

Niedrigschwellige Einstiege in die Produktion von interaktiven Inhalten

In seinem Erfahrungsbericht schildert Holger Meeh von der Pädagogischen Hochschule Heidelberg die Erfahrungen aus einem Web-Based-Training-Projekt mit verschiedenen Rapid-Authoring-Tools. Vorgestellt werden im Einzelnen die Werkzeuge eXe, Wink, iSpring, Raptivity und Mediator.



Holger Meeh

Die Erstellung interaktiver Lernmaterialien in Form von Web Based Trainings, Lernprogrammen und ähnlichen Inhalten gehört nach wie vor zu den stark nachgefragten aber auch aufwendigsten Feldern des computergestützten Lehrens und Lernens. Die Erstellung solcher Inhalte zählt nach wie vor zu den wichtigen Feldern des E-Learning. Die Produktion digitaler Lerninhalte ist aber trotz fortschreitender Standardisierung und erleichterter Produktionsbedingungen immer noch ein aufwendiger und zeitintensiver Prozess. So gelten Softwarewerkzeuge zur Erstellung digitaler Lerninhalte dort zumeist als schwer erlernbar und komplex in der Bedienung.

Vor diesem Hintergrund gewann in den letzten Jahren die Diskussion um den alternativen Ansatz des Rapid-Authoring an Bedeutung, dessen Ziel es ist, die kostengünstige und schnelle Erstellung von digitalen Lerninhalten mit einfach zu bedienenden Autorenprogrammen und möglichst geringen personellen Ressourcen zu ermöglichen.

Materialien zum Beitrag

Erfahrungsbericht

In seinem Erfahrungsbericht schildert Holger Meeh die Erfahrungen aus einem WBT-Projekt mit verschiedenen Rapid-Authoring-Tools. Vorgestellt werden im Einzelnen die Werkzeuge eXe, Wink, iSpring, Raptivity und Mediator. mehr...

Zitation

e-teaching.org (2016). Niedrigschwellige Einstiege in die Produktion von interaktiven Inhalten. Zuletzt geändert am 12.02.2016. Leibniz-Institut für Wissensmedien: https://www.e-teaching.org/praxis/erfahrungsberichte/produktion_interaktiver_inhalte. Zugriff am 17.01.2019