

Glossar

A

Accessibility

Design einer Website, das es Personen mit Behinderungen ermöglicht, sie zu nutzen und zu verstehen.

ADL (Advanced Distributed Learning)

Eine Initiative des US Verteidigungsministeriums, um Kompatibilität zwischen Computer und internetbasierter Lernsoftware durch die Entwicklung eines gemeinsamen technischen Rahmens zu erreichen, welcher Inhalte in Form von immer wieder verwendbaren Lernobjekten enthält. → SCROM und → *ADL Website* (www.adlnet.org).

ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line)

Eine Art von → DSL, die den Großteil der Bandbreite verwendet, um Informationen an den Benutzer zu senden und einen kleinen Teil, um Daten vom Nutzer zu empfangen.

AICC

Aviation Industry Computer-based Training Committee. Ein internationaler Verband von technologiebasierten professionellen Ausbildern, der Richtlinien für Trainings in der Luftfahrtindustrie entwickelte. AICC entwickelt Normen für Kompatibilität von rechnergestützter Lernsoftware für verschiedene Industriezweige. → *AICC Website*

(www.aicc.org).

AJAX

Asynchronous JavaScript and XML: Eine Technologie, die vielen Web-2.0-Applikation als Basis dient. Damit ist es möglich, auf einer HTML-Seite eine Anfrage durchzuführen, ohne dass die Seite komplett neu geladen werden muss.

Analog

Ein Signal, das in derselben Form empfangen wird in der es gesendet wurde, obwohl die Amplitude und Frequenz variieren können.

Animation

Bewegtbilder in Lernprogrammen mit dem Ziel, die Lerninhalte anschaulicher und motivierender zu gestalten. Animationen können als einfache Bildsequenz, als Bilder-Animation oder trickfilmähnlich (z.B. in → *Flash*) gestaltet werden. Ergänzend können Sprache, Musik und Signale eingesetzt werden. Vielfach werden Animationen interaktiv gestaltet.

Anwendung → *Application*

AoD (audio on demand) → **CoD**

API (application program interface)

Dienste des Betriebssystems, die für Anwendungen zur Verfügung stehen, die unter diesem Betriebssystem laufen.

Applet

Eine kleine Anwendung. → *Java Applet*

Application

Anwendungssoftware (Programm), die ein Benutzer aktiviert, um an einem Computer zu arbeiten. Es gibt viele Arten von Software, die in die Kategorie der Anwendung einzuordnen sind. Anwendungssoftware ist von anderen Formen der Software wie z.B. Betriebssystem- und Zusatzsoftware zu unterscheiden.

Application Service Providing – ASP

Der Provider richtet für Kunden auf seinem Server Softwareapplikationen – z.B. → *WBT* –ein und pflegt sie. Der Kunde erhält das Nutzungsrecht, wird aber nicht Eigentümer der Software. Die Distribution erfolgt meist über das Internet oder Intranets. ASP erlaubt Unternehmen Geld, Zeit und Ressourcen durch teilweise oder komplette Auslagerung (Outsourcing) ihres informationstechnologischen Bedarfs zu sparen.

Application Sharing

Multipoint-Dataconferencing-synchrone Verwendung von Softwareanwendungen über das Netz. Die Lerner können gemeinsam ein Dokument überarbeiten. Ein Lerner kann die Zugriffsrechte der anderen Nutzer definieren.

ASCII (American Standard Code for Information Interexchange)

Eine Computersprache die genutzt wird, um Briefe, Zahlen und Steuerzeichen in digitale Codes umzuwandeln, die von den meisten Computern verstanden werden.

ASP (Active Server Pages)

Ein Programmierbereich, der Elemente von HTML und Skripten kombiniert. Mit ASP aufgebaute Webpages können sich durch Eingaben des Nutzers dynamisch verändern.

ASP → Application Service Provider

Assessment

Ein Prozess, der systematisch die Fähigkeiten oder den Wissenslevel eines Lernenden erfasst.

Assessment Item

Eine Frage oder Aktivität zur Beurteilung, um zu bestimmen, ob der Lernende sein Lernziel erreicht hat.

Asynchronous Learning

Asynchrones Lernen. Lernform, bei der die Interaktion zwischen Lernendem und Lehrer durch eine Zeitverzögerung unterbrochen ist. Beispiele dafür sind interaktive Kurse via Forum oder CD-ROM, Online-Diskussionsgruppen und E-Mail-Foren.

ATM (Asynchronous Transfer Mode)

Eine Netzwerktechnologie für Hochgeschwindigkeitsdatenübertragungen. Die Informationen werden in Pakete gleicher Größe eingeteilt um eine reibungslose Übertragung zu ermöglichen. ATM unterstützt die Übertragung von Sprache, Video und Daten in Echtzeit und kann Geschwindigkeiten von bis zu 10 Gbps erreichen.

Atom

Weiterentwicklung des → RSS, das die Standards Atom Syndication Format und Atom Publishing Protocol (APP) miteinander verknüpft.

Audiobridge

Ein für Telefonkonferenzen verwendetes Gerät, das mehrere Telefonleitungen verbindet.

Audioconferencing

Es besteht eine Sprachverbindung zwischen mehr als zwei Nutzern unter Verwendung von Standard-Telefonleitungen.

Audiographics

Rechnergestützte Technologie, die während einer interaktiven Kommunikation zwischen dem Online-Tutor und allen Teilnehmern die gleichzeitige Übertragung von Sprach- und Datenkommunikation sowie Graphiken über vorhandene Telefonleitungen ermöglicht.

Authoringtool/Autorentool/Autorensysteme/Authorware

Eine Anwendungssoftware oder ein Programm, das einer Person erlaubt, eine eigene E-Learning-Software zu erstellen. Diese Tools beinhalten instruktionsorientierte Autorentools, Werkzeuge zur Erstellung und Programmierung von Websites, vorlagenbasierte Autorentools, Systeme zur Wissenserfassung sowie Text- und Dateierstellung. Im Idealfall kann der Autor über das System die WBT direkt erstellen.

Autorenwerkzeuge

Einzelplatz-Lösungen, die als Anwendung auf den PC der Medienentwickler installiert werden.

Avatar

(Sanskrit: »Fleischwerdung (Inkarnation) eines Geistes«) Virtueller Repräsentant eines Lerner in einem Lernsystem oder einer → *Learning Community*, der grafisch gestaltet werden kann. Das Ziel dieser Lösungen besteht darin, diese Avatare so weiter zu entwickeln, dass sie aktiv neue Beiträge, Lösungen oder Lernpartner für den Lerner identifizieren. → *Second Life*

B

Backbone

Basisnetz bzw. Hauptleitung eines Netzwerkes. Ein Hauptkommunikationspfad, der mehrere Benutzer verbindet.

Band

Ein Bereich von Frequenzen zwischen definierten Ober- und Untergrenzen.

Bandwidth

Bandbreite. Kapazität, die einem Kommunikationskanal zum Transport von Informationen zur Verfügung steht.

Baud

Ein Maß der Datenübertragungsgeschwindigkeit. Bei niedrigen Geschwindigkeiten ist ein Baud gleich den Bits, die pro Sekunde gesendet werden. Mit höheren Geschwindigkeiten kann ein Baud mehr als ein Bit sein

BBS (Bulletin Board System)

Eine → *Online Community*, die auf einem Zentralcomputer geführt ist, in den sich die Benutzer einwählen oder einloggen können. BBS-Benutzer können Nachrichten an öffentliche Diskussionsforen senden, E-Mails verschicken und empfangen, mit anderen Benutzern plaudern (»chatten«) sowie Dateien hoch- und herunterladen. BBS sind textbasiert und oft auf die Hobbys oder Interessen ihrer Macher ausgerichtet.

Behaviorismus

Behaviorismus ist eine ältere Lerntheorie, die den Lernenden als eine »blackbox« betrachtet. Deshalb konzentriert sie sich auf die Verhaltensweisen der Menschen, die der Lehrer mit vielfältigen Motivationsfaktoren (extrinsische Motivation) zu beeinflussen sucht. In diesem Ansatz steht der Lehrer im Mittelpunkt, der über objektiv richtiges Wissen verfügt, das er möglichst vereinfacht darstellt. Die Lerner sind tendenziell eher passiv.

Benutzeroberfläche

Grafisch gestaltete Benutzeroberflächen ermöglichen es den Lernern, System- und Programmfunktionen intuitiv zu nutzen.

Bildungsbroker/Education Brokerage

Makler zwischen den Anbietern und Nachfragern nach Bildung, insbesondere im E-Learning-Bereich, die Beratungs- und Betreuungsleistungen übernehmen. Als Netzwerker bilden sie Allianzen zwischen den Beteiligten, als Berater bringen sie primär ihre Erfahrungen und ihre Marktkenntnis ein. Insbesondere innerbetriebliche Bildungsanbieter übernehmen zunehmend diese Rolle des Bildungsbrokerage.

Binärer Code

Ein Verschlüsselungssystem, das nur die Ziffern 0 und 1 verwendet.

Bit

Die Basiseinheit der Informationen eines Computers. Entsprechend dem binären Code ist jedes Bit entweder als eine 1 oder eine 0 dargestellt. Alle anderen auf dem Computer gespeicherten Informationen sind aus Kombinationen von Bits zusammengesetzt.

Blended Learning → *multi-method learning* → *hybrides Lernen*

Blended Learning basiert auf der Erfahrung, dass ein reines E-Learning-System nur eine begrenzte Lerneffizienz aufweist. Es kombiniert deshalb Informationstechnologie-basiertes Lernen und Nicht-Informationstechnologie-basiertes Lernen. Die Ziele werden sowohl in Präsenzveranstaltungen als auch über WBT erarbeitet. Der Lernende ist nicht an ein spezifisches Trainingsmedium gebunden, sondern es wird ihm die Möglichkeit geboten, sich seinen individuellen Präferenzen anzupassen. Blended Learning entsteht somit, wenn E-Learning mit klassischen Lernformen zu einem sinnvollen Gesamtkonzept verknüpft wird.

Bliki (Wikiblog, Wiki-Weblog, Bloki, Wikilog)

Eine Verknüpfung von Weblog und Wiki. Es bezeichnet eine Software, in der einzelne Textbeiträge in einem Weblog chronologisch dargestellt werden, wobei die neuesten Einträge oben stehen.

Blog (Weblog)

Häufig aktualisierte Webseiten, bei denen viele kleine Einträge («Micro-Content») der Lerner – genannt »posts« – einen Zeitstempel erhalten und in einer umgekehrt chronologischen Reihenfolge abgelegt werden. Damit steht jeweils der jüngste Eintrag am Anfang einer Seite; es entsteht ein Lerntagebuch.

Ein von einer Person oder Gruppe im Internet geführtes Tagebuch, das für definierte Lerngruppen oder alle Internetnutzer zugänglich ist und deren Einträge i.d.R. kommentiert werden können. Die neuesten Beiträge stehen jeweils oben. Themen sowie Qualität der offenen Blogs sind sehr breit gestreut.

Blogger

Blogger nennt man eine Person, die »bloggt«, das heißt, selbst einen Blog führt

Blogosphäre

Der Begriff kombiniert die Worte Blog und Biosphäre. Mit diesem Begriff wird sowohl die Blogger Community, aber auch der Raum im Internet, den das Bloggen einnimmt, bezeichnet.

Blogroll

Die beliebtesten Internet-Seiten eines Bloggers, die dieser regelmäßig zur Verfügung stellt.

Bookmarks → *Lesezeichen*

Bps

Bits pro Sekunde. Messung der Datenübertragungsgeschwindigkeit in einem Kommunikationssystem. Die Anzahl von gesendeten oder empfangenen Bits pro Sekunde.

Bridge

Ein Gerät, das zwei oder mehrere Abschnitte eines Netzwerkes verbindet.

Broadcast

(*Substantiv*) Sendung. Fernseh- und Radiosignale wurden entwickelt, um ein Massenpublikum zu erreichen. Einige Websites bieten Live-Sendungen an oder veröffentlichen bereits ausgestrahlte bzw. gespeicherte Sendungen.

(*Verb*) Simultanes Senden von E-Mails oder Faxnachrichten an mehrere Empfänger. In einem Netzwerk ist es möglich, Informationen gleichzeitig an jeden angeschlossenen Nutzer zu senden. → *Multicasting* → *Unicasting*

Broadband

Breitband-Hochgeschwindigkeitsübertragung. Die spezifische Geschwindigkeit, die zur Definition von Breitband genutzt wird, ist subjektiv. Meist impliziert Broadband jede Geschwindigkeit über der derzeit zur Verfügung stehenden. → *Narrowband*

Browser

Dieses Programm dient dazu, Dokumente aus dem World Wide Web (WWW) darzustellen. Die verbreiteten Browser sind Netscape Navigator und Microsoft Internet Explorer.

Business Requirements

Die Elemente einer E-Learning-Lösung sollten den Anforderungen der verschiedenen Interessenten des Autors der Inhalte, den Experten für den Lernstoff, den Lernenden, Managern und Trainingsadministratoren genügen.

Business TV

Medium der internen und externen Unternehmenskommunikation mit Videoübertragungen von Informations- oder Lehrsequenzen für meist geschlossene Nutzergruppen. Business TV kann passiv – mit oder ohne Rückkanal – und interaktiv gestaltet sein. Zunehmend werden Business TV Lösungen mit → *E-Learning-Komponenten* zu einem Gesamtsystem verknüpft.

Byte

Eine Kombination von 8 Bits.

C

C-Learning → *instructor-led training*

Cable Modem

Kabelmodem. Ein Modem, das die Koaxialkabel des Kabelfernsehens verwendet, um Daten schneller zu übertragen als Modems, die Telefonleitungen nutzen.

CAI (computer-aided/assisted instruction)

Die Verwendung eines Computers als ein Medium der Instruktion für Tutorien, Ausbildung und Übung, Simulation oder Spiele. CAI wird sowohl für Erstausbildung als auch für Weiterbildung verwendet und es ist normalerweise nicht erforderlich, dass der Computer mit einem Netzwerk verbunden ist oder mit Ressourcen außerhalb des eigentlichen Kurses (z.B. Webpages) verbunden ist. → *CBT*

CAL (computer aided/assisted learning) → *CBT*

CBL (computer-based learning) → *CBT*

CBT (computer-based training)

Ein Sammelbegriff für die Anwendung von Computern sowohl in der Instruktion als auch in der Steuerung der Lehr- und Lernprozesse. CAI (computer-assisted instruction) und CMI (computer-managed instruction) sind im Begriff des CBT eingeschlossen. Die Begriffe CBT und CAI werden mitunter synonym verwendet.

CD-ROM (compact disc read-only memory)

Ein Speichermedium ähnlich der Audio-CD, das mehr als 600 Megabytes schreibgeschützte digitale Information enthalten kann.

Chat

engl. »Quatschen«, »schwätzen«, »unterhalten«. Synchron schriftliche Unterhaltung mehrerer Lerner zu einem Thema. Die Chats können moderiert oder unmoderiert sein.

Classroom Training → *instructor-led training*

CMC (Computer-mediated Communication)

Computervermittelte Kommunikation, überwiegend mit → *E-Mail* → *Foren* und → *Chat*.

CMI (computer managed instruction)

Steuerung des Lernprozesses durch den Computer. Beinhaltet Tests und die Aufzeichnung relevanter Daten. → *LMS* → *LCMS*

CMS (content management system)

Softwareanwendung, die den Prozess der Gestaltung, des Testens, der Erprobung und des Veröffentlichens von Webpages optimiert.

Coaching

Professionelle Beratung und Begleitung einer Person (Coachee, Gecoachter) oder mehrerer Personen durch eine oder mehrere andere, den Coach, die Coaches. Der Coach soll den Gecoachten bei der Ausübung von komplexen Handlungen befähigen, optimale Ergebnisse selbstorganisiert hervorzubringen. Coaching ist eine Entwicklungspartnerschaft, die eine besondere Art intendierter → *Kompetenzentwicklung* mit einer methodisch fundierte Vorgehensweise, zuweilen auch zur teambezogenen oder organisationalen Kompetenzentwicklung, bildet.

CoD (content on demand)

Lieferung eines in einem Medienformat verpackten Angebots zu jeder Zeit an jeden Ort über ein Netzwerk. Mögliche Varianten sind »Audio on Demand« (*AoD*) und Video auf Abruf (*VoD* – »Video on Demand«).

Codec (coder/decoder)

Dieses Gerät wird zum Umwandeln von analogen in digitale Signale benötigt und verwandelt die Signale beim Empfänger erneut zurück. Bei der Übertragung werden die Daten komprimiert, um eine kostengünstigere Übertragung zu erreichen.

Collaborative Learning → *Kollaboratives Lernen*

Collaborative tools

Ermöglicht Lernenden mit anderen z.B. via E-Mail, in Diskussionen oder mittels Chat zusammenzuarbeiten.

Computer-based-Training (CBT)

CBT steht als Abkürzung von Computer-based-Training und ganz allgemein als Oberbegriff für verschiedenartige Formen der Computernutzung zu Lernzwecken. Im engeren Sinne sind dabei Offline-Lernprogramme gemeint. CBT-Programme können dabei mehr oder weniger multimedial aufbereitet sein, sie können auch über das Internet distribuiert werden.

Community → *Online community*

Community of Practice

In Communities of Practice gibt es im Gegensatz zu → *Learning Communities* keine formalisierten Lernpfade. Die Individuen wählen selbst die Ziele, Inhalte, Strategien, Methoden und Kontrollmechanismen ihrer Lernprozesse. Der Erfolg hängt davon ab, dass hierfür solche Methoden entwickelt werden, die den Individuen helfen, ohne dass dadurch die Selbstorganisation der Communities behindert wird.

Compressed File

Komprimierte Datei. Eine Computerdatei, die in ihrer Größe durch Kompressionssoftware reduziert worden ist. Der Benutzer muss diese Datei dekomprimieren, bevor er sie verwenden kann.

Compressed Video

Komprimiertes Video. Komprimierte Videosignale erlauben einen Datentransfer mit geringerer Leitungskapazität.

Computerunterstützte Lernarrangements → *Blended Learning*

Connectivismus → *Konnektivismus*

Connect Time

Verbindungszeit. Die Zeit, in der ein Terminal oder ein Computer mit einem anderen Computer oder Server für eine Sitzung verbunden ist.

Content

Inhalt. Die Möglichkeit, Wissen an eine Person weiterzugeben. Die verschiedenen Formate für E-Learning umfassen Text-, Ton-, Video-, Animations- und Simulationsinhalte.

Content Provider

Content Provider erstellen und vertreiben Informationen und Lerninhalte. Die Spannweite erstreckt sich von reinen Online-Anbietern bis zu klassischen Bildungsanbietern.

Convergence

Konvergenz. Ein Ergebnis der digitalen Ära, in der verschiedene Arten digitaler Informationen wie Text, Sprache und Videos und deren Empfänger (Fernseher, Telekommunikationen und Heimelektronik) miteinander zu neuen Medien verbunden werden. Web-TV ist ein Beispiel für Konvergenz zwischen Fernsehern und Computern.

Cookie

Auf dem Computer eines Benutzers gespeicherte Information nach dem Surfen auf einer Website. Zeichnet Daten über den Nutzer auf. Cookies können im Browser deaktiviert werden.

Corporate Universities

Unternehmensinterne Bildungsakademien, die sich primär an den strategischen Bedürfnissen der Muttergesellschaft orientieren.

Courseware

Unterrichtssoftware. Jede Art des Unterrichtskurses, der über ein Anwendungsprogramm oder über ein Netzwerk zur Verfügung gestellt wird.

CPU (central processing unit)

Teil des Computers, der den Mikroprozessor, die Stromversorgung, die Festplatte und die Diskettenlaufwerke enthält.

Credit-Point-Systeme

Die Lerner erhalten sukzessive für jede Teilleistung Punkte (credit points), die im Verlaufe des Kurses addiert werden. Bei Erreichen einer definierten Punktzahl ist der Kurs bestanden.

CRM (customer relationship management)

Methoden, Software und Internetfähigkeit, die einem Unternehmen helfen, Kundenbeziehungen zu managen und zu organisieren. Hilft dabei Kunden zu identifizieren und zu kategorisieren.

CSCL (Computer Supported Cooperative Learning)

Lernlösungen, die das kooperative Lernen in Lernpartnerschaften und Gruppen durch entsprechende Aufgaben und Tools in der → *Learning Community* initiieren und unterstützen.

CUI (computerunterstützte Instruktion) → CBT

CUL (computer-unterstütztes Lernen) → CBT

Customer-focused E-Learning

Netzbasierte Lernprogramme zielen auf derzeitige und potentielle Kunden ab. Durch Online-Ausbildung von Kunden erschließen Unternehmen neue Geschäfte und machen Personen mit elektronischen Transaktionen (»e-transactions«) vertrauter.

Curriculum

Didaktische Konzeption mit Lernzielen, Lerninhalten und evtl. methodischen Hinweisen.

Cyberspace

Der virtuelle Raum, in dem Personen über Computernetzwerke interagieren. Dieser Ausdruck wurde von William Gibson in »Neuromancer« geprägt.

D

Default

Eine Einstellung, die das Computersystem automatisch verwendet, es sei denn, sie wird vom Benutzer geändert.

Delivery

Anlieferung von Daten. Jede Methode der Übertragung von Angeboten zu den Lernenden. Mögliche Varianten sind instruktionsgeführte Ausbildung, netzbasiertes Fernstudium, Online-Labor, CD-ROM und Bücher.

Desktop Videoconferencing (DTVC)

Videokonferenz mit Echtzeitbild und -ton auf einem Personalcomputer.

Dial-up

Anrufen. Herstellen einer Verbindung zwischen dem Computer eines Nutzers und einem anderen Computer über ein Modem.

Didaktik

Im weiteren Sinne Theorie und Praxis des Lehrens und Lernens, im engeren Sinne umfasst die Didaktik das »Was« des Lernprozesses, d.h. die Bedarfserhebung, die Lernzielformulierung und die Definition der Inhalte.

Digital

Ein elektrisches Signal, das in diskreten Schritten in Spannung, Frequenz, Amplitude, Standort usw. variiert. Digitalsignale können schneller und genauer als Analogsignale gesendet werden.

Digital Divide

Der existierende Abstand zwischen jenen, die sich eine Technologie leisten können, und jenen die es nicht können. Damit wird das Problem der neuen »Zweiklassen-Gesellschaft« beschrieben.

Digital Immigrant

Der Begriff des »digital immigrant« wird als Gegenpol zum Konzept der → Net Generation (»digital native«) gesehen. In Analogie zum Fremdsprachenlernen muss ein »digital immigrant« den Umgang mit der digitalen Welt erlernen, kann dies zwar perfektionieren, wird seinen Akzent im Vergleich zum »digital native« aber nie verlieren.

Digital Natives → *Net Generation*

Diskussionsforen

Foren im Internet oder Intranet mit der Möglichkeit, Nachrichten und Meinungen an andere Personen zu senden, die diese lesen und kommentieren können.

Dispositionen

Dispositionen sind die bis zu einem bestimmten Handlungszeitpunkt entwickelten inneren Voraussetzungen zur Regulation der Tätigkeit.

Dissonanzen

Im kognitiven Sinne ein innerer Widerspruch. Erfahrungen und Informationen stehen zur persönlichen Einstellung bzw. zu getroffenen Entscheidungen im Widerspruch.

Distance-, Virtual-, Tele-Learning

Unter Distance Learning wird Fernlernen in Form von z.B. Fernsehsendungen, Radio, Telefon und Internet verstanden. Der Begriff Virtuelles Lernen bezeich-

net ein System, in dem die Kommunikation zwischen Lehr- und Lernenden nicht in physischer Präsenz der Beteiligten stattfindet, sondern elektronisch-medial vermittelt wird, z.B. über Videokonferenz. Bei Tele-Learning besteht oftmals eine Kommunikation zwischen mehreren Beteiligten am Lernprozess. Tele-Learning wird oft synonym zu Distanz-Learning genannt.

Doppeldecker-Prinzip

Die Lerner erleben die Sicht ihrer Kunden oder Partner. Im Anschluss an Phasen des Lernens begaben sie sich auf eine Metaebene der Reflexion

Download

Herunterladen. Die elektronische Übertragung oder Kopie einer Datei von einem Computer auf einen anderen. Dateien können von einem anderen angeschlossenen Computer, einem Computernetzwerk, einem kommerziellen Onlinedienst oder aus dem Internet heruntergeladen werden.

Drag & Drop

Elemente auf der Benutzeroberfläche werden durch Anklicken und Bewegen in den passenden Korb o.ä. gezogen. Diese Aufgabenform eignet sich für Zuordnungsaufgaben.

Drill Practice Software

Übungs- und Testsysteme, die sich auf das Wiederholen von Wissen und das Auswendiglernen von Wissen, z.B. bei Vokabeln, konzentrieren. Diese Trainingsform basiert auf dem Ansatz des → *Behaviorismus*

Dropout Quote (Abbrecherquote)

Prozentualer Anteil der Lerner, die während des Kurses abbrechen. Diese Abbrecherquoten schwanken zwischen einstelligen Werten und insbesondere in → *Blended Learning Arrangements* über 90 %. Entscheidend für die Höhe sind die konsequente Organisation der Lernenden über bedarfsgerechte Aufgabenstellungen sowie die Flankierung durch Tutoren, Coaches, Trainer und Lernpartner.

DS (Digital Signal)

Geschwindigkeit und Format von digitalen Signalen zum Beispiel DS-1 oder DS-3. Oft synonym mit T verwendet, wie in T1 oder T3, obwohl das T sich technisch auf die Art der Ausrüstung bezieht. → T1 → T3

DSL (digital subscriber line)

Breitbandzugang zum Internet, wobei die Daten über Standardtelefonleitungen mit Geschwindigkeiten bis zu 7Mbps gesendet werden. DSL ist für Teilnehmer (subscriber), die innerhalb einer gewissen Entfernung vom notwendigen Router leben, verfügbar.

DVD (digital versatile disc)

Optische Speichermedien, in der Größe einer CD, die aber doppelseitig nutzbar sind und größere Speicherkapazitäten haben.

Ein Format für das Aufzeichnen digitaler Videos auf CDs, unter Berücksichtigung von Datenkompression und vollbewegtem Video.

E

E-Coaching

Mediengestützte, aktive Lernpartnerschaften zwischen Tutoren oder Experten mit einzelnen Lernenden. Diese Unterstützung kann synchron oder zeitversetzt erfolgen.

Edutainment

Verknüpfung von Qualifizierung (Education) und spielerischen Elementen (Entertainment). Über den Spieltrieb soll die Motivation der Lerner gesteigert werden.

E-Learning

E-Learning bezeichnet das prozessorientierte Lernen in Szenarien, das mit Informations- und Kommunikationstechnologien (Basis- und Lerntechnologien) respektive mit darauf aufbauenden (E-Learning-) Systemen unterstützt bzw. ermöglicht wird. Das wesentliche Element sind hierbei → *WBT*. Der Begriff »E-Learning« ist aber keineswegs auf diese technologischen Ebenen beschränkt, sondern umfasst vielfältige konzeptionelle Elemente des Lernens mit dem Ziel, selbstgesteuerte Lernformen zu fördern. Die Rolle der Tutoren, Coaches und Trainer kann dabei sehr unterschiedlich ausgeprägt sein.

E-Learning Provider

Der Markt der Anbieter und Serviceleister für E-Learning ist sehr differenziert. Grundsätzlich können drei Schwerpunkte unterschieden werden:

-
- → *Content Provider*: Anbieter von E-Learning-Kursen. Der Schwerpunkt der Angebote liegt zur Zeit im Bereich der Informations-Technologien und der Sprachen. Wachsende Zahl von → *ASP-Lösungen*
 - *Service Provider*: Anbieter von Bildungsportalen und Communities, z.T. als → *ASP-Lösung*
 - *Technology Provider*: Anbieter von → *Lernplattformen* und Autorensystemen.
 - Einige Anbieter versuchen, am Markt ein »Full-Service-Angebot« zu platzieren.

E-Learning Standards

E-Learning Standards beziehen sich auf die Qualitätssicherung und die Möglichkeit, modulare Elemente auszutauschen. Bisher haben sich vor allem Standards mit der zweiten Zielsetzung durchgesetzt → *AICC* → *SCORM*

Electronic Business (E-Business)

Gestaltung der Geschäftsprozesse eines Unternehmens über das Internet und Intranet sowie der elektronische Handel mit Gütern, Informationen und Dienstleistungen → *Electronic Commerce*

Electronic Commerce (E-Commerce)

Anbahnung und Abwicklung von Geschäften über das Internet und elektronischer Handel mit Gütern, Informationen und Dienstleistungen.

E-Mail

Von einem Computernutzer an einen anderen Nutzer gesendete Nachrichten.

E-Mentoring

Mediengestützte, aktive und/oder passive Motivation oder Beratung einzelner Lernenden durch Tutoren. Diese Unterstützung kann synchron oder zeitversetzt erfolgen.

Emotionen

Einfach strukturierte Gefühle, die Umweltereignisse und Objekte, also Erfahrungen und Wahrnehmungen des Menschen bewerten. Antizipieren. Sie nehmen wertgesteuerte künftige Handlungen und Handlungsergebnisse in eher generalisierter Form vorweg.

End User

Endnutzer. Die Person, für die eine Technologie gestaltet ist; die Person, die eine Technologie für seinen bestimmten Zweck verwendet. Beim E-Learning ist der Endnutzer normalerweise der Lernende.

End-to-End Solution

Ein von großen E-Learning-Anbietern verwendeter Marketingausdruck. Die Bedeutung impliziert, dass ihre Produkte und Dienstleistungen alle Aspekte des E-Learning erfüllen.

Entdeckendes Lernen

Der Lerner ist aktiv und selbstgesteuert. Er definiert Problemstellungen, sucht durch aktives Fragen und systematische Beobachtungen Lösungsansätze und entwickelt auf der Basis des ihm zu Verfügung stehenden Wissens eigene Lösungen.

Enterprise-wide E-learning

E-Learning, das für alle oder die meisten Angestellten innerhalb eines Unternehmens bestimmt ist. Oft ein Teil einer strategischen Richtungsänderung in einem sehr kurzen Zeitrahmen. Wird auch verwendet, um Kernprozesse wie den Verkauf zu unterstützen.

Erlebnislernen

Erlebnisse sind für das Erfahrungslernen unverzichtbar; weil sie die Momente der kognitiven → *Dissonanzen*« und der → *Labilisierungen* initiieren, in denen Emotionen angeregt, Motivationen ausgeprägt und Werthaltungen entwickelt werden.

Entlernen

Gewohnte Strukturen, etablierte Herrschaftsverhältnisse, überlieferte Erfahrungswerte und »bewährte« Gewohnheiten, die sich nicht laufend den veränderten Rahmenbedingungen anpassen, bewirken tendenziell eine Trägheit der Organisation und verhindern damit die Möglichkeiten zur Veränderung. Solche eingefahrenen Routinen blockieren neues Lernen und müssen deshalb abgebaut werden. Dies setzt voraus, dass die bestehenden Handlungsmuster der Mitarbeiter laufend kritisch in Hinblick auf die Zielrelevanz überprüft und bei Bedarf verändert werden. Die wesentliche Grundlage dafür ist ein regelmäßiges Feedback durch Kollegen, Führungskräfte, Kollegen oder Lernpartner.

E-Portfolio

Mit einem lernerzentriertem E-Portfolio dokumentiert jeder Lerner seine individuelle Lernkarriere. Neben den Ergebnissen der regelmäßigen Kompetenzerfassung präsentiert er dort seine wichtigsten Dokumente, Ausarbeitungen oder Präsentationen. Diese Unterlagen können Office-Dokumente, Weblogs, Wikis, Podcasts, Audio- oder Video-Mitschnitte aus Vorträgen oder Diskussionen sein.

E-Portfolios werden auch im Rahmen der universitären Lehre eingesetzt, wobei sich im Fall von E-Lernen auch »virtuelle« Sammlungen als Formen der direkten Leistungsunterlagen anbieten. Sie unterscheiden sich von »realen« Portfolios meist nur durch die Form der Darstellung, weniger durch die Inhalte.

EPSS (electronic performance support system)

Computeranwendung, die direkt mit einer anderen Anwendung verbunden ist. Wenn darauf zugegriffen wird, trainiert oder führt sie den Anwender schrittweise, damit er eine Aufgabe in der Zielanwendung lösen kann. Allgemeiner: Ein Computer oder ein Gerät, das dem Lerner erlaubt, auf die Ressourcen oder Informationen zuzugreifen, die ihm helfen, eine Aufgabe zu lösen oder Leistungsanforderungen zu erfüllen.

Erfahrung

Erfahrung bezeichnet Wissen, das durch Menschen in ihrem eigenen materiellen oder ideellen Handeln selbst gewonnen wurde und unmittelbar auf einzelne emotional-motivational bewertete Erlebnisse dieser Menschen zurückgeht. Damit erfasst Erfahrung auch das Vertrautsein mit Handlungs- und Denksammenhängen ohne Rückgriff auf ein davon unabhängiges theoretisches Wissen.

Erfahrungslernen

Erfolgt, indem Menschen selbst handelnd mit echten Entscheidungssituationen konfrontiert werden und dabei unmittelbar eigene Werthaltungen entwickeln.

Ergonomics

Ergonomie. Designprinzipien, die sich auf den Komfort, die Effizienz und Sicherheit der Nutzer beziehen.

ERP (enterprise resource planning)

Eine Reihe von Aktivitäten eines Unternehmens wird durch Anwendungssoftware unterstützt. Die Software hilft dem Unternehmen, Kernbereiche seines Geschäfts wie Produktplanung, Beschaffung, Inventarverwaltung, Auftragsverwaltung und Kundendienst zu verwalten. Sie kann auch Module für Finanzen und

Personalaktivitäten umfassen. Der Einsatz von ERP-Systemen kann mit Geschäftsprozessanalysen, Mitarbeiterumschulung und neuen Arbeitsverfahren einhergehen.

Ethernet

Eine Art des ursprünglich von Xerox entwickelten lokalen Netzwerkes, in dem Computer mit Hilfe von über Koaxialkabel gesendeten Radiofrequenzsignalen kommunizieren.

E-Training → *TBT*

Evaluation

Systematische Methode, um Informationen über die Wirkung und Effektivität von Lernsystemen zu erfassen. Ergebnisse der Messungen können verwendet werden, um z.B. das E-Learning-Angebot zu verbessern, um zu bestimmen, ob die Lernziele erreicht worden sind sowie den Wert der Lehrveranstaltung für eine Organisation zu beurteilen.

Exemplarisches Lernen

Wesentliches Prinzip zur Gestaltung von Kompetenzentwicklung, in denen die Lerner repräsentative Problemstellungen mit dem Ziel bearbeiten, ihre Problemlösungskompetenz zu entwickeln.

Expertiselernen

Lernen, bei dem Könnern zu Könnern werden. Es beruht auf spezifischen kognitiven und wertend-motivationalen Grundlagen außerhalb des Durchschnitts.

Explizites Wissen (explizit = ausdrücklich, ausführlich)

Wird mit Zeichen (Sprache, Schrift) dargestellt und umfasst eindeutig kommunizierbares Wissen.

Explizierbares Wissen

Lässt sich nach aufwendigen Transformationen, Auswahl wesentlicher Elemente und Vereinfachungen explizit darstellen. Dies wird z.B. im Rahmen von Fallstudien praktiziert.

Extranet

Ein lokales (LAN) oder weitläufiges Netzwerk (WAN), das TCP/IP, HTML, SMTP und andere offene internetbasierte Standards verwendet, um Informationen zu transportieren. Ein Extranet ist nur für Personen innerhalb und für bestimmte Nutzer außerhalb einer Organisation verfügbar.

F

Facilitative tools

Elektronische Anwendungen, die in Onlinekursen als ein Teil der Kursbereitstellung genutzt werden. Beispiele sind Mailing-Listen, Chat-Programme, Audio- und Videoübertragung sowie Webpages.

Face-to-Face

Kommunikation im Rahmen von Präsenzveranstaltungen.

Facilitator

Unterstützer. Der Instruktor des Onlinekurses, der beim Lernen in der (lernerorientierten) Onlineumgebung hilft.

Fähigkeiten

Verfestigte Systeme verallgemeinerter psychophysischer Handlungsprozesse, einschließlich der zur Ausführung einer Tätigkeit oder Handlung erforderlichen inneren psychischen Bedingungen und der lebensgeschichtlich unter bestimmten Anlagevoraussetzungen erworbene Eigenschaften, die den Tätigkeits- und Handlungsvollzug steuern.

Fallstudien

Das Ziel dieses pädagogischen Ansatzes ist es, komplexe Sachverhalte und Problemstellungen aus der Wirtschaftspraxis als Grundlage eines problemlösungsorientierten Lernprozesses zu nutzen, um theoretische Erkenntnisse und ihre praktische Ausprägung in der Praxis zu verknüpfen.

FAQ

engl. frequently asked questions (»Frage-Antwort-Brett«) , häufig gestellte Fragen zu einem Thema mit kurzen Antworten. Diese können sich aus einem Lernprozess heraus ergeben, vielfach werden sie aber auch durch die Entwickler des Lernsystems vorformuliert.

Feed → *RSS-Feed*

Feedback

Rückmeldung auf Antworten der Lernenden. Bei standardisierten Aufgaben erfolgt das Feedback durch den Computer, bei offenen Aufgaben durch Lernpartner oder Experten. Ein laufendes Feedback ist die notwendige Voraussetzung für erfolgreiches, selbstgesteuertes Lernen.

Fertigkeiten

Durch Übung automatisierte Komponenten von Tätigkeiten, meist auf sensu-motorischem Gebiet, unter geringer Bewusstseinskontrolle.

Fiber-optic Cable

Glasfasern, die für Laserübertragung von Video, Audio und/oder Daten verwendet werden. Diese Technologie hat weit größere Bandbreiten, als konventionelle Kabel oder Kupferleitungen.

File Server

Computer mit einem großen Speichermedium in einem Netzwerk, das für das Speichern von Dateien und Software verwendet wird, die von verschiedenen Anwendern im Netzwerk gemeinsam genutzt werden können.

Firewall

Methode, bei der Nutzern der Zugang zum Internet gegeben wird, während gleichzeitig die interne Netzsicherheit bewahrt wird.

Flankierung

Erfolgreiches Lernen basiert auf einem regelmäßigen Feedback von Lernpartnern sowie Trainern und Tutoren, aber auch von der Motivation und Unterstützung, die der Lerner von anderen erfährt.

Flash

Animation, die auf Filme setzt, in denen Grafiken, Texte, Fotos und Sounds einer eigenen Choreografie verknüpft werden. Während der Produktion wird das Verhalten aller beteiligten Filmelemente mit Hilfe einer Zeitleiste festgelegt. Überblendungen zwischen Bildern, Farbwechsel und bewegliche Schriftzüge gehören zum Standardrepertoire der Flash-Movies. Zum Abspielen der Flash-Movies benötigt der Browser zwingend den Flash-Player.

Flickr.com

Flickr.com ist eine Foto-Community. Nutzer können Bilder einstellen, mit Schlagworten («Tags») versehen und Pools für bestimmte Themen einrichten.

Folksonomy

Eine »Folksonomy« ist eine usergenerierte Taxonomie (Einteilung) die benutzt wird, um Webseiten, Fotografien, Web links und andere Webinhalte zu kategorisieren und zu rekonstruieren, und zwar mit Hilfe offener, jederzeit ersetzbarer, erweiterbarer, ergänzbarer Etikettierungen, sogenannter »Tags« (Wortmarken)

Der Prozess des → *Tagging* erschafft eine Markierungsgesamtheit (»Tag-Cloud«) die leicht zu durchsuchen ist, die Entdeckungen von neuen Zusammenhängen ermöglicht und ein Navigieren im Bedeutungsraum gestattet. Eine entwickelte Folksonomy ist als ein gemeinsam geteiltes Vokabular für die primären Nutzer – leicht zugänglich und leicht veränderbar. Zwei weit bekannte Beispiele, die ein Folksonomy Tagging benutzen, sind → *Flickr* und *del.icio.us*.

Footprint

Die Region auf der Erde, die ein Kommunikationssatellit mit seinem Signal versorgen kann. Auch: die durch die Computerausrüstung eingenommene (Stell-) Fläche.

Formelles Lernen

Erfolgt auf der Basis von vorgegebenen Lernzielen und Lernzeiten und im Rahmen strukturierter Lernprozesssteuerung einer Bildungsinstitution, z.B. durch den Lehrer. Am Schluss steht eine Zertifizierung.

Forum

Foren sind ein wesentliches, asynchrones Element von Blended-Learning-Systemen. Sie bieten eine Möglichkeit, gewinnbringende Auseinandersetzungen mit einzelnen Themen zu initiieren. In jedem Themenblock können die Beteiligten die Beiträge lesen, Fragen stellen, eigene ergänzende Beiträge und evtl. Anhänge einfügen, Kommentare abgeben und Diskussion führen.

Fremdbestimmtes Lernen

Erfolgt im Rahmen vorgegebener Lernziele und wird durch Trainer oder Dozenten, aber auch durch E-Learning-Programme bestimmt.

Frequency

Frequenz. Der Abschnitt zwischen Wellen in einem Signal. Der Zeitabstand, in dem Wellen einen bestimmten Punkt überschreiten.

FTP-File Transfer Protocol

Ein Protokoll, das einem Nutzer ermöglicht, Dateien von einem entfernten Computer auf einen lokalen Computer mit Hilfe eines Netzwerkes (z.B. Internet) zu übertragen.

Full-motion Video

Signal, das spielfilmähnliche Aufzeichnungen von einem Standort zu einem anderen überträgt.

Fully Interactive Video

Nutzer an zwei Standorten interagieren mit Audio und Video, als wären sie an einem Ort.

G

GB (Gigabyte)

Über eine Milliarde Bytes. 1.000 Megabytes.

GIF

Dateiformat, das von CompuServe entwickelt wurde, um Graphiken zu speichern. GIF-Dateien unterstützen 256 Farben und werden oft für Graphiken im Internet verwendet, da sie sich stark komprimieren lassen.

Grey Learner

Lerner, die ihre Lerngewohnheiten, insbesondere in Hinblick auf Neue Medien, nicht verändert haben.

Groupware (Workgroup Support Systeme)

Software, die die Kommunikation und gemeinsame Bearbeitung von Dokumenten oder Datenbanken ermöglichen.

Gruppenraum

Geschützter Bereich einer Lerngruppe für die Kommunikation und Bereitstellung von Dokumenten. → *Virtuelles Klassenzimmer*

Gruppenlernen/Group Learning → *Kooperatives Lernen*

GUI (Graphical User Interface)

Computerschnittstelle, die Icons oder Bilder verwendet. Zum Beispiel, Macintosh, Windows und graphische Simulationen.

H

Handeln

Zielgerichtetes und bewusstes Agieren. Handeln wird nicht nur durch Kognitionen, sondern auch durch Emotionen bestimmt. Diese sind wiederum eine wesentliche Voraussetzung der Labilisierungsprozesse. Damit diese Prozesse zu-

stande kommen, sind vielfältige Wechselprozesse zwischen Kognitionen und Emotionen erforderlich.

Hard skills

Technische Fertigkeiten. → *soft skills*

HDTV (high-definition TV)

Hochauflösendes Fernsehen. Ein Fernseher, der eine fünfmal so hohe Auflösung im Vergleich zu einem Standardfernseher hat. Erfordert eine außergewöhnliche Bandbreite.

Homepage

Ein Dokument mit einer Adresse (URL) im World Wide Web. Gepflegt von einer Person oder einer Organisation, enthält es Hinweise auf andere Informationen.

Host

Zentral-/Hauptcomputer. Ein Netzwerkcomputer, der Information von anderen Computern empfangen kann.

Hosting

Auslagerung (»Outsourcing«) der Technologie- und Handelsbereiche des internetbasierten Lernsystems an eine externe Organisation.

HTML

Hyper Text Markup Language, eine häufig verwandte Dokumentenbeschreibungssprache für die Erstellung von Webseiten. HTML ist damit keine Programmiersprache, sondern ein Tool zur Erstellung von Dokumenten. Es wird im E-Learning häufig verwendet, weil es relativ leicht zu bearbeiten ist.

HTTP (Hypertext Transfer Protocol)

Das Übertragungsprotokoll wird gebraucht um eine Internetseite als eine World Wide Web- (WWW) Seite zu definieren.

Hub

Ein Gerät in einem Netzwerk, das verschiedene Kommunikationsleitungen miteinander verbindet.

Hybrides Lernen (Hybrides Lernarrangement) → *Blended Learning*

Hypermedia

Ein Programm, das dynamische Links zu anderen Medien wie Audio-, Video- oder Graphikdateien enthält.

Hyperlink

Markierte Worte oder Grafiken in einem HTML-Dokument, die mit anderen Dokumenten in Beziehung stehen. Beim Anklicken wird dann dieses Dokument geöffnet.

Hypertext

Ein System für das explorative Aufrufen der Informationen von Servern im Internet mit Hilfe der WWW-Client-Software. Hypertext besteht aus Schlüsselwörtern oder Wortteilen in einer WWW-Seite, die elektronisch mit anderen Websites oder Seiten im Internet verbunden sind. Damit soll der Lerner sein Wissen assoziativ vernetzen können.

I

IDC

International Data Corporation veröffentlicht regelmäßig Studien und Analysen zum IT-Markt.

IEEE (The Institute of Electrical and Electronics Engineers)

Das Institut der Elektro- und Elektronikingenieure. Deren »Learning Technology Standards Committee« arbeitet daran, technische Standards, Übungsempfehlungen und Leitfäden für die Implementierung von Bildungs- und Ausbildungssystemen auf Computern zu entwickeln.

ILS (Integrated Learning System)

Integriertes Lernsystem. Ein vollständiges Software-, Hardware- und Netzwerksystem, das für Instruktionen und Lernprozesse verwendet wird. Zusätzlich werden ein Lehrplan und Unterrichtseinheiten geordnet nach Schwierigkeitsgrad bereitgestellt. Ein ILS umfasst normalerweise verschiedene Tools wie Bewertungen, Speichern von Aufzeichnungen, Erstellung von Berichten und Nutzerinformationen, die dabei helfen, den Lernbedarf und -fortschritt zu erfassen und die Daten der Lernenden zu verwalten.

ILT (instructor-led training)

ILT bezieht sich auf traditionelle Seminare, in denen ein Dozent lehrt. Der Ausdruck wird synonym mit den Begriffen »Ausbildung vor Ort« (on-site training)

und Klassenzimmerausbildung (»classroom training« oder »c-learning«) verwendet.

Implizites Wissen (→ *tacit knowledge*)

Wissen, das nicht explizit formuliert ist und sich nur schwer oder gar nicht erklären lassen kann. Es zeigt sich vielfach im Handeln der Menschen und basiert auf Erfahrungen. Ein typisches Beispiel dafür ist Fahrradfahren. Dabei werden intuitiv komplexe physikalische Regeln, Neigungswinkel, aktuelle Geschwindigkeit und Lenkeinschlag ins Gleichgewicht gebracht.

IMS (Instructional Management System) Global Learning Consortium

Die Koalition von Regierungsorganisationen widmet sich der Definition und der Veröffentlichung offener Spezifikationen zur Sicherstellung der Kompatibilität von E-Learning-Produkten. → *IMS Website* (www.imsproject.org)

Individuelles Lernen

Ein Prozess, der aufbauend auf vorhandenen Erfahrungen neues Wissen generiert. Im Endeffekt schlägt sich Lernen dabei in einer nachhaltigen Veränderung des Handelns nieder. Der Lernende wird als aktives und selbstreflexives Subjekt behandelt. Selbständigkeit und Selbstbestimmung schaffen die Basis für die individuelle Erschließung der Wirklichkeit über Lern- und Erfahrungsprozesse.

Infrastructure

Infrastruktur. Das zugrundeliegende System, mittels dessen Stimme, Video und Daten von einem Standort auf einen anderen übertragen und verarbeitet werden können.

Information Architect → *information architecture*

Information Architecture

Eine Beschreibung oder Designspezifikation dafür, wie Informationen behandelt und organisiert werden sollten. In Webdesign bezieht sich der Ausdruck auf die Einteilung des Onlineinhalts in Kategorien und die Herstellung einer Schnittstelle für das Anzeigen jener Kategorien.

Informelles Lernen

Findet im Alltag, am Arbeitsplatz, im Familienkreis oder in der Freizeit statt. Es ist in Bezug auf Lernziele, Lernzeit oder Lernförderung nicht strukturiert und sieht meist keine Zertifizierung vor. Informelles Lernen kann zielgerichtet sein, ist jedoch in den meisten Fällen nicht zielgerichtet (*intentional*) und eher beiläufig (*inzidentell*). In der betrieblichen Bildung wird informelles Lernen zuneh-

ment unter intentionalen Aspekten in die Lernkonzeptionen integriert. Auch in der Bildungspolitik gewinnt dieser Lernbereich immer mehr an Bedeutung, weil immer mehr bewusst wird, dass informelles Lernen mit Abstand der bedeutendste Lernbereich ist.

Instant Messenger

Software, die die gewählten »buddies« (Freunde, *Lernpartner*, Kollegen usw.) der Nutzer auflistet, die gerade online sind und den Benutzern ermöglicht, kurze Textnachrichten hin und her zu senden. Einige Instant Messenger umfassen auch Sprach-Chat, Übertragung von Dateien und andere Anwendungen.

Instructional Designer (ID)

Eine Person, die eine systematische Methodik auf Grundlage der Unterrichtstheorie anwendet, um den Inhalt von E-Learning Unterricht zu gestalten.

Integration

Hardware, Software (und beim E-Learning Inhalts-) Komponenten verbinden, die zusammen als ein kompatibles System arbeiten. Der Prozess der Integration kann auch die Front-End-Planung und Strategie umfassen.

Interaktion

Handlungen in Form einer Zwei-Wege-Interaktion oder eines Zwei-Wege-Informationsaustausches eines Lerners mit Lernpartnern, Tutoren und Experten oder dem Computer.

Interaktive Medien

Interactive Media. Diese dynamischen Medien ermöglichen es dem Lerner, den Prozess des E-Learning durch seine Aktionen zu steuern sowie auf Aktionen des Systems zu reagieren und Feedback zu erhalten. Lerner und System beeinflussen sich gegenseitig.

Interest Profiles → *User Profiles*

Interiorisation

Prozess der Aneignung von Werten. Oft auch als → *Internalisation* bezeichnet.

Internalisation

Prozess der Aneignung von Werten. → *Interiorisation*

Internet

Ein von der US-Regierung initiiertes internationales Netzwerk, das zuerst Bildungs- und Forschungsnetze verband. Das Internet stellt heute Kommunikations- und Anwendungsdienstleistungen für Unternehmen, Verbraucher, Bildungsinstitutionen, Regierungen und Forschungsorganisationen bereit.

Internet-based training

In erster Linie von TCP/IP Netzwerktechnologien wie E-Mail, Newsgroups, Anwendungsprogrammen usw. bereitgestellte Qualifizierung.

Internet Explorer

Die am weitesten verbreitete Browser Software, die Benutzern erlaubt, Webpages aufzurufen und zu nutzen.

Interoperability

Kompatibilität. Die Fähigkeit von Hardware- oder Softwarebestandteilen effektiv zusammenzuarbeiten.

Intranet

Ein LAN oder WAN, das Information transportiert. Ein Intranet gehört zu einem Unternehmen und ist nur Personen zugänglich, die in diesem Unternehmen arbeiten. Es wird vor Störungen von außen durch eine Kombination von Firewalls und anderen Sicherheitsmaßnahmen geschützt.

IP (Internetprotokoll)

Die internationale Norm für das Adressieren und Senden von Daten über das Internet.

IP Multicast

Die Nutzung des Internetprotokolls für die Bereitstellung einer E-Learning-Veranstaltung für mehrere Teilnehmer aus einer einzigen Quelle über ein Netzwerk.

ISDN (Integrated Services Digital Network)

Ein Telekommunikationsstandard, der Kommunikationskanälen das simultane Weiterleiten von Sprache, Video und Daten ermöglicht.

ISO (International Organization for Standardization)

Internationale Organisation für Standardisierung. Eine internationale Föderation von nationalen Standardisierungsorganisationen. Siehe ISO Website (www.iso.org).

ISP-Internet Service Provider

Internetdienstleister. Ein Wiederverkäufer von Internetzugangsdienstleistungen.

ITFS-Instructional Television Fixed Service

Mikrowellenbasierter, hochfrequenter Fernseher, der beim Empfang von Bildungsprogrammen eingesetzt wird.

IT-Information Technology

Informationstechnologie. Computer und deren Informationsverarbeitungsfähigkeiten.

IT-Training

IT-Ausbildung. Kombination von Arbeitsplatzausbildung und Informationssystemen sowie technischem Training. Umfasst die Ausbildung in den Bereichen wie Betriebssystem-, Anwendungs- und Anwendungsentwicklungsprogramme.

J

Java Applet

Kleines Java Programm, das durch einen Browser gestartet wird.

Java

Objektorientierte Programmiersprache, mit der plattformunabhängige Programme erstellt werden, die im → *Browser* laufen.

JavaScript

Skriptsprache, die einfacher als Java gestaltet ist und Webpages Interaktivität hinzufügen kann. JavaScript-Befehle ermöglichen, dass Aufgaben vom Web Browser ausgeführt werden, wenn ein Benutzer eine Webpage betrachtet (z.B. eine Graphik ändern, indem der Benutzer den Cursor darüber bewegt).

JDBC (Java Database Connectivity)

Eine Schnittstelle des Anwendungsprogramms, die genutzt wird, um in Java geschriebene Programme mit den Daten in gängigen Datenbanken zu verbinden.

JPEG

Joint Photography Experts Group ist ein Kompressionsverfahren und Speicherformat für digitale Bilder.

Just-in-Time

Charakteristisch für E-Learning ist, dass die Lernenden in der Lage sind, dann auf die benötigten Information zuzugreifen, wenn sie diese benötigen.

K

KB (Kilobyte)

1.024 Bytes; allgemein auch mit 1.000 Bytes verwendet.

Kbps (Kilobits per second)

Messung der Datenübertragungsgeschwindigkeit in einem Kommunikationssystem. Die Anzahl von Kilobits, die jede Sekunde gesendet oder empfangen werden.

KMS (knowledge management system) → *knowledge management*

Knowledge Map → *Wissenslandkarte*

Knowledge Management

→ *Wissensmanagement*. Das Erwerben, Organisieren und Speichern von Wissen, d.h. Informationen, Eindrücken und Erfahrungen einzelner Lernender und Gruppen innerhalb einer Organisation und die gemeinsame Weiterverarbeitung durch alle Mitglieder dieser Organisation. Das Wissen wird in einer Datenbank gespeichert und kann nach Trägern (→ *Wissenslandkarte*) und Inhalten (Wissenspool) durchsucht werden.

KOBLESS

Kompetenzentwicklung im Netz mit Blended Learning und Social Software.

Kognitionen

Prozesse und Produkte, die überwiegend durch intellektuelle, verstandesmäßige Wahrnehmungen und Erkenntnisse gekennzeichnet sind.

Kognitivismus

Diese Lerntheorie beschreibt Lernen als einen Prozess des aktiven Wahrnehmens, Erfahrens und Erlebens. Dabei wird neues Wissen auf der Basis bestehender Wissensstrukturen gebildet, indem das Gehirn ähnlich wie ein Computer Wissen aufnimmt und verarbeitet. Das Wissen ist dabei losgelöst von den jeweiligen Lernern.

Kollaboratives Lernen

Organisationsbezogenes Lernen, das auf langfristige, gemeinsame Lernprozesse sowie zusammen vereinbarte Ziele zielt. Den Rahmen dafür bilden sogenannte → *Communities of Practice*. Die Steuerung dieser Lernprozesse wird von den Mitgliedern der Community of Practice selbst übernommen. Trainer, Tutoren oder Führungskräfte haben evtl. in der Anfangsphase eine Mentorenfunktion. Die Lernergebnisse haben einen Bezug zur persönlichen Arbeitswelt der Mitglieder.

Kollektives Lernen

Findet zwischen Mitgliedern gleicher Berufe oder Aufgaben statt, die in gleichen oder verschiedenen Unternehmen arbeiten und ihre Lernerfahrungen in gemeinsamen Qualifikationsmaßnahmen austauschen wollen. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass die Mitglieder in der Praxis miteinander konkurrieren. Diese → »Learning Communities«, die meist von Tutoren gesteuert und flankiert werden, haben zum Ziel, grundlegende Kompetenzen gemeinsam in Tandem- oder Gruppenarbeit weiter zu entwickeln. Es gibt nur einen indirekten Zusammenhang zwischen den gemeinsamen Lernergebnissen und den konkreten Umsetzungen in der jeweiligen Praxis der Mitglieder. In → individuellen Lernprozessen werden die kollektiven Ergebnisse jeweils auf den eigenen Arbeitsbereich der Lerner übertragen.

Kompetenz

Kompetenz ist nach John Erpenbeck und Lutz v. Rosenstiel die Fähigkeit aller Mitarbeiter, sich in offenen und unüberschaubaren komplexen und dynamischen Situationen selbstorganisiert zurecht zu finden (Dispositionen zur Selbstorganisation, Selbstorganisationsdispositionen).

Kompetenzentwicklung

Kompetenzentwicklung erfordert das Zusammenführen individueller Lernprozesse, z.B. in Workshops und über E-Learning, mit organisationalem Lernen in Wissensmanagementsystemen. Lernen und arbeiten werden tendenziell wieder zusammen verknüpft. Es werden dabei Instrumente benötigt, die den Lernern helfen, im Rahmen ihrer selbstorganisierten Lernprozesse ihre persönliche Kompetenz individuell zu entwickeln. Neben → *Chat*, → *Foren*, → *virtuellen Klassenzimmern* gewinnen hierbei die asynchronen Instrumente → *Weblogs* und → *Wikis* sowie das synchrone → *Live E-Learning* an Bedeutung. Gefördert wird dieser Prozess der Selbstorganisationsdisposition durch → *E-Portfolios*.

Konfliktinduziertes Lernen

Kognitiver Konflikt und Neugier sind die Hauptmechanismen, die Lerner zum Lernen motivieren. Damit bildet dieser Lernbereich die Grundlage für die →

Kompetenzentwicklung. Auch in Web-Based-Trainings ist Konfliktinduzierung möglich.

Konnektivismus (Connectivism)

Nach dieser Lerntheorie von George Siemens erfolgt Lernen in Netzwerken. Der Ansatz des Konnektivismus geht davon aus, dass es nicht genügt, nur von eigenen Erfahrungen zu lernen. Die traditionellen Lerntheorien betrachten vordergründig den Lernprozess im engeren Sinne und vernachlässigen dabei, dass die Lerner die Meta-Kompetenz zur Netzworkebildung benötigen. Diese grundlegende Fähigkeit besteht darin, relevantes Wissen für den Lernprozess zu identifizieren, zu bewerten, zu beschreiben und in einem gemeinsamen Prozess mit Lernpartnern weiter zu entwickeln.

Konstruktivismus

Aus Sicht des Konstruktivismus ist Lernen ein aktiver, situativer und sozialer Prozess, bei dem das Wissen selbstgesteuert interpretiert und konstruiert wird. Selbstorganisiertes Lernen und somit auch lebenslanges Lernen kann erfolgreich realisiert werden, wenn die Lernprozesse entsprechend den individuellen Problemstellungen, dem Wissensstand, der Lernerfahrung und Lerngeschwindigkeit sowie der Motivation jedes einzelnen Mitarbeiters gestaltet werden. Der Lerntransfer wird verbessert, indem komplexe Aufgaben in einer Umgebung bearbeitet werden, die sich den natürlichen Verhältnissen der Realität annähern. Neue Medien und virtuelle Lernsysteme können dazu beitragen, diese Voraussetzungen zu schaffen.

Kooperatives Lernen (Gruppenlernen)

Lernende in heterogenen Gruppen arbeiten an gemeinsamen Problemlösungen. Die Schwächeren profitieren hierbei von der Kompetenz der stärkeren Gruppenmitglieder; diese wiederum lernen, ihr Wissen zu strukturieren und gezielt zu vermitteln. Dieser Ansatz basiert auf dem → *Konstruktivismus*.

KOPING-Verfahren

KOPING ist ein Kunstwort, das an das englische Wort »coping« (= »bewältigen«, »mit etwas fertig werden«) angelehnt ist. Gleichzeitig bedeutet der Begriff KOMmunikative Praxisbewältigung IN Gruppen. In der Stressforschung hat der Begriff »coping« eine zentrale Bedeutung bekommen. Mit ihm werden jene Anstrengungen oder Bemühungen einer Person bezeichnet, die diese zur Bewältigung von Anforderungen, Belastungen oder Konflikten unternimmt. Die Lerner sollen befähigt werden, ihre Praxis als Mitarbeiter oder Führungskraft zu bewältigen. In kleinen Gruppen sollen sie im gegenseitigem Austausch, also kommunikativ und in der Form »kleiner Netze« ,sich gegenseitig in ihrer Entwicklung

unterstützen. KOPING ist eine wesentliche Voraussetzung für effiziente → *Blended Learning* und → *Kompetenzentwicklungsprozesse*.

Künstliche Intelligenz – KI – Artificial Intelligence

Diese Konzepte haben zum Ziel, die Computer lernfähig zu machen, so dass sie Problemstellungen selbständig lösen können. Dabei werden die Denk- und Handlungsweisen der Menschen nachgeahmt. → *Avatar*

Kursmanagement

Zusammenfassung aller administrativen Aktivitäten wie Dozenten- und Teilnehmerverwaltung, Anmeldung oder Prüfungsorganisation.

L

Labilisierung

Im emotionalen Sinne Erleben und Bewältigen von → *Dissonanzen*. Zweifel, Widersprüchlichkeit oder Verwirrung werden aufgelöst; es entstehen neue Lösungsmuster. Emotionale Labilisierung basiert immer auf kognitiven Konflikten, die durch die Wahrnehmung von Veränderungen oder zunächst unlösbar, widersprüchlichen Problemlagen hervorgerufen werden.

LAN: (local-area network)

Eine Gruppe von Personalcomputern und/oder anderen Geräten, z.B. Drucker oder Server, die sich in einem relativ eingeschränkten Bereich, wie einem Büro, befinden und miteinander Informationen austauschen.

LCMS (Learning Content Management System)

Dient der Entwicklung und Pflege der Inhalte. Es ermöglicht die effiziente Produktion und Verwaltung der Lerninhalte in Form von → *CBT* – Computer Based-Trainings (offline) und → *WBT* – Web-Based-Trainings (online). Professionelle LCMS machen es möglich, beliebige Inhaltselemente, sogenannte Lernobjekte, wieder zu verwenden und zu neuen Trainings zusammenstellen.

Learning Community

Lerngemeinschaft. Element des E-Learning-Systemes, das die online-basierte Kommunikation zwischen den Lernern und mit Experten und Tutoren. Meist geschieht dies über elektronische Foren oder Chats zu bestimmten Themen bzw. Problemen. Eine Community-Plattform kann neben Foren und Chats redaktionelle Angebote, Linklisten oder Ressourcen aller Art enthalten.

Learning Environment

Lernumgebung. Eine softwaregestaltete Komplettlösung, die Onlinelernen für eine Organisation erleichtern kann. Kurse die innerhalb der Lernumgebung erstellt wurden, können die gleichen Fähigkeiten wie ein Lernmanagementsystem (LMS) verfolgen. Die Lernumgebung ist jedoch nicht in der Lage, Kurse, die außerhalb des Systems erstellt wurden, zu verfolgen. Die meisten Lernumgebungen umfassen auch ein Autorensystem, das die Fähigkeit besitzt, zusätzliche Kurse zu erstellen.

Learning Management Systeme – LMS

Virtuelle Lern- und Kommunikationsplattform, die den Lernern Zugriff auf verschiedene Lernelemente, z.B. → *WBT*, Dokumente oder Beiträge der Lerner, sowie differenzierte Kommunikationsmöglichkeiten bietet. Es dient der Planung und Verwaltung der gesamten Lernaktivitäten aller Mitarbeiter eines Unternehmens, sowohl online als auch offline. Über das LMS werden individuelle und organisationale Lernprozesse geplant und gesteuert, Lerninhalte verteilt und das Wissen aus Praxisprojekten gebündelt und weiter entwickelt, Lernende administriert sowie Lernergebnisse dokumentiert.

Learning on Demand (Just-in-time-Training)

Lernangebote werden vom Lerner bei Bedarf abgerufen. Deshalb sind diese Lernformen meist arbeitsplatznah, im Idealfall werden Bearbeitungs- und Lernsoftware integriert. Diese Form des Lernens stellt sehr hohe Ansprüche an die Selbststeuerungsfähigkeit der Lerner.

Learning Portal

Lernportal. Jede Website, die Lernenden oder Organisationen Zugang zu Lern- und Ausbildungsressourcen verschiedener Quellen anbietet. Betreiber von Lernportalen werden auch als »Distributor« oder → *Host* bezeichnet.

Learning Space

Ein imaginärer Platz, an dem sich das lernende Unternehmen (weiter-)entwickelt. »Learning Space« wurde zunächst von Marktanalysten dargestellt und von Unternehmensberatern gefördert und ist ein neuer Teil der Geschäftslandschaft.

Lebenslanges Lernen

Lifelong Learning. Die Veränderungen in Gesellschaft und Arbeitswelt erfordern eine lebenslange Qualifizierung. *Kompetenzentwicklung* setzt lebenslanges Lernen voraus.

Lernermodellierung

Lernangebote werden in Abhängig vom → *User Profile* individuell gestaltet.

Lernfortschrittskontrolle

Quantitative Informationen zum individuellen Lernstand sowie zu den Lernfortschritten von Gruppen.

Lerngemeinschaft

→ *Learning Community*

Lernlabor

Lernerfahrungen können im Rahmen von praxisnahen Simulationen, z.B. Virtuelle Börse oder Unternehmensplanspiel, gesammelt werden.

Lernobjekt – Learning Objects

Kleine Dateien, aus denen Lernkapitel und → *WBT* zusammengestellt werden. In modularisierten Systemen werden Lernobjekte benutzerorientiert zusammengefügt.

Ein wiederverwendbarer, medienunabhängiger Teil der Informationen, der als modularer Baustein für den Inhalt eine E-Learning-Lösung verwendet wird. Objekte sind am effektivsten, wenn sie von einem Meta-Data-Klassifizierungssystem organisiert und in einem Datenlager, wie → *LCMS* gespeichert werden.

Lernpartnerschaft (Tandem)

Zusammenschluss von zwei bis drei Lernern, die gemeinsam Aufgaben bearbeiten und sich gegenseitig Feedback geben.

Lernplattform

→ *LMS*. Software mit einer Schnittstellenfunktion zum Lerner, die über das Internet oder Intranet genutzt werden kann. Über eine intuitiv gestaltete Benutzeroberfläche können wesentliche Funktionen für den E-Learning-Prozess genutzt werden. Hierzu gehören vor allem der Aufruf und die Administration der Lernenden, der → *WBT*, der → *Learning Community*, der → *Wissensbroker*, der → *Simulationen*.

Lerntagebücher

→ *Weblogs* spiegeln mit fortschreitender Dauer des Kommunikationsprozesses die individuellen *Lernkarrieren* bzw. *Erkenntnisgeschichten* der jeweiligen Weblogautoren wieder. Aufgrund der chronologischen Aufzeichnungen können die Lernprozesse nachvollzogen werden, es entstehen damit Lerntagebü-

cher. Damit werden Weblogs zu Instrumenten der Reflexion der Inhalte, aber auch über die eigenen Lernprozesse.

Lerntandems

Zwei Gruppenmitglieder, die auf Dauer kooperieren wollen, bilden jeweils ein »Lerntandem«. Durch die Zusammenarbeit mit einer vertrauten Person können es die Partner leichter schaffen, die Alltagsroutinen zu unterbrechen, die Probleme deutlicher zu erkennen und besser zu lösen.

Lernumgebung

Medial gestaltete Umgebung mit den erforderlichen Funktionalitäten für den E-Learning-Prozess.

Lernwegflankierung

Diese soziale Flankierung ist eine wesentliche Voraussetzung für erfolgreiche Lernprozesse. Eine besonders bewährte Form ist der Zusammenschluss zweier Lernender zu einem → Lerntandem. Hierbei unterstützen sich die Lernenden in der Tandemarbeit emotional, motivational und lernstrategisch.

Lernziel (Learning objective)

Überprüfbare Definition der angestrebten Handlungsweisen nach einem Lernprozess.

Lesezeichen

Bookmarks. Sammlung von → *Links*, die der Lerner anlegt.

Link

Das Ergebnis der HTML-Textbeschreibung. Ein Link markiert einem Browser, dass Daten innerhalb eines Dokuments automatisch entweder mit untergeordneten Daten oder einer externen Datenquelle verbunden sind.

Listserv

Ein Anwendungsprogramm zur Erstellung und Automatisierung von Mailing-Listen und Diskussionsgruppen in einem Computernetzwerk über das Internet. Eine Form von »one-to-many« Kommunikation, die E-Mail verwendet.

Live Lessons

Live E-Learning Trainings sind Online-Qualifizierungen, die zu einem definierten Termin im Web durchgeführt werden. Der Teilnehmer kann ortsunabhängig daran teilnehmen. Der Trainer sitzt beim Live E-Learning am PC, verwendet

ein Headset und nutzt eine spezielle Kommunikations-Software. Außerdem benutzt er Präsentationssoftware – wie Powerpoint oder Excel –, um Inhalte zu veranschaulichen. Die Lerner hören und sehen am PC oder Laptop zu, oftmals in kleinen Gruppen von zwei bis fünf Teilnehmern. Fragen des Trainers können per Kommunikationsfenster beantwortet werden.

LMS (Learning Management System)

Bei einem Lernmanagementsystem handelt es sich um eine Software, die die Verwaltung von Trainings automatisiert. Das LMS meldet Benutzer an, führt einen Kurskatalog und zeichnet Daten über die Nutzer auf. Zudem liefert es Berichte an das Management. Ein LMS ist typischerweise so aufgebaut, dass Kurse von verschiedenen Autoren und Anbietern integriert werden können. Es ist gewöhnlich kein Autorensystem integriert, es sei denn, das LMS soll Kurse verwalten, die aus einer Vielzahl verschiedener Quellen stammen.

Log in/Log on

Anmelden. Ein Prozess, bei dem eine Verbindung über ein Netzwerk oder Modem mit einem entfernten Computer hergestellt wird, um Informationen abzurufen oder auszutauschen.

Log off

Abmelden/ausloggen. Die Verbindung zu einem Computer oder Netzwerk beenden.

Lokalisierung

Die Bearbeitung eines Angebots, um den bestimmten Bedarf einer bestimmten Region, Produkts oder Zielgruppe zu decken.

LRN

Microsoft Learning Resource Interchange ist ein Format, das Herstellern von Inhalten einen Standard zur Identifikation sowie das Aufteilen, Aktualisieren und Erstellen von Online-Inhalten und Unterrichtssoftware vorgibt. LRN ist die erste kommerzielle Anwendung der → IMS-Spezifikationen.

LSP (learning service provider)

Ein spezialisierter ASP, der Lernmanagement- und Trainingssoftware anbietet oder vermietet.

Lurking

Das Lesen der Beiträge in einem Diskussionsforum ohne selbst zur Diskussion beizutragen.

M

Mash-up

Kombination aus mehreren Social-Software-Applikationen, wie z.B. Beispiel ein Wiki, bei dem sich Artikel taggen lassen.

Mark-up

Text oder Codes sind zu einem Dokument hinzugefügt, um Information über dieses zu übermitteln. Normalerweise verwendet, um das Layout eines Dokuments zu beschreiben oder Verbindungen zu anderen Dokumenten oder Informationsservern zu schaffen. HTML ist eine übliche Form des Markup.

MB (Megabyte)

1.048.576 Bytes, allgemein auch mit 1.000.000 Bytes verwendet.

Mbps (Megabits per second)

Messung der Datenübertragungsgeschwindigkeit in einem Kommunikationssystem. Die Anzahl von Megabits, die jede Sekunde gesendet oder empfangen werden.

Mediacasting

Mediacasting ist der Oberbegriff zu Podcasting oder Videocasting.

Mediation

(lat. Vermittlung). Ein strukturiertes freiwilliges Verfahren zur konstruktiven Beilegung oder Vermeidung eines Konfliktes.

Mediendidaktik

Der Bereich der Didaktik, der sich mit der Frage beschäftigt, mit welchen Medien die jeweiligen Ziele erreicht werden können.

Mentoring

Personalentwicklungsinstrument, insbesondere für Führungs(-nachwuchs)kräfte, aber auch bei privaten Beziehungen. Eine erfahrenen Person (Mentorin bzw. Mentor) gibt ihr Wissen an eine noch unerfahrene Person (Mentee) mit dem Ziel weiter, den Mentee in seiner persönlichen oder beruflichen Entwicklung innerhalb oder außerhalb des Unternehmens zu fördern.

Im Gegensatz zum Coaching nimmt der Mentor keine neutrale Position gegenüber der zu beratenden Person ein.

Meta Data

Metadaten. Informationen über den Inhalt, die es ermöglichen, diesen in einer Datenbank zu speichern und wieder aufzurufen.

Metatag

Eine Kennzeichnung in HTML, die den Inhalt einer Website identifiziert. Diese häufig im Metatag zu findenden Informationen umfassen Copyright, Schlüsselwörter für Suchmaschinen und Formatierungsbeschreibungen der Seite.

Microlearning

Relativ kleine Lerneinheiten und kurzfristige Lernaktivitäten im Rahmen des → *E-Learning*.

Microwave

Mikrowellen. Elektromagnetische Wellen, die sich geradlinig bewegen und bei der Übertragung von und zu Satelliten sowie für den Datenaustausch in relativ kurzen Entfernungen bis zu 50 Kilometern genutzt werden.

M-Learning (mobile learning)

Lernen, das über drahtlose Geräte, wie Mobiltelefone, tragbare Minicomputer (PDA) oder Laptops stattfindet.

Moblog

Auch → *mobile weblog*. Moblog ist somit ein zusammengesetzter Begriff aus den Worten »mobile« und »weblog«. Moblog besteht somit aus Postings, welche von mobilen Endgeräten (z.B. Mobiltelefon oder PDA) aus ins Internet eingestellt werden.

Modem

Technisches Gerät, das Computern ermöglicht, miteinander über Telefonleitungen zu kommunizieren, indem es Digitalsignale in analoge verwandelt und diese überträgt. Beim Empfang verwandelt das Modem die analogen Signale wieder zurück in digitale.

Moodle

→ *Lernplattform*, → *LMS* auf Open-Source-Basis. Die Software bietet viele Möglichkeiten zur Unterstützung kooperativer Lehr- und Lernmethoden.

Motivationen

Kompliziert strukturierte Gefühle, die Umweltereignisse und Objekte, also Erfahrungen und Wahrnehmungen des Menschen in einer ganz bestimmten Art bewerten. Sie antizipieren künftige Handlungen und Handlungsergebnisse in konkretisierter Form.

MP3

Format für Datenreduktion bei Musik, das es dem Nutzer ermöglicht, Musik über das Internet herunterzuladen.

MPEG (Moving Picture Experts Group)

Eine Norm für das Komprimieren digitaler Videoaufzeichnungen

Multicasting

Die Übertragung von Informationen zu mehr als einen Empfänger, z.B. das Versenden einer E-Mail an eine Reihe von Personen. Tele- und Videokonferenz können auch Multicasting verwenden. Siehe auch → *broadcasting* und → *unicasting*.

Multimedia

Integration verschiedener Medien, wie Text, Grafik oder Animation in einem System, die der Lerner auswählen kann.

Multimethod learning → *Blended Learning*

Multiple Choice → Lernfortschrittskontrollen mit geschlossenen Fragen-Antworten-Mustern.

MySpace

MySpace.com bietet den Nutzern die Möglichkeit, Profilseiten anzulegen und mit Bildern und Videos zu dekorieren, Musik und Text auf die Seite zu stellen und ihre persönliche Profilseite mit der von Freunden und Bekannten zu verknüpfen.

N

Narrowband

Geschwindigkeiten von 50 Bps bis 64 Kbps in der Datenübertragung. → *broadband*

Navigation

Grafische Leitelemente zur Bedienung des E-Learning-Systems.

Nesting

Das Einfügen von Dokumenten in andere Dokumente. Ermöglicht einem Benutzer, auf Material in einer nichtlinearen Art und Weise zuzugreifen. Die Grundvoraussetzung für die Entwicklung von Hypertext.

Net Generation

→ *Digital Natives*. Net Generation bezeichnet die Generationen, die bereits in einer digitalen Welt aufgewachsen sind.

Netiquette

Netzwerketikette. Online-«Manieren». Die Verhaltensregeln für Online- oder Internetnutzer.

Netscape Navigator

Ein Beispiel für eine Browser-Software, die es Benutzern erlaubt, Webpages zu betrachten.

Network

Technisches Netzwerk. Zwei oder mehrere Computer, die verbunden sind, so dass Benutzer Dateien und Geräte (z.B. Drucker, Server und Speichergeräte) gemeinsam nutzen können.

Netzwerk

Mitglieder eines Netzwerks kommen freiwillig zusammen und sind durch gemeinsame Interessen verbunden. Sie sind gleichberechtigt, tauschen Ideen aus und unterstützen sich gegenseitig. Netzwerke fördern die Kommunikation zwischen Wissensträgern. Daraus kann neues, gemeinsames Wissen für die Problembewältigung im Unternehmen generiert werden, sofern der passende Rahmen geschaffen wird und die Kommunikation zielgerichtet gestaltet wird. Wissen umfasst in diesem allgemeinen Sinne auch Regeln, Werte und Normen, individuelle und organisationale Kompetenzen. Lernen in Netzen bzw. Netzwerken führt dazu, dass soziale und kulturelle Aspekte des Lernens an Bedeutung gewinnen.

Newsgroup

Thematische Diskussionsforen im Internet oder Intranet.

Nicht formelles Lernen

Lernen, das durch vorgegebene Lernziele und Lernzeiten geprägt wird, findet aber nicht in Bildungseinrichtungen statt und führt im Regelfall nicht zur Zertifizierung

O

ODBC (Open Database Connectivity)

Schnittstelle eines Anwendungsprogramms, die auf Informationen verschiedener Datenbanken einschließlich Access, dbase, DB2 usw. zugreift.

Onground Environment

Die traditionelle Klassenzimmerumgebung, die durch den direkten Kontakt (F2F-face-to-face) von Lehrer und Lernenden charakterisiert ist. > *ILT*

Online

Der Zustand, in dem ein Computer mit einem anderen Computer oder Server durch ein Netzwerk verbunden ist. Der Computer kommuniziert mit einem anderen Computer.

Online community

Treffpunkt für Personen im Internet. Aufgebaut, um Interaktion und Zusammenarbeit von Personen, die gemeinsame Interessen und Bedürfnisse teilen, zu erleichtern. Onlinegemeinschaften können allen oder nur angemeldeten Mitgliedern zugänglich sein. Ebenso ist es möglich, dass die Online Communities von einer Person moderiert sind.

Online learning

Online lernen. Der Lernstoff wird durch netz- oder internetbasierte Technologien bereitgestellt. → *Web-based training* → *Internet-based training*.

Open-DistancE-Learning

Lernmaterialien auf einem Server können von den Lernern online bearbeitet und eingestellt werden. Teilweise werden diese Angebote durch Lerngruppen, Foren oder Chats ergänzt.

Open Educational Resources

Tools, die über das Internet frei zugänglich sind.

Open Source Software

Software, für die der Quelltext verfügbar gemacht wird, so dass Nutzer diesen Quellcode einsehen und verändern können, z.B. das Betriebssystem Linux. → *Moodle*, → *Lernplattform*

Organisationales Lernen

Basiert auf der Vision der Lernenden Organisation. Diese ermöglicht allen Mitarbeitern einer Unternehmung das gemeinsame Lernen und fördert diese Prozesse aktiv. Daraus entwickelt sich die Organisation kontinuierlich selbst weiter. Lernen wird damit zum integralen Bestandteil der Unternehmenskultur und liegt primär in der Eigenverantwortung der Mitarbeiter. Die Führungskräfte unterstützen diesen natürlichen Lernprozess als Coach, d.h. als Entwicklungspartner, ihrer Mitarbeiter.

Outdoor-Training

Entwicklungsmaßnahmen, die in der Natur physische, psychische und gruppendynamische Herausforderungen an die Teilnehmer stellen, damit sie ihre Verhaltensweisen reflektieren und Handlungsweisen initiieren.

P

Paket

Ein Bündel von Daten, das über ein Netzwerk gesendet wird. Die Pakete haben keine feste Größe. Die Größe der Pakete kann sich von einem bis zu hunderten von Zeichen erstrecken.

PDA (personal digital assistant)

Handheld-Computer, der genutzt wird, um persönliche Informationen wie Adressdaten, Termine usw. zu verwalten. Die Daten können normalerweise an einen Desktop-Computer durch ein Kabel oder eine drahtlose Übertragung (z.B. Infrarot) weitergeleitet werden.

PDF (portable document format)

Dateiformat, das von Adobe-Systems entwickelt wurde, um Benutzern die Betrachtung von Dokumenten, genau so wie sie gestaltet wurden – mit Schrifttypen, Abbildungen, Links und Layouts im ursprünglichen Design – zu ermöglichen, unabhängig davon, welche Hardware- oder Softwareplattform sie benutzen.

Peer-to-Peer Kommunikation

Methoden der Distribution großer Datenmengen in einem breiten Bereich, ohne den ursprünglichen Distributor in den gesamten Prozess der Bereitstellung von Hardware, Servern und Ressourcen einzubeziehen. Stattdessen wird jeder Rezipient zugleich zum Distributor, was die Verteilungskosten und den individuellen Aufwand signifikant reduziert, aufgrund der entstehenden Redundanzen den Verteilungsprozess absichert und stabilisiert und die Abhängigkeit vom ursprünglichen Distributor verringert. Das bekannteste Beispiel ist das Protokoll und Instrument BitTorrent.

Permalinks

Permalinks werden meist im Rahmen von → *Weblogs* verwendet. Sie sind permanent gültig, unabhängig davon, ob der Beitrag noch auf der Titelseite steht oder nicht. Permalinks liegen bei den meisten Blogs entweder hinter der Anzeige der Uhrzeit, zu der ein Eintrag gepostet wurde, in der Überschrift, hinter dem Wort »Permalink«, »link«.

Personalentwicklung

Ziel der Personalentwicklung ist, den Arbeitnehmer planmäßig und systematisch zu qualifizieren. Durch Vermittlung von neuem oder zusätzlichem Wissen können Arbeitnehmer am neuen Arbeitsplatz eingesetzt werden oder Aufgaben am aktuellen Arbeitsplatz in der Zukunft besser gelöst und bewältigt werden. Personalentwicklung ist somit eine personalwirtschaftliche Funktion, die zum Ziel hat, Mitarbeitern aller hierarchischer Stufen Qualifikationen zur Bewältigung der gegenwärtigen und insbesondere der zukünftigen Anforderungen zu vermitteln.

Personalisierung

Das Personalisieren des Netzinhalts auf einen einzelnen Benutzer. Dies kann erreicht werden, indem ein Benutzer seine Präferenzen in das System eingibt oder ein Computer die Vorlieben des Benutzers ermittelt.

Personal Learning Environment – PLE

(Web-)Applikationen im E-Learning-Bereich, die eine Weiterentwicklung von → *Learning Management Systemen* (LMS) darstellen. Sie stellen eine offene Lernumgebung dar und eignen sich hervorragend für vernetzte Inhalte.

PHP

PHP (Abkürzung für »Hypertext Preprocessor«) ist eine an Java bzw. Perl angelehnte Skriptsprache, die zur dynamischen Erstellung von Webseiten bzw. Webapplikationen verwendet wird. Es handelt sich um eine Open-Source-Anwendung.

Pinnwand

Kommunikationsbereich für kurze Nachrichten auf der Lernplattform, der von allen anderen eingesehen werden kann.

Planspiel

Lernszenario, in dem der Lernende im Rahmen möglichst realistischer Bedingungen allein oder im Team Problemstellungen analysiert und Entscheidungen trifft. Diese Parameter wirken sich wiederum auf das Lernszenario aus. Unternehmensplanspiele haben zum Ziel, Unternehmen oder Teilbereiche davon modellhaft abzubilden. Die Lerner übernehmen dabei die Führung eines Unternehmens oder eines Geschäftsbereiches und konkurrieren mit den anderen Spielern oder mit dem System am simulierten Markt.

PLE → *Personal Learning Environment*

Plug-in

Ein Zusatzprogramm, das dem Hauptprogramm Fähigkeiten hinzufügt. Es wird u.a. auf Webpages verwendet, um Multimediainhalt anzuzeigen (z.B. Macromedia Flash-Player).

PNG (Portable Network Graphics)

Ein patentfreies Graphikkompressionsformat, das Macromedia entwickelte um GIF zu ersetzen. PNG bietet fortschrittliche Graphikmerkmale wie 48-Bit Farbe.

Podcasting

Podcasts sind Audiobeiträge, die ins Netz gestellt werden und zum Abspielen aus dem Web heruntergeladen werden. Der Begriff ergibt sich aus der Zusammensetzung des Apple »iPod« und »broadcasting«(ausstrahlen). Diese Beiträge können ähnlich wie private Radiobeiträge zu einem Thema, aber auch wie Lerntagebücher oder Kommentare zu Ausarbeitungen gestaltet sein. Podcasts können von den Lernern selbst erstellt werden. Ergänzend können geeignete Podcasts aus anderen Quellen in den Lernprozess integriert werden.

Point of Presence

Der geographische Standort eines Umsetzers (»switch«) z.B. für den Internetzugang. Von diesem Punkt aus erfolgt die Anbindung an ein Netzwerk oder einen Service.

Point-to-Multipoint

Übertragung zwischen verschiedenen Standorten durch Verwenden einer → *Bridge*.

Point-to-Point

Übertragung zwischen zwei Standorten.

Portal

Eine Website, die als ein »Eingang« zum Internet oder einem Teil des Internets fungiert und meist einen thematischen Schwerpunkt hat. → *learning portal*

Posting

Eine Nachricht in ein Forum stellen. Auch: Eine HTML Seite in das World Wide Web stellen.

Präsenzveranstaltungen

Lernformen wie Tandemlernen, Gruppenlernen oder Workshops, bei denen sich die Lernenden im selben Raum befinden. → *Blended Learning*

Primat der Didaktik

Bei der Entwicklung von Qualifizierungskonzeptionen sind erst die Fragen der Ziele und der Inhalte zu klären, bevor daraus die geeigneten Methoden und Medien für den Lernprozess definiert werden.

Private Communication

Private Kommunikation. E-Mails werden im Gegensatz zu einem öffentlichen Konferenzforum an die persönlichen Mailboxen von einer oder mehreren Personen gesandt.

Projection System

Ein Gerät, um Video-, Fernseher- oder Computerbilder auf eine große Fläche zu projizieren (z.B. Videoprojektor).

Protocol

Protokoll. Bestimmte Standards, Regeln oder Formate für das Austauschen von Daten, um die Einheitlichkeit von Computern und Anwendungen zu sichern.

Public Communication

Öffentliche Kommunikation. Bei elektronischer Kommunikation werden Nachrichten an ein öffentliches Konferenzforum, ein öffentliches Listserv oder eine öffentliche Mailing-List gesendet, die diese an alle Mitglieder verteilen.

Publishing Tool

Eine Softwareanwendung oder ein Programm, das Personen erlaubt, eine eigene E-Learning-Kurssoftware an einem bestimmten Ort wie einem Internetserver zu veröffentlichen.

Pull Technologie

In Bezug auf das Internet oder andere Onlinedienste, die Technologie, bei der Personen mit bestimmter Software wie einem Webbrowser Information ausfindig machen um diese »herunterzuladen« (»pull«). → *push technologie*

Q

Qualifikationen

Klar zu umreiende Komplexe von Kenntnissen, Fertigkeiten und Fahigkeiten, uber die Personen bei der Ausubung beruflicher Tatigkeiten verfugten mussen, um anforderungsorientiert handeln zu konnen. Sie sind handlungszentriert und in der Regel so eindeutig zu fassen, dass sie in Zertifizierungsprozeduren auerhalb der Arbeitsprozesse uberpruft werden konnen.

R

Real Audio/Video

Verfahren zur Ubertragung von Audio oder Video im Internet im → *Streaming-Modus*.

RAM – Random-access Memory

Arbeitsspeicher. Temporares Speichern von Daten und Programmanweisungen.

Real-time Communication

Kommunikation, in der Informationen in (annahernd) dem Augenblick erhalten werden, in dem sie gesandt wurden. Echtzeit ist ein Merkmal synchroner Kommunikation.

Receive Site

Eine Webseite, die beim Online-Lernen Daten von einem anderen Standort empfangt.

Resolution

Auflösung. Die Auflösung einer Abbildung auf dem Videobildschirm.

RFP (request for proposal)

Ausschreibung. Ein von einem Unternehmen entwickeltes Dokument, das den Bedarf von Waren und Dienstleistungen darstellt und an potentielle Anbieter verteilt wird. Die Lieferanten unterbreiten dann Vorschläge auf Grundlage der angegebenen Kriterien der Ausschreibung.

RIO (reusable information object)

Die Sammlung von Inhalten, Übungen und Beurteilungselementen, die sich alle einem bestimmten Lernziel zuordnen lassen. RIO sind aus Vorlagen («templates») aufgebaut und abhängig davon, ob es das Ziel ist, ein Konzept, einen Fakt, einen Prozess, ein Prinzip oder einen Ablauf zu kommunizieren.

RLO (reusable learning object)

Sammlung von RIO, eine Übersicht bzw. Zusammenfassung und Beurteilungen, die ein bestimmtes Lernziel unterstützen.

ROI (return on investment)

Allgemein das Verhältnis des erhaltenen Nutzens bzw. Gewinnes im Vergleich zur gegebenen Investition oder den Kosten der Investition. Im Bereich des E-Learning wird der ROI am häufigsten durch das Verhältnis der Ergebnisse der Ausbildung (z.B. einer Zunahme von produzierten Einheiten oder einer Verminderung der Fehlerquote) zu den Kosten für die Trainingsmaßnahme, berechnet.

RSS-Feeds

→ *Weblogs* produzieren → *RSS-Feeds*. RSS ist ein plattform-unabhängiges auf XML basierendes Format, das entwickelt wurde, um Nachrichten und andere Web-Inhalte auszutauschen. Die Abkürzung RSS steht für »Really Simple Syndication«, manchmal auch für »Rich Site Summary« oder »RDF Site Summary«. RSS hat sich als das Syndication-Format im Internet durchgesetzt und wird mittlerweile selbst von populären Seiten wie SPIEGEL Online oder tageschau.de eingesetzt.

S

Sandwich-Verfahren

Nach diesem Prinzip wechseln Phasen eher rezeptiver Informations- und Wissensaufnahme mit Phasen eher aktiver Wissensverarbeitung bzw. → *Kompetenzentwicklung* ab. Im Rahmen von Blended-Learning-Systemen besteht die Möglichkeit, dass jeder Lerner sich – entsprechend seines Vorwissens und seiner Ziele – einen individuellen »Sandwich« mixt. Er bearbeitet jeweils Aufgaben und kann sich aus der Wissensbasis individuell das Wissen abrufen, welches er dafür benötigt.

Scanner

Ein Gerät, das eine gedruckte Seite oder Abbildung in eine elektronische Darstellung umwandelt, die auf einem Computer betrachtet und verändert werden kann.

Schaufenster

Bereich des Lernsystems, in dem ausgewählte Lösungen aus den Lerngruppen allen Kursteilnehmern zugänglich gemacht werden.

SCORM

Shareable Courseware Reference Model dient der Standardisierung von Lernobjekten. Dieser Standard soll → *AICC* ablösen. Eine Reihe von Standards, die, wenn sie auf den Inhalt eines Kurses angewandt werden, wieder verwendbare Lernobjekte geringer Größe schaffen. Das Ergebnis der ADL-Initiative des Verteidigungsministeriums ist, dass SCORM -konforme Elemente von Unterrichtssoftware relativ einfach mit anderen kompatiblen Elementen, z.B. Lernplattformen, verbunden werden können, um ein modulares System von Ausbildungsmaterialien bereitzustellen.

Screen Reader

Computersoftware, die Text auf den Bildschirm vorliest. Oft von sehbehinderten Personen verwendet.

Script

Ein Programm oder eine Reihe von Anweisungen, die nicht vom Computerprozessor, sondern von einem anderen Programm ausgeführt werden. Der Code wird erst während der Laufzeit interpretiert, anstatt in bereits ausführbarem Format gespeichert zu werden.

Scripting language → *Script*

Scroll

Text und Abbildungen werden auf einem Computerbildschirm in einer bestimmten Richtung hinunter, hinauf, nach rechts oder links bewegt.

Seamless Technology

Technologie, die leicht anzuwenden und intuitiver Natur ist. Ihr Fokus ist nicht die Lernerfahrung. Auch als transparente Technologie bezeichnet.

Second Life

Virtuelle Welt. Eine dauerhaft bestehende 3D-Umgebung, die vollständig von ihren Bewohnern erschaffen und weiterentwickelt wird. Second Life kann auch als virtueller Lebensraum genutzt werden.

Selbstbestimmtes Lernen

Wird in der pädagogischen Psychologie uneinheitlich definiert und umfasst verschiedene Lehr- und Lernmethoden, insbesondere auch in der Erwachsenenbildung und in der Berufspädagogik. → Selbstorganisiertes Lernen, → *Selbstgesteuertes Lernen*

Selbstorganisiertes Lernen

Bedeutet, dass Lerner, oftmals innerhalb der Lerngruppe, Ziele und Inhalte, aber auch Lern- und Sozialformen, Medien und Zeiten sowie Lernorte selbst festlegen.

Selbstgesteuertes Lernen

Findet im Rahmen von vorgegebenen Zielen und Inhalten, evtl. auch fremdgesteuerten Lernphasen, z.B. Workshops, statt. Die Lerner organisieren ihre individuellen Lernprozesse in diesem Rahmen selbständig.

Selbstorganisationsdisposition

→ *Kompetenzen* charakterisieren die Fähigkeiten von Menschen, sich in offenen und unüberschaubaren, komplexen und dynamischen Situationen selbstorganisiert zurechtzufinden. Kompetenzen lassen sich damit als Selbstorganisationsdispositionen beschreiben.

Self-assessment

Selbstbeurteilung. Der Prozess, bei dem der Lernende sein persönliches Wissensniveau und seine Fähigkeiten selber bestimmt.

Self-paced Learning

Selbstgesteuertes Lernen. Angebot, bei dem der Lernende das Tempo und den Zeitpunkt der Bereitstellung von Inhalten selbst bestimmt.

Semantic Web (Semweb)

Mit einem Semantic Web versucht man, Bedeutungen von Begriffen und die Beziehungen (Relationen) zwischen diesen zu formalisieren und zu operationalisieren. Ein einfaches Beispiel ist die Unterscheidung zwischen Berufsbezeichnung und Familienname (z.B. »Schneider«) in Suchmaschinen.

Server

Ein Computer mit einer speziellen Funktion in einem Netzwerk – im Allgemeinen, zum Empfangen und Verbinden des eingehenden Informationsflusses.

Simulationen

Hoch interaktive Anwendungen, die dem Lernenden das Spielen einer Rolle oder das Bewegen in einem Szenario erlauben. Simulationen ermöglichen dem Lernenden, bestimmte Fähigkeiten oder das Verhalten in einer bestimmten Situation ohne Risiko zu üben. → *Lernlabor*

Situiertes Lernen

Lernen erfolgt anhand möglichst authentischer Problemsituationen.

Skalierbarkeit

Der Grad, zu dem eine Computeranwendung oder Komponente in Größe, Volumen oder der Anzahl der Benutzer variiert werden kann und weiterhin problemlos funktioniert.

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 wird. 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.

Skype

Open-Source Instant Messenger, der es möglich macht, mittels der Technik Voice over IP mit dem Chatpartner zu telefonieren. Dieses Telefonieren ist kostenlos, sofern es zwischen zwei Skype-Nutzern geführt wird. Daneben gibt es auch die kostenpflichtige Möglichkeit, von Skype auf jedem beliebigen Festnetz- oder Mo-

biltelefon anzurufen. Das System bietet die Funktion eines Anrufbeantworters. Es ist weiterhin möglich, Videokonferenzen mit maximal 5 Personen zu führen.

SLIP (Serial Line Internet Protokoll)

Ein Protokoll, das einem Benutzer eine direkte Verbindung über ein Hochgeschwindigkeitsmodem mit dem Internet ermöglicht. → PPP. SLIP ist älter und wird seltener verwendet als PPP.

Slow Scan Converter

Sender oder Empfänger eines Standbildes über schmalbandige Kanäle. In Echtzeit müssen die Objekte vor der Kamera bewegungslos bleiben um die höchste Auflösung zu erreichen.

SME (subject matter expert)

Eine Person, die anerkanntermaßen Kenntnisse eines Themas und Fähigkeiten in einem speziellen Themen- oder Sachgebiet hat.

Social Bookmarking

Social Bookmarks sind Lesezeichen, die im Netz über eine Browser-Oberfläche von verschiedenen Lernern durch gemeinschaftliches Indexieren erschlossen und mittels eines → *RSS-Feeds* bereitgestellt werden. Diese Nutzer können eigene Lesezeichen hinzufügen, löschen, kommentieren sowie mit Kategorien oder Schlagwörtern (→ *Tags*) versehen.

Social Software

Internetbasierte Kommunikationsinstrumente, die das gemeinsame Erarbeiten von Inhalten unterstützen und damit auch Interaktionen unter den Benutzern auslösen können. → *Web 2.0*. Social Software ist eine in der Regel kognitive → *Dissonanzen* erzeugende, labilisierende, konfliktinduzierende Software. Es geht bei der labilisierenden Dissonanzerzeugung um die Erzeugung von Zweifel, Perplexität, Widersprüchlichkeit, gedankliche Inkongruenz, Verwirrung, Irrelevanz usw. mit Hilfe eines kompetenzzentrierten E-Learning.

Soft Skills

»Weiche« Kompetenzen wie Kommunikation und Präsentation, Führungsvormögen und Leitungsfähigkeiten, Personalwesen, Verkauf und Marketing, berufliche Weiterbildung, Projekt- und Zeitmanagement, Kundendienst, Teambildung, Verwaltung, Buchführung und Finanzen, Einkauf und persönliche Entwicklung.

Software

Eine Reihe von Anweisungen, die einem Computer sagen, was zu tun ist.

Source Code

Quelltext. Die Programmanweisungen, die ein Softwareentwickler schreibt und dann von einem Compiler in Maschinensprache übersetzt werden, die der Computer verstehen kann.

SQL

Sprache für den Zugriff auf Informationen in einer Datenbank und Aktualisierung von Einträgen.

Storyboard

(*Substantiv*) Ein Entwurf eines Multimediaprojekts, wobei jede Seite einen Bildschirm darstellt, der später entwickelt werden soll. (*Verb*) Ein Storyboard entwerfen.

Streaming Media (streaming audio or video)

Audio- und Videodaten werden abgespielt, während sie aus dem Internet heruntergeladen werden. Der Nutzer muss nicht warten, bis die Datei vollständig heruntergeladen ist. Die Nutzung von Streaming Media erfordert einen Media Player (z.B. Real Player).

Subjektive Theorien

Komplexe, semantische Netzwerke im Lerner, die in ganz spezieller Weise organisiert sind. → *Handeln* setzt → *Wissen* im weiteren Sinne voraus. Wird dieses Wissen aufgenommen, verändert sich dieses Netzwerk.

Subjektivierendes Handeln

Baut auf Erfahrungen und Erlebnissen einzelner Menschen auf. Es spielt in realen beruflichen Tätigkeiten und damit letztendlich auch für die Wissens- und vor allem Wertvermittlung eine stark zunehmende Rolle.

Synchronous Learning

Synchrones Lernen. Eine in Echtzeit dozentengesteuerte Online-Lehrveranstaltung, bei der alle Teilnehmer gleichzeitig angemeldet sind und direkt miteinander kommunizieren. In dieser virtuellen Klassenzimmersituation behält der Dozent die Kontrolle über Klasse mit der Möglichkeit, Teilnehmer »zu besuchen«. Auf den meisten Plattformen können die Lernenden und Lehrer ein → *Whiteboard* – eine elektronische Tafel – verwenden, um den Arbeitsfortschritt

zu sehen und um ihr Wissen zu teilen. Die Interaktion kann auch über Audio- oder Videokonferenz, Internettelephonie oder Zwei-Wege Live-Sendungen stattfinden.

Synergy

Die dynamische energische Atmosphäre, die in einer Onlineklasse existiert, wenn Teilnehmer interagieren und produktiv miteinander kommunizieren.

System

Organisationen weisen Merkmale auf, wie sie auch in naturwissenschaftlichen Systemen vorkommen. Systeme bestehen aus Subsystemen und beziehen aus der Umwelt Inputs, die in Outputs transferiert werden. Diese wirken wiederum auf andere Subsysteme oder das Umweltsystem und tragen damit zur Zielsetzung des Gesamtsystems, d.h. der Unternehmung, bei. Sie sind nicht genau berechenbar und reagieren überraschend. Die Informationsdichte macht es notwendig, qualitativ zu selektieren. Die Fähigkeit zur Reproduktion hängt davon ab, inwieweit ein System sich selbst beobachten, beschreiben, reflektieren und verstehen kann.

System requirements

Systemanforderungen. Die technologischen Bedingungen, die für die Anwendung einer Software notwendig sind. Die Systemanforderungen umfassen das Betriebssystem, die Programmiersprache, die Datenbank, die Konfiguration der Hardware, Bandbreite, Verarbeitungsleistung usw.

T

T-1 (DS-1)

Sehr schneller digitaler Datenkanal, der große Mengen an Sprache und/oder Daten übermitteln kann. Oft wird er für datenreduzierte Videokonferenzen verwendet. T-1 hat 24 Sprachkanäle.

T-3 (DS-3)

Ein digitaler Kanal, der bedeutend höhere Raten kommuniziert als T-1.

Tacit Knowledge → *Implizites Wissen*

Tagging

Tagging erlaubt das Zuordnen von frei definierbaren Schlagwörtern zu einzelnen Inhalten einer Website. Diese können beispielsweise Beiträge eines →

Weblogs, → *Wiki*-Seiten, → *Bookmarks*, Bilder, etc sein. Speziell entwickelte Aggregatoren sind in der Lage diese Tags automatisch auszuwerten und dann alle Beiträge zu einem Schlagwort automatisch auf einem Channel, wie beispielsweise einer Webseite oder einem → *RSS-Feed*, zusammenzufassen.

TBT (technology-based training)

Technologiebasierte Ausbildung. Die Bereitstellung von Inhalten über Internet, → *LAN* oder → *WAN* (Intranet oder Extranet), Satelliten, Audio- oder Videoband, interaktives Fernsehen oder CD-ROM. TBT umfasst sowohl → *CBT* als auch → *WBT*.

TCP (Transmission Control Protocol)

Ein Protokoll, das sicherstellt, dass Datenpakete in der beabsichtigten Reihenfolge versandt und empfangen werden.

Telecommunication

Telekommunikation. Die Wissenschaft des Transports von Informationen unter Verwendung von Kabeln, Radiokanälen, optischen oder elektromagnetischen Kanälen zur Übertragung und dem Empfang von Signalen für Sprach- und Datenkommunikation.

Telecommuting

Telearbeit. Zuhause arbeiten, aber mit dem Büro durch ein Computer-Netzwerk verbunden sein.

Teleconferencing

Elektronische Zwei-Wege-Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Gruppen an verschiedenen Standorten über Audio-, Video- und/oder Computersysteme.

TeLE-, Distance-, Virtual- Learning

Unter TeLE-Learning wird Fernlernen in Form von z.B. Fernsehsendungen, Radio, Telefon und Internet verstanden. Der Begriff TeLE-Learning bezeichnet ein System, in dem die Kommunikation zwischen Lehr- und Lernenden nicht in physischer Präsenz der Beteiligten stattfindet, sondern elektronisch-medial vermittelt wird, z.B. über Videokonferenz. Bei TeLE-Learning besteht oftmals eine Kommunikation zwischen mehreren Beteiligten am Lernprozess. TeLE-Learning wird oft synonym zu DistanCE-Learning genannt.

Teleteaching

Netzbasierte Lernformen, meist im Rahmen von → *Business TV*, bei denen ein Lehrender passiven Zuschauern Inhalte vermittelt. Diese können per Telefon oder E-Mail evtl. Fragen stellen.

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,.

Template

Dateivorlage. Eine vordefinierte Zusammenstellung von Tools oder Formulare, die Struktur und Einstellungen eines Dokumentes festlegen. So können Inhalte schnell und einfach erstellt werden.

Thin Client

- (1) Ein Netzcomputer, ohne Festplatten oder Diskettenlaufwerk, der auf Programme und Daten von einem Server zugreift, statt diese lokal zu speichern.
- (2) Software, die den Großteil ihrer Operationen auf einem Server anstatt dem lokalen Computer ausführt und deshalb weniger Speicher und Plug-ins benötigt.

Thread

Eine Anzahl von Nachrichten, die zu einem bestimmten Thema an ein Diskussionsforum gesendet werden.

Touch Screen

Ein Eingabegerät zur Vereinfachung der Eingabe von Daten und besseren Reaktionen auf dargestellte Sachverhalte. Der Nutzer berührt den Bildschirm um den Output zu steuern und arbeitet auf dem Bildschirm mit Menüs und Mehrfachauswahlfragen (»multiple choice«). Ein solcher Bildschirm erlaubt sogenanntes »hands-on training«, d.h. eine Person kann direkt bestimmte Teile einer Maschine oder eines anderen mit dem PC verbundenen Gerätes mit dem Finger ansteuern.

TrackBack

Mit dieser Funktion können Diskussionszusammenhänge hergestellt werden. Ein TrackBack ist eine Nachricht zwischen zwei → *Weblogs*, die durch eine Verlinkung entsteht, die durch den Autor eines anderen Weblogs eingefügt wurde.

Damit macht ein Autor eines neuen Weblogs darauf aufmerksam, dass sich seine Aussagen auf andere Weblogs beziehen. Die Autoren werden jeweils benachrichtigt, wenn sich andere Autoren auf ihre Beiträge beziehen.

Training

Allgemein steht der Begriff Training für alle Prozesse, die eine verändernde Entwicklung eines Individuums oder einer Gruppe hervorrufen. Das Ziel ist die professionelle Entwicklung der → Fertigkeiten, des → *Wissens*, vor allem aber der → *Kompetenzen* einer Person (Trainee, Trainierter) oder mehrerer Personen.

Training Management System → *LMS*

Transparent technology

Transparente Technologie. Technologie, die leicht anzuwenden und intuitiver Natur ist. Ihr Fokus ist nicht die Lernerfahrung. Auch als → *seamless technology* (nahtlose Technologie) bezeichnet.

Transponder

Sender und Empfänger eines Satelliten, der ein Signal empfängt und verstärkt bevor er es zu einer Basisstation auf der Erde zurücksendet.

Trojan Horse

Trojanisches Pferd. Ein schädliches Computerprogramm, das harmlos scheint, aber eine zerstörerische Datei oder Anwendung verbirgt. Im Gegensatz zu Viren replizieren sich trojanische Pferde normalerweise nicht, können aber immer noch einen großen Schaden verursachen, z.B. einen Zugang zu einem Computer für böswillige Nutzer schaffen.

Tun

Beschreibt ein Agieren, beim dem der Menschen nicht erkennt, warum er so und nicht anders agiert. Dies kann im Rahmen der Kompetenzentwicklung kein sinnvolles Ziel sein.

Tutoring

Flankierung und Betreuung der Lernenden in E-Learning-Systemen per E-Mail, → *Chat*, → *Forum* oder Telefon, aber auch mit → *Weblogs* und → *Wikis*, teilweise auch in → *Live Lessons* und Präsenzveranstaltungen. Tutoring ist eine wesentliche Voraussetzung für erfolgreiche E-Learning-Systeme.

U

Umlernen

Die Zielsetzung → *individueller Lernprozesse* besteht darin, die handlungsorientierten Prozesse und Strukturen der einzelnen Mitarbeiter laufend im Sinne der Unternehmensstrategie zu optimieren. Damit wird die Grundlage dafür geschaffen, dass die Mitarbeiter in der Lage sind, neu auftretende Problemstellungen zu lösen.

Unicasting

Kommunikation zwischen einem Absender und einem einzelnen Empfänger über ein Netzwerk, z.B. eine von einer Person zu einer anderen gesandte E-Mail.

Uplink

Die Kommunikationsverbindung von einer Sendestation auf der Erde zu einem Satelliten.

Upload

Hochladen. Eine Datei von einem Computer oder Server an einen anderen senden.

URL (Uniform Resource Locator)

Die Adresse einer Homepage im World Wide Web, z.B. www.kompetenztraining.net.

Usability

Nutzbarkeit. Das Maß, wie effektiv, effizient und einfach eine Person mit einer Schnittstelle umgehen, Informationen finden und ihre Ziele erreichen kann.

User Profiles

Systematische Aufstellung der Lerner mit differenzierten Informationen über Interessen und Neigungen, Vorwissen oder Lernstandsentwicklungen. User Profiles dienen insbesondere in → *kooperativen Lernformen* dazu, Lernpartnerschaften und -gruppen zu bilden. Im Rahmen des → *Tutoring* erhält der Kursbetreuer differenzierte Informationen über die Lerner und Lerngruppen, die ihm die Möglichkeit bieten, gezielt zu intervenieren. Bei → *Customer-focused E-Learning-Ansätzen* können entsprechende Informationen über potenzielle Kunden gewonnen werden.

V

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, Vor- und Nachbesprechungen sowie unterstützende Tätigkeiten, eine Effektivitätsanalyse des Trainings, Bereitstellung von Tools für Berichte und Datensammlung, Betreuung, Beratung zur Implementierung, Hosting und das Management von inter- bzw. intranetbasierten Lernsystemen, die Integration von unternehmensweiten Trainingssystemen sowie anderen Dienstleistungen.

Verhalten

Erfolgt ohne eine bewusste oder unbewusste Intention und ohne kritische Reflexion. Dieser Ansatz entspricht den Vorgaben des → *Behaviorismus*.

Videoconferencing

Die Verwendung von Video- und Audiosignalen, um Teilnehmer an verschiedenen voneinander entfernten Standorten zu verbinden.

24/7 – Vierundzwanzig mal sieben

Lernanwendungen stehen rund um die Uhr, 24 h am Tag und 7 Tage die Woche zur Verfügung.

Virtual

Virtuell. Nicht greifbar oder physisch. Zum Beispiel hat eine völlig virtuelle Universität keine Gebäude und bietet den Unterricht über das Internet an.

Virtual Community

Virtuelle Gemeinschaft. → *online community*

Virtual-, Distance-, Tele-Learning

Unter Virtual Learning wird Fernlernen in Form von z.B. Fernsehsendungen, Radio, Telefon und Internet verstanden. Der Begriff Virtuelles Lernen bezeichnet ein System, in dem die Kommunikation zwischen Lehr- und Lernenden nicht in physischer Präsenz der Beteiligten stattfindet, sondern elektronisch-medial vermittelt wird, z.B. über Videokonferenz. Bei Virtual Learning besteht oftmals eine Kommunikation zwischen mehreren Beteiligten am Lernprozess.

Virtual Reality – VR

Dreidimensionale, simulierte Umgebung, die am Computer erzeugt wurde. VR wird insbesondere in Computerspielen genutzt.

Virtuelles Klassenzimmer (Virtual Classroom)

Geschützter Bereich einer Lerngruppe für die Kommunikation und Bereitstellung von Dokumenten. → *Gruppenraum*

Vlog

Vlog ist eine Kombination aus Video und Blog. Weitere Begriffe sind »movie«, »blogs«, »vblogs« oder auch »videocasts«. Vlog ist ein *Blog*, der statt Texte Video-Sequenzen beinhaltet.

Video Podcast

auch videocast oder vodcast. Herstellung und Verbreitung von Audio- und Video-Dateien bezeichnet.

VoD-Video on Demand → CoD.

VoIP-Voice over IP

Digitale Übertragung von Sprache unter Verwendung des Internetprotokolls (IP). Vermeidet Gebühren, die von Telefongesellschaften berechnet werden.

Vortal

Vertikales Portal, das sich an ein Nischenpublikum richtet.

VPN (virtual private network)

Virtuelles privates Netzwerk. Ein privates Netzwerk, das in ein öffentliches Netzwerk eingebettet wurde. Es verbindet die Sicherheit des privaten Netzwerkes mit den Größenvorteilen und Leistungsfähigkeiten von öffentlichen Netzwerken.

W

W3C

World Wide Web Konsortium – eine Organisation, die Spezifikationen zur Kompatibilität, Software und Tools für das WWW entwickelt. Siehe www.W3C.org.

WAN (wide-area network)

Ein Computernetzwerk, das einen relativ großen Bereich umfasst. Normalerweise ist es aus zwei oder mehreren lokalen Netzwerken zusammengesetzt. Das Internet ist ein WAN.

WAP (wireless application protocol)

Eine Spezifikation, die ermöglicht, dass Internetinhalte auf drahtlosen Geräten (z.B. Mobiltelefone) gelesen werden können.

Web 1.0

Als Web 1.0 wird die erste Phase der Internetnutzung bezeichnet, in der die Nutzer überwiegend konsumierend und suchend die Angebote nutzten, ohne sich selbst aktiv einzubringen. Dies schlägt sich auch im Lernbereich nieder. Klassisches E-Learning kennt in der Regel keine echten Dialoge, es besteht vielmehr aus rückgekoppelten Monologen mit deutlicher Trennung von Experten (Lernprogrammentwickler) und Nutzer. Es wird hauptsächlich zur intensiven und massenhaften Informationsweitergabe genutzt.

Web 2.0 (→ *Social Software*)

Internetbasierte Kommunikationsinstrumente, die das gemeinsame Erarbeiten von Inhalten unterstützen und damit auch Interaktionen unter den Benutzern auslösen können. → *Social Software*. Kompetenzzentriertes E-Learning im Web 2.0 baut auf eine 2. Generation von WWW Services, die Menschen hilft, online zusammenzuarbeiten und Informationen zu teilen.

Web-bases learning

Netzbasiertes Lernen. → *Web-based training*

Web-based Training (WBT)

WBT steht für web-based training und bezieht sich vorrangig auf die didaktische Nutzung des world wide web (WWW) als ein Dienst des Internet sowie von Intranets bzw. Extranets bei Inhouse-Lösungen. Ein WBT kann multimedial aufbereitet sein. Der Begriff des WBT ist wenig präzise, da bei einem WBT neben dem WWW auch andere Internet-Technologien wie E-Mail, Newsgroup oder Konferenzen zum Einsatz kommen können. Ein wesentlicher Vorteil der WBT besteht in der Möglichkeit, im Rahmen von Learning Communities Lernerfahrungen auszutauschen und gemeinsames Wissen zu entwickeln. Weiterhin können WBT laufend aktualisiert werden.

Weblogs → *Blogs*

Webquests

Englisch: *quest* = *Suche*. Didaktisch und methodisch aufbereitete Suchspiele im Internet. Sie ermöglichen eine problemorientierte Herangehensweise an Themen für handlungsorientierte Problemstellungen. Sie basieren auf den Prinzipien der Problem- und Handlungsorientierung. Indem sie den Lernern entweder einzelne Rollen zur Verfügung stellen, über die sich diese unterschiedliche Interessen erarbeiten können, oder gleich mit mehreren unterschiedlichen Positionen vertraut machen, sind sie ein Modell für Trainings, in denen kontroverse Themen behandelt werden. Webquests eignen sich sehr gut für die Vorbereitung von Rollenspielen und Planspielen.

Website

Ein Dokument im World Wide Web, das mit einem Browser – wie dem Internet Explorer oder Netscape Navigator – betrachtet werden kann. Eine Website kann aus einer oder mehreren Webpages bestehen.

Werte

Ein Subjekt, d.h. ein Mensch, eine Gruppe, ein Unternehmen oder eine Nation, bewertet ein Objekt, ein Ding, eine Eigenschaft, einen Sachverhalt oder eine Beziehung auf der Grundlage von früherem Wissen und früher angeeigneten Werten und anhand von sozial erarbeiteten Wertmaßstäben. Produkte von so ablaufenden Wertungsprozessen sind Wertungsergebnisse – kurz: *Werte*. Es gibt kein kompetentes Handeln ohne Werte. Werte konstituieren kompetentes Handeln. Werte können nur selbst handelnd, selbstorganisiert angeeignet werden.

Whiteboard

Eine elektronische Version einer Tafel, die den Lernenden in einem virtuellen Klassenzimmer ermöglicht, zu betrachten, was ein Ausbilder, Moderator oder Mitlernender schreibt bzw. zeichnet. Auch als Smartboard oder elektronische Tafel (»electronic whiteboard«) bezeichnet.

Wiki (-Web)

Wikiwiki = schnell (hawaiianisch). Ein Wiki ist ein einfach benutzbares, webbasiertes Autorensystem (Content Management System), bei welchem alle BesucherInnen alle Seiten verändern dürfen (open editing). WikiWebs sind asynchrone und webbasierte Kommunikationsinstrumente, die vergleichbar mit Diskussionsforen oder Weblogs einsetzbar ist. Sie basieren auf zwei zentralen Prinzipien:

- »Jeder kann jeden Text ändern«
- »Strukturen entstehen bottom-up durch Verlinkung.«

Wissen

Im weiteren Sinne: Bezeichnung für allgemein verfügbare Orientierungen im Rahmen alltäglicher Handlungs- und Sachzusammenhänge (Alltagswissen);

Im engeren, philosophischen und wissenschaftlichen Sinne: Die auf Begründungen bezogene und strengen Überprüfungspostulaten unterliegende Kenntnis, institutionalisiert im Rahmen der Wissenschaft.

Wissensbasis

Systematisches Wissen in → *Web-based Trainings*, das in Form von straffen Erläuterungen meist kontextsensitiv, d.h. bezogen auf die jeweilige Übung, zur Verfügung gestellt wird.

Wissensbroker

Sammlung aktueller oder hauseigener Quellen zur praxisnahen Bereicherung der → *WBT*. Dazu gehören z.B. Realtime-Börsenkurse, aktuelle Meldungen oder Gesetzestexte.

Wissensgesellschaft

Eine Wirtschafts- und Gesellschaftsform, in der nicht mehr die Produktionsfaktoren Arbeit, Boden und Kapital die entscheidende Rolle spielen, sondern Wissen die einzige wichtige Ressource ist. Wir bewegen uns aktuell auf dem Weg zur Wissensgesellschaft.

Wissenslandkarte (Knowledge Map)

Wissenslandkarten sind graphische Verzeichnisse von Wissensträgern, Wissensbeständen, Wissensstrukturen oder Wissensanwendungen. Sie stellen das relevante Wissen einer Unternehmung in einem logischen System dar und fördern damit den Wissensaustausch und Wissenstransfer.

Wissensmanagement → *Knowledge Management*

WML (Wireless Markup Language)

Eine auf XML basierende Sprache, die es erlaubt, eine inhaltlich reduzierte Form des Textes einer Webpage auf Mobiltelefonen und tragbaren Minicomputern (PDAs) anzuzeigen.

Workstation

Ein Gerät, oft ein Mikrocomputer, der als Schnittstelle zwischen einem Nutzer und einem Dateiserver oder Hauptcomputer dient. Ein Computer oder ein Computerterminal.

WORM (write once, read many)

Ein Speichermedium, das nur ein einziges Mal beschrieben werden kann, z.B. zur Archivierung von Daten. WORM-Speichermedien müssen vom selben Laufwerkstyp gelesen werden in denen sie auch beschrieben wurden, was eine breite Akzeptanz dieser Technologie verhindert.

WWW (World Wide Web)

Ein graphisches hypertextbasiertes Internet-Tool, das den Zugang zu Webpages, die von Personen, Unternehmen und anderen Organisationen gestaltet werden, ermöglicht.

WYSIWYG (what you see is what you get):

(Gesprochen »wizzy wig«)- Ein WYSIWYG-Programm erlaubt dem Designer, Text und Graphiken auf dem Bildschirm (statt in Programmcode) genau so zu sehen, wie sie aussehen werden, wenn sie ausgedruckt oder Online veröffentlicht sind.

X

XML-Extensible Markup Language

Standard zur Erstellung von Webpages, der Designern erlaubt, ihre eigenen Markup-Befehle zu programmieren, die dann so genutzt werden können, als wären sie Standard-HTML-Befehle. Bildet die Basis für differenzierte Ausgaben, z.B. als Webangebot, CD-Rom oder Print. Layout und Inhalt eines Dokumentes werden deshalb getrennt.

Y

YouTube

YouTube.com lässt Nutzer Videos online stellen. Wie bei → *Flickr* und ähnlichen Angeboten können andere Eingestelltes kommentieren und bewerten. Mit einem speziellen Werkzeug kann man YouTube-Videos auch auf seiner eigenen Webseite einbinden. Vergleichbare Dienste sind Metacafe.com, Vimeo.com und ClipShack.com. Auch Googles Videodienst funktioniert nach dem gleichen Prinzip. Putfile.com ist ein genereller Upload-Service für Videos, Audio- und Bilddateien. Weiter gehen Angebote wie Eyespot.com und Jumpcut.com – dort können die Nutzer eingestellte Videos auch bearbeiten, zusammenschneiden und nachvertonen.

Z

Zertifizierung

Professionelle Zertifizierung dient als Auswahlinstrument und eine Erfassung von Fähigkeiten und Wissen. Zertifikate geben sowohl den Mitarbeitern als auch den Kunden einen Nachweis über die individuellen Qualifikationen einer Person in einem bestimmten Fachgebiet.