

Heinecke, Michael

Digitale Skripte mit Markdown und elearn.js als Basistechnologie für OER

Wachtler, Josef [Hrsg.]; Ebner, Martin [Hrsg.]; Gröblinger, Ortrun [Hrsg.]; Kopp, Michael [Hrsg.]; Bratengeyer, Erwin [Hrsg.]; Steinbacher, Hans-Peter [Hrsg.]; Freisleben-Teutscher, Christian [Hrsg.]; Kapper, Christine [Hrsg.]: *Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung*. Münster; New York : Waxmann 2016, S. 107-116. - (Medien in der Wissenschaft; 71)



Quellenangabe/ Reference:

Heinecke, Michael: Digitale Skripte mit Markdown und elearn.js als Basistechnologie für OER - In: Wachtler, Josef [Hrsg.]; Ebner, Martin [Hrsg.]; Gröblinger, Ortrun [Hrsg.]; Kopp, Michael [Hrsg.]; Bratengeyer, Erwin [Hrsg.]; Steinbacher, Hans-Peter [Hrsg.]; Freisleben-Teutscher, Christian [Hrsg.]; Kapper, Christine [Hrsg.]: *Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung*. Münster; New York : Waxmann 2016, S. 107-116 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-157841 - DOI: 10.25656/01:15784

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-157841>

<https://doi.org/10.25656/01:15784>

in Kooperation mit / in cooperation with:



WAXMANN
www.waxmann.com

<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft



J. Wachtler, M. Ebner, O. Gröbinger,
M. Kopp, E. Bratengeyer, H.-P. Steinbacher,
C. Freisleben-Teutscher, C. Kapper

Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung

Josef Wachtler, Martin Ebner, Ortrun Gröbinger,
Michael Kopp, Erwin Bratengeyer, Hans-Peter Steinbacher,
Christian Freisleben-Teutscher, Christine Kapper
(Hrsg.)

Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung



Waxmann 2016
Münster • New York

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Medien in der Wissenschaft, Band 71

ISSN 1434-3436

ISBN 978-3-8309-3490-5

ISBN-A 10.978.38309/34905

Der Volltext ist online unter www.waxmann.com/buch3490 abrufbar.

Die Einzelbeiträge und zugehörige Dateien sind unter <http://2016.gmw-online.de> abrufbar und kommentierbar.

© Waxmann Verlag GmbH, 2016

www.waxmann.com

info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Pleßmann Design, Ascheberg

Umschlagfoto: © rawpixel – Fotolia.com

Satz: Stoddart Satz- und Layoutservice, Münster

Druck: Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier,
säurefrei gemäß ISO 9706



Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhalt

*Josef Wachtler, Martin Ebner, Ortrun Gröblinger, Michael Kopp,
Erwin Bratengeyer, Hans-Peter Steinbacher, Christian Freisleben-Teutscher,
Christine Kapper*
Editorial..... 11

1. Full Paper

Sabine Hueber
Design-Based-Research als Methode zur Erforschung von innovativen
Szenarien wissenschaftlicher Zusammenarbeit 14

Alexandra Totter, Felix M. Schmitz, Dominik Petko
Online-Reflexion mittels Weblogs: Ein disziplinübergreifender Ansatz
zum Umgang mit Belastung in der berufspraktischen Ausbildung
angehender Lehrpersonen und Mediziner/innen 24

Sandra Schön, Martin Ebner, Sebastian Horndasch, Hannes Rothe
Booksprints im Hochschulkontext: Drei erfolgreiche
Beispiele für das gemeinsame Schreiben in kurzen Zeiträumen 35

Christine Michitsch, Udo Nackenhorst
Transmedia Learning – Digitale Bildungsprozesse mithilfe
journalistischer Konzepte professionalisieren 46

Martin Ebner, Anja Lorenz, Sandra Schön, Andreas Wittke
Offene Lizenzen als Treiber für neuartige Kooperationen
und Innovationen in der Bildung 55

Anita Holdener, Silke Bellanger, Seraina Mohr
„Digitale Kompetenz“ als hochschulweiter Bezugsrahmen in einem
Strategieentwicklungsprozess 65

Nina Grünberger, Claudia Kuttner, Helge Lamm
Situier. Partizipativ. Adaptiv.
Kollaboration in pädagogischer Forschung und
Praxis im Projekt „MediaMatters!“ 75

Tanja Jadin
Community Building unter Lehrpersonen zum kompetenzorientierten
Einsatz neuer Medien im Unterricht 85

Sandra Schön, Martin Ebner, Kristin Narr, Markus Peißl
Vom Modellprojekt über den Online-Kurs bis zum Handbuch –
von gelungenen Projekten und Kooperationen im Bereich des
„Making“ mit Kindern 96

<i>Michael Heinecke</i> Digitale Skripte mit Markdown und elearn.js als Basistechnologie für OER	107
<i>Petra Bauer, Fabian Geib, Christian Kogler</i> Internationale Online-Kooperation: Videowettbewerb EDIT	117
<i>Hans-Peter Steinbacher, Erwin Bratengeyer</i> Ergebnisse der Studie zur Erfassung der österreichischen Hochschul-E-Learning-Landschaft	127
<i>Regina Obexer, Natasha Giardina</i> What is a Learning Designer? Support roles and structures for collaborative E-Learning implementation.....	137
<i>Catrina Grella, Christoph Meinel</i> Einblicke in die Interaktion zwischen Lernenden am Beispiel eines Massive Open Online Courses – eine empirische Analyse	147
<i>Bernhard Koller, Adina Koller</i> Gamification: Die bijektive Abbildung zwischen Minecraft und sozialen Kompetenzen im Schulalltag.....	157
<i>Hedy Wagner, Klaus Himpsl-Gutermann, Reinhard Bauer, Angelika Zagler</i> E-Portfolios aus der Perspektive von Hochschullehrenden Von der kollegialen Zusammenarbeit zur nachhaltigen Entwicklung von Lehrkompetenzen.....	168
<i>Fabian Krapp, Steffen Moser, Stefanie Bärtele, Gabriele Gröger, Hermann Schumacher</i> Entwicklung redaktioneller Prozesse zur Erstellung universitärer Weiterbildungsangebote auf Grundlage einer persona-inspirierten Anforderungsanalyse	179
<i>Sandra Niedermeier, Claudia Müller</i> Game-Based-Learning in Aus- und Weiterbildung – von der Idee zur Umsetzung	190
<i>Peter Baumgartner, Ingrid Bergner</i> Einige Feedback-Arten für Online-Lernen: Taxonomie und Realisierung von Feedback-Mustern für Multiple-Choice-Tests in Moodle.....	201
2. Short Paper & Educamp Beiträge	
<i>Elke Lackner, Michael Raunig</i> Gemeinsame webbasierte Textproduktion: konzeptuelle Überlegungen	211

<i>Hanna Vollmann, Elke Jantscher, Christine Kapper, Corinna Koschmieder, Jürgen Pretsch, Aljoscha Neubauer</i> Das Kooperationsprojekt PädagogInnenbildung NEU – Entwicklung und Durchführung eines einheitlichen Aufnahmeverfahrens	216
<i>Angelika Zagler, Reinhard Bauer, Klaus Himpsl-Gutermann, Hedy Wagner</i> Personal Branding in Education: Wie viel (Peer-)Feedback braucht ein digitales Lehrportfolio? Eine Überlegung	221
<i>Jörn Töpfer, Hulusi Bozkurt, Margrit Ebinger, Andreas Griesinger, Julia Hansch, Andrea Honal, Silke Laubert, Bianka Lichtenberger, Christopher Paul, Thorsten Sauer, Dietlind Tittelbach-Helmrich, Markus Voß, Katja Wengler, Claudia Winkelmann</i> Das Projekt „eCampus“ – Standortübergreifende Kooperationen in der digitalen Lehre an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg.....	227
<i>Marc Egloffstein, Niko Baldus, Melanie Klingler</i> Kooperative Strategieentwicklung für Digitalisierung in der Lehre.....	232
<i>Thomas Nárosy, Helga Diendorfer</i> Ist Unterricht ohne digitale Medien und Werkzeuge nicht mehr gut genug? Oder: Fachdidaktik digital-inklusiv – eine Einladung zum Diskurs	238
<i>Regula Kunz, Dominik Tschopp, Pilar Gonzalez</i> Zusammenarbeit in Communities of Practice am Beispiel des Netzwerks „Schlüsselsituationen der Sozialen Arbeit“	243
<i>Carola Brunnbauer, Daniel Stainhauser</i> ILIAS-Lernobjekte als multimediale E-Books in der beook-Plattform: Ein Erfahrungsbericht.....	248
<i>Ulrike Maier, Armin Egetenmeier, Axel Löffler</i> Ist Moodle für elektronische Zulassungsverfahren in (fortgeschrittener) Mathematik einsetzbar? – ein Praxisbericht.....	253
<i>Claudia Börner, Nadine Schaarschmidt, Thomas Meschzan, Sylvia Frin</i> Innovation in der Lehre – Sind Videos im Hochschulalltag angekommen?	258
<i>Philipp Marquardt</i> Bildung, (digitales) Medium, Kollaboration: Über die Kompatibilität der Begriffe und Theorien	264
<i>Felix C. Seyfarth, Claudia Bremer, Ines Paland-Riedmüller</i> Integrative Bildungsangebote für Flüchtlinge online skalieren: Ein didaktisches Modell zur Kompetenzvermittlung.....	270

<i>Thomas Nárosy, Helga Diendorfer, Thomas Leitgeb</i> Die NMS-Vernetzungsplattform: ein Raum für Schul- und Professionsentwicklung: Eine Einladung zur Beforschung	276
<i>Michaela Moser, Christian F. Freisleben-Teutscher</i> Partizipation bei Erweiterung und Gestaltung von Lernräumen	282
<i>Peter Schneckenleitner</i> Reflexionen über die Bedeutung des Offline-Bereiches für die Bildung am Beispiel der Informationsentwicklung	288
<i>Michael Steiner</i> Flipped Professional Team Coaching in der prozessorientierten Begleitung von Schulen im Rahmen des KidZ-Projekts (Klassenzimmer der Zukunft)	293
<i>Sabine Seufert, Christoph Meier</i> Digitale Transformation: Vom Blended Learning zum digitalisierten Leistungsprozess ‚Lehren und Lernen‘	298
<i>Anna-Sophia Bahl, Peter Hager, Tamara Peljord, Markus Pichler</i> It’s a Match! Eine online-ethnographische Untersuchung der App „Tinder“ aus Sicht der Medienbildung.....	303
<i>Nicola Würffel</i> Virtual Mobility fördern und Internationalisierung stärken durch transnationale, kooperative Blended-Learning-Seminare.....	308
<i>Adina Koller, Bernhard Koller</i> Konzepte von E-Learning in MMORPGs und Perspektiven zur Übertragung in den Bildungsbereich.....	313
<i>Christian F. Freisleben-Teutscher</i> Angewandte Improvisation: Beiträge zu Kooperation und Peer Learning.....	319

3. Poster

<i>Sindy Riebeck</i> Digitale Vernetzung der Lehrerbildung in Schulen und Hochschulen – ein Pilotprojekt	323
<i>Elske Ammenwerth, Werner Hackl</i> Interaktionsnetzwerke zur Analyse der Kooperation in virtuellen Lerncommunities.....	326

<i>Arne Beckmann, Anna-Maria Kamin, Alain Michel Keller, Silke Kirberg, Kathrin Pahlke-Kullik, Timon T. Temps, Yvonne Wegner, Dorothee M. Meister, Gudrun Oevel</i> „E-Assessment NRW“: Vernetzungspotenziale, Good Practices und Praxiserfahrungen. Ausgangslage	328
<i>Sabine Witt, Vinzenz Rast</i> Eine Website als Unterrichtsmedium: Zusammenarbeit und Sichtbarkeit im hybriden Unterrichtsformat	330
<i>Franziska Chen, Dominik Klaus, Anna Palienko-Friesinger</i> From team teaching to shared responsibility – Teaching Labs zur Förderung der Zusammenarbeit von Lehrenden	332
<i>Urban Lim, Samuel Witzig</i> Koordinierte Förderung der akademischen Medienkompetenz an der Hochschule.....	334
<i>Gerhard Brandhofer</i> Digitale Evangelisten, Apokalyptiker, Diskurssucher, Verweigerer und Münchhausens Trilemma	337
<i>Jörg Hafer, Frederic Matthé, Marlen Schumann</i> E-Teaching-Badgevergabe – Kollegiales Feedback als Qualitätsentwicklungsinstrument	339
<i>Anton Tremetzberger</i> Einsatz von Technologie in der Lehre – angereizt, gereizt oder ausgereizt?	341
<i>Martina Friesenbichler</i> Einsatz sozialer Medien zur Stakeholderkommunikation und -aktivierung im Rahmen interdisziplinärer Praktika	343
<i>Claudia Bremer, Martin Ebner, Andrea Gumpert, Sandra Hofhues, Beat Doebeli Honegger, Thomas Köhler, Anja Lorenz, Heinz Werner Wollersheim</i> Mediale Megatrends und die Position(-ierung) der Hochschulen zur Digitalisierung	345
<i>Claudia Bremer, Sandra Hofhues, Kerstin Mayrberger, Timo van Treeck</i> Offene Lehr-/Lernszenarien und Open Educational Practices an Hochschulen.....	348
<i>Katja Wengler, Judith Hüther, Claudia Bremer</i> Wie lassen sich hochschul- und standortübergreifende Lehrveranstaltungen realisieren?	350

<i>Marc Egloffstein, Elvira Schulze, Karina Piersig</i> Didaktische Gestaltung von Massive Open Online Courses: Rahmung, Rollen, Handlungsfelder	352
<i>Martina Mauch, Susanne Lutz, Gina Wiesweg, Tobias Falke, Alexander Kirchhof</i> Hochschulübergreifende technologiebasierte Kollaboration zur Qualifizierung studentischer E-Tutor/inn/en	354
<i>Thomas Sporer, Claudia Bremer</i> Offene Bildungsressourcen für das Lernen durch Verantwortung in Schule, Hochschule und Zivilgesellschaft.....	356
<i>Petra Missomelius, Michael Kern</i> Die visuelle Verbreitung von Wissen: Zur Reflexion des Visuellen in multimodalen Lernkonfigurationen (Ein Workshop in Kooperation mit LeOn, einem Anbieter von Online-Lehr-/Lernmaterialien).....	358
<i>Timon Tobias Temps, Alain Michel Keller, Kathrin Pahlke-Kullik, Anna-Maria Kamin, Dorothee M. Meister, Gudrun Oevel</i> Rechtliche und didaktische Fragen zu elektronischen Prüfungsformen – Erfahrungen und Handlungsempfehlungen aus dem Projekt „E-Assessment NRW“	360
<i>Josef Buchner</i> Die umgedrehte Lehrveranstaltung: Digitale Lernmaterialien produzieren.....	362
Autorinnen und Autoren	364
Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW).....	392

Digitale Skripte mit Markdown und elearn.js als Basistechnologie für OER

Zusammenfassung

An deutschen Hochschulen werden in zahlreichen Lehrveranstaltungen Skripte zur Wissensvermittlung genutzt und meist den Studierenden als PDF zum Download angeboten. Digitale Skripte ermöglichen es, die Vorteile von elektronischen Lehrmedien mit denen eines papierbasierten Veranstaltungsskriptes zu vereinen. Die Meta-Sprache Markdown dient hierbei als Autorensprache zur Generierung verschiedener Ausgabeformate wie PDF, HTML oder ePUB. Der Vorteil von Markdown liegt in dem einfachen und quelloffenen Format, welches sich problemlos teilen und adaptieren lässt, ohne spezielle Editoren oder Plattformen vorauszusetzen. Das frei lizenzierte elearn.js ermöglicht es, die HTML-Ausgabe von Markdown zu paginieren und mit Interaktionsmöglichkeiten auszustatten, wie zum Beispiel Navigation per Maus, Tastatur oder Wischgeste, Inhaltsverzeichnis, Bildergalerie, Quiz und weitere. Das dazugehörige Stylesheet passt die Darstellung der Inhalte responsive an alle geläufigen Bildschirmgrößen an. Markdown und elearn.js eignen sich somit bestens zur nachhaltigen Entwicklung von digitalen, offenen Lernressourcen.

1 Skripte in der alltäglichen Hochschulpraxis

Veranstaltungsskripte werden an Hochschulen meist begleitend zu Präsenz-Lehrveranstaltungen für die Teilnehmenden als Lernmaterial bereitgestellt, zum Beispiel als Vorlesungsskript oder Praktikumsskript. Die Skripte bieten den Studierenden in der Regel lehrbuchartige Texte zur Vor- oder Nachbereitung der Lehrveranstaltung, die von den DozentInnen inhaltlich speziell auf diesen Bedarf zugeschnitten werden. Dies geschieht häufig in Inhaltsbereichen, für die es kein passendes Lehrbuch gibt oder in denen die verfügbaren Lehrtexte zu umfangreich oder zu verstreut vorliegen, um sie in der gegebenen Zeit bearbeiten zu können. Ein Handzettel-Ausdruck von Präsentationsfolien stellt kein vollwertiges Skript dar, da die Folien ohne das gesprochene Wort nicht den gesamten Inhalt widerspiegeln. Aus manchen Vorlesungsskripten sind im Laufe der Jahre Lehrbücher entstanden (vgl. Skriptum, Wikipedia).

Skripte werden in der Regel in einem Office-Programm wie MS Word oder LibreOffice Writer verfasst. In technischeren Fächern ist auch die Nutzung

des Textsatzsystems LaTeX verbreitet. Für die Bürokommunikation und einfache Drucksachen sind Office-Programme sehr gut geeignet. Ist jedoch das Ziel, auch im Internet zu veröffentlichen, macht die Überführung der Inhalte aus einem Textverarbeitungsprogramm in HTML unnötig viel Arbeit. Aus LaTeX ist die Konvertierung nach HTML problemlos möglich, doch die meisten Autoren scheuen die große Anfangshürde beim Erlernen der LaTeX-Syntax und Aufsetzen des Satzsystems.

Die Möglichkeiten, die sich bieten, wenn Skripte vornehmlich digital als HTML-Seiten veröffentlicht werden, sind vielfältig. Vor allem die Einbindung von dynamischen und interaktiven Medien sind hier hervorzuheben (vgl. Skript, eTeaching.org). Schon länger ist man im E-Learning auf der Suche nach einem geeigneten Ansatz, um komfortabel Online- und Print-Versionen von Lehrtexten aus einer Quelle generieren zu können. Doch entweder sind die Autorenumgebungen zu technisch und schwierig zu erlernen (z.B. eLML), oder sie setzen auf WYSIWYG-Editoren, die leider nicht in der Lage sind, wirklich sauberen HTML-Code zu generieren. Einige Wiki-Engines sind zwar in der Lage, Artikel auch als PDF auszugeben, doch werden die Autoren dadurch beschränkt, dass sie nur im Browser online arbeiten können und auf eine Installation eines solchen Wiki-Servers angewiesen sind.

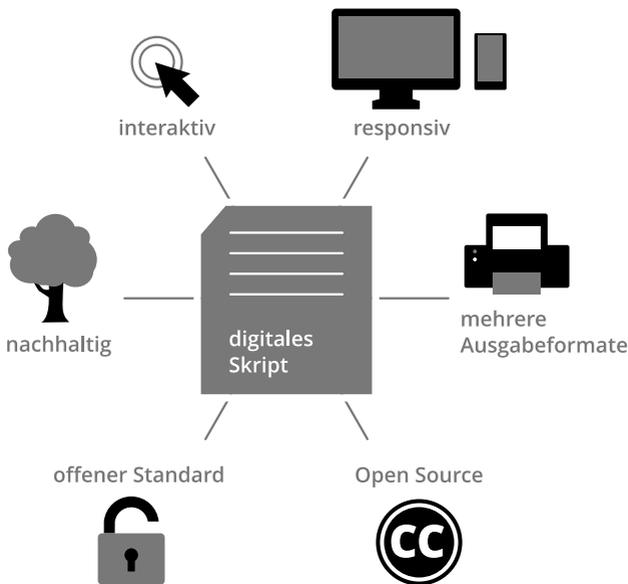


Abb. 1: Eigenschaften von zukunftsfähigen Digitalen Skripten.

2 Anforderungen an offene digitale Skripte

Soll das Skriptum in ein digitales zukunftsfähiges Format gebracht werden, so können verschiedene Anforderungen daran gestellt werden (vgl. Abb. 1). Die Anforderungen sind zum einen aus der Tatsache der steigenden Mobilität und dem einhergehenden Mobile Computing (Horizon Report 2011, JIM-Studie 2015), zum anderen aus den praktischen Erfahrungen mit E-Learning-Standards und den Problemen bei der Wiederverwendung von OER abgeleitet (Amiel, 2013, Tabuenca, 2015).

Folgende Anforderungen werden an die digitalen Skripte gestellt:

- einfach und überall zu erstellen
- ohne speziellen Editor
- in offenem Quell-Format
- leicht weiterzugeben, anzupassen und zu überarbeiten
- mit interaktiven und dynamischen Medien
- in Webseiten und in Lernplattformen leicht integrierbar
- mit druckbarer Version
- auf allen gängigen Gerätetypen gut zu nutzen
- leicht und intuitiv zu navigieren
- offline nutzbar
- mit möglichst wenig Abhängigkeiten von externen Ressourcen
- möglichst kleine Dateigrößen, dadurch mobil besser nutzbar

Die Probleme gängiger E-Learning-Autorenworkflows werden anhand dieser Liste schnell deutlich. Vor allem die flexible Erstellung und Anpassung der Skripte ohne speziellen Editor sind herausstechende Merkmale, die offene Lernressourcen tragen sollten. Eine Basistechnologie hierzu bietet Markdown.

3 Entwicklung von Texten mit Markdown

Markdown ist eine Meta-Auszeichnungssprache, die sich bei der Auszeichnung von Textabschnitten sehr einfacher Markierungen bedient (Gruber, 2004). Dabei wird Markdown im Quelltext in einer einfachen Textdatei geschrieben. Die Art und Weise der Auszeichnung orientiert sich dabei an der gewachsenen Praxis, wie solche Markierungen beispielsweise auch in Text-E-Mails vorgenommen werden. Dabei ist das Ziel, den Quelltext weiterhin leicht schreib- und lesbar zu halten, und dennoch Textabschnitte eindeutig und leicht verständlich auszuzeichnen. Ursprünglich wurde Markdown entwickelt, um HTML-Inhalte effizient schreiben zu können, ohne einen WYSIWYG-Editor nutzen zu müssen. Das direkte Schreiben einer Markup-Sprache wie HTML wird als zu fehleranfällig und störend für den Schreibprozess angesehen. Dieser Ansatz wurde in letzter Zeit auch

für verschiedene Schreibprogramme aufgegriffen, um mit Hilfe von Markdown eine möglichst ablenkungsfreie Umgebung für konzentriertes Arbeiten am Text zu ermöglichen (writeMonkey, Byword).

Die erste Markdown-Implementierung bestand aus einem Pearl-Skript, welches die Auszeichnungen im Markdown in HTML-Tags umwandelt (Gruber, 2004). Nach und nach folgten weitere Implementierungen mit Erweiterungen des Funktionsumfangs und der Ziel-Formate (Multimarkdown, GitHub, Pandoc). Markdown wird nicht mehr nur als Mittel zum Schreiben für das Internet angesehen, sondern als Sprache für das konzentrierte Schreiben im Allgemeinen, auch für Printmedien oder wissenschaftliche Arbeiten. Tools zur Umwandlung von Markdown in PDFs oder in LaTeX machen das strukturierte Vorbereiten von für den Druck bestimmten Texten mit Markdown möglich. Ebenso ist das Generieren von E-Books im EPUB-Format möglich. Um die verschiedenen Dialekte von Markdown wieder zu vereinheitlichen und um Uneindeutiges der ursprünglichen Markdown-Implementation zu klären, wurde mit CommonMark eine Standardisierung von Markdown angestrebt (CommonMark).

Markdown stellt damit eine etablierte Lösung zum konzentrierten Schreiben dar, welches verschiedene Ausgabeformate wie HTML, PDF und EPUB ermöglicht. Dabei ist für Markdown kein spezieller Editor nötig, ein einfacher Quelltext-Editor reicht aus. Die Konvertierungsprogramme stehen unter freien Lizenzen, daher bietet sich Markdown insbesondere als Quellformat für offene Lernressourcen an.

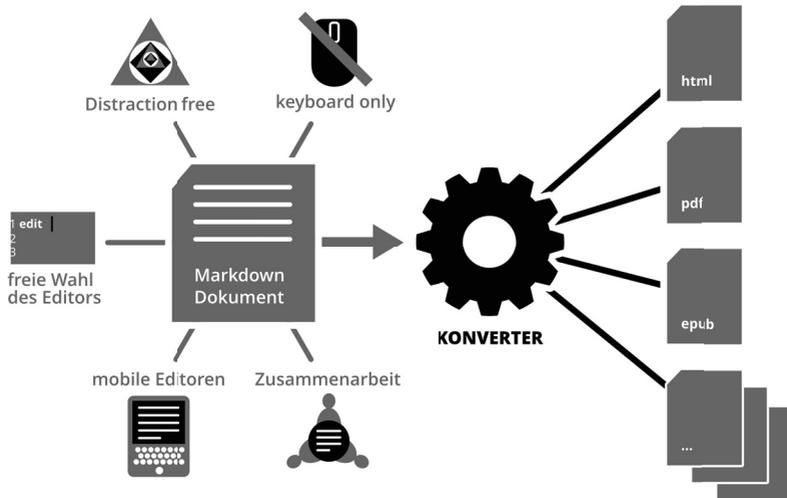


Abb. 2: Eigenschaften von Markdown als Autorensprache.

Bildschirmgrößen angepasst und gut lesbar angezeigt. Folgende Eigenschaften werden mit *ellearn.js* und *ellearn.css* ermöglicht:

- Dynamische Medien werden mittels HTML5-Tags in das Skript eingebunden.
- Das HTML kann in Sektionen unterteilt und so auf mehreren ‚Seiten‘ angezeigt werden (Paginierung).
- Zwischen den Seiten kann über Pfeiltasten, per Tastatur oder Wischgeste navigiert werden.
- Ein Inhaltsverzeichnis bietet die Navigation anhand einer Seiten-Übersicht.
- Ein Side-Menü bietet zusätzliche Funktionen wie Drucken, QR-Code und Download der Quelldateien.
- Listen von Abbildungen können als Slideshow angezeigt werden.
- Mit dem optionalen *quiz.js* sind Forced-Choice-, Multiple-Choice- und Short-Answer-Fragen möglich.
- Mit dem optionalen *clickimage.js* sind interaktive Grafiken möglich.
- Das Layout passt sich in vier Stufen responsiv an die Screen-Größe an.
- Ein Print-css bietet einen sauberen Druck aus dem Browser.

Ein nach HTML konvertiertes Markdown-Dokument kann demnach mit *ellearn.js* und den dazu gehörigen Komponenten in ein interaktives digitales Skript umgewandelt werden (vgl. Abb 4). Zusätzliche Inhalte wie Videos, Quiz-Fragen, interaktive Grafiken oder Galerien können bereits auch schon in das Markdown-

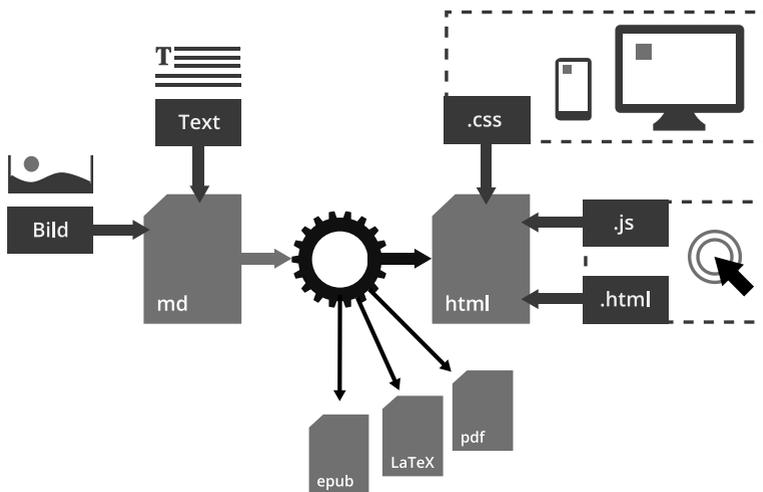


Abb. 4: Zusammenspiel der Komponenten bei digitalen Skripten.

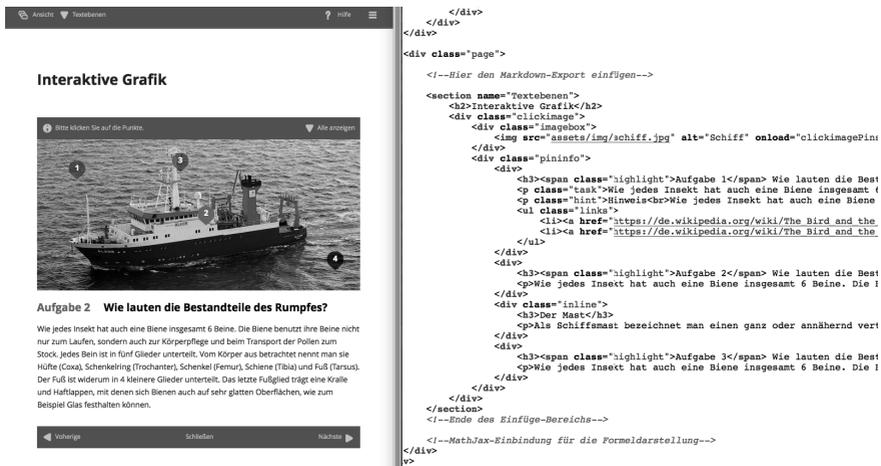


Abb. 5: Interaktive Grafik (Dummy) mit zugehörigem HTML-Code.
Die Steuerung der Interaktionen wird durch das *clickimage.js* gesteuert.

Dokument eingepflegt werden. Diese zusätzlichen Inhalte werden in relativ einfachem HTML-Code eingefügt, der Konverter reicht die HTML-Inhalte dann unverändert in die Ausgabe durch. Die Skripte *quiz.js* und *clickimage.js* erweitern den Funktionsumfang von *elearn.js* und ermöglichen es, mit einfachem HTML-Code interaktive Bausteine zu generieren (siehe Abbildung 5).

Der Ansatz des *elearn.js* in Kombination mit Markdown vereint viele Möglichkeiten von GitBook (friendcode), Adapt Learning (adaptlearning.org) oder hp5 (h5p.org). Das *elearn.js* benötigt jedoch, im Gegensatz zu den genannten alternativen Lösungen, keinerlei Server-Komponenten. Der Vorteil liegt bei *elearn.js* somit darin, dass der Workflow auch für Laien transparent und nachvollziehbar bleibt und der Nutzenden die volle Kontrolle über seine Inhalte behält. Es bestehen bei *elearn.js* fast keine Abhängigkeiten zu anderen Komponenten und die Erzeugnisse sind extrem flexibel anwendbar und erweiterbar, Sackgassen für die nachhaltige Nutzung der Inhalte werden so vermieden.

5 Erprobung des Workflows für digitale Skripte

Der Workflow und das *elearn.js* für digitale Skripte wurden im Rahmen des Teilprojekts *Studier- und Medienkompetenz Online – SuMO* des Universitätskollegs der Universität Hamburg entwickelt. In diesem Teilprojekt wurden bis zum jetzigen Zeitpunkt zehn Online-Tutorials auf dieser Basis entwickelt. Ebenso konnte mit Hilfe der Erweiterung *quiz.js* ein Großteil des Online-Selfassessments *MIN-Check* erstellt werden, welches auch Teil des Universitätskollegs der UHH ist.

Weitere neun digitale Skripte wurden für die Seminare *Visual Interface Design* und *Proseminar Human Computer Interaction* auf Basis des beschriebenen Workflows erstellt. Auch ein Vorlesungsskript aus den Wirtschaftswissenschaften wird zur Zeit als digitales Skript umgesetzt.

Ein neues interessantes Feld für die Erprobung des Ansatzes bietet sich im Rahmen der Hamburg Open Online University (HOOU). Hier konnten schon einige Projekte vom Format der digitalen Skripte überzeugt werden. Insgesamt scheint sich in der HOOU Markdown als ein häufiger genutztes Format zu bewähren.

In Zukunft sollen Daten über die Nutzung des Ansatzes gewonnen werden, um konkrete Aussagen über die Effektivität und Benutzerfreundlichkeit treffen zu können.

6 Diskussion

Die Entwicklung des Formats für digitale Skripte ist soweit, dass es für erste Projekte genutzt wird und damit weitere Erfahrungen und Anforderungen gesammelt werden können. Insbesondere bietet sich das Format für die Entwicklung von OER an, da es vollständig offen ist und ausschließlich lokal zu installierende Open-Source-Software benötigt.

Als problematisch kann angesehen werden, dass das Konzept einer Single-Page nicht für sehr umfangreichen Inhalt geeignet ist, da der Browser die gesamte Seite im Speicher vorhalten muss. Ferner ist der Ansatz eher für linear gestaltete Inhalte sinnvoll, für stark verzweigte oder vernetzte Inhalte wären andere Tools zu Zeit besser geeignet. Schließlich mag es für manche E-Learning-Autoren ungewohnt sein, im Quellcode zu arbeiten. Der Schritt von den WYSIWYG-Editoren zum Texteditor könnte von manchen als rückschrittlich bewertet werden. Der Komfort einer grafischen Benutzerschnittstelle könnte vermisst und die Arbeit im Text als zu fehleranfällig bewertet werden. Dem gegenüber steht beispielsweise die Effizienz bei der Arbeit im Quelltext oder die freie Wahl des Editors. Diese Aspekte sollen in einer zukünftigen Evaluation des Workflows näher betrachtet werden.

Es stehen bereits einige Weiterentwicklungen des *ellearn.js* an, die vor allem die Anwendung für den Endnutzer vereinfachen und zusätzliche Interaktionen ermöglichen sollen.

Geplant sind zunächst:

- Online-Konverter mit automatischer Zusammenstellung aller benötigten Komponenten
- Interaktiver Zeitstrahl zur Vermittlung zeitlicher Abläufe
- Anleitung für Lehrende mit Screencasts, Checklisten, Templates

Langfristig wäre die Integration in ein E-Learning-Repository wünschenswert. Auch könnte das Einbauen von interaktiven Elementen durch einen eigenen Markdown-Dialekt optimiert werden. So würde das Schreiben der teilweise noch etwas umständlichen HTML-Fragmente überflüssig und die Schritte zur Finalisierung eines Skripts könnte noch weiter vereinfacht werden. Ebenso wäre eine Erweiterung der Druckausgabe in Richtung Augmented Textbook (vgl. Chen et al, 2011) oder ein Präsentationsmodus für Vorträge denkbar.

Markdown und elearn.js bieten eine sehr flexible und nachhaltige Basistechnologie, um digitale Skripte und OER allgemein zu entwickeln. Eine funktionsfähige Grundlage ist hierfür bereits geschaffen (Heinecke, 2016). Zukünftige Entwicklungen werden noch weitere Interaktionen möglich machen und die Konvertierung für Endnutzer vereinfachen.

Förderhinweis

Das *elearn.js* wird zum Teil im Rahmen des Teilprojekts „Studier- und Medienkompetenz Online“ des Universitätskollegs der Universität Hamburg entwickelt.

Dieses Vorhaben wird innerhalb des gemeinsamen Bund-Länder-Programms für bessere Studienbedingungen und mehr Qualität in der Lehre aus Mitteln des Bundesministerium für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL12033 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den AutorInnen.

Literatur

- Adapt Learning. (o. J.). Abgerufen 22. Februar 2016, von <https://www.adaptlearning.org>
- Amiel, T. (2013). Identifying Barriers to the Remix of Translated Open Educational Resources. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 14(1), 126–144.
- Bleisch, S. & Fisler, J. (2005). *eLesson Markup Language eLML – eine XML basierte Applikation für die beschreibende Auszeichnung von nachhaltigen und flexiblen e-Learning Inhalten*. Muttentz, Schweiz: Fachhochschule beider Basel (FHBB). Abgerufen 22. Februar 2016, von http://www.elml.org/website/en/download/publications/DeLFI2005_eLML_Paper.pdf
- Chen, N.-S., Teng, D. C.-E., Lee, C.-H. & Kinshuk (2011). Augmenting Paper-based Reading Activity with Direct Access to Digital Materials and Scaffolded Questioning. *Computers & Education*, 57(2), 1705–1715.
- CommonMark. (o. J.). Abgerufen 22. Februar 2016, von <http://commonmark.org/>

- e-teaching.org. (o. J.). Skript. Abgerufen 26. Januar 2016, von <https://www.e-teaching.org/lehrszenarien/vorlesung/skript/>
- Feierabend, S., Plankenhorn, T. & Rathgeb, T. (o. J.). *JIM-Studie 2015 – Jugend, Information, (Multi-) Media (Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland)*. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (mpfs). Abgerufen 20. Februar 2016, von <http://www.mpfs.de/index.php?id=676>
- Friendcode Inc. (2015). GitBook. Abgerufen 18. November 2015, von <https://www.gitbook.com/>
- Gruber, J. (2004). Markdown. Abgerufen 20. Februar 2016, von <https://daringfireball.net/projects/markdown/>
- H5P – Create, share and reuse interactive HTML5 content in your browser. (o. J.). Abgerufen 11. September 2015, von <https://h5p.org>
- Heinecke, M. (2016). *Digitale Skripte*. Abgerufen 22. Februar 2016, von <http://www.sumo.uni-hamburg.de/DigitaleSkripte/>
- Johnson, L., Smith, R., Levine, A. & Haywood, K. (o. J.). *The 2011 Horizon Report*. Austin, Texas: The New Media Consortium. Abgerufen 18. November 2015, von <http://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2011-higher-ed-edition/>
- MacFaralaine, J. (2014). Pandoc. Abgerufen 22. Februar 2016, von <http://pandoc.org/>
- MetaClassy. (o. J.). Byword • Simple and efficient text editor for Mac, iPhone and iPad. Abgerufen 22. Februar 2016, von <https://bywordapp.com/>
- pomarancha. (2014). WriteMonkey. Abgerufen 22. Februar 2016, von <http://writemonkey.com/>
- Tabuenca, B. (2015, Januar 26). *10 Limitations of Mobile Authoring Tools with Regard to Universal Access of OER*. Abgerufen 4. Februar 2016, von <http://oer-unescochair-ounl.ning.com/forum/10-limitations-of-mobile-authoring-tools-with-regard-to-universal>
- Wikipedia. (o. J.). Skriptum. Abgerufen 22. Februar 2016, von <https://de.wikipedia.org/wiki/Skriptum>
- Zillgens, C. (2013). *Responsive Webdesign: reaktionsfähige Websites gestalten und umsetzen*. München: Hanser.