



Weiterbildung

Studienprogramm

# **CAS E-Learning Design**

**Interaktive Lernmedien erfolgreich umsetzen**

**CAS E-Learning Design**

Prof. Dr. Andréa Belliger  
Studienleitung CAS ELD  
andrea.belliger@phlu.ch

[www.wb.phlu.ch](http://www.wb.phlu.ch)

T +41 (0)41 228 68 89

Sekretariat T +41 (0)41 228 68 73

---

**PH Luzern** · Pädagogische Hochschule Luzern  
Weiterbildung  
Frohburgstrasse 3 · Postfach 3668 · 6002 Luzern  
T +41 (0)41 228 54 93 · F +41 (0)41 228 69 40  
weiterbildung@phlu.ch · www.phlu.ch

**12.3.2019, v10**

**Änderungen vorbehalten**

## Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>3</b>
<b>1 Zweck des CAS E-Learning Design</b> .....	<b>4</b>
<b>2 Zielgruppe und Zulassungsbedingungen</b> .....	<b>4</b>
2.1 Zielgruppe .....	4
2.2 Zulassungsbedingungen .....	4
<b>3 Angestrebte Kompetenzen</b> .....	<b>4</b>
<b>4 Ziele und Inhalte</b> .....	<b>5</b>
4.1 Ziele .....	5
4.2 Inhalte .....	5
<b>5 Studienplan 2019 mit Terminen und Dozierenden</b> .....	<b>6</b>
<b>6 Modulbeschreibungen</b> .....	<b>10</b>
<b>7 Methode</b> .....	<b>11</b>
<b>8 Leistungsnachweise</b> .....	<b>11</b>
8.1 Einreichen der Leistungsnachweise .....	11
8.2 Beurteilungskriterien .....	12
<b>9 Angaben zu Studienleitung und Dozierenden</b> .....	<b>14</b>
<b>10 Organisatorische Hinweise</b> .....	<b>17</b>
10.1 Präsenzplicht und -kontrolle .....	17
10.2 Zugang zu Kursunterlagen .....	17
10.3 Praxispartner .....	17
10.4 Kosten .....	17
<b>11 Termine, Kursort, Lageplan, Kontaktadresse</b> .....	<b>17</b>
11.1 Termine 2019 auf einen Blick .....	17
11.2 Kursort .....	18
11.3 Lageplan .....	18
11.4 Kontakte und Sprechstunden .....	18

## 1 Zweck des CAS E-Learning Design

Im Zertifikatskurs «CAS E-Learning Design – Interaktive Lernmedien erfolgreich umsetzen» der Pädagogischen Hochschule Luzern lernen die Teilnehmenden Lehr-Lernprozesse digital zu gestalten und zu begleiten. Dazu zählt das Erstellen eines Regieplans, die technische Implementierung und der Einsatz von online-basierten Kommunikationsmöglichkeiten für die Lernbegleitung.

Die berufsbegleitende Weiterbildung setzt sich zum Ziel, durch den komplexen Prozess der Planung und Herstellung interaktiver Lernmedien und E-Learning zu führen: von Grundfragen der Konzeption von Lehr- und Lernszenarien mit Medien, über die adäquate Wahl und Kombination der Lernmedien und die Entwicklung geeigneter Lernszenarien, hin zu Projektmanagement, Gestaltung, Begleitung und Evaluation interaktiver Lernmedien. Dieser Prozess wird an einem konkreten Projekt praxisnah geübt, welches während des Kurses Schritt für Schritt unter Anleitung der Expertinnen und Experten umgesetzt wird.

## 2 Zielgruppe und Zulassungsbedingungen

### 2.1 Zielgruppe

Der CAS E-Learning Design richtet sich in erster Linie an Fachpersonen für Lehren und Lernen:

- Lehrpersonen aller Bildungs- und Schulstufen
- Dozierende an Fach- und Hochschulen
- Fachpersonen und Verantwortliche in der Erwachsenen- und/oder Berufsbildung
- Weiterbildungsverantwortliche in Schulen, Verwaltungen und Unternehmen
- Ausbildungsleiterinnen und Ausbildungsleiter, Instruktorinnen und Instruktoeren, Kurs- und Seminarleitende
- ICT-Verantwortliche bzw. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus IT-Abteilungen, die E-Learning-Aufgaben in Bildungsinstitutionen und Firmen übernehmen.
- Selbständige aus den Bereichen E-Learning und Bildungsberatung

### 2.2 Zulassungsbedingungen

- Abgeschlossene pädagogische Ausbildung (Lehrdiplom; BA), Hochschulabschluss oder vergleichbare Ausbildung.
- Interessierte, die über keine der geforderten Bedingungen verfügen, können "sur dossier" zugelassen und aufgenommen werden.

## 3 Angestrebte Kompetenzen

Ziel des Weiterbildungskurses ist es, die Teilnehmenden zu befähigen, schulische und betriebliche Aufgaben des medienunterstützten Lernens in allen Bereichen von Aus- und Weiterbildung zu übernehmen.

Der Studiengang...

- vermittelt pädagogische, didaktische, kommunikative Kompetenzen sowie Medien-, Organisations- und Methodenkompetenz,
- entspricht inhaltlich dem aktuellen Stand der Erkenntnisse in Wissenschaft und Praxis,
- entspricht der aktuellen Hochschul- und Weiterbildungsdidaktik,
- ist darum bemüht, kommunikative und kooperative Sozialformen zu realisieren und Stärken und Schwächen zu reflektieren,
- vermittelt Lerninhalte eingebettet in den jeweiligen Wissenskontext,
- bietet Lernenden die Möglichkeit, erlerntes Wissen mit anderen Personen auszutauschen.

<b>Kompetenzenraster</b>	
Pädagogische Kompetenzen	Selbstverantwortung für Lernprozesse unterschiedlicher Art, medienpädagogische und psychologische Aspekte sowie die Veränderung von Bildungsprozessen durch digitale Medien
Didaktische Kompetenzen	Einsatz digitaler Medien, Integration in Bildungsarrangements, konkrete didaktische Aufbereitung von Lernmaterialien, bewusste Steuerung von Lernprozessen
Kommunikative Kompetenzen	Grundlagen der Kommunikation, Analyse, Kommunikations- und Kooperationsmedien, gruppendynamische Prozesse, Moderation und Tutoring von Lernprozessen
Medienkompetenzen	selbst bestimmter und kompetenter Umgang mit Veränderung durch digitale Medien, technische, gestalterische und handlungspraktische Fähigkeiten, reflexiver Umgang mit Medien und ihren Auswirkungen, Umgang mit Informationsflut, unsichere Quellen/Autorschaft
Organisationskompetenzen	Organisatorische Fähigkeiten zur Konzeption von Lernangeboten, Zeit- und Projektmanagement, Bildungsmanagement, Qualitätsmanagement (Lernprozesse, Lernumgebungen, Lerncontent)
Methodenkompetenzen	Wissenschaftliches Arbeiten, Kompetenz, das eigene Lernen und Lehren zu reflektieren

Diese Kompetenzen werden transdisziplinär erworben an der Schnittstelle der Fachbereiche Lernpsychologie, Medienkommunikation, Medienpädagogik, Mediendidaktik und Medienpsychologie, Medieninformatik und Educational / Instructional Design (didaktisches Design), Management und Planung von Medienprojekten, Bildungsmanagement in ganz unterschiedlichen Kontexten mediengestützten Lernens und im Blick auf verschiedene Problembereiche (wie etwa Lernen in einer globalisierten Welt, neue Arten des Lernens – vernetztes Lernen, Lernende Organisation und digitale Medien, digitale Medien – neues Unterrichtsdesign, vernetzte Bildung – intellektuelles Eigentum, Bildungsmarkt, Diversity und digitale Medien).

## 4 Ziele und Inhalte

### 4.1 Ziele

Nach Abschluss des CAS verfügen die Teilnehmenden über das Wissen und die Kompetenzen, Lernmedien-Projekte in unterschiedlichen Bildungssettings umzusetzen. Dies umfasst insbesondere

- didaktische Konzeption und Entwicklung von digitalen Lernmedien,
- die Planung, Begleitung und das Management von Lernmedien-, E-Learning- und Blended Learning-Projekten auf allen Schulstufen, in Verwaltungen und Unternehmen,
- die Beratung beim Einsatz digitaler Lernmedien.

### 4.2 Inhalte

Die Kursinhalte werden in Präsenzveranstaltungen vermittelt, mit Aufgaben vertieft, in Praxisinputs und an einem eigenen Projekt angewandt und im gegenseitigen Austausch reflektiert.

Der Zertifikatskurs besteht aus folgenden Modulen:

1. Lehr- und Lernszenarien mit Medien konzipieren
  - Überblick über den aktuellen Stand von Lehren und Lernen mit digitalen Medien erlangen
  - Lehr- und Lernszenarien mit Medien gestalten
  - Medienformen und Lernmedienformate in unterschiedlichen Kontexten einsetzen
  - Projektmanagement und Projektplanung für Lernmedienprojekte
  - Erstellen von Visualisierungen und Prototypen von Lernmedienprojekten
  - Drehbuchschreiben für eLearning-Projekte

- Praxisinput User Education, Usability, Usertesting und Barrierefreiheit (inkl. Exkursion)

## 2. Lernmedien umsetzen

- Lernmedienformate kennenlernen: LernBuch, LernSpiel, LernFilm, LernModul - WBT, Quiz & Test
- Trends kennen lernen, welche sich künftig zu Lernmedienformaten entwickeln könnten
- Produktionstechniken sowie spezifische konzeptionelle Eigenschaften von unterschiedlichen Lernmedienformate kennen lernen
- Praxisinput Lernmedienproduktion (inkl. Exkursion)

## 3. eLearning begleiten und betreiben

- Lernen organisieren mit LMS und Co.
- Lernprozesse begleiten und unterstützen: WebConferencing für eModeration und eCoaching
- Bekanntmachung und Betrieb von Lernmedien und E-Learning-Angeboten

# 5 Studienplan 2019 mit Terminen und Dozierenden

## Modul 1: Lehr- und Lernszenarien mit Medien konzipieren (6 Tage)

<b>1.1 Einführung (SA, 25.5.2019) – ELD 1</b>		
Begrüssung und gegenseitiges Vorstellen	09.15-09.45	Andrea Belliger
Allgemeine Infos zum CAS und zu den Leistungsnachweisen	09.45-10.15	
Connected – Lehren und Lernen in Zeiten von Facebook, YouTube, Twitter & Co. Diskussion und Replik	10.30-12.00	
<i>Mittagspause</i>	<i>12.00-13.00</i>	
Lernmedien - Lehr- und Lernszenarien mit Medien in unterschiedlichen Kontexten, Medienformen und Lernmedienformate	13.00-16.30	Bernhard Probst
<b>1.2 Konzeption eines Lernmediums (FR, 14.6.2019) – ELD 2</b>		
Von der Idee zur Umsetzung – die Konzeption eines Lernmediums, Unterschiede zwischen Schul- und Unternehmensprojekten	09.15-12.00	Andreas Hieber
<i>Mittagspause</i>	<i>12.00-13.00</i>	
Grobkonzept und Disposition: Beschreiben eines geplanten Lernangebotes anhand verschiedener Strukturierungshilfen	13.00-16.30	Andreas Hieber
<b>1.3 Prototyping eines Lernmediums (SA, 15.6.2019) – ELD 3</b>		
Einführung Leistungsnachweise	09.15-09.30	Andrea Belliger, Fredi Althaus, Marc Widmer
Basiswissen Prototyping: Prototyping-Möglichkeiten für verschiedene Lernmedienformate, Nutzen und Herausforderungen, Vorgehen	09.30-12.00	Fredi Althaus, Marc Widmer
<i>Mittagspause</i>	<i>12.00-13.00</i>	
Prototyping- und Visualisierungs-Tools: Kennenlernen und Anwenden verschiedener Tools	13.00-16.30	Fredi Althaus, Marc Widmer
Prototypen – wie weiter? Das Thema Nutzertests im Überblick		

<b>1.4 Projektmanagement für Lernmedienprojekte (FR, 28.6.2019) – ELD 4</b>		
Lernmedienprojekte erfolgreich planen und durchführen: grundlegende Schritte im Projektmanagement inkl. reales Beispiel (Schule und Wirtschaft), Projektorganisation (Aufgaben, Kompetenzen und Verantwortung wichtiger Rollen im Projekt), Projektstart, Projektplanung (phasenorientiertes, iteratives und agiles Vorgehen)	09.15-12.00	Silvan Mahler und Pamela
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Herausforderungen in Lernmedienprojekten (z.B. Erwartungsmanagement), Projektsteuerung (Termine, Kosten, Ressourcen), Projektabschluss mit themenspezifischen Breakout-Sessions	13.00-16.15	Silvan Mahler und Pamela Aeschlimann
Detailinfos Leistungsnachweis 1	16.15-16.30	Silvan Mahler
<b>1.5 Visual Storytelling in der Vermittlung am Beispiel von Filmen (SA, 29.6.2019) – ELD 5</b>		
Geschichten erzählen in Bildern, Konzept - Drehbuch – Storyboard	09.15-12.00	Raphael Wild, Max Hemmo
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Praktisches Filmhandwerk, Transfer vom Storytelling in andere Lernmedienformate, Produktionsworkflow: Preproduction, Production, Postproduction & Kostenstruktur	13.00-16.30	Raphael Wild, Max Hemmo
<b>1.6 Exkursion: User Centered Design, Usability &amp; Barrierefreiheit (FR, 5.7.2019 in Zürich) – ELD 6</b>		
Eine Einführung in die Methode User-Centered Design – ein Besuch bei der Firma Zeix mit Live Usability-Test.	09.15-12.00	Sibylle Lötscher
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Praxisworkshop Barrierefreiheit mit der Stiftung Access4All	13.00-16.30	Andreas Uebelbacher und Daniele Corciulo (angefragt)
<b>Leistungsnachweis 1</b> Grobkonzept inklusive Projektplan, Ressourcenschätzung sowie entweder Visualisierungen oder Drehbuch etc.	Abgabe bis 18.08.2019 Feedback bis 01.09.2019	Silvan Mahler

## Modul 2: Lernmedien umsetzen (7 Tage)

<b>2.1 LernBuch – eBook (FR, 30.8.2019) – ELD 7</b>		
Basiswissen „LernBuch“: Vom eBook zum Enhanced Book, Fallbeispiele, didaktisches Potential	09.15-12.00	Andreas Hieber
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Workshop: Konzeption, Publikation und Produktion von Enhanced Books, Beurteilen von E-Book-Publishing und Enhanced E-Book Editor-Lösungen, Vertriebsmodelle und Marktsituation Verschiedene Formate: ePub, webbasiert, App	13.00-16.30	
<b>2.2 LernSystem – am Beispiel des LMS Moodle (SA, 31.8.2019) – ELD 8</b>		
Moodle-Einführung	09.15-16.30	Stephan Romer

Überblick Moodle-Lernaktivitäten, Moodle-Anwendung: Lernaktivitäten: Forum, Glossar, Wiki, Workshop, Datenbank, Diverses: Moodle-App, CMS, Gamification Online-Tests mit Moodle		
<b>2.3 LernModul – WBT (FR, 6.9.2019) – ELD 9</b>		
Basiswissen Übersicht kommerzielle Autorentools <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Systematik" der Autorenwerkzeuge und Standards</li> <li>• Die internationalen Marktführer der kommerziellen Autorenwerkzeuge</li> <li>• Praxisbeispiele: Vorstellung von Inhalten, die mit den vorgestellten Tools erstellt wurden</li> </ul>	09.15-12.00	Thorsten Ryu und Fredi Althaus
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Workshop: Hands-On Autorentools / Rapid eLearning Tools	13.00-16.15	Thorsten Ryu und Fredi Althaus
Detailinfos Leistungsnachweis 2	16.15-16.30	Fredi Althaus
<b>2.4 LernTrends und LernContent (SA, 7.9.2019) – ELD 10</b>		
Augmented und Virtual Reality – was ist das und wie kann das zum Lernen genutzt werden? Technische und konzeptionell-didaktische Innovationen Weitere aktuelle Trends aus der eLearning-Branche	09.15-12.00	Torsten Fell
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Augmented und Virtual Reality – Teil 2	13.00-16.30	Torsten Fell
Dossier: LernContent - Umgang mit Inhalten: verschiedene Lizenzierungsformen, Bezahlcontent (Stockphotos, UI-Designs, Vermittlungsplattformen), Open Content / OER – Quellen gemeinfreier Inhalte, Open Content Lizenzen (CC)		online Dossier
<b>2.5 LernFragen - Online-Tests und -Quizes (FR, 20.9.2019) – ELD 11</b>		
Workshop zur Entwicklung guter Multiple Choice Fragen für Prüfungen / Tests / Quizzes <ul style="list-style-type: none"> <li>- Voraussetzungen nützlicher Prüfungen / Tests / Quizzes</li> <li>- Wie entstehen gute Multiple Choice Fragen?</li> <li>- Verschiedene Fragetypen: wozu? wie?</li> <li>- Überprüfen / Überarbeiten mitgebrachter MC-Fragen</li> </ul> Diskussion der Ergebnisse	09.15-13.00	Rene Krebs
<i>Mittagspause</i>	13.00-14.00	
Workshop: Quiz- und Test-Tools „in action“: verschiedene Tools im kritischen Praxistest, gemeinsames Erarbeiten von Beurteilungskriterien und Empfehlungen, Erfahrungsaustausch.	14.00-16.30	Thorsten Ryu
<b>2.6 LernSpiele – Gamification und Game Based Learning (SA, 21.9.2019) – ELD 12</b>		
Basiswissen Wie können motivationale Faktoren aus Spielen genutzt werden um Lernen lustvoll zu gestalten?	09.15-12.00	Marc Widmer
<i>Mittagspause</i>	13.00-14.00	
Workshop: Kennenlernen von Werkzeugen und Methoden zur Spielentwicklung oder Gamifizierung von Lerninhalten	13.00-16.15	Marc Widmer



Detailinfos Leistungsnachweis 2	16.15-16.30	Marc Widmer
<b>2.7 LernFilm – Video (SA, 26.10.2019) – ELD 13</b>		
Basiswissen Videos, Online TV Channels und Knowledge Visualization als digitale Medien für Lernsettings – Einführung und Praxisbeispiele	09.15-12.00	Daniel Stoller-Schai
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Workshop: Videos erstellen, konvertieren und für eigene Lernsettings verwenden, User generated Content - Videoplattformen	13.00-16.30	

## Modul 3: eLearning begleiten und betreiben (3.5 Tage)

<b>3.1 Exkursion: Praxisinput Lernmedienproduktion (FR, 8.11.2019 in Bern) – ELD 14</b>		
Workshop beim „Zentrum Elektronische Medien“ des Bundes in Bern: Einblick in die Produktionsrealität elektronischer Lernmedien. Geführter Rundgang mit spezifischen Vertiefungen (Konzept/Storyboarding, Film-/ Ton- und IT-Produktion, Vertrieb und Kommunikation)	09.15-16.30	Jürg Röthlisberg & Team
<b>3.2 WebConferencing – Lernprozesse begleiten (SA, 9.11.2019) – ELD 15 – online Kurstag</b>		
E-Collaboration. Begleitung und Unterstützung von Lernprozessen im virtuellen Raum. Virtual conferencing und Virtual meetings als zentrale eLearning Methode, praktische Anwendungsmöglichkeiten von E-Collaboration Szenarien (WebConferencing, 3D Welten), Transfer in die eigene Berufspraxis	09.15-16.30	Daniel Stoller-Schai
<b>3.3 Einführung und Betrieb von Lernmedien oder E-Learning-Angeboten (FR, 22.11.2019) – ELD 16</b>		
Bekanntmachung und Betrieb von Lernmedien oder E-Learning- Notwendigkeit und Nutzen von Bekanntmachungsmassnahmen für Lernmedien erkennen und eine realistische Kommunikationsplanung erstellen. Unterschiede zu konventionellen Marketing-Konzepten verstehen und einen geeigneten Kommunikations-Mix wählen. Anforderungen an Support und Betrieb eines E-Learning-Angebots erkennen und geeignete Lösungsmodelle wählen.	09.15-12.00	Peter Zurflüh
<b>3.4 Online Coaching (online zwischen 9.11. und 22.11.2019)</b>		
Persönliche online Coaching Session zum eigenen Projekt und LN 2	online	Marc Widmer, Fredi Althaus
<b>Leistungsnachweis 2</b> Erstellen eines dem Lernmedienformat angepassten Prototyps	Abgabe bis 24.11.2019 Feedback bis 08.12.2019	Marc Widmer Fredi Althaus
<b>3.5 Abschluss (Halbtag) (SA 14.12.19) – ELD 17</b>		
Projektpräsentationen (= <b>Leistungsnachweis 3</b> ) als vor Ort Präsentation oder Video	09.15-12.30	Andrea Belliger, Pamela Aeschlimann, Fredi Althaus, Andreas Hieber

## 6 Modulbeschreibungen

<b>Modul 1</b>	
Modultitel	Lehr- und Lernszenarien mit Medien konzipieren (6 Tage)
Leistungspunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand (h)	45 Präsenzunterricht, 20 Aufgaben, 30 Selbststudium, 50 Leistungsnachweis
Leistungsnachweis	Grobkonzept des eigenen Lernmedienprojekts mit Projektplan, Ressourcenschätzung sowie entweder Visualisierungen oder Drehbuch etc. (LN1)
Qualifikationsziele	<p>Die Kursteilnehmenden, die das Modul abgeschlossen haben</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kennen aktuelle Trends im Bereich von Lehren und Lernen mit neuen Medien</li> <li>• kennen Lehr- und Lernszenarien mit neuen Medien</li> <li>• besitzen vertiefte Kenntnisse verschiedener Medienformen und Lernmedienformate sowie deren Einsatz in Lehr- und Lernszenarien</li> <li>• können ein Konzept für Lernmedienprojekte erstellen und dies durch Visualisierungen und Prototypen verdeutlichen</li> <li>• verfügen über grundlegende Kenntnisse im Bereich Projektmanagement und Projektplanung für Lernmedienprojekte</li> <li>• können ein eigenes Drehbuch für eine Lernmedienproduktion schreiben bzw. überarbeiten und erhalten einen Einblick ins Berufsfeld des Drehbuchautors</li> <li>• besitzen Grundkenntnisse zum Thema User Education, Usability und Barrierefreiheit und haben Einblick in deren praktische Anwendung</li> </ul>

<b>Modul 2</b>	
Modultitel	Lernmedien umsetzen (6 Tage)
Leistungspunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand (h)	45 Präsenzunterricht, 20 Aufgaben, 20 Selbststudium, 50 Leistungsnachweis
Leistungsnachweise	Erstellen eines dem Lernmedienformat angepassten Prototyps (LN 2)
Qualifikationsziele	<p>Die Kursteilnehmenden, die das Modul abgeschlossen haben</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• verfügen über vertiefte theoretische und praktische Kenntnisse in Bezug auf die Lernmedienformate LernBuch / eBook, LernFilm, LernModul, Online-Tests und -Quiz sowie LernSpiel</li> <li>• können die Formate auf ihren didaktischen Mehrwert hin beurteilen</li> <li>• kennen Einsatzszenarien und praktische Beispiele der verschiedenen Formate</li> <li>• kennen Werkzeuge und Methoden zur Umsetzung der Lernmedienformate</li> <li>• sammeln eigene Erfahrungen in der Anwendung bzw. Umsetzung der jeweiligen Formate</li> <li>• setzen sich mit aktuellen Trends aus der eLearning Branche auseinander.</li> <li>• kennen die Begrifflichkeiten rund um Open Content / OER</li> <li>• wissen um die Vor- und Nachteile von Open-Content-Lizenzen</li> <li>• erhalten eine Übersicht über Quellen gemeinfreier sowie Bezahl-Inhalte</li> </ul>

<b>Modul 3</b>	
Modultitel	eLearning begleiten und betreiben (4.5 Tage)
Leistungspunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand (h)	30 Präsenzunterricht, 20 Aufgaben, 20 Selbststudium, 80 Leistungsnachweis
Leistungsnachweis	Präsentation des eigenen Lernmedienprojekts (LN3)
Qualifikationsziele	<p>Die Kursteilnehmenden, die das Modul abgeschlossen haben</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sind in der Lage, ein Learning Management System (Moodle) einzurichten, grafisch anzupassen und Lernarrangements zu implementieren</li> <li>• kennen die Einsatzmöglichkeiten von WebConferencing für eModeration und eCoaching</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• verfügen über praktische Erfahrung in der Begleitung von Gruppen- und Lernprozessen in synchronen Webconferencing-Settings</li> <li>• sind in der Lage, communitybasierte Lernräume aufbauen und zu begleiten</li> <li>• haben Einblick in die Produktionsrealität elektronischer Lernmedien</li> </ul>
--	--

## 7 Methode

Der Präsenzunterricht wird in meist ganztägigen Unterrichtsblöcken durchgeführt.

Ergänzt und erweitert werden die Präsenztage durch vertiefende Umsetzungsaufgaben, Selbststudium sowie eine kursbegleitende Portfolioarbeit in Form von Leistungsnachweisen.

Der Unterricht wird auf der Grundlage hochschuldidaktischer Qualitätsstandards und Erkenntnisse gestaltet. Grosser Wert wird auf ein lernförderliches Klima sowie den vielfältigen Einsatz moderner Unterrichtsmethoden gelegt.

Neben der Vermittlung aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse wird durch die Einbindung von praxisbezogenen Fallbeispielen und durch die Beschäftigung mit einer eigenen Umsetzungsarbeit (Leistungsnachweis) ein unmittelbarer Theorie-Praxis-Transfer sichergestellt.

## 8 Leistungsnachweise

Der Zertifikatskurs umfasst drei Leistungsnachweise (LN). Die Teilnehmenden erarbeiten im Laufe des Zertifikatskurses Schritt für Schritt und betreut durch die Dozierenden eine interaktive Lernsequenz, dokumentieren diese Arbeit in Form eines Portfolios (drei Dokumentationen, LN 1 und 2) und präsentieren ihre Arbeit am Abschlusstag (LN 3). Diese Leistungsnachweise können individuell oder als Gruppenprojekt erarbeitet werden. Die einzelnen Leistungsnachweise werden jeweils von den Dozierenden begutachtet und mit einem Feedback versehen.

	Leistungsnachweis	Experten	Abgabetermin	Feedback		Bewertung
1	LN 1: Grobkonzept des eigenen Lernmedienprojekts mit Projektplan, Ressourcenschätzung sowie entweder Visualisierungen oder Drehbuch etc.	Silvan Mahler	18.08.2019	01.09.2019	schriftlich	bestanden / nicht bestanden
2	LN 2: Erstellen eines dem Lernmedienformat angepassten Prototyps	Marc Widmer Fred Althaus	24.11.2019	08.12.2019	schriftlich	bestanden / nicht bestanden
3	LN 3: Präsentation der Arbeit	Andrea Belliger, Pamela Aeschlimann, Fred Althaus, Andreas Hieber	14.12.2019	14.12.2019	mündlich	bestanden / nicht bestanden

Bei Nichtbestehen ist eine einmalige Überarbeitung möglich. Um den Zertifikatskurs erfolgreich abschliessen zu können, müssen alle Leistungsnachweise bestanden sein.

### 8.1 Einreichen der Leistungsnachweise

Die Leistungsnachweise müssen zwingend bis zum genannten Termin über die Lernplattform und den dort beschriebenen Workflow eingereicht werden.

## 8.2 Beurteilungskriterien

	Leistungsnachweis	Dozent	Beurteilungskriterien
1	Grobkonzept des eigenen Lernmedienprojekts mit Projektplan, Ressourcenschätzung sowie entweder Visualisierungen oder Drehbuch etc.	Silvan Mahler	<p><b>Inhalt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Thematisch-inhaltliche Beschreibung des umzusetzenden Lernmedienprojekts (inkl. Projektumfeld, Zielgruppen etc.) mit differenzierter Unterteilung der Projektschritte, Definition der Rollen der einzelnen Akteure sowie Termin- und Ressourcenplanung</li> </ul> <p><b>Beurteilungskriterien:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Thematisch-inhaltliche Klarheit und Nachvollziehbarkeit des Konzepts.</li> <li>• Klare Definition des zu erstellenden Produktes, seiner Ziele sowie dessen Einsatzumfeldes (Lernziele, Zielgruppen etc.) und Beteiligten im Projekt.</li> <li>• Übersichtliche und nachvollziehbare Planung der Projektphasen oder -schritte sowie der Termine und Finanzen im Projekt.</li> <li>• Drehbuch oder Visualisierung*</li> </ul> <p><b>Format/Umfang:</b>            Textdokument oder Präsentation (PowerPoint o.ä.).            Die Termin-/Finanzplanung kann auch in einer Projektmanagement-Software erstellt werden (z.B. MS-Project o.ä.), muss jedoch im Textdokument präsentabel und ausdrückbar integriert sein. Maximal 6 Seiten A4-Textumfang oder 36 Präsentationsfolien (Basis: PowerPoint)</p> <p>*Visualisierungen dienen der Veranschaulichung der im Konzept in schriftlicher Form festgehaltenen Punkte zum Lernmedienangebot. D.h. sie unterstützen die Verständlichkeit des Textes punktuell. Es gibt keine Vorgaben bezüglich Anzahl der Visualisierungen</p>
2	Erstellen eines dem Lernmedienformat angepassten Prototyps	Fredi Althaus	<p><b>Inhalt:</b>            Das geplante Lernmedium soll prototypisch umgesetzt werden und die Erkenntnisse für die Umsetzung (Anpassungen, Stolpersteine) festgehalten werden.</p> <p>Der Prototyp dient dem Testen des Vorhabens in der Zielgruppe und umfasst alle für den Test relevanten Teile des Lernmediums. Die Testergebnisse werden für den Leistungsnachweis dokumentiert.</p> <p><b>Beurteilungskriterien:</b>            Verständlicher Prototyp sowie nachvollziehbare Überlegungen für die Folgephasen.</p> <p><b>Format/Umfang:</b>            Digitaler oder analoger Prototyp sowie kurze schriftliche Zusammenfassung der Überlegungen und Erkenntnisse. Falls dies aus rechtlichen Gründen nicht möglich sein sollte, entsprechend sinnvolle Dokumentation mit Bild/Video.            Die Form des Prototyps (analog/digital) ist frei wählbar. Es können</p>

			<p>sowohl Handskizzen oder Papierprototypen (analog), als auch digitale Erzeugnisse (digital gezeichnet oder analog gezeichnet und z.B. mit POP digitalisiert) genutzt werden. Eingereicht werden muss der Leistungsnachweis via Lernplattform in digitalisierter Form.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2-3 Seiten Bericht plus Prototyp (und eventuell Testfragen) im Anhang</li> </ul> <p>Aufbau des Berichts:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wie wurde getestet</li> <li>- Was hat funktioniert / was nicht</li> <li>- Was nimmst du mit für die weitere Arbeit</li> </ul>
3	Präsentation der Arbeit vor Ort	Andrea Belliger, Pamela Aeschlimann, Fredi Althaus, Andreas Hieber	<p><b>Inhalt:</b> Präsentation der Ergebnisse der Portfolioarbeit</p> <p><b>Beurteilungskriterien:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inhalt – Fachlichkeit (Richtigkeit, Vollständigkeit, Argumentation und Reflexion)</li> <li>2. Methode – Strukturierung, Zeiteinhaltung, Vortragsstil, Sprache, Medieneinsatz</li> <li>3. Kommunikation - Diskussion und Argumentation</li> </ol> <p><b>Umfang:</b> ca. 10-15 min., PPT, Handout (1-2 Seiten)</p>
	Präsentation der Arbeit als Videopräsentation	Andrea Belliger, Pamela Aeschlimann, Fredi Althaus, Andreas Hieber	<p><b>Inhalt:</b> Präsentation der Ergebnisse der Portfolioarbeit</p> <p><b>Beurteilungskriterien:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inhalt – Fachlichkeit (Richtigkeit, Vollständigkeit, Argumentation und Reflexion) (6 Punkte)</li> <li>2. Präsentationsmethodik – Aufbau, Strukturierung, Story, Sprache, Zeiteinhaltung (6 Punkte)</li> <li>3. Technik &amp; Gestaltung – z.B. Ton, Auflösung, Visualisierungen, Schnitt, Licht (6 Punkte)</li> </ol> <p>Der Leistungsnachweis 3 wird mit dem Prädikat bestanden oder nicht bestanden beurteilt. Bestanden ist der LN bei Erreichen von mind. 12 Punkten.</p> <p><b>Umfang:</b> 5-10-minütiges Video in einem gängigen Format (z.B. mp4), z.B. Lernfilm oder Präsentationsvideo</p> <p><b>Wichtig:</b> Der Inhalt der Video-Präsentation ist nicht vorgegeben: das Video soll einen Einblick geben in eure Arbeit im Kurs (Prototyp, ein fertiges Produkt (eLearning Einheit, App, Website etc.), ein Teilprodukt, eine Konzeptarbeit etc.) Das Video muss bis 14.12.2018 eingereicht werden. Die Gesamtlänge des Videos von maximal 10 Minuten muss eingehalten werden.</p>

			<p>Das Video muss der Studienleitung (andrea.belliger@phlu.ch) in einer downloadbaren Version (z.B. Dropbox-Link, Wettransfer) zur Verfügung gestellt werden. Ist dies technisch nicht möglich, muss ein funktionsfähiger Webzugriff zur Verfügung gestellt werden. Die Videos werden durch die Studienleitung der ganzen Kursgruppe via Olat zugänglich gemacht.</p> <p>Bei Gruppenarbeiten: der Anteil der Gruppenmitglieder an der Videoproduktion muss ersichtlich sein.</p>
--	--	--	--

## 9 Angaben zu Studienleitung und Dozierenden

Studienleitung: Prof. Dr. Andréa Belliger, andrea.belliger@phlu.ch, Tel. 041 228 68 89

Pamela Aeschlimann	Pamela Aeschlimann sieht den Einsatz von digitalen Lernmedien im Unterricht als Chance für selbstgesteuertes Lernen. Während dem Studium an der PH Bern half sie mit bei der Konzipierung einer virtuellen Lernumgebung und setzte sich als Lehrerin der Sekundarstufe I mit unterschiedlichen Lernformen auseinander. Bei LerNetz begleitet Pamela Aeschlimann seit 2011 den unternehmerischen Wandel zur Selbstbestimmung: In ihrer Masterarbeit zum EMBA untersuchte sie, wie sich in selbstorganisierten Teams die beruflichen Entwicklungsmöglichkeiten des Einzelnen gestalten. Als Projektleiterin sorgt sie dafür, dass sich alle Beteiligten optimal ins Projekt einbringen.
Fredi Althaus	Der sportbegeisterte Primarlehrer unterrichtete acht Jahre lang als Klassenlehrperson auf der Unter- und Mittelstufe. Während seiner Lehrertätigkeit bildete er sich weiter in Webdesign und beschäftigte sich intensiv mit gestalterischen Arbeiten und Fotografie. In der Praxis testete er neue digitale Angebote und integrierte sie in seinen Unterricht. Die Faszination von Bildung im Zusammenhang mit neuen Medien führte ihn 2011 zu LerNetz. Anfang 2015 schloss er sein Masterstudium in «Interaction Design» an der Hochschule für Technik Rapperswil ab. Fredi Althaus surft wann immer möglich auf dem Wasser, statt im Internet.
Andréa Belliger, Prof. Dr.	Andrea Belliger ist Prorektorin der PH Luzern, leitet den Bereich Dienstleistungen und ist Mitglied der Hochschulleitung. Zudem ist sie am IKF tätig. Sie forscht, lehrt und berät Organisationen zu Fragen von Trends und Veränderungen im gesellschaftlichen Kommunikationsverhalten, insbesondere in den Bereichen Bildung, Verwaltung und Gesundheit. Sie konzipiert Weiterbildungsmassnahmen, entwickelt Lehrpläne und Curricula, unterstützt Organisationen bei Entwicklungsarbeiten, hält Vorträge, Inputs und in house Schulungen in Organisationen ganz unterschiedlicher Art.
Daniele Corciulo	Accessibility Consultant bei Access4All. Daniele Corciulo startete im August 2009 die Arbeit bei der Stiftung «Zugang für alle». Daniele ist blind und absolviert bei der Stiftung «Zugang für alle» eine Weiterbildung zum ECDL-Webmaster und Accessibility-Spezialist. Daniele Corciulo beschäftigt sich insbesondere mit Web Accessibility, mobile Apps mit dem Thema "barrierefreie PDF-Dokumente".
Torsten Fell, MBA	Torsten Fell war u.a. verantwortlich bei Raiffeisen Schweiz – St.Gallen, für die Fach-/Verkaufs- und Bankapplikationsausbildung und das Thema Neue Lernformen in der Raiffeisen Academy. Weiterhin war er bei Dresdner Bank in der strategischen Personalentwicklung tätig und der ING DiBa zentral verantwortlich für neue Lernformen. Aufbauend auf seiner gewerblichen Ausbildung als Industrieelektroniker und dem Studium der Elektrotechnik hat er berufsbegleitend mehrere Studiengänge abgeschlossen u.a. Experte für Neue Lerntechnologien und MBA e-Learning/Wissensmanagement in Luzern. Er ist seit mehreren Jahren mit „Wissen schafft Werte“ selbstständig tätig und unterstützt Organisationen bei der Gestaltung und Implementierung neuer Lern-, Wissens- und Innovationsprozesse. Weiterhin ist er Autor des Podcast „Vision 2053 – Lernen und Arbeiten in der Zukunft“.

Max Hemmo	Mediendidaktiker, Max weiss, wie er seine Begeisterung für die Filmproduktion weitertragen kann. Als diplomierter Film- und Fernsehproduzent und Screenwriter realisierte er als Projekt- und Forschungsleiter über 30 Medien- und Hochschulprojekte und unterrichtet seit mehreren Jahren Sponsoring, Crowdfunding und Storytelling. Sein filmisches Know-how und seine Fähigkeit zu vermitteln machen ihn zum Spezialisten für die Entwicklung digitaler Lernangebote – zuerst an zwei Hochschulen in der Schweiz und Deutschland - und heute bei LerNetz.
Andreas Hieber, lic. phil. hist.; Dipl. HLA	<p>Leiter Geschäftsbereich «LerNetz für Schulen»            Nach der Matura studierte Andreas Hieber in Bern und Paris Geschichte, Volkswirtschaftslehre und Staatsrecht, mit Abschluss Lizentiat und Höheres Lehramt. Zwischen 2001 und 2006 war er am Gymnasium Muristalden in Bern Gymnasiallehrer und Fachschaftsvorsitzender in den Fächern «Geschichte» und «Einführung in Wirtschaft und Recht».</p> <p>Zudem wirkte er als Autor bei der Entwicklung verschiedener Lehrmittel mit und engagierte sich in der Lehrerweiterbildung (u. a. WBZ und EHB). Dank eines Stipendiums des Schweizerischen Nationalfonds (SNF) konnte er in den Jahren 2005 und 2006 an der LMU in München einen längeren Forschungsaufenthalt absolvieren.</p>
René Krebs, dipl. Psych. FSP	Seit 2012 freiberuflich tätig als Kursleiter und Berater im Bereich strukturierte schriftliche Prüfungen insbesondere nach der Multiple Choice Methode. Zuvor langjähriger wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Abteilung für Assessment und Evaluation des Instituts für Medizinische Lehre an der Universität Bern. Autor des Buches „Prüfen mit Multiple Choice - Kompetent planen, entwickeln, durchführen und auswerten“.
Sibylle Loetscher, lic. phil., Psychologin	Partner und User Experience Architect bei der Zeix AG. Sibylle studierte Psychologie an der Universität Zürich mit Schwerpunkt Sozialpsychologie. Seither arbeitet sie bei Zeix und beschäftigt sich damit, Websites und Applikationen mit herausragender User Experience zu entwickeln. Sie interessiert sich ein klein wenig mehr für Mensch als Maschine und zieht aus Überzeugung für die User ins Feld. Sie mag durchdachte Konzepte und gute Texte. Ihre Erfahrung gibt Sie gerne als Dozentin weiter.
Silvan Mahler	Mediendidaktiker, Bereits während seiner Ausbildung in Elektronik und Elektrotechnik steckte Silvans Kopf nicht nur in Computern und Apparaten. Er betätigte sich daneben in Jugendverbänden, bildete sich zum Erwachsenenbildner weiter und war als Fotograf unterwegs. Nach drei Jahren als Softwareentwickler und Consultant kam er zu LerNetz, wo er als Leiter von Lernmedienprojekten Technik, Didaktik und Mediengestaltung vereint. Als bikender Bergerklimmer plant er vorausschauend und hält den Gesamtblick über Ziel und Etappen seiner Projekte.
Bernhard Probst, lic. phil. II, Dipl. HLA, Executive MBA Uni Zürich/Stanford	<p>Geschäftsleiter und Mitglied des Verwaltungsrates bei der LerNetz AG Bernhard Probst erwarb das Primarlehrer-Diplom am Seminar Muristalden in Bern. Er studierte Geografie und Volkswirtschaftslehre an der Uni Bern und schloss das Höhere Lehramt ab. Anschliessend bildete er sich in betriebswirtschaftlicher Richtung weiter (Executive MBA, Uni Zürich, Uni Stanford).</p> <p>Schon während der Studienzeit unterrichtete er zuerst als Primar- und Sekundarlehrer und später als Gymnasiallehrer für Volkswirtschaftslehre (Gymnasium Köniz, Berufsmaturitätsschule Zürich und in der Erwachsenenbildung). Von 1996 bis 2000 war er Lektor und dann stellvertretender Verlagsleiter eines renommierten Lernmedienverlages. Als Mitgründer und Geschäftsleiter war er dann massgeblich am Aufbau des h.e.p. verlags beteiligt. Während knapp drei Jahren leitete er Advesco Learning Systems (Verlagsgruppe Westermann) und war vor allem im E- Learning Bereich für Banken in Deutschland tätig.</p>
Stephan Romer	Stephan Romer arbeitet als Mitglied der Schulleitung am Berufsbildungszentrum Goldau. Seit der Ausbildung zum eidg. dipl. Berufsschullehrer unterrichtet er seit fast 20 Jahren allgemeinbildenden Unterricht. Moodle (und andere E-Learning Angebote) setzt er seit mehreren Jahren regelmässig im Unterricht ein. Er bietet am Eidgenössischen Hochschuleinstitut für Berufsbildung und anderen Schulen der Sekundarstufe II Weiterbildungen und Schulungen zu Moodle an.



Jürg Rötthlisberger	Zentrum Elektronische Medien des Bundes in Bern, Chef Interaktive Medien, Eidgenössisches Departement für Verteidigung, Bevölkerungsschutz und Sport VBS, Schweizer Armee, Logistikkbasis der Armee
Thorsten Ryu	Thorsten Ryu liess sich nach dem Jura Studium zum Trainer ausbilden und folgte damit seiner Begeisterung für Didaktik und praxisnahes Lernen. Seit 2002 stand Training im Bereich Consumer Electronics im Zentrum seiner Tätigkeit. Des Weiteren kam die Persönlichkeitsentwicklung von Trainerteams dazu. In diesem Zusammenhang bildete sich Thorsten Ryu zum diplomierten Coach und Supervisor weiter. Später erwarb er den Mastertitel (MSc -Training and Development) mit Schwerpunkt Wissensmanagement und Instructional Design. Er liess sich danach zum Experten für neue Lerntechnologien an der Hochschule Furtwangen ausbilden. 2010 wechselte Thorsten Ryu von der Selbstständigkeit in die Funktion "Leiter Weiterbildung" einer Retail Unternehmung. Mit der Einführung eines Learning Management Systems und dem anschliessenden Umbau der Ausbildungsabteilung verlagerte sich seine Tätigkeit zunehmend in den spannenden Bereich elektronischer Lernmedien. Seit September 2012 ist Thorsten Ryu bei der Lernnetz AG hauptsächlich mit Beratung und Konzeption elektronischer Lernmedien befasst. Ausgleich findet er in der Natur, bei Spielabendenden mit Freunden oder auf seinem Motorrad.
Daniel Stoller-Schai, Dr. oec. HSG	Daniel Stoller-Schai, Dr. oec. HSG, absolvierte ein Studium der Erziehungswissenschaften, Informatik und Psychologie an der Universität Zürich. Er arbeitete danach im Bereich Erwachsenenweiterbildung und Bildungsforschung. An der Universität St. Gallen war er am Aufbau des Learning Centers beteiligt und promovierte zum Thema E-Collaboration. Als E-Learning Manager hat er u.a. in der Firma Phonak und UBS Erfahrungen mit dem globalen Einsatz internetgestützter Lern-Technologien gesammelt. Er arbeitet als Leiter „Sales & Marketing“ für die Firma Crealogix - Digital Learning ( <a href="http://www.crealogix.com">www.crealogix.com</a> ). Er ist Leiter der Swiss eLearning Conference ( <a href="http://www.selc.ch">www.selc.ch</a> ), die 2019 zum 9. Mal stattfindet und Vorstandsmitglied der European Corporate Learning Association ( <a href="http://www.e-cla.org">www.e-cla.org</a> ).
Andreas Uebelbacher	Andreas Uebelbacher hat an der Universität Bern Arbeits- und Organisationspsychologie studiert. Während 6 Jahren hat er bei der Swisscom benutzer-orientierte Prozesse eingeführt, in vielen Projekten selbst Methoden des Benutzereinbezugs durchgeführt und ein Team von Interface Designern und Usability Consultants geleitet. Inzwischen leitet er bei der Stiftung «Zugang für alle» den Bereich Dienstleistungen und berät Unternehmen und Behörden dabei, wie sie ihre elektronischen Angebote auch für Menschen mit Behinderungen zugänglich gestalten können.
Marc Widmer, MA	Nach der Matura absolvierte Marc Widmer die Ausbildung zum Multimediaproduzenten und anschliessend zum Sekundarlehrer phil II. Nach Beendigung des Studiums erfolgte eine Anstellung an der Pädagogischen Hochschule der FHNW als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Medienpädagogik/ICT und später im Bereich e-Learning, wo er als Berater für Dozierenden und Lehrpersonen so wie in der Lehrerinnen- und Lehrerweiterbildung tätig war. 2011 schliesst er sein Studium der Mediendidaktik an der Uni Duisburg-Essen ab. Bei der LerNetz AG arbeitet Marc Widmer seit April 2011 als Projektleiter im Bereich Schulen und ist spezialisiert auf die Konzeption von Lernspielen.
Raphael Wild	Nach dem Abschluss an der Pädagogischen Hochschule Zürich unterrichtete er während sechs Jahren Begabungs- und Begabtenförderung. Der passionierte Filmmacher (Auftragsfilme, Filmteam der Armee) und Lehrrmittelauteur (Gymivorbereitung) hat sich als Lehrperson intensiv mit der Nutzung von digitalen Lernmedien auseinandergesetzt. In Berlin leitete er an der Technischen Kunsthochschule (BTK) ein Projekt zur Umsetzung einer Lernplattform mit dem Fokus auf Interaction und User Interface Design. An der Hochschule Luzern - Wirtschaft hat er mit dem Master in Business Administration, Major in Business Development & Promotion abgeschlossen.
Peter Zurflüh, Eidg. Marketingfachmann	Peter Zurflüh besuchte das Lehrerseminar Hofwil und unterrichtet heute ein kleines Pensum an einer Oberstufenschule in Thun. Neben seiner Tätigkeit an der Volksschule bildete er sich intensiv in den Bereichen Kulturmanagement und Marketing weiter (Eidg. Marketingplaner, Zertifikat Kulturmanagement). Projektleiter Bereich Kommunikation Lernnetz AG



## 10 Organisatorische Hinweise

### 10.1 Präsenzpflcht und -kontrolle

Insgesamt ist für die 16.5 Kurstage, die Aufgaben, das Selbststudium sowie die Projektarbeit mit einem Aufwand von 450 Stunden (15 ECTS) zu rechnen.

Es besteht eine Präsenzpflcht von 80% an den kursorischen Veranstaltungen.

### 10.2 Zugang zu Kursunterlagen

Die Kursunterlagen werden elektronisch über ein Learning Management System zur Verfügung gestellt. Die Abgabe der Leistungsnachweise erfolgt ebenfalls über das LMS. Zudem steht ein Blog zur Verfügung.

### 10.3 Praxispartner

Den Teilnehmenden wird im Rahmen der Portfolioarbeit die Möglichkeit geboten, eigene Projekte umzusetzen. Ergänzend besteht die Möglichkeit einer Mitarbeit in einem konkreten Projekt bei unserem Praxispartner, der LerNetz AG (Bern und Zürich) oder einer weiteren Partnerorganisation.

### 10.4 Kosten

Die Kosten pro Teilnehmer/in für den gesamten CAS inkl. Leistungsnachweis betragen CHF 7'200.–, zuzüglich der Aufnahmegebühr von CHF 350.–

## 11 Termine, Kursort, Lageplan, Kontaktadresse

### 11.1 Termine 2019 auf einen Blick

<b>Modul 1: Lehr-und Lernszenarien mit Medien konzipieren (6 Tage)</b>	
1.1 Einführung	SA 25.5.2019
1.2 Konzeption eines Lernmediums	FR, 14.6.2019
1.3 Prototyping eines Lernmediums	SA, 15.6.2019
1.4 Projektmanagement für Lernmedienprojekte	FR, 28.6.2019
1.5 Visual Storytelling in der Vermittlung am Bsp. von Filmen	SA, 29.6.2019
1.6 Exkursion: User Education, Usability & Barrierefreiheit	FR, 5.7.2019 <b>in Zürich</b>
<i>Leistungsnachweis 1: Grobkonzept inklusive Projektplan, Ressourcenschätzung sowie entweder Visualisierungen oder Drehbuch etc.</i>	<i>Abgabe bis 18.08.2019 Feedback bis 01.09.2019</i>
<b>Modul 2: Lernmedien umsetzen (7 Tage)</b>	
2.1 LernBuch – eBooks, Enhanced Books	FR, 30.8.2019
2.2 LernSystem – am Beispiel des LMS Moodle	SA, 31.8.2019
2.3 LernModul – WBT Web Based Training	FR, 6.9.2019
2.4 LernTrends und LernContent	SA, 7.9.2019
2.5 LernFragen – Online-Tests und -Quizzes	FR, 20.9.2019
2.6 LernSpiele – Gamification und Game Based Learning	SA, 21.9.2019
2.7 LernFilm – Video	SA, 26.10.2019

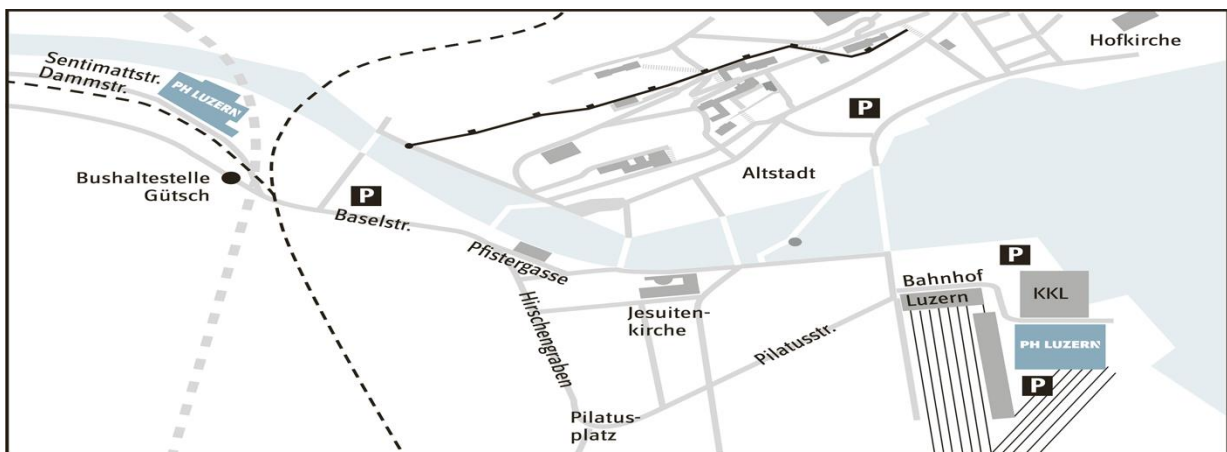
<b>Modul 3: eLearning begleiten und betreiben (3.5 Tage)</b>	
3.1 Exkursion: Praxisinput Lernmedienproduktion	FR, 8.11.2019 <b>in Bern</b>
3.2 WebConferencing – Lernprozesse begleiten	SA, 9.11.2019, <b>online</b>
3.3 Einführung und Betrieb von Lernmedien und E-Learning-Angeboten	FR, 22.11.2019, Halbtage
3.4 Online Coaching	9.11.-22.11.2019, <b>online</b>
<i>Leistungsnachweis 2: Erstellen eines dem Lernmedienformat angepassten Prototyps</i>	<i>Abgabe bis 24.11.2019 Feedback bis 08.12.2019</i>
<b>6. Abschlusstag (0.5 Tag)</b>	
<i>Leistungsnachweis 3: Projektpräsentationen</i>	SA 14.12.2019

## 11.2 Kursort

Die Kurstage finden in Luzern in den neuen Räumlichkeiten der PH Luzern an der Frohburgstrasse 3 direkt hinter dem Bahnhof Luzern statt.

## 11.3 Lageplan

Lageplan PH Luzern, Frohburgstrasse 3, Luzern:



## 11.4 Kontakte und Sprechstunden

Inhaltliche oder persönliche Fragen zum CAS E-Learning Design können mit der Studienleitung telefonisch, per Mail oder in einem persönlichen Gespräch geklärt werden.

Prof. Dr. Andréa Belliger, Studiengangleitung CAS E-Learning Design  
T. 041 203 00 67  
andrea.belliger@phlu.ch

Für organisatorische oder administrative Fragen kontaktieren Sie bitte das Sekretariat.  
Florence Dobler  
Frohburgstrasse 3  
Postfach  
6002 Luzern  
T. 041 203 00 78  
florence.dobler@phlu.ch