

Nahtlose Integration von Präsenzlehre, Lernplattformen und virtuellen Welten

Raphael Zender, Ulrike Lucke, Djamshid Tavangarian

Universität Rostock, Institut für Informatik, Lehrstuhl für Rechnerarchitektur
vorname.nachname@uni-rostock.de

Die Szenarien und Werkzeuge verschiedener eLearning-Paradigmen (wie Präsenzlehre, Online-Lernen und virtuelles Lernen) erfahren i. Allg. keine systematische Kopplung, sondern existieren unabhängig voneinander bzw. nur mit dedizierten, proprietären Punkt-zu-Punkt-Verbindungen. Als Beispiele seien das manuelle Hochladen von Vorlesungsskripten in Lernplattformen oder die selektive Nachbildung von Lehrveranstaltungen in virtuellen Umgebungen genannt.

Ein vielversprechender Ansatz zur Integration und systematischen Weiterentwicklung von heterogenen Umgebungen bzw. Szenarien ist die Service-Orientierte Architektur (SOA). Durch die Propagation als Dienste werden spezifische Funktionen von Geräten und Werkzeugen über eine abstrakte Schnittstelle bereitgestellt und somit transparent und vielfältig nutzbar [Le08], wie Bild 1 zeigt. In der Demonstration wird dies anhand der Übertragung von archivierten und Live-Veranstaltungen (lokal) in zwei Remote-Plattformen demonstriert: Stud.IP [Gl08] und Second Life [Li08]. Die Dienste in diesem Szenario umfassen drei Typen: Steuerung von lokaler Medientechnik, Remote-Übertragung von Medienströmen sowie bidirektionale Kommunikation von lokalen und Remote-Nutzern.

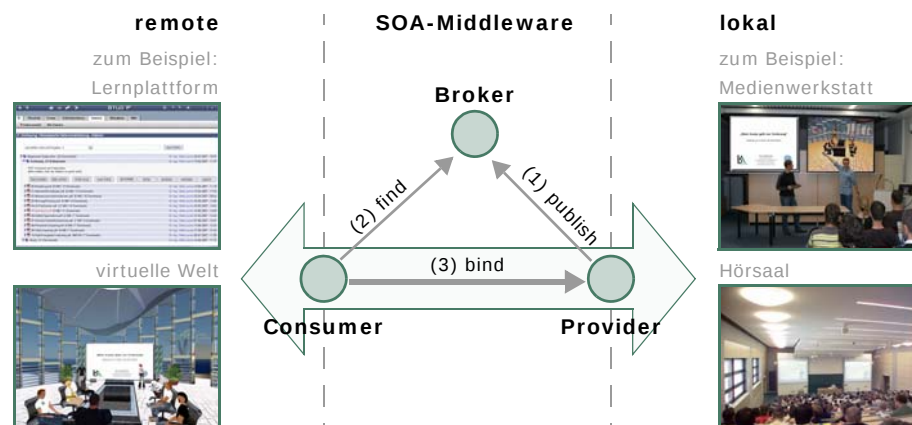


Bild 1 Service-Orientierte Architektur für die Kopplung von eLearning-Szenarien

- [Gl08] Gläser, Zender, Lucke, Tavangarian: „Service-basierte Integration dynamischer, interaktiver Medien in die Lernplattform Stud.IP“, DeLFI 2008.
- [Le08] Lehsten, Thiele, Zilz, Dressler, Zender, Lucke, Tavangarian: „Dienste-basierte Kopplung von virtueller und Präsenzlehre“, DeLFI 2008.
- [Li08] Lindemann, Reichelt, Zender, Lucke, Tavangarian: „eLearning im Second Life: Mehr als nur eine digitale Kopie der Realität“, Workshop E-Learning 2.0 zur DeLFI 2008.