

PHZ Luzern
Weiterbildung und Zusatzausbildungen
Sentimatt 1
6003 Luzern
www.wbza.luzern.phz.ch

Ab 01.09.2011:
Frohburgstrasse 3
6002 Luzern



CAS E-Learning Design

Interaktive Lernmedien erfolgreich umsetzen

Studienleitung

Prof. Dr. Andréa Belliger
Sentimatt 1, 6003 Luzern
andrea.belliger@phz.ch
Telefon 041 228 68 89

Anmeldung

Das Anmeldeformular finden Sie unter
[www.wbza.luzern.phz.ch/zusatzausbildungen/
cas-e-learning-design/](http://www.wbza.luzern.phz.ch/zusatzausbildungen/cas-e-learning-design/)
oder erhalten sie vom Studiengangssekretariat:
Antia Berisha, anita.berisha@phz.ch
Telefon 042 228 69 58

Stand Januar 2011. Änderungen vorbehalten.



CAS E-Learning Design

Im Zertifikatskurs «CAS E-Learning Design – Interaktive Lernmedien erfolgreich umsetzen» 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 strategischen Grundfragen des Medieneinsatzes, über die adäquate Wahl und Kombination der Lernmedien und die Entwicklung geeigneter Lernszenarien, hin zu Projektmanagement, Gestaltung, Begleitung und Evaluation interaktiver Lernmedien. Dies wird zudem an einem konkreten Projekt praxisnah geübt, welches während des Kurses Schritt für Schritt unter Anleitung der Expertinnen und Experten umgesetzt wird.

Der berufsbegleitende Zertifikatskurs umfasst 15 CP nach ECTS.

Zielgruppe	Der CAS E-Learning Design richtet sich in erster Linie an Fachpersonen für Lehren und Lernen: <ul style="list-style-type: none">• 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 Instruktoressen, Kurs- und Seminarleitende• ICT-Verantwortliche bzw. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus IT-Abteilungen, die E-Learning-Aufgaben in Bildungsinstitutionen und Firmen übernehmen.• Selbstständige aus den Bereichen E-Learning und Bildungsberatung
Zulassungsbedingungen	<ul style="list-style-type: none">• Abgeschlossene pädagogische Ausbildung (Lehrdiplom; BA), Hochschulabschluss oder vergleichbare Ausbildung
Ziele	Nach Abschluss des CAS verfügen die Teilnehmenden über das Wissen und die Kompetenzen, Lernmedien-Projekte erfolgreich umzusetzen. Dies umfasst insbesondere <ul style="list-style-type: none">• die Planung, didaktische Konzeption und Entwicklung von digitalen Lernmedien• die Begleitung und das Management von Lernmedien-, E-Learning- und Blended Learning-Projekten auf allen Schulstufen, in Verwaltungen und Unternehmen• die Beratung beim Einsatz interaktiver Lernmedien
Aufwand	Insgesamt ist für die 16,5 Kurstage, die online Lerneinheiten, das Selbststudium sowie die Projektarbeit mit einem Aufwand von 450 Stunden (15 CP nach ECTS) zu rechnen.

Kosten	Die Kosten pro Teilnehmer/in für den gesamten CAS inkl. Zertifikatsarbeit betragen CHF 7200.– zuzüglich CHF 350.– Aufnahmegebühr.
Daten	Die 16,5 Kurstage in Luzern finden im Zeitraum von 10 Monaten statt und starten im August 2011. Die Präsenztage dauern jeweils von 09.15 bis 12.00 und von 13.00 bis 16.30 Uhr. Detailinformationen und Termine finde sich unter: www.wbza.luzern.phz.ch/zusatzausbildungen/cas-e-learning-design/
Praxispartner	Den Teilnehmenden wird die Möglichkeit geboten, eigene Projekte umzusetzen. Ergänzend besteht die Möglichkeit der Mitarbeit in einem Projekt bei unserem Praxispartner, der LerNetz AG, oder einer weiteren Partnerorganisation.
Anschlüsse	Anschlussmöglichkeiten für Absolventinnen und Absolventen des CAS E-Learning Design an einen MAS werden zur Zeit geprüft.

Studieninhalte

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

1. Lernmedien initiieren und planen

- a. Unterschiedlichste Lernmedienangebote kennenlernen
- b. Projektmanagement und Projektplanung, Grobkonzept

2. Lernmedien konzipieren und Beratungskompetenz entwickeln

- a. Lehr- und Lernszenarien mit Medien (angewandte Mediendidaktik)
- b. Vom Grobkonzept zum Feinkonzept, Teilkonzepte
- c. Strategische Aspekte eines Lernmedienprojektes, Beratungskompetenz entwickeln

3. Lernmedien entwickeln und produzieren

- a. Feinkonzept und Drehbuch
- b. Medienformen und Lernmedienformate mit Vertiefung zu Tests, Übungen und Frageformen
- c. Produktionstechniken und Tools (Lernfilm, Lernbuch, LMS, Social Media, Autorentools etc.)
- d. Praxisinput Lernmedienproduktion

4. Lernmedien einsetzen, testen und Qualitätssicherung realisieren

- a. Lernprozesse begleiten und unterstützen: Einsatz von Social Software, Kollaborationstools, Video-Conferencing für eModeration und eCoaching
- b. Qualitätssicherung, Testing & Usability
- c. Praxisinput Barrierefreiheit

5. Lernmedien unterhalten und vermitteln

- a. Support und Betrieb von Lernmedien und E-Learning-Angeboten
- b. Marketing und Vertrieb von Lernmedien