

# ***e*Learning Glossar**

Zusammengestellt von Astrid Gussenstätter, Wiss. Mitarbeiterin, BIBB  
[gussenstaetter@bibb.de](mailto:gussenstaetter@bibb.de)

## eLearning Glossar

A .....	5
Agenten .....	5
AICC .....	5
Alma Mater Virtualis .....	5
Application Service Provider (ASP) .....	5
Application Sharing.....	6
Asynchrone Diskussionsforen.....	6
Asynchrones Lernen.....	6
Audioconferencing .....	6
Autorensysteme .....	6
Avatar .....	6
B .....	7
Bildungsbroker .....	7
Blended Learning .....	7
Bookmarks .....	7
Breitband .....	7
Business TV .....	7
C .....	8
CBT .....	8
Chat .....	8
CMS .....	8
Collaborative Learning.....	8
Communities .....	8
Content Management Systeme (CMS).....	9
Content Provider .....	9
Corporate Universities.....	9
Credit Point Systeme .....	9
D .....	10
Digitale Alphabetisierung .....	10
Digitale Kluft.....	10
Desktop-Videokonferenzsysteme.....	10
Diskussionsforen .....	10
Distance Learning .....	10
Drag / Drop.....	10
Drill & Practice Software .....	10
E .....	11
e-Accessibility .....	11
E-Coaching.....	11
eInclusion .....	11
E-Learning.....	11
E-Learning.....	11
e-Learning .....	13
E-Learning Bildungsmodelle .....	13
E-Learning Standards .....	13
E-Mentoring .....	14
Edutainment .....	14
Elektronische Meeting Support Systeme .....	14
F .....	14
FAQ.....	14
Foren.....	14

G	15
Geschlechterkluft	15
Guided Tour	15
H	15
Hyperlearning	15
I	15
IEEE	15
IKT-Kompetenz	15
IMS	16
Informationssystem (IS)	16
Instruktionsdesign	16
Intelligente Tutorielle Systeme (ITS)	16
Interaktive Medien	17
Intranet	17
J	17
Just in Time elearning (JIT)	17
K	17
Kanbrain	17
Knowledge Management	17
Kompetenz	18
Kursautoren-/Managementsysteme	18
Kursmanagement	18
L	18
Learning Management Systeme	18
Learning on Demand	18
Learning Objects	18
Lebenslanges Lernen	19
Lebenslanges Lernen	19
Lernen im Netz	19
Lernplattform	20
Lernportal	20
LOM	20
LTSC	20
M	20
Mediathek	20
Metadaten	20
Mobile Learning (M-Learning)	21
Multimedia	21
Multipoint-Konferenzsysteme	21
N	21
Navigation	21
Netiquette	21
O	22
Online-Datenbanken	22
P	22
Pädagogische Agenten	22
Planspiel	22
Portal	22
Programmierter Unterricht	23
Q	23
Qualitätssicherung	23

R	24
ROE	24
ROI - Return on Investment	24
S	24
SCORM	24
Selbständiges Lernen	24
Selbstgesteuertes Lernen	24
Shared Whiteboard	24
Situiertheit	24
Skill Gap Analysis	25
Synchrones Lernen	25
T	25
Teilnehmerorientierung	25
Telekolleg	25
Telelearning	25
Telnet	26
Tele Teaching	26
Tele Tutoring	26
U	26
URL	26
V	26
Value Added Services	27
Virtuelle Communities	27
Virtuelle Konferenz	27
Virtuelle Teams	27
Virtuelle Universität	27
Virtuelles Klassenzimmer	28
W	28
WBT	28
WebQuests	28
Wertschöpfungskette	29
Whiteboard	29

## **A**

### **ADL**

Advanced Distributed Learning - Organisation des amerikanischen Verteidigungsministeriums, die Standardisierungsmodelle für E-Learning entwickelt.

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **Agenten**

Agenten sind Computerprogramme, die in einer elektronischen Umgebung etwa im Internet oder in einem Anwendungsprogramm, etwas tun, was i.d.R. auch reale Personen mit entsprechenden Hilfsmitteln für die Benutzer tun könnten (Suche im www oder Tutoring). Es wird also in gewisser Weise eine zwischenmenschliche (Dienstleistungs-)Beziehung simuliert; daher auch der Name Agent, der auf die Helferfunktion des Programms zielt.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsberichte des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

<http://www.learningcenter.unisg.ch>

### **AICC**

Aviation Industry CBT Committee - von der amerikanischen Luftfahrtindustrie gegründeter internationaler Zusammenschluss von CBT-Herstellern und -Spezialisten, die gemeinsam an der Standardisierung von Lernobjekten arbeiten.

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **Alma Mater Virtualis**

Mit dem lateinischen Begriff der 'Alma Mater' werden traditionelle Universitäten bezeichnet, die an einem Campus beheimatet sind. Der zusätzliche Titel 'Multimedialis' oder 'Virtualis' soll dabei deutlich machen, dass die traditionelle Präsenzuniversität durch eine virtuelle Universität ergänzt wird, um einen weiteren Distributionsweg für ihre Ausbildungsangebote zuzulegen.

Klassische Präsenzuniversitäten (Alma Mater oder auch 'brick-and-mortar universities') entwickelten sich in den letzten Jahren sehr häufig zu sog. Alma Mater Multimedials oder Virtualis, die auch als dual-mode Universitäten oder 'click-and-mortar universities' in Anlehnung an die e-Commerce Terminologie bezeichnet werden.

Beispiele für derartige Universitäten sind die National University Online in San Diego, die Duke University in Durham, N.C. oder die Wharton Business School mit ihrem System Spike.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Application Service Provider (ASP)**

Ein Application Service Provider (ASP) spezialisiert sich darauf, komplizierte oder individuelle Softwareapplikationen für Kunden einzurichten und zu pflegen. Der Kunde kann die Software benutzen – erhält also Nutzungsrechte – Eigentümer der Software bleibt aber der ASP.

Die Distribution der Software erfolgt meist über Netzwerke, sowohl über Breitbandverbindungen in firmenweiten Netzwerken (Local Area Networks = LAN) als auch über das Internet. In selteneren Fällen wird dem Kunden auch ein Hardware-Software-Komplettpaket in seine Büroräume gestellt.

Application Service Provider bieten neben der Bereitstellung der Software aber auch eine individuelle Kundenberatung und -betreuung an. Der Kunde hat dadurch den Vorteil, dass er sich das nötige Know-how sowie die notwendige Ausstattung nicht selbst aneignen muss, um eine komplizierte Software zu betreiben.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Application Sharing**

Bei Application Sharing – häufig auch als Multipoint Dataconferencing bezeichnet – wird eine beliebige, für kooperatives Arbeiten nicht vorgesehene Applikation wie z.B. Microsoft Word, bei einem Konferenzteilnehmer gestartet (er fungiert dann als Server) und den anderen Teilnehmern (den Clients) zur Verfügung gestellt.

Die Applikation läuft dann nur auf dem Servercomputer (das bedeutet, die anderen Teilnehmer müssen nicht zwangsläufig die Applikation auch bei sich lokal besitzen), während die Client-Computer das Display des Servers auf ihren Bildschirm holen und unter Einschränkungen Kontrolle über den Serverrechner erhalten (z.B. Mausbewegung, Menüsteuerung, etc.).

Jeder Teilnehmer kann die Applikation so einsetzen, als ob sie auf seinem Computer installiert wäre, mit dem Unterschied, dass mehrere Benutzer das Dokument gleichzeitig bearbeiten können. Wenn ein Benutzer zum Beispiel in einem Text-Dokument einen Teil markiert, sehen dies folglich auch alle weiteren Teilnehmer.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Asynchrone Diskussionsforen**

Asynchrone Diskussionsforen sind häufig unter Begriffen wie Computer Conferencing oder Threaded Discussions bekannt. Dies sind textbasierte Diskussionsforen, bei denen die Kommunikation zwischen den Teilnehmern asynchron erfolgt, d.h. ein Diskussionsbeitrag (sog. Posting) wird wie ein Zettel an einem Anschlagbrett nicht nur im Zeitpunkt seiner Formulierung von anderen wahrgenommen, sondern gespeichert und bleibt damit jederzeit einseh- und beantwortbar.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Asynchrones Lernen**

Asynchrones Lernen (asynchronous learning) bezeichnet Lernprozesse und dabei maßgeblich die Kommunikation und Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden, die zeitlich versetzt stattfinden (im Gegensatz zu synchronem Lernen).

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Audioconferencing**

Bei Audioconferencing handelt es sich um synchrone Kommunikation, bei der nur Sprache bzw. Töne -keine Videobilder - übertragen werden, entweder über Telefonleitungen oder z.B. per Sprachübertragung im Internet (Voice over IP). Zuweilen wird der Begriff Audiographics verwendet, um explizit auszudrücken, dass die Konferenz durch Daten-/ Bildkommunikation begleitet wird.

Quelle: Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning im Unternehmen: Grundlagen - Strategien - Methoden - Technologien, 2001.

Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning: ein Wörterbuch, 2002.

### **Autorensysteme**

Autorensysteme ('Authorware') wie Toolbook, Macromedia Director oder Authorware, kommen speziell bei der multimedialen und didaktischen Aufbereitung von Lerninhalten zum Einsatz. Grundidee dabei ist, dem Dozenten ein Werkzeug an die Hand zu geben, mit dem er ohne besondere Programmierkenntnisse brauchbare Lernsoftware entwickeln kann.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Avatar**

Die Bedeutung des Wortes Avatars kommt aus dem Sanskrit und bedeutet die Fleischwerdung (Inkarnation) eines Geistes. In digitalen Umgebungen bekommt der Begriff eine ähnliche,

jedoch sehr spezielle Bedeutung: Repräsentation einer Person innerhalb einer virtuellen Gemeinschaft in Form einer (Spiel-)Figur. Dabei treten Avatare in unterschiedlichsten virtuellen Gemeinschaften auf, in asynchronen Diskussionsforen, Chaträumen oder in grafischen (Spiele-)Welten.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## **B**

### **Bildungsbroker**

Die Vielfalt von Online-Kursen und virtuellen Bildungsangeboten ist in den letzten Jahren enorm gewachsen und kaum noch überschaubar. Aufgrund dieser fehlenden Markttransparenz und bestehender Informationslücken eröffnen sich weitere Marktchancen für neue Geschäftsideen. Hierzu zählt auch der Bildungsbroker, der bei der Auswahl des geeigneten Angebotes berät sowie auch ein Kurscurriculum aus mehreren Modulen individuell zusammenstellen kann, um persönlichen Bedürfnissen Rechnung tragen zu können.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Blended Learning**

Der Begriff 'Blended Learning' hat sich erst relativ neu im Laufe des Jahres 2001 etabliert und bezeichnet mittlerweile einen der vorherrschenden Trends für e-Learning Lösungen.

Blended Learning bezeichnet Lehr-/Lernkonzepte, die eine didaktisch sinnvolle Verknüpfung von 'traditionellem Klassenzimmerlernen' und virtuellem bzw. Online Lernen auf der Basis neuer Informations- und Kommunikationsmedien anstreben. Dieser Trend hat sich aufgrund der Erfahrungen der letzten Jahre entwickelt.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

Zum Begriff Blended Learning siehe auch LiNe Statusbericht <http://www.abwf.de/main/home/moni/frame.html>.

### **Bookmarks**

Lesezeichen bzw. Bookmarks sind eine Sammlung von URLs, die man sich mit seinem Internetbrowser anlegen kann, um beliebte Seiten später wieder zu finden. Im Netscape Navigator heißen sie auch 'Bookmarks' bzw. 'Lesezeichen', der Microsoft Explorer bezeichnet diese als 'Favoriten'.

Fast alle Browser ermöglichen eine komfortable Verwaltung von Bookmarks, d.h. man kann Kategorienordner anlegen, die Bookmarks editieren, umorganisieren und natürlich auch wieder entfernen.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Breitband**

Kommunikationskanal mit hoher Kapazität, der einen schnellen und effizienten Zugriff auf die Informations- und e-Learning-Systeme erlaubt.

Quelle: eLearning Glossar der EU-Kommission (© Europäische Gemeinschaften, 1995-2002) <http://www.elearningeuropa.info/glossary.php?lng=2>

### **Business TV**

Mit dem zunehmenden Zusammenwachsen von Fernsehen, Internet, Computer und Telekommunikationsdiensten rückt auch das Business TV stärker in den Vordergrund.

War Business TV ursprünglich nur als reines Unternehmensfernsehen konzipiert, so entwickelt es sich heute zu einem Medium, das für die interne und externe Kommunikation von Unternehmen auch eine mediale, audiovisuelle Live-Kommunikation erlaubt. Es entsteht im Gegensatz zum Videoconferencing mit seinem 1:1 oder n:n Kommunikationsmodell eine

1:n Situation. Dabei wird Business TV interaktiv, aber auch passiv (ohne Rückkanal) eingesetzt.

Als Rückkanal können dienen: Videokonferenz, Telefon, Call Center, Foren, E-Mail, integriertes Tutoring.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## **C**

### **CBT**

CBT steht für Computer Based Training. Es gibt etliche verwandte Abkürzungen wie CAL (Computer Aided bzw. auch Assisted Learning) oder CUL (Computer-unterstütztes Lernen) die aber letztlich dasselbe beschreiben:

Ein Lernsystem, das dem Lernenden computerunterstützt und multimedial Lerninhalte vermittelt sowie in der Regel Interaktionen in Form von Fragen und vordefiniertem Feedback enthält.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Chat**

Chats - zu deutsch 'informelles Reden' - sind textbasierte, synchrone Diskussionsforen. Die Diskussionsteilnehmer treffen sich zur gleichen Zeit mittels 'Chat-client-Software' auf einem 'Chat-Server'.

Die auf dem Markt älteste Variante der Chat-Systeme ist das Internet Relay Chat (IRC), das zusätzlich die Möglichkeit bietet, sich auf themenspezifischen Kanälen zu treffen. Sobald ein Teilnehmer seine Textbotschaft eingegeben hat, können die Diskussionsteilnehmer diese auf ihren Bildschirmen lesen und darauf reagieren. Über IRCs können auch Dateien (z.B. Bilder, Audio- und Videoclips) versandt werden. IRCs wurden, wie die Bezeichnung vermuten lässt, ursprünglich nur für die Unterhaltung und Plauderei, also für das sog. Socializing entwickelt, finden aber zunehmend Verwendung auch für unterrichtsbezogene Zwecke (s. Internet).

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **CMS**

Abkürzung für „Content Management System“. CMS unterstützen Teams beim Prozess des Erstellens und Verwaltens von Content für komplexe Websites mit hohem Aktualitätsgrad wie beispielsweise Online-Zeitungen, Portale oder Intranets. (K&Häfele) Mittlerweile sind unzählige CMS auf dem Markt. Die Site <http://www.contentmanager.de> bietet einen gewissen Überblick.

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **Collaborative Learning**

Der Begriff 'Collaborative Learning' bezieht sich auf eine Lehr-/Lernmethode, bei der Studierende zu unterschiedlichen Leistungsstufen in kleinen Gruppen gemeinsam an Zielen arbeiten und voneinander lernen.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Communities**

Der Begriff 'Online Community' oder das Synonym 'Virtual Community' hat sich mittlerweile auch im Bildungsbereich als neues 'Buzzword' etabliert.

Die wahrscheinlich bekannteste Definition einer Online-Community stammt von Howard Rheingold: 'Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.'



Damit erklärt sich eine virtuelle Gemeinschaft in erster Linie durch das Zugehörigkeitsgefühl ihrer Mitglieder und hebt sich damit auch von virtuellen Teams ab, die sich bevorzugt über ihre Aufgabenorientierung definieren.

Im Kontext der Aus- und Weiterbildung hat das Konzept der Online Community an Bedeutung zugenommen, um die Qualität von online Kursen sowie die Attraktivität internetbasierter Lernumgebungen zu erhöhen und der Gefahr der Vereinsamung des einzelnen Lernenden (und der damit zusammenhängenden Drop-Out-Quote) entgegenzuwirken.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

Zu dem Begriff Communities of Practice vgl. auch Statusbericht LiNe 3 und Statusbericht LiSU 4 <http://www.abwf.de/main/home/moni/frame.html>.

### **Content Management Systeme (CMS)**

Content Management Systeme übernehmen die Funktion, Lerninhalte einer e-Learning-Umgebung zu verwalten, zu visualisieren und zu aggregieren sowie auch für die intelligente Suche bereitzustellen.

Der Content lässt unterschiedliche Dokumentationsarten zu einem Sachverhalt zu, wie beispielsweise Audio- oder Videodateien, Animationen, Texte, Graphiken oder Bilder.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Content Provider**

Content Provider erstellen und veröffentlichen intellectual property, intellektuelles Eigentum, wobei sie eine breite Palette an Lehr-/Lernmethoden und Medien einsetzen können. Dieses Segment schließt das Angebot von customized, d.h. individuell zugeschnittenen oder Standard Kurspakete (off-the-shelf courseware), synchrone und asynchrone Kursübertragung, lineare und verzweigte Inhaltsstrukturen, als auch komplexe Multimedia Simulationen für Soft Skills und/ oder IT Training mit ein.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Corporate Universities**

Corporate Universities sind unternehmenseigene Akademien, die im Kontrast zu klassischen Universitäten sich neben der Vermittlung von fachlichen Inhalten auch an den strategischen und kulturellen Herausforderungen des Unternehmens orientieren. Sie stellen somit eine strategiegetriebene und kulturtreibende Universität von Unternehmen dar.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

Zu Corporate Universities und Virtual Corporate Universities vgl auch LiWe Statusbericht 2, LiNe Statusbericht 2.

### **Credit Point Systeme**

Die Idee dieses Prüfungssystems kommt ursprünglich aus dem angelsächsischen Raum, wird aber zunehmend auch an deutschen Bildungseinrichtungen eingeführt. Lernende, die ihre Prüfungsleistungen nach diesem System ablegen, erhalten für jede abgelegte Prüfung eine bestimmte Anzahl von Credit Points. Der Gesamtlehrgang gilt dann als bestanden, wenn eine bestimmte Anzahl von Credit Points gesammelt wurde. Je nach Gewichtung einer Teilprüfung werden jeweils unterschiedlich viele Credit Points vergeben. Systeme mit Credit Points machen eine Benotung nicht überflüssig. Bei diesem System übernehmen die Credit Points nur eine Gewichtungsfunktion, die Teilprüfung selbst wird zusätzlich benotet (z.B. nach dem in der Schule bekannten 1-6 System). Die Endnote errechnet sich dann aus dem gewichteten Mittel.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## **D**

### **Digitale Alphabetisierung**

Ausdruck, der gleichbedeutend ist mit „informationstechnische Alphabetisierung“ im Sinne des Erwerbs minimaler Fähigkeiten zur Nutzung digitaler Systeme als Anwender.

Quelle: eLearning Glossar der EU-Kommission (© Europäische Gemeinschaften, 1995-2002)  
<http://www.elearningeuropa.info/glossary.php?lng=2>

### **Digitale Kluft**

Das Risiko, dass bestimmte Personen, Gruppen und soziale Gemeinschaften von der Informationsgesellschaft ausgeschlossen bleiben.

Quelle: eLearning Glossar der EU-Kommission (© Europäische Gemeinschaften, 1995-2002)  
<http://www.elearningeuropa.info/glossary.php?lng=2>

### **Desktop-Videokonferenzsysteme**

Eine Videokonferenz ist der gleichzeitige Einsatz von Echtzeitbild und -ton, der zwei oder mehrere entfernte Personen miteinander kommunizieren lässt. Eine Desktop-Videokonferenz oder 'desktop video conferencing' (DTVC) ist die Benutzung eines mit Kamera, Mikrofon, spezifischer Software und geeignetem Telekommunikationszugang ausgestatteten PC. Vorteile sind der psychologisch wichtige Augenkontakt und eine natürlichere Kommunikationsart. Außerdem wurde festgestellt, dass die Konzentration der Teilnehmer bei DTVC größer ist als bei Teilnehmern von Telefongesprächen.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Diskussionsforen**

In Diskussionsforen kommunizieren die Teilnehmer bzw. Mitglieder durch den Austausch von textlichen Nachrichten und Attachments miteinander. Diskussionsforen sind meist für alle offen zugänglich. Im Lernbereich können sie z.B. dem Austausch zwischen Lernenden oder dem Dialog zwischen E-Trainer und Nutzer dienen.

Quelle: Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning im Unternehmen: Grundlagen - Strategien - Methoden - Technologien, 2001.

Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning: ein Wörterbuch. 2002.

### **Distance Learning**

Distance Learning ist Fernlernen, z.B. über Fernsehsendungen, Radio, Kabelfernsehen, Satelittenkommunikation, Telefon und das Internet.

Quelle: Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning im Unternehmen: Grundlagen - Strategien - Methoden - Technologien, 2001.

Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning: ein Wörterbuch. 2002.

### **Drag / Drop**

„Ziehen und fallenlassen“. Grafisch orientierte Arbeitstechnik, bei der Elemente durch Bewegen auf der virtuellen Oberfläche des Desktops bearbeitet werden; z.B. werden Dateien in andere Verzeichnisse kopiert oder Wörter an andere Textstellen verschoben.

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **Drill & Practice Software**

Drill & Practice Software können auch als Übungs- und Testsysteme bezeichnet werden, bei denen die diagnostischen Funktionen zum Trainieren und Verfestigen von Lerninhalten im Vordergrund stehen. Sie sind den Lernprogrammen der Programmierten Instruktion sehr ähnlich und basieren auf Lernkonzepten des Behaviorismus.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## E

### **e-Accessibility**

Konzept, das die Rechte und Möglichkeiten behinderter Menschen zur besseren Integration in die Gesellschaft und die Wissensökonomie mittels der Verwendung von IKT umfasst. Ist auch als „Online-Zugangsrampe“ bezeichnet worden.

Quelle: eLearning Glossar der EU-Kommission (© Europäische Gemeinschaften, 1995-2002)  
<http://www.elearningeuropa.info/glossary.php?lng=2>

### **E-Coaching**

Unter den Begriff E-Coaching (oder auch E-Mentoring) wird die betreuende Begleitung von Lernenden durch eine Lehrperson subsumiert, jedoch dies im Bereich des E-Learning.

E-Coaching geschieht also mediengestützt. Die Betreuung kann synchron (z.B. über Chat, Videoconferencing, Instant Message) ablaufen oder auch asynchron (z.B. über E-Mail, Diskussionsforen).

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning-](http://www.e-learning.de) © 2002 managerSeminare

### **eInclusion**

Überwindung der „digitalen Kluft“. Bezieht sich auf die Maßnahmen und Systeme, die entwickelt werden, um zur Beseitigung des Risikos des „digitalen Ausschlusses“ (e-Exclusion) beizutragen.

Quelle: eLearning Glossar der EU-Kommission (© Europäische Gemeinschaften, 1995-2002)  
<http://www.elearningeuropa.info/glossary.php?lng=2>

### **E-Learning**

E-Learning kann begriffen werden als Lernen, das mit Informations- und Kommunikationstechnologien respektive mit darauf aufbauenden E-Learning Systemen unterstützt bzw. ermöglicht wird. Der Begriff E-Learning ist aber keineswegs auf diese Ebenen beschränkt, sondern vermag ebenso auf ganz unterschiedliche Aspekte und Phänomene auf der Prozess- und Strategieebene sowie auf der Ebene des Managements der Veränderung abzielen. Das Spektrum von E-Learning-Systemen reicht von Sprachlernprogrammen auf CD-Rom und DVD über webbasierte Kurse mit kollaborativen Räumen und interne oder externe Lern- und Wissensportale mit heterogenen Contents und Plattformen bis hin zu integrierten Systemen, die Kompetenzprofile zusammenstellen, Daten mit ERP-Systemen auswerten und abgleichen sowie an Managementinformationssysteme weitergeben.

Quelle: Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning im Unternehmen: Grundlagen - Strategien - Methoden - Technologien, 2001.

Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning: ein Wörterbuch. 2002.

### **E-Learning**

E-Learning findet statt, wenn Lernprozesse in Szenarien ablaufen, in denen gezielt multimediale und (tele-) kommunikative Technologien integriert sind.

*Lernprozesse:* Der Fokus liegt damit auf dem Lernen und nicht auf dem Lehren.

Tatsächlich findet man gerade im angelsächsischen Sprachraum auch den Begriff E-Teaching. Lernen kann allerdings nicht funktionieren, wenn der Lernende es nicht will. Damit wird einem Lernparadigma gefolgt, das sich bewusst vom Stimulus-Response-Ansatz des Behaviorismus absetzt.

Der Behaviorismus betrachtet dabei den Lernenden als eine Art 'black box'; es interessiert nicht, was im Kopf des Lernenden vorgeht, es wird nur das Verhalten beobachtet. Hauptziel eines Lehrers ist es demnach, durch geschickten Einsatz von Reizen, Motivationsfaktoren etc.

ein bestimmtes Verhalten bei seinem Schüler zu erzeugen. Leider macht der Behaviorismus letztlich keine Aussagen darüber, wie ein Mensch lernt. Die hier vorgelegte Definition unterstellt ein Verständnis von Lernen, welches von einer Erweiterung bestehender Kompetenzen ausgeht. Damit wird einem konstruktivistischen Lernverständnis gefolgt, welches davon ausgeht, dass der Lernende neues Wissen individuell in bereits bestehende Gedächtnisstrukturen einpasst.

*Szenarien:* Trotz aller Lernerfokussierung ist die Rolle des Lehrers nicht obsolet geworden, denn nach wie vor wird jemand benötigt, der den Lernstoff bereitstellt. Dies sollte in einer Form passieren, die den Lernenden bei seiner Arbeit unterstützt.

Die sinnvolle Gestaltung eines Szenarios ist Aufgabe und Arbeit des Lehrers, sie dient allein dem Ziel, das Lernen zu fördern. Dies beginnt bei der Festlegung der Lernziele und der notwendigen Lernvoraussetzungen, geht über das geschickte Beeinflussen des Lernens selbst und mündet schließlich in der Lernerfolgskontrolle.

*Multimediale und (tele-)kommunikative Techniken:* Der Fokus liegt also nicht allein auf Online-Technologien, sondern es werden auch Offline-Technologien wie z.B. CBT auf CD-ROM o.ä. dazu gezählt.

Ausgehend vom Primat der Didaktik ist der Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien eine rein methodische Fragestellung. Von ihr ausgehend fragt sich der Pädagoge: 'Wie kann ich Medien sinnvoll einsetzen, um meine angestrebten Lehrziele effektiv und effizient zu vermitteln?' Eine Einschränkung auf internetbasierte Technologien würde den Lehrer in seiner Handlungsfreiheit unnötig einschränken.

*gezielt integriert:* E-Learning wird damit nicht reduziert auf den bloßen Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien (IuK). Es gilt vielmehr, E-Learning als ein Gedankenkonstrukt zu verstehen, das ein sinnvolles didaktisches Konzept mit geeigneten Medien umsetzt.

Aus mediendidaktischer Sicht geschieht das Zusammenspiel zwischen didaktischer Konzeption und Medieneinsatz integrativ. Das bedeutet vor allem, dass bei der Konzeption einer E-Learning-Situation weder die technische Ausgestaltung ohne Überlegungen der didaktischen Konzeption realisiert werden sollte, noch umgekehrt. Daraus entstehend resultieren Szenarien, die gegenüber herkömmlichen Lehrsituationen ein eigenständiges Profil aufweisen.

Gerade jedoch in den Anfangszeiten multimedialer bzw. telekommunikativer Lehr-Lern-Arrangements wurde lediglich versucht, bestehende Lehrsituationen durch den Einsatz von IuK zu erweitern. Erfahrungsgemäss tendiert die Informatik zu einer schnellen Realisation des E-Learning und deren schrittweiser Optimierung, während die Pädagogik ihr Augenmerk stark auf eine ausdifferenzierte Konzeption legt.

Diese beiden Extrempositionen haben leider auch zur Folge, dass einige E-Learning-Angebote mit einer recht dürftigen didaktischen Konzeption einhergehen, da zwar schon die Technik verfügbar ist, jedoch noch nicht die entsprechende didaktische Konzeption. Als Folge dieser Defizite resultieren dann allerorten enttäuschte Erwartungen, weil die Potenziale von E-Learning nicht ausgeschöpft werden.

Um diesen Erwartungen gerecht zu werden, ist es also notwendig, neue Medien und didaktische Konzeption integrativ zu verzahnen.

Da E-Learning durch Entkopplung von Ort und Zeit ein Angebot über die bekannte Benutzergruppen hinaus ermöglicht, eignet es sich dafür, Bildungsangebote verstärkt zu vermarkten und zu verkaufen. Viele Anbieter im Bereich der privaten und beruflichen Weiterbildung, aber auch Universitäten erhoffen sich zusätzliche Einnahmequellen durch mediengestützte Bildungsangebote.

Die mit E-Learning zu erwartenden Umsätze wachsen derzeit laut einer Studie von IDC (1999) jährlich weltweit um ca. 33 Prozent. Durch die Nutzung von

Kommunikationstechnologien ist es den Anbietern möglich, über den regionalen Standort hinaus einen Kundenkreis anzusprechen.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **e-Learning**

Verwendung neuer Multimediatechnologien und des Internet zur Verbesserung der Lernqualität durch den Zugriff auf Ressourcen und Dienstleistungen sowie für die Zusammenarbeit und den Austausch über weite Entfernungen hinweg.

Quelle: eLearning Glossar der EU-Kommission (© Europäische Gemeinschaften, 1995-2002)  
<http://www.elearningeuropa.info/glossary.php?lng=2>

### **E-Learning Bildungsmodelle**

E-Learning für die betriebliche Aus- und Weiterbildung scheint ein attraktiver Markt zu sein. Nach Ansicht vieler Experten scheint dieses Segment des Bildungsmarktes in den nächsten Jahren am stärksten zu wachsen.

Gleichzeitig ist der E-Learning Markt noch ein recht junger und dynamischer Markt, in dem neue Bildungsmodelle und elektronische Bildungsmärkte entstehen. Die Grenze zwischen akademischen und betrieblichen Bildungsbereichen verwischt dadurch immer mehr.

In Zukunft werden private Bildungsanbieter und virtuelle Corporate Universities das staatliche Angebot im globalen Online-Bildungsmarkt beträchtlich erweitern. Sie stellen einerseits Konkurrenten für Universitäten dar, andererseits ergeben sich viele Möglichkeiten einer Zusammenarbeit.

Die neuen Akteure auf einem globalisierten Bildungsmarkt, die als potenzielle Konkurrenten sowie auch als Kooperationspartner für Universitäten auftreten können, sollen nachfolgend skizziert werden:

Neue E-Learning Anbieter haben sich meist durch Aufbrechen der traditionellen Wertschöpfungskette von Bildungsmaßnahmen Markteintritt verschafft. Mit Referenz zur e-Commerce Terminologie können zwischen den folgenden Kategorien zur Klassifizierung des Geschäftsmodells unterschieden werden:

- E2B = Education to Business (corporate e-learning): Bildungsprodukte werden auf dem Wirtschaftssektor an Unternehmen vermarktet,
- E2E = Education to Education (university e-learning): Bildungsprodukte werden an Professoren, Universitäten oder andere Bildungsinstitutionen angeboten,
- E2C = Education to Consumers (private e-learning): Bildungsprodukte werden direkt an die 'Endverbraucher', an die Studierenden übermittelt.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning) - © 2002 managerSeminare

### **E-Learning Standards**

Die Bestrebungen um die Standardisierung von E-Learning Produkten sollen zum einen für eine Qualitätssicherung sorgen und zum anderen eine Wiederverwendbarkeit modularer Komponenten und Austausch und Transfer in andere Infrastrukturen ermöglichen. Zur Standardisierung werden Metadaten herangezogen, die die Indizierung und Katalogisierung von elektronischen Bildungsangeboten vornehmen mit dem Ziel, Suchvorgänge zu unterstützen (ähnliches Prinzip wie in einer Bibliothek). Bisläng haben sich mehrere E-Learning Standards bereits herauskristallisiert. Die Durchsetzung von einigen wenigen Industriestandards dürften sich in der nächsten Zeit etablieren.

Derzeitige weit verbreitete Standards: Dublin Core, Ariadne, SCORM, AICC, LOM und IMS.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning) - © 2002 managerSeminare

## **E-Mentoring**

E-Mentoring (s. auch E-Coaching) kann mehr oder weniger aktiv gestaltet werden:

Der Mentor als reiner Ratgeber, der nur auf Anfragen der Lernenden reagiert; er bleibt dadurch im Hintergrund. Diese Art des Mentors soll die Eigenständigkeit der Lernenden fördern und eine große Flexibilität bezüglich Lernzeit und Lerntempo ermöglichen. Daneben erlaubt dieses passive E-Mentoring einem Dozenten, eine größere Anzahl von Lernenden zu betreuen, weil erfahrungsgemäss relativ wenige Anfragen kommen.

Der Mentor als Animator: In dieser Rolle versucht der Mentor, die Lernenden durch aktives Auffordern zu einem Dialog zu bewegen. Dies kann entweder durch einfaches motivierendes Aufmuntern geschehen oder auch durch die Festlegung gewisser Regeln, die ein gewisses Quantum an Mindestkommunikation vorschreiben.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning) - © 2002 managerSeminare

## **Edutainment**

Edutainment ist eine Wortmischung aus Education und Entertainment. Wie beim Wort selbst wird damit die Vermischung von Lehren und Lernen mit unterhaltsamem Zeitvertreib beschrieben. Der Spieltrieb dient als Motivationsfaktor, um bestimmte Sachverhalte zu erlernen.

Edutainment ist mit dem Begriff Infotainment verwandt, im Gegensatz zum Infotainment liegt der Fokus aber auf dem Lernen und dem Aneignen von Wissen und nicht auf der alleinigen Informationssuche.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning) - © 2002 managerSeminare

## **Elektronische Meeting Support Systeme**

Ein sehr bekanntes Produkt stellt hierbei die Software GroupSystems dar, die eine Computerunterstützung für Sitzungen bietet. Der 'GroupSystems'-Ansatz verbindet die Software GroupSystems selbst, einen Sitzungsraum mit Rechnern für jeden Teilnehmer und Projektionsmöglichkeit und die Sitzungsmoderation durch einen Moderator/Softwarechauffeur.

Das Meeting Support System GroupSystems unterstützt sowohl klassische synchrone Sitzungen als auch asynchrone Zusammenarbeit. Seinen Ursprung und Stärke hat das Produkt jedoch in der synchronen Unterstützungsform.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning) - © 2002 managerSeminare

## **F**

### **FAQ**

Die Abkürzung 'FAQ' steht für Frequently Asked Questions, der gängigste deutsche Begriff dafür ist 'Frage-Antwort-Brett'.

FAQ sind – wie der Name andeutet – eine Liste häufig gestellter Fragen, die – bereits beantwortet – auf Webseiten oder in Handbüchern veröffentlicht werden.

Der Sinn und Zweck dieser FAQ besteht darin, einerseits dem fragenden Benutzer möglichst schnell bereits eine Antwort bereitzustellen, andererseits entlastet eine FAQ als angenehmen Nebeneffekt auch den Tutor bzw. Kundendienstberater.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning) - © 2002 managerSeminare

### **Foren**

(Elektronische) Foren sind virtuelle Räume, in denen Personen und Gruppen sich und ihre Handlungen sichtbar machen können. Dies geschieht über Formen der Interaktion, etwa das Hinterlegen von Profilen, Texten, Bildern, Video und Audio. Konkrete Ausprägungen elektronischer Foren sind Diskussionsforen, Chats, Gästebücher und Konferenzen, wobei Hauptunterscheidungsmerkmale Kommunikationszweck, synchrone bzw. asynchrone

Kommunikationsform und Strukturierung der Information sind. Foren sind in dem Sinne öffentlich, als sie allgemein zugänglich und zugleich der Öffentlichkeit zugedacht und von dieser eingenommen sind. Im elektronischen Forum ist es prinzipiell jedem möglich, Beiträge der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen; die Interaktivität wird im öffentlichem Raum zur Veröffentlichung. Mehr und mehr werden aber auch mehr oder weniger geschlossene Räume als Foren bezeichnet, und die bloße Möglichkeit der Interaktion rückt in den Vordergrund. Elektronische Foren spielen eine wichtige Rolle bei verschiedenen kommunikativen Anforderungen, etwa für den konkreten Austausch von Communities oder im E-Learning-Bereich.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsberichte des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

<http://www.learningcenter.unisg.ch>

## **G**

### **Geschlechterkluft**

Diskriminierung oder Ausgrenzung der Frau gegenüber dem Mann, zum Beispiel in Form einer geringeren Anzahl an Frauen in technischen Ausbildungsgängen oder einer niedrigeren Beschäftigungsquote von Frauen in den Technologiebranchen.

Quelle: eLearning Glossar der EU-Kommission (© Europäische Gemeinschaften, 1995-2002)

<http://www.elearningeuropa.info/glossary.php?lng=2>

### **Guided Tour**

Guided Tours sind Reisen auf vorbestimmten Navigationswegen in Hypertexten. Am Ende einer Guided Tour kann sich der Benutzer nur wieder rückwärts durch dieselbe Tour bzw. gleich zum Anfang bewegen. Die Hypertextstruktur ist bei einer Guided Tour nicht die eines Netzes, sondern die eines Baums.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsbericht des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

<http://www.learningcenter.unisg.ch>

## **H**

### **Hyperlearning**

Dieser Begriff meint das Ensemble gesellschaftlicher und technologischer Entwicklungen, das in bisher unbekanntem Ausmaß zu einer Verbindung von Wissen, Erfahrung und menschlichem Geist auf der technologischen Basis Neuer Medien (Netzmedien) führt. Traditionelle Bildungsorte (Schule, Hochschule, Weiterbildungsabteilungen von Firmen) haben bisher die Verteilung von Wissen und Information „überwacht“ und „zensiert“ und Zertifikate ausgestellt. Das ist jedoch einem „Bedarflernen“ und „kanbrain“ in einer von technischen Innovationen geprägten Welt nicht mehr angepasst. Durch vernetzte Neue Medien ergeben sich unendliche Wahlmöglichkeiten - „microchoices“ - für Bildungsinhalte. Hyperlearning ist ein Katalysator für die Kommerzialisierung des Bildungswesens.

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

## **I**

### **IEEE**

Abkürzung für „Institute of Electric and Electronic Engineers; wird englisch „I, triple E“ ausgesprochen. 1963 gegründete US-amerikanisches Normierungsinstitut für Übertragungsprotokolle, Bustopologien usw. (K.&H. Häfele).

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **IKT-Kompetenz**

Gesamtheit der Kenntnisse und Fähigkeiten, die erworben werden, um Arbeiten auszuführen, die mit der Informationsgesellschaft in Verbindung stehen. Der Ausdruck „IKT-Kompetenz-

Kluft“ ist häufig benutzt worden, um den Mangel an Arbeitskräften mit IKT-Kompetenz in Europa zu bezeichnen.

Quelle: eLearning Glossar der EU-Kommission (© Europäische Gemeinschaften, 1995-2002)  
<http://www.elearningeuropa.info/glossary.php?lng=2>

## **IMS**

Das „IMS Global Learning Consortium“, auch als „IMS Project“ bekannt, ist ein internationaler Zusammenschluss unterschiedlicher Bildungs- und Regierungsorganisationen, dem auch Hersteller und Nutzer von CBT, WBT und E-Learning-Plattformen angehören. Durch Standardisierung von Lernobjekten sollen weltweite Suche, Austausch und Wiederverwendbarkeit von digitalem Lehrstoff ermöglicht werden. An den bei der Gründung 1994 verwendeten Namen „Instructional Management Systems“ erinnert sich die Organisation aufgrund der veränderten Aufgabenstellungen nur ungern.

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

## **Informationssystem (IS)**

Im Kontext von Softwareanwendungen meint „Informationssystem“ eine Applikation zusammen mit ihren Daten und ihren Kommunikationsbeziehungen zu anderen (Informations-)Systemen. I.d.R. integrierte ein IS mehrere Applikationen und unterstützt eine höher aggregierte Funktion; z.B. unterstützt ein Personal-Informationssystem oder Controlling-IS das Controlling.

Quelle: Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning im Unternehmen: Grundlagen - Strategien - Methoden - Technologien, 2001.

Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning: ein Wörterbuch. 2002.

## **Instruktionsdesign**

Mit dem Begriff 'Instruktionsdesign' (engl. Instructional Design) wird eine (interdisziplinäre) Disziplin beschrieben, die sich mit der Gestaltung von interaktiven Lernprogrammen beschäftigt.

Ist diese Disziplin zu Anfang – vor allem in den Vereinigten Staaten – aus einer objektivistischen Tradition hervorgegangen, wurde das Instruktionsdesign immer stärker auch durch den Konstruktivismus beeinflusst. In der Forschung stellen Objektivismus und Konstruktivismus zwei Extrempole dar, wohingegen sich die meisten Instruktionsdesigner irgendwo dazwischen bewegen und auch die jeweiligen Gegebenheiten berücksichtigen (z.B. konkreter Lerngegenstand, Vorkenntnisse der Lernende), um sich entsprechend einzuordnen. Für die Gestaltung und Beurteilung interaktiver Lernsysteme liefern Thomas C. Reeves und Stephen W. Harmon ein viel zitiertes Konzept, das einen mehrdimensionalen Ansatz darstellt und das erkenntnistheoretische Spannungsfeld von Objektivismus und Konstruktivismus widerspiegelt.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## **Intelligente Tutorielle Systeme (ITS)**

Das dahinter liegende Lernparadigma war (ist) konstruktivistisch: der Lerner steuert selbst Richtung und Geschwindigkeit seines Lernprozesses. Für Glasersfeld – einem Vertreter des radikalen Konstruktivismus – ist 'Know-ledge not passively received either through the senses or by way of communication, but is actively built up by the cognising subject.' Das heißt, das Lernen als aktiver Prozess eingestuft wird, welcher nicht von einem CBT beeinflusst werden sollte, vielmehr sollten Lernprogramme dem Lernprozess des Benutzers folgen. Eines der ersten Programme, das auf Textbasis ein Gespräch mit einem artifiziellen Gesprächspartner imitierte, war ELIZA von Joseph Weizenbaum.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare



## **Interaktive Medien**

Interaktivität, Interaktion (von lat. inter agere) bedeutet die Wechselbeziehung zwischen sich gegenseitig ansprechenden Partnern. Interaktionen sind Handlungen, bei denen mindestens ein weiterer Teilnehmer (sei er menschlich oder programmiert) involviert ist, welcher der Empfänger der Handlung ist. Interaktive Medien erlauben eine gegenseitige Beeinflussung zwischen dem Benutzer und dem Medium. Der Benutzer wird durch bestimmte Ereignisse aufgefordert, eine Aktion zu tätigen, und umgekehrt beeinflusst der Benutzer durch bestimmte Aktionen den weiteren Ablauf bzw. die folgenden Schritte eines (Lern-)Programms.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## **Intranet**

Ein Intranet ist ein Netzwerk zur internen Kommunikation innerhalb geschlossener Benutzergruppen. Es basiert auf Internettechnologien.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsbericht des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

<http://www.learningcenter.unisg.ch>

## **J**

### **Just in Time elearning (JIT)**

Bei JIT-E-Learning geht es um die Befriedigung von akuten Lern- und Informationsbedürfnissen. JIT-E-Learning sichert die Zurverfügungstellung von Informationen und Lehrinhalten just-in-time. Im Vordergrund steht, wie der Einzelne bei Ad-hoc-Lernbedarf direkt am Arbeitsplatz mit Informationen und Lehrmodulen versorgt wird, damit er Aufgaben effizienter und effektiver lösen kann. Lernen und Arbeiten fließen dabei ineinander. Die Informationskanäle können über ganz verschiedene Technologien und Systeme realisiert werden, etwa über Nachrichtenticker oder ständig aktualisierte Nachschlagewerke.

Quelle: Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning im Unternehmen: Grundlagen - Strategien - Methoden - Technologien, 2001.

Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning: ein Wörterbuch. 2002.

## **K**

### **Kanbrain**

Ein Kunstwort aus „kanban“ (japanisch = just in time) und brain (englisch = hirn). Die Begriffe Hyperlearning und kanbrain gehören zum Vokabular der „Perelman-Debatte“ über das „Microchoices-Modell“. In dieser Debatte ging es unter anderem um das Ende der Effektivität herkömmlicher Bildungseinrichtungen im Zeitalter neuer Netztechnologien.

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **Knowledge Management**

Knowledge Management dient dazu, in Organisationen Strukturen zu schaffen, die die Generierung, Verbreitung von Informationen und Wissen möglich machen. Grundlage ist eine Infrastruktur, die sich neuer Technologien bedient. Ziel des Knowledge Management ist es, die Wettbewerbsfähigkeit der Organisationen zu stärken, und zwar insbesondere durch die Verbesserung der organisationalen Effizienz, Reaktionsgeschwindigkeit, Kompetenz und Innovationsfähigkeit.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsberichte des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

<http://www.learningcenter.unisg.ch>

## **Kompetenz**

Standards, die das Niveau an Kenntnissen und Fähigkeiten spezifizieren, das nötig ist, um in der Arbeitswelt erfolgreich die für eine bestimmte Beschäftigungsgruppe erforderlichen Funktionen auszuüben.

Quelle: eLearning Glossar der EU-Kommission (© Europäische Gemeinschaften, 1995-2002)  
<http://www.elearningeuropa.info/glossary.php?lng=2>

## **Kursautoren-/Managementsysteme**

Mit einem Kursautorensystem wie beispielsweise WebCT, können webbasierte Kurse ohne Programmierkenntnisse entwickelt werden.

Die Vorteile von einer derartigen Standardsoftware sind, dass sie leicht zu installieren und einfach zu bedienen sind (s. Autorensystem). Als Nachteil kann jedoch aufgeführt werden, dass Kursautorensysteme häufig auf die Erstellung einzelner Kurse spezialisiert sind und damit kein organisationsweites Management sämtlicher Kurse und Lernressourcen möglich ist. Folgende Aufgabenschwerpunkte können neben der Erstellung von Kursen i.d.R. mit Hilfe eines Kursmanagementsystems organisiert werden: Inhaltsverwaltung, Lernverwaltung, Kommunikationsmanagement.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@ring](mailto:e-le@ring)- © 2002 managerSeminare

## **Kursmanagement**

Der dem Begriff 'Kursmanagement' werden Aktivitäten gefasst, die vor allem administrative Funktionen wie beispielsweise Dozenten-, Teilnehmerverwaltung, Reservierung und Buchung von Kursen umfassen.

Häufig sind entsprechende Funktionalitäten in Kursautorensystemen bzw. Learning Management Systemen integriert und Bestandteil der Lernplattform.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@ring](mailto:e-le@ring)- © 2002 managerSeminare

## **L**

### **Learning Management Systeme**

Learning Management Systeme sind 'modulare Baukastensysteme'.

Sie erlauben es Organisationen, unternehmensweite Lernplattformen aufzubauen, um Wissens- und Kompetenzziele zu definieren, die Lernbedürfnisse von Individuen und Organisationen zu analysieren, online und offline Kurs- und Lernmaterialien auszuwählen und einzukaufen, sowie unternehmensweite Lerninitiativen und -prozesse zu managen.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@ring](mailto:e-le@ring)- © 2002 managerSeminare

### **Learning on Demand**

Learning-on-Demand verfolgt die Idee, Wissen und Kompetenzen nicht wie üblich auf Vorrat zu erlernen, sondern erst dann, wenn es benötigt wird. Mit üblicher Aus- und Weiterbildung erlernt ein Mensch Fähigkeiten und Kompetenzen, die er womöglich nie benötigen wird. Die Gefahr, unnötigen Lernaufwand zu betreiben ist relativ hoch. Gerade in der betrieblichen (bzw. betrieblich finanzierten) Weiterbildung hat daher Learning-on-Demand eine gewisse finanzielle Attraktivität, weil Mitarbeiter zielbezogener auf bevorstehende Aufgaben vorbereitet werden.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@ring](mailto:e-le@ring)- © 2002 managerSeminare

### **Learning Objects**

Das Learning Technology Standards Committee des IEEE definiert den Begriff der Learning Objects sehr weit; Learning Objects seien „any entity, digital or non-digital, which can be used, re-used or referenced during technology supported learning“. Wesentliche Punkte bei Learning Objects sind die beliebige Granularität, die Abgeschlossenheit und die

Kombinationsfähigkeit mit anderen Learning Objects. Entsprechend müssen Learning Objects standardisierte Einheiten darstellen. Der Ansatz der Learning Objects könnte u.a. einen quasi-industriellen Umgang mit Content und Kursen ermöglichen, so dass industrielle Fertigungs- und Verwertungsmethoden auf die Erstellung, die Weiterverarbeitung und das „Recycling“ von Content und Kursen übertragen werden. Es soll darum gehen, Lernobjekte massenhaft, schnell und einheitlich zu produzieren, um sie dann an jedem Ort, zu jeder Zeit und mit jedem Ziel einsetzen und wieder verwenden zu können.

Quelle: Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning im Unternehmen: Grundlagen - Strategien - Methoden - Technologien, 2001.

Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning: ein Wörterbuch. 2002.

### **Lebenslanges Lernen**

Die Notwendigkeit, sich permanent neben der beruflichen Arbeit weiterzubilden, entstand zeitgleich mit dem Aufkommen der industriellen Entwicklung, verstärkt noch durch das Entstehen des Informationszeitalters im ausgehenden 20. Jahrhundert.

Die damit einhergehende rasante technologische Entwicklung fordert, dass Kenntnisse und Fähigkeiten stetig aktualisiert und ergänzt werden müssen. Dies gilt für Betriebe und Unternehmen und damit auch für deren Angestellte und Arbeiter.

Damit verbunden ist die Tendenz zu einem Wandel der Ausbildungsformen sowie den damit verbundenen Medien und Kommunikationsformen. Der klassische Lebenslauf – Schule, Ausbildung, Studium, Beruf und Rente – gehört längst der Vergangenheit an. Vielmehr ist Lebenslanges Lernen (lifelong learning ) notwendig. Lebenslanges Lernen kann durch den Einsatz von e-Learning flexibler, preiswerter und arbeitsplatznaher gestaltet werden.

Flexibilität: Der Einsatz von CBT/WBT und ähnlichen Selbstlernumgebungen bietet dem Lernenden die Möglichkeit, zeit- und ortsunabhängiger zu studieren. Es müssen weniger fixe Termine für Lehrveranstaltungen festgelegt werden.

Preiswerter: Durch den Einsatz von e-Learning ist es möglich, den Lernstoff zum Lerner zu transportieren. Kosten wie z.B. Aufwendungen für lange und teure Fahrten zu entfernten Seminarorten, können dadurch drastisch reduziert werden.

Arbeitsplatznähe: Die Tatsache, dass mittels mediengestützter Lehre am Arbeitsplatz selbst gelernt werden kann, bietet großes Potenzial für einen effizienteren Transfer auf tatsächliche Problemstellungen.

Dies ist einerseits durch die räumliche und auch zeitliche Nähe zum Arbeitsalltag gewährleistet. Weiterhin bietet sich aber auch an, den Lehrstoff auf die konkreten Ansprüche des Arbeitenden hin aufzubereiten und zu präsentieren.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Lebenslanges Lernen**

Ausdruck, der benutzt wird, um zu beschreiben, dass der Erwerb neuer Kenntnisse gegenwärtig als kontinuierlicher Prozess betrachtet wird, da er nicht mit Beendigung der Schul- oder Universitätsausbildung endet, sondern sich ohne Unterbrechung über das ganze Berufsleben und auch noch nach der Pensionierung fortsetzt und heute, zu einem guten Teil dank der Möglichkeiten, die das e-Learning bietet, alle Etappen des Lebens und alle gesellschaftlichen Gruppen erfasst.

Quelle: eLearning Glossar der EU-Kommission (© Europäische Gemeinschaften, 1995-2002) <http://www.elearningeuropa.info/glossary.php?lng=2>

### **Lernen im Netz**

Lehrmethode, bei der die Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) zum Herstellen von Verbindungen zum Beispiel zwischen einem Schüler und den restlichen Schülern sowie den Tutoren oder zwischen einer Lerngemeinschaft und den ihr zur

Verfügung stehenden Ressourcen verwendet werden (Jones und Steeples, 2001, in „Networked Learning: Perspectives and Issues“).

Quelle: eLearning Glossar der EU-Kommission (© Europäische Gemeinschaften, 1995-2002)  
<http://www.elearningeuropa.info/glossary.php?lng=2>

### **Lernplattform**

Lernplattformen sind inter-/intranetgestützte Softwaretools, die dem Aufbau, Betrieb und der Verwaltung virtueller Lernarrangements dienen. Sie gewährleisten quasi die digitale Logistik für eine reibungslose unternehmensweite Abwicklung des virtuellen Lernens.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Lernportal**

Als Lernportale können jene Webseiten bezeichnet werden, die Lernenden oder Organisationen einen vereinheitlichten Zugang zu Lern- und Trainingsressourcen von verschiedenen Quellen anbieten. Lernportale stellen daher einen Aggregationspunkt für das Angebot an e-Learning Produkten, wie beispielsweise Online-Kurse, Kursmaterialien, Zugang zu Experten und Communities, dar.

Darüber hinaus ist es bezeichnend für Portale, dass sie den Benutzern eine Personalisierung erlauben.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **LOM**

Learning Objects Metadata - wörtlich: Metadaten für Lernobjekte, wird zugleich auch verwendet für die Empfehlungen der IEEE LTSC zur Vereinheitlichung der Beschreibung von Lernobjekten durch Metadaten.

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **LTSC**

Abkürzung für „Learning Technology Standards Committee“. LTSC ist eine Subdivision des IEEE und definiert technische Standards, Praktiken und Richtlinien zur Entwicklung und Implementierung von computer- und webbasierenden Lehr- und Lernsystemen. (K.&H. Häfele)

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

## **M**

### **Mediathek**

Mediatheken sind Bibliotheken, die sehr unterschiedliche Medien bereithalten wie beispielsweise interaktive Lernsoftware, Videos, Bücher, Multimedia Angebote oder Hörspiel-Kassetten.

Mediatheken sind meist auch als Lernzentren ausgestattet, die Computerstudios bereithalten und eine multimediale Lehrmittelsammlung zur Verfügung stellen. Mediatheken halten somit Materialien für den Offline-Einsatz bereit.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Metadaten**

Unter Metadaten ('Daten über Daten') versteht man strukturierte Daten, mit deren Hilfe eine Informationsressource beschrieben und dadurch besser auffindbar gemacht wird. Metadaten liefern also Grundinformationen über ein Dokument, z.B.

- Angaben über den Autor,
- Kategorie des Inhalts,
- Format,

- pädagogische Details,
- technische Aspekte etc.

Im Bereich e-Learning dienen sie somit quasi als Etikett für Lerninhalte.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Mobile Learning (M-Learning)**

Mobile Learning ist elektronisch unterstütztes Lehren und Lernen, das mit Mitteln mobiler Telekommunikationstechnologien angereichert wird. Die Mobilität des M-Learning bedeutet die Mobilität von Lernenden, Geräten und Daten. Zuweilen wird M-Learning auch als „Wireless Learning“ bezeichnet. Das kabellose Lernen ist ein möglicher Bestandteil im mobilen Szenario; Mobilität kann aber auch heißen, dass man sich „seine Kabel sucht“.

Quelle: Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning im Unternehmen: Grundlagen - Strategien - Methoden - Technologien, 2001.

Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning: ein Wörterbuch. 2002.

### **Multimedia**

Multimedia ist ein technologisches Konzept, das die Interaktion zwischen einem Benutzer und einem multiplen Mediensystem ermöglicht. Dabei werden mehrere Medientypen miteinander kombiniert: Texte, Grafiken, Animationen, Audiosequenzen, Videosequenzen. Die Medienwahl sollte von den angestrebten Lehrzielen ausgehen. Somit kann mit dem Begriff Multimedia auch eine inhaltliche Integration und nicht nur eine technische Integration unterschiedlicher Medien assoziiert werden.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Multipoint-Konferenzsysteme**

Mit der Entwicklung von internationalen Videokonferenzstandards, gefördert von der International Telecommunications Union (ITU, eine Agentur der UN), geht auch die Entwicklung und Verbreitung von Videokonferenzen einher. Mit Multipoint-Konferenzen können Konferenzen mit mehr als zwei Teilnehmern an verschiedenen Orten stattfinden.

Die bestehenden Netze wurden für die Punkt-zu-Punkt-Verbindung zwischen zwei Benutzern entwickelt. Um die Kommunikation zwischen mehreren Benutzern gleichzeitig zu ermöglichen, muss eine Form der Multipoint-Technologie eingesetzt werden, die spezielle Hard- und Software (Multipoint Control Units – MCUs) realisiert wird. Mit IP Multicast können Applikationen einen Datenstrom zu mehreren Teilnehmern gleichzeitig verschicken.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## **N**

### **Navigation**

Navigation ist die Bewegung in Hypertexten bzw. in einer multimedialen Umgebung. Die Navigation ist ein zentrales Thema bei der Diskussion über die Erstellung von Hypertexten. Der Benutzer soll möglichst schnell auf alle verfügbaren Seiten und Ressourcen zugreifen können und stets im Bilde sein, wo er sich gerade befindet. Es muss für sich jederzeit möglich sein, zum ursprünglichen Ausgangspunkt zurückzukehren oder die Anwendung zu beenden.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsbericht des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

<http://www.learningcenter.unisg.ch>

### **Netiquette**

Die Netiquette ist gewissermaßen der „Knigge“ in Internet und Intranet. Sie besteht aus einem Satz von Regeln, die den verantwortungsvollen Umgang zwischen Netzteilnehmern regeln sollen. Man kann sie als Kodex für „Netzteilnehmer“ bezeichnen.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsbericht des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

## O

### **Online-Datenbanken**

Das World Wide Web ist ein Teilnetz des Internets, mit dem auf multimediale Hypertextdokumente zugegriffen werden kann. Für den großen Erfolg des WWW können im Wesentlichen folgende fünf Faktoren als ausschlaggebend betrachtet werden:

1. Das WWW basiert auf Hypertextdokumenten, d.h. Texte (sog. Knoten), die über Schlüsselwörter, sog. Links, miteinander verbunden sind.
2. Im WWW kann auf Multimediadokumente zugegriffen werden, d.h. verfügbar sind nicht nur Texte, sondern z.B. auch Bilder, Sprache, Musik und Videos.
3. Das Client-Server-Prinzip ermöglicht einen Zusammenschluss von isolierten PCs mit Servern, unabhängig von der Benutzerplattform.
4. Die systemunabhängige Dokumentenbeschreibung mittels HTML garantiert den Zugriff mit beliebiger Hard- und Software.
5. Auf andere Internet-Dienste wie z.B. E-Mail oder Newsgroups kann durch multifunktionale Browser zugegriffen werden.

Die Distribution von Lerninhalten sowie ständig aktualisierten Informationen kann daher sehr vereinfacht organisiert werden. Ist die Web-Applikation verknüpft mit Datenbank-Strukturen wie beispielsweise SQL oder Lotus Notes Datenbanken, wird es für den Kursentwickler stark vereinfacht, neue Inhalte flexibel zu halten und kontinuierlich upzudaten, z.B. in Form von News Services.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## P

### **Pädagogische Agenten**

Pädagogische Agenten sind Agenten, die bei Anforderungen und Aufgaben im Lernbereich assistieren. Bei vielen Aufgaben der pädagogischen Agenten ist ihre Sichtbarkeit unverzichtbar, und oft sind sie anthropomorph, also menschenähnlich gestaltet. Häufig ist eine natürlchsprachliche Kommunikation möglich (vgl. Avatare).

Quelle: Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning im Unternehmen: Grundlagen - Strategien - Methoden - Technologien, 2001.

Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning: ein Wörterbuch. 2002.

### **Planspiel**

Ein Planspiel ist ein Lehr-/Lernverfahren, bei dem am Modell einer (vereinfachten) Situation den Lernenden Handlungsentscheidungen abverlangt werden, deren Auswirkungen im Anschluss geprüft werden.

Der Ablauf von Planspielen besteht meist aus einer Folgen von Runden, die sich ihrerseits in eine Vorbereitungsphase, eine Durchführungsphase und eine Auswertungsphase unterteilen lassen.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Portal**

Lern- und Wissensportale vermögen ein integriertes Angebot zu schaffen, insofern dort angebotene oder vermittelte Produkte, Ressourcen und Dienstleistungen in (einer konträren bzw. komplementären) Beziehung zueinander stehen können. Beispielsweise kommen Portale dem Bedürfnis eines Benutzers nach Wissensvermittlung nach, indem sie ihm kostenlosen Zugang zu multimedial aufbereiteten Grundinformationen zu einem Thema bieten, gleichzeitig verschiedene kostenpflichtige Kurse zum Thema offerieren oder vermitteln und

zusätzlich die Möglichkeit schaffen, Communities zu diesem Thema zu beanspruchen oder gar zu bilden, in denen sich Benutzer und Experten austauschen können.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsbericht des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

<http://www.learningcenter.unisg.ch>

### **Programmierter Unterricht**

Der Programmierter Unterricht, auch programmierte Unterweisung bzw. Instruktion genannt, basiert auf Ideen des Behaviorismus, insbesondere auf Skinner und auf Konzepten der Kybernetik. Noch bevor in den 60er und 70er Jahren CBTs ihren Weg an die Universitäten und in die Klassenzimmer gefunden hatten, gab es bereits programmierten Unterricht auf Papier. Bei dem Instruktionsdesign der Programmierten Instruktion versteht man unter Lernen die Aneignung objektiv richtigen und definierten Wissens.

Das Konzept beruht auf einer Unterteilung des Lernstoffes in sehr kleine Einzelschritte. Dem Lernenden wird erst dann ein neuer Lernstoff präsentiert, wenn er den vorgehenden Schritt erfolgreich bewältigt hat.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## **Q**

### **Qualitätssicherung**

Mit zunehmender Verbreitung und auch steigender Kommerzialisierung von e-Learning Bildungsangeboten wächst auch die Notwendigkeit einer Qualitätssicherung. Dies ist umso wichtiger vor dem Hintergrund, dass der globale Bildungsmarkt eher ein Anbietermarkt denn ein Nachfragermarkt ist, d.h. es existiert derzeit ein Überangebot an E-Learning Bildungsprodukten.

Es existieren hauptsächlich vier verschiedene Ansätze, die Qualität mediengestützter Produkte zu bewerten und zu sichern.

1. Qualitätssicherung durch Standardisierung: Durch die Einführung von Standards soll die Vergleichbarkeit und die Kombination von unterschiedlichen e-Learning Arrangements verbessert werden (s. e-Learning Standards).

2. Qualitätssicherung durch Benchmarks: Verschiedene Konsortien haben Kriterienkataloge für e-Learning Angebote entwickelt. Beispiel ist das von der British Association for Open Learning (BAOL) entwickelte Bench-marking-Modell. Problematisch in diesem Bereich ist die fehlende Einigung auf ein bzw. ein paar wenige Benchmarks.

3. Qualitätssicherung durch Peer-Reviews: E-Learning Anbieter begutachten sich gegenseitig (s. Peer Reviews).

4. Qualitätssicherung durch Akkreditierung: Mit diesem Verfahren sollen mediengestützte Lehrangebote qualitativ gesichert werden, indem unabhängige Instanzen eine Begutachtung durchführen und bei entsprechender Qualität auch zertifizieren. Neben diversen internationalen Akkreditierungsinstanzen existiert in Deutschland bspw. die ZEVa (Zentrale Evaluations- und Akkreditierungsagentur). Das Tätigkeitsfeld dieser Institution liegt in der Evaluation und Akkreditierung von Bachelor- und Magister-Studiengängen an deutschen Hochschulen.

Die Sicherung der Qualität von e-Learning Arrangements ist zweifelsohne ein wichtiges Anliegen. Noch fehlen allerdings sinnvolle Konzepte zur Evaluation der didaktischen Qualität, während eine formale, quantitative oder auch finanzielle Qualitätskontrolle (zumindest in Ansätzen) mit den vorgestellten Instrumenten sinnvoll und möglich erscheint.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## **R**

### **ROE**

In Anlehnung an den Begriff Return on Investment wird im Lehr- und Lernbereich zuweilen auch von Return on Education (ROE) gesprochen. Die Abkürzung ist allerdings in den Wirtschaftswissenschaften belegt, nämlich als Kürzel für Return on Equity (equity steht für Eigenkapitalsrendite).

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsberichte des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

<http://www.learningcenter.unisg.ch>

### **ROI - Return on Investment**

Der Return on Investment (ROI), auch Kapitalrendite genannt, ist das Verhältnis des gesamten investierten Kapitals zum Gewinn. Der ROI ist eine aus der Rentabilitätsrechnung abgeleitete Kennzahl für die Rentabilität einer Unternehmung oder abgrenzbaren Unternehmenseinheiten. Er kann als Grundlage für die Unternehmenspolitik und Unternehmensplanung dienen.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsberichte des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

<http://www.learningcenter.unisg.ch>

## **S**

### **SCORM**

Shareable Courseware Reference Model. Von ADL entwickelte Empfehlung zur Standardisierung von Lernobjekten.

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **Selbständiges Lernen**

Selbständiges Lernen ist ein individueller Prozess, bei dem jeder Lernende seine persönliche Lernstrategie verfolgt. Als Anforderung an das Lernsystem gilt es, den Lernprozess anzuregen, den Lernenden zu motivieren und auftretenden Probleme in der Lernorganisation, im Lernprozess und in der Motivation durch Systemmerkmale entgegen zu wirken.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsberichte des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

<http://www.learningcenter.unisg.ch>

### **Selbstgesteuertes Lernen**

Lernform, die dem Lerner in relativ großem Maß die Entscheidung über Lernrhythmus und Lerngeschwindigkeit bis hin zur Setzung von Lernzielen überlässt. Selbstgesteuertes Lernen wird gern von Trainingsanbietern propagiert, deren Lernangebote die Verwendung von Online- und Offline-Medien einschließen. Es setzt eine hohe Selbstlernkompetenz und Motivation voraus und sollte sich auf eine didaktisch entsprechend gestaltete Lernumgebung stützen.

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **Shared Whiteboard**

Synchrone Verwendung eines einfachen Malprogramms (ähnlich MS Paintbrush). Shared Whiteboard ist ein Bestandteil von Desktop-Konferenzsystemen (z.B. NetMeeting, Netscape Conference).

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **Situiertheit**

Ausgehend von realen Situationen wird ein mögliches Handeln in der Situation analysiert, durchgespielt und/ oder erklärbar gemacht. Dabei werden die Kontexte und die Personen, in der die Situation steht berücksichtigt.



Quelle: Bendel et al.: Arbeitsberichte des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.  
<http://www.learningcenter.unisg.ch>

### **Skill Gap Analysis**

Vergleicht die Fähigkeiten einer Person mit den Fähigkeiten, die für eine Aufgabe benötigt werden, die sie gerade ausführt bzw. in Zukunft ausüben. Eine einfache Analyse der Schwächen im Bereich der Fähigkeiten besteht aus einer Liste von Anforderungen und einer Einschätzung der Ausprägung dieser Fähigkeiten bei einer Person. Bewertungen unterhalb eines vorher bestimmten Wertes identifizieren eine Schwäche bei dieser Fähigkeit.

Quelle: Sauter/ Sauter: Blended Learning: effiziente Integration von E-Learning und Präsenztraining. Neuwied 2002.

### **Synchrones Lernen**

Synchrones Lernen (synchronous learning) bezeichnet Lernprozesse und dabei vor allem die Kommunikation und Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden, die zur gleichen Zeit stattfinden (im Gegensatz zu asynchronem Lernen).

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## **T**

### **Teilnehmerorientierung**

Um Lernen im virtuellen Raum teilnehmerorientiert zu gestalten, muss von den individuellen Bedürfnissen und Anforderungen der Lernenden ausgegangen werden. Dabei stehen auch unterschiedliche Lerngeschwindigkeiten, unterschiedlich benötigte Inhalte und Lernmethodiken im Vordergrund.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsberichte des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.  
<http://www.learningcenter.unisg.ch>

### **Telekolleg**

Die überwältigende Entwicklung des internetbasierten e-Learning verdeckt ein wenig die Form der Fernlehre, die das Fernsehen oder das Radio als Kanal verwendeten.

Im Bereich der TV-Lehre wurde in Deutschland vor allem das Telekolleg bekannt. Das Ende der 60er Jahre gegründete Medienverbundsystem bietet die Chance, zu einer Fachhochschulreife zu gelangen. Der Lernstoff wird durch Fernsehsendungen vermittelt, unterstützt durch Begleitmaterialien, Präsenzveranstaltungen und Online-Angeboten. Träger und Veranstalter sind die öffentlich rechtlichen Rundfunksender sowie die Bildungs- bzw. Kultusministerien in den Bundesländern Bayern, Brandenburg, Nordrhein-Westfalen und Rheinland-Pfalz.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Telelearning**

Telelearning (Distance-Education) ermöglicht ein Lernen unabhängig vom Ort und möglichst unabhängig von Zeitrestriktionen.

In Deutschland wurde mit der Gründung der Fernuniversität Hagen im Jahre 1974 ein Meilenstein im Bereich der universitären Fernlehre gesetzt. Der Lehrstoff wird nicht in Vorlesungen vermittelt. Dies geschieht vielmehr in schriftlicher Form durch didaktisch besonders aufbereitete Studienbriefe, die den Studierenden mit der Post in einem vorgegebenen Rhythmus nach Hause gesandt werden und dort eine selbstständige Erarbeitung ermöglichen.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## **Telnet**

Ein Dienstprogramm, das einem Benutzer erlaubt, sich auf einem Computer oder Server einzuloggen und auf seine Informationen von einem anderen Ort (z.B. von zu Hause oder einem entfernten Arbeitsplatz) aus zuzugreifen.

Sauter/ Sauter: Blended Learning: effiziente Integration von E-Learning und Präsenztraining. Neuwied 2002.

## **Tele Teaching**

Beim Tele Teaching steuert vorwiegend der Lehrende den Lernprozess. Tele Teaching liegt z.B. vor, wenn via Whiteboard oder Application Sharing, Audio- und evtl. auch Videokonferenz eine Lehrveranstaltung abgehalten wird, die man im Internet verfolgen kann. Andere Formen sind die Übertragung einer Vorlesung an eine entfernte Gruppe via Videokonferenz und die Möglichkeit der entfernten Gruppe, Rückfragen über Telefon/ Internet-Audio oder Chat zu stellen.

Quelle: Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning im Unternehmen: Grundlagen - Strategien - Methoden - Technologien, 2001.

Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning: ein Wörterbuch. 2002.

## **Tele Tutoring**

Tele Tutoring ist die Betreuung der Lernenden via Telekommunikation, z.B. synchron oder asynchron bei Rückfragen.

Quelle: Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning im Unternehmen: Grundlagen - Strategien - Methoden - Technologien, 2001.

Back, A., Bendel, O., Stoller-Schai, D.: E-Learning: ein Wörterbuch. 2002.

## **U**

### **URL**

URL steht für Uniform Resource Locator. Eine URL stellt die Adresse einer Internet Ressource dar. Diese Adressen sind im WWW zumeist nach einem einheitlichen Muster aufgebaut. Dienst/Protokoll: So werden alle WWW-Seiten über das HTTP-Protokoll (Hypertext Transfer Protocol) aufgerufen. Es gibt auch noch andere Dienste und Protokolle im Internet. Wird dieser Teil der URL weggelassen, dann interpretieren die meisten Browser als 'http://'.

**Server:** Die häufigste Serverbezeichnung ist 'www', es sind aber auch andere Bezeichnungen möglich. Diese Server-Adresse wird auch 'Subdomain' genannt.

**Name:** Der eigentliche Name der URL folgt nach der Serverbezeichnung. Er stimmt oft mit dem eigentlichen Namen des Internet-Angebots überein.

**(Top Level) Domain:** Dieser Bestandteil gibt den Adressraum einer URL an. Für jedes Land existiert eine eigene Domain, für Deutschland 'de'. Daneben existieren auch noch länderübergreifende Domains (z.B. 'org', 'net', 'info') und Domains die für bestimmte Einrichtungen reserviert sind (z.B. 'gov' für US-amerikanische Regierungseinrichtungen).

Weitere Angaben für eine bestimmte Datei auf dem Server unter der angegebenen URL befinden sich hinter dem ersten Schrägstrich.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@ring](http://www.e-le@ring.de)- © 2002 managerSeminare

## **V**

### **24/7**

Bezeichnet die ständige Verfügbarkeit einer Online-Lernanwendung (an 24 Stunden pro Tag und 7 Tagen pro Woche)

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **Value Added Services**

Im E-Learning Kontext umfassen diese wertsteigernden Dienstleistungen die Ermittlung des Trainingsbedarfs, eine Schwächenanalyse im Bereich der Fähigkeiten des Personals (skill-gap-analysis), den Aufbau eines Trainingsplanes, eine Effektivitätsanalyse des Trainings, Bereitstellung von Tools für Berichte und Datensammlung, Betreuung, Beratung zur Implementierung, Hosting und das Management von inter- und intranetbasierten Lernsystemen, die Integration von unternehmensweiten Trainingssystemen sowie anderen Dienstleistungen.

Sauter/ Sauter: Blended Learning: effiziente Integration von E-Learning und Präsenztraining. Neuwied 2002.

### **Virtuelle Communities**

Virtuelle Communities sind Gemeinschaften, die sich in elektronischen Foren zu bestimmten Themen oder hinsichtlich bestimmter Probleme austauschen. Eine Community-Plattform kann neben Foren ein redaktionelles Angebot, Linklisten, Ressourcen aller Art etc. enthalten.

Quelle: Bendel et al.: Arbeitsbericht des CC e-Learning der Universität St. Gallen, 2001.

<http://www.learningcenter.unisg.ch>

### **Virtuelle Konferenz**

Eine virtuelle Konferenz – als Synonym wird auch der Begriff Online-Konferenz verwendet – bezeichnet Tagungen, Veranstaltungen, die mit Hilfe neuer Informations- und Kommunikationsmedien durchgeführt werden und sich dabei an den Ablauf traditioneller Konferenzen anlehnen. Der Begriff der Webkonferenz beschränkt sich auf Veranstaltungen, die auf webbasierten Technologien aufbauen. Somit werden beispielsweise virtuelle Konferenzen, die auf reiner Videoübertragung beruhen, nicht unter den Begriff Webkonferenz geführt.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Virtuelle Teams**

Zunehmende Globalisierung und Internationalisierung führen dazu, dass Mitarbeiter räumlich verteilt auf der ganzen Welt gemeinsam zusammenarbeiten. Neue Geschäftsmodelle im Internetzeitalter erfordern neue Organisationsformen wie virtuelle Teams oder virtuelle Communities.

Der Begriff 'virtuelles Team' bzw. 'virtual team' hat sich dabei in nahezu allen Sprachen bereits etabliert. Man unterscheidet zwei Gestaltungsmerkmale die Virtualität von Teams bestimmen können:

1. Gemeinsame Zusammenarbeit über Raum-, Zeit- sowie auch Organisationsgrenzen hinweg.
2. Verwendung von Technologien für die Teamarbeit.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Virtuelle Universität**

Der Begriff der 'virtuellen Universität' erfreut sich großer Beliebtheit und wird oft nicht einheitlich verwendet. Ursprünglich wurde der Begriff eng verknüpft mit der 'Fernuniversität' bzw. mit dem englischsprachigen Pendant der 'Distance and Open University'. Eine der ältesten ist die Open University in Großbritannien, die ihr Studienangebot unbegrenzt einer breiten Masse an Studierenden, die nicht vor Ort residieren müssen, anbietet.

Mit zunehmender Verbreitung des Internets wird mittlerweile jedoch ein breites Spektrum unterschiedlicher Szenarien mit dem Begriff der virtuellen Universität assoziiert: Traditionelle, campus-basierte Universitäten, die Online-Komponenten, Online-Kurse oder

ganze Studiengänge via Internet anbieten, bis hin zu Universitäten, die die Präsenzuniversität gänzlich ablösen und ihr komplettes Kursprogramm unter 'einem virtuellen Dach' anbieten. Unabhängig vom Szenario wird in jedem Fall jedoch damit die Vorstellung einer Veränderung der Aufgaben und Tätigkeitsbereiche der öffentlich verantworteten Universität verbunden. Der Übergang von einer traditionellen Universität bis hin zur 'Reinform virtuelle Universität' (d. h. das komplette Studium wird gänzlich im 'virtuellen Raum' vermittelt) kann als fließend betrachtet werden. Maßgeblich als konstituierendes Merkmal ist hierbei der vorherrschende Virtualisierungsgrad, der die Ausdehnung von Online-Aktivitäten einer Universität charakterisiert.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Virtuelles Klassenzimmer**

Lernplattformen, die ein 'virtuelles Klassenzimmer' (virtual Classroom) im Cyberspace abbilden, unterstützen synchrone Lernprozesse. Die Lerninhalte werden hierbei in Form von Live-Online-Kursen vermittelt. Alle Teilnehmer sind zur gleichen Zeit online und loggen sich in die gleiche Lernplattform ein, um direkt miteinander zu kommunizieren. Synchrones Lernen wird durch den Dozierenden geführt, der die Klassenkontrolle behält und durch integrierte, elektronische Funktionalitäten unterstützt wird, um beispielsweise einen Studierenden aufzurufen, der die elektronische Hand von einem entfernten Ort gehoben hat. Studierende und Dozierende haben die Möglichkeit ein Whiteboard zu benutzen, um den Fortschritt einer Arbeit zu sehen und gemeinsam Wissen auszutauschen. Anbieter von Lernplattformen für ein 'virtuelles Klassenzimmer' und Konferenztechnologien sind beispielsweise Centra Software, InterWise, LearnLinc Corporation, One Touch Systems und PlaceWare.

Einen Vergleich der virtuellen Klassenzimmer von Centra, Interwise und Netucate stellte die Ausgabe 02/Februar 2003 Wirtschaft und Weiterbildung auf.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

## **W**

### **WBT**

CBTs erfuhren mit dem Aufkommen des WWW eine Weiterentwicklung in Form des WBT. Sie werden nicht wie CBTs auf Datenträgern (Diskette, CD-ROM, DVD), sondern über Inter- bzw. Intranet zur Verfügung gestellt. Diese Form der Lernprogramme unterscheidet sich im Wesentlichen von ihren Vorgängern durch zwei Hauptmerkmale. WBTs benötigen zur Ausführung zumeist einen herkömmlichen WWW-Browser (z.B. Netscape, MS Internet Explorer, Opera); die Programme benutzen also die entsprechenden Standards (HTML, Java, Flash usw.). CBTs dagegen sind oft eigenständige Anwendungen. Durch die Anbindung an das Internet ist die Integration von Kommunikationskanälen einfacher und daher auch üblicher. Per E-Mail, Blackboards usw. kann der Lernende sowohl mit Tutoren als auch mit Lernkollegen kommunizieren.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **WebQuests**

WebQuests können als eine Sonderform von fallbasiertem Lernen angesehen werden. Die Besonderheit dabei ist, dass das Lernen mit Informationsressourcen des Internets in einen pädagogischen Rahmen gestellt wird. Die Methode WebQuest stammt von B. Dodge, Professor für Educational Technologies an der San Diego State University. Er definiert WebQuests wie folgt:

'A WebQuest is an inquiry-oriented activity in which some or all of the information that learners interact with comes from resources on the internet, optionally supplemented with videoconferencing.'

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Wertschöpfungskette**

Bezeichnet auf E-Learning bezogen den Prozess von der Entwicklung (Generierung) von Lerncontent bis hin zur Bereitstellung des Contents für den Lerner (Distribution) und Zertifizierung. Dabei wird angenommen, dass sich im Verlauf dieses Prozesses der Wert des Contents steigert. (Englisch: Added value chain.)

Quelle: [http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl\\_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801](http://www.global-learning.de/g-learn/cgi-bin/gl_userpage.cgi?StructuredContent=ml0801)

### **Whiteboard**

Ein Whiteboard ist eine elektronische weiße Tafel, die auf dem Computer jedes Konferenzteilnehmers läuft und ihm erlaubt, den anderen Teilnehmern Texte, Grafiken und weitere Elemente zur Verfügung zu stellen.

Quelle: Sabine Seufert, Peter Mayr: Fachlexikon [e-le@rning](mailto:e-le@rning)- © 2002 managerSeminare

### **Englischsprachige Glossare finden sich unter:**

<http://www.learningcircuits.org/glossary.html>

<http://www.brandonhall.com/public/glossary/index.htm>