



## Kurzbeschreibung der einzelnen eLearning-Module von gtn



Exabis ePortfolio ermöglicht die ePortfolio-Arbeit innerhalb von Moodle. Artefakte können zu Ansichten zusammengestellt und von Lernenden beliebig publiziert werden. Einzelne Artefakte können mit Kompetenzen versehen und über exabis competencies verfügbar gemacht werden.



Exabis competencies bringt Bildungsstandards in Moodle-Kurse. Über ein Online-Erfassungstool werden eigene Standards/Deskriptoren mit assoziierten Beispielen erfasst und für die gesamte Moodle-Installation verfügbar gemacht. Der Kompetenzerwerb von Lernenden wird protokolliert und visualisiert.



Exabis student review führt verbalisierte Teambeurteilungen in Moodle ein. LehrerInnen und SchülerInnen können gemeinsam periodisch verbalisierte Beurteilungen und Beurteilungen mit Bildungsstandards-Kategorien durchführen. Der Ausdruck ist jederzeit im pdf-Format möglich.



Exabis games bringt das didaktische Prinzip game-based-learning in Moodle-Kurse. Das Braingame vermittelt selbsterstellte Wissensfragen, exaclick setzt das Dalli-Klick-Spielprinzip um, gamelabs bindet von SchülerInnen produzierte Adventures in Moodle ein.



Das digitale Europäische Sprachenportfolio ermöglicht die Auseinandersetzung mit der eigenen Sprachentwicklung, führt das Prinzip von LernpartnerInnen ein, dokumentiert den Kompetenzerwerb in sprachlichen Fertigkeiten und Niveaus und generiert automatisiert den Europäischen Sprachenpass. Die Dossierfunktion nutzt exabis ePortfolio.



Das elektronische persönlichkeitsorientierte Portfolio versucht selbstangeleitetes Lernen mit unterschiedlichen Bildungsstandards zu kombinieren. Die Bearbeitung erfolgt über eine Smartphone-App - somit liegt auch der Fokus auf der Nutzung individueller Apps zur Lösung von Aufgabenstellungen, je nach Interesse und Ziel des jeweiligen Lernenden - die Datenspeicherung erfolgt in exabis ePortfolio und exabis competencies.

# Kompetenzorientierter Unterricht mit exabis

