Glossar

Anchored Instruction
Bei dieser Methode sind Lerninhalte in sinnvollen, problemorientierten und lebensnahen Kontexten verankert, sodass Lernende aufgefordert werden, selbstständig Probleme zu lösen, Themen zu erkunden und Lernergebnisse darzustellen.

Autorenwerkzeuge
Mit sogenannten Autorenwerkzeugen lassen sich verschiedenste Lerninhalte unkompliziert erstellen. Mitunter sind derartige Tools bereits in →Lernplattformen integriert, es gibt jedoch auch zahllose im Internet frei verfügbare Werkzeuge und Editoren.

Blended Learning
Blended Learning, auch „hybrides Lernen" genannt, bezeichnet ein Lehr-/Lernszenario, in dem Lernen, Kommunikation, Informations- und Wissensaustausch sowohl über persönliche Begegnungen in Präsenzveranstaltungen als auch unabhängig von Zeit und Raum in internetbasierten Lernumgebungen stattfinden.

Blog
Ein Blog (Kurzform für „Weblog") ist eine regelmäßig aktualisierte Webseite, die aus fortlaufenden, meist relativ kurzen Beiträgen besteht. Die Beiträge sind umgekehrt chronologisch gereiht, d.h. der aktuelle Beitrag steht an erster Stelle. Blogs und →Microblogs gehören zu den meist genutzten Diensten im →Web 2.0. Neben der Dynamik, die aus den häufigen Aktualisierungen resultiert, und ihrer Subjektivität ist ein weiteres zentrales Merkmal ihr Vernetzungspotenzial.

Cognitive Apprenticeship
Nach diesem Ansatz findet Lernen in einer Gemeinschaft statt, in deren Rahmen nicht nur Fertigkeiten und Erfahrungen, sondern auch komplexe kognitive Modelle der Handlungssituation und der Handlungsbedingungen weitergegeben und angeeignet werden.

Computer Supported Collaborative Learning (CSCL)
CSCL ist eine Lernform, bei der zwei oder mehrere Personen innerhalb einer virtuellen Lernumgebung in Gruppen gemeinsam lernen und zusammenarbeiten. Es gibt Szenarien für lokale Gruppen, große Gruppen von verteilten Lernenden und verteilte kleine Gruppen.

Content Management System (CMS)
Ein Content Management System ist ein Werkzeug zur Erstellung und Veröffentlichung von Inhalten im Intra- und Internet, das in der Regel ohne Kenntnisse spezifischer Programmier- und Skriptsprachen benutzt werden kann. CMS haben ihre ursprüngliche Funktion wesentlich im Redaktions- und Druckbereich, mittlerweile aber werden sie immer mehr im Bildungsbereich eingesetzt.

E-Assessment
E-Assessment meint das Vorbereiten, Durchführen und/oder Auswerten von Prüfungen mithilfe digitaler Medien. In formalen Lehr-/Lernarrangements spielt E-Assessment eine immer größere Rolle, da digitale Medien dazu beitragen können, Prüfungsprozesse zu automatisieren, sie damit zu beschleunigen und weniger anfällig für menschliche Fehler zu gestalten. Darüber hinaus ermöglichen digitale Medien innovative und für komplexere Lehrziele geeignete Prüfungsformate.

E-Learning
Unter E-Learning werden Lehr-/Lernprozesse verstanden, bei denen digitale Medien für organisatorische Zwecke, für die Übertragung von Lerninhalten, für Kommunikation und/oder Zusammenarbeit zum Einsatz kommen.

E-Learning 2.0
E-Learning 2.0 wird die Gestaltung von Lehr-/Lernprozessen mithilfe von →Web-2.0-Technologien genannt. Im E-Learning 2.0 gestalten und begleiten Lehrende die Lernprozesse der Lernenden, die ihren Lernprozess idealerweise selbst organisieren und gemeinschaftlich durchlaufen. Lernende erstellen eigene Inhalte und beteiligen sich kommunikativ am Lehr-/Lernprozess.

E-Portfolio
Ein E-Portfolio ist ein von einer bzw. einem Lernenden selbst zusammengestellte, digitale Sammlung eigener Lernergebnisse und reflexiver Notizen zu diesen Lernergebnissen, zum Lernverlauf, zu den Zielen und zur Selbstbewertung des Lernprozesses. Die Kontrolle darüber, wer wann welche Informationen aus dem E-Portfolio einsehen darf, liegt üblicherweise bei der bzw. dem Lernenden.

Feed
Mithilfe von Feeds lassen sich viele Anwendungen im →Web 2.0 von Nutzerinnen und Nutzern „abonnieren“. Alle Interessierten können sich dadurch unkompliziert selbst über Aktualisierungen auf dem Laufenden halten, ohne die entsprechenden Seiten einzeln besuchen zu müssen. Für das Empfangen eines Feeds ist spezielle „Feedreader“-

Software erforderlich, die häufig bereits in Browser und E-Mail-Programme integriert ist.

Game Based Learning
Beim Game Based Learning handelt es sich um eine Verbindung von E-Learning und Computerspiel, wobei die Lernmotive denen des Spiels (Spaß, Anerkennung) ähnlich sind und das soziale Element ein wichtiger Faktor ist.

Gamification
Lernspiele auf PCs, Fernsehern, Spielekonsolen und mobilen Endgeräten sind nicht mehr nur Werkzeuge innerhalb mediendidaktischer Konzepte oder Simulationen realer Erlebnisse, sondern sorgen für eine neue Spiel- bzw. Lernkultur. So steht Gamification für die „Integration von Spielelementen, -funktionen und -strukturen in Situationen und Szenarien außerhalb von Spielkontexten" (NMC Horizon Report 2013, S. 23).

Hypertext
Hypertext bezeichnet eine nicht-lineare, netzartige Struktur, durch die Objekte aufeinander verweisen und miteinander verknüpft („verlinkt") werden. Informationen werden nicht mehr nur sequentiell bezogen, sondern Texte können z.B. themenbezogen ausgewählt werden. Diese Struktur ermöglicht schnelles Zugreifen auf Informationen für Problemlösungen.

Interaktivität
Interaktivität kann im Umfeld der digitalen Medien entweder technikorientiert oder sozialorientiert verstanden werden. Technikorientierte Interaktivität bezieht sich vor allem auf die Interaktion zwischen Nutzerinnen bzw. Nutzern und einem Medium: Die Nutzerin bzw. der Nutzer gibt beispielsweise in einer Suchmaschine einen Suchbegriff ein und erhält als Resultat eine Liste mit Links. Die sozialorientierte Vorstellung von Interaktivität hingegen bezieht sich auf die Interaktion zwischen mehreren Nutzerinnen und Nutzern mithilfe des Mediums Internet, beispielsweise in Diskussionsforen.

Lernplattform
Eine Lernplattform ist eine Software, mit der Lerninhalte über das Internet vermittelt werden und die die Organisation der dabei notwendigen Lernprozesse unterstützt. Synonym werden auch die Begriffe Lernmanagementsystem bzw. Learning Management System (LMS) verwendet. Beispiele sind Moodle oder Stud.IP.

Medienkompetenz
Medienkompetenz soll die Nutzerin bzw. den Nutzer aus einer passiven Konsumentenrolle heraus und zu aktivem Medienhandeln führen. Sie ist als „Hilfe zur Aneignung von Medienbildung, d.h. als Integration von Medienkompetenz in den Prozess der individuellen Bildung (…) zu verstehen“ (Hüther/Podehl 2005, S. 127).

Medientaxonomien
In Medientaxonomien werden Medien nach bestimmten Kriterien in Bezug auf ihre spezifischen Eigenschaften, Einsatzmöglichkeiten und Funktionen klassifiziert und in eine Rangordnung gebracht, um Medienentscheidungen für Lehr-/Lernprozesse zu erleichtern.

Metadaten
Metadaten sind bestimmte Informationen zu Dokumenten, die bei der Beschreibung elektronischer Daten helfen und diese dadurch besser archivier- und auffindbar machen.

Methoden
Didaktische Methoden beeinflussen in Lehr-/Lernprozessen die Art und Weise, wie sich Lernende mit bestimmten Themen und Inhalten auseinandersetzen. Methodenentscheidungen stehen im Zusammenhang mit anderen didaktischen Entscheidungen. Kenntnisse didaktischer Methoden sind unerlässlich für die erfolgreiche Konzeption und Durchführung (mediengestützter) Lehr-/Lernarrangements.

Microblog
In einem Microblog ist, anders als in einem →Blog, die Länge der Beiträge auf meist weniger als 200 Zeichen beschränkt. Die Beiträge werden aber auch dort umgekehrt chronologisch dargestellt, und auch die zentralen Blog-Merkmale Dynamik, Subjektivität und Vernetzung sowie die unterstützenden Funktionen gelten in gleicher Weise für Microblogs. Der aktuell populärste Microblogging-Dienst ist Twitter.

Microlearning
Microlearning bezeichnet das Lernen mit kleinen Wissenseinheiten über digitale Medien und über eine kürzere Zeitdauer.

Mobile Learning
Im Mobile Learning werden mobile Endgeräte wie Smartphones, Tablet-PCs etc. für die Wissensvermittlung, das Wissensmanagement und die Wissenskommunikation in verschiedenen Kontexten eingesetzt.

MOOC
Massive Open Online Courses (MOOCs) sind Online-Kurse für eine große, unbegrenzte Anzahl von Teilnehmenden und einen offenen Zugang. Offen bedeutet, dass keine Zugangsvoraussetzungen bestehen und der Zugriff auf die Online-Lernmaterialien frei ist. Offenheit kann zudem „die eigenen Lernziele, Themenwahl und Form der Beteiligung betreffen“ (Wedekind 2013, S. 46). Während die cMOOCs im Sinne des Konnektivismus auf die kollektive und kooperative Schaffung von flexiblem, fluidem Wissen abheben, steht bei den xMOOCs (x = *engl. extension*) die Verbreitung von Expertenwissen im Fokus.

Multicodalität
Mediale Angebote können multicodale Inhalte vermitteln, z.B. Text mit Bildern oder Grafiken mit Beschriftung.

Multimedialität
Statische Medien und dynamische Medien werden miteinander kombiniert. Die Möglichkeit der interaktiven Nutzung für die Nutzerin bzw. den Nutzer ist dabei ein wichtiges Merkmal.

Multimodalität
Multimodalität bezeichnet das Ansprechen verschiedener Sinneskanäle bei der Informationsvermittlung. In Sprachportalen beispielsweise werden Inhalte sowohl in Textform als auch akustisch ausgegeben.

Open Access
Unter Open Access versteht man den offenen Zugang zu Forschungs- und Bildungsmaterialien über das Internet.

Open Educational Resources (OER)
Open Educational Resources (OER) sind Lern- und Lehrmaterialien, die meist elektronisch in sehr unterschiedlichen Formaten im Internet für den Gebrauch, für eine Neubearbeitung und eine Wiederverteilung frei zugänglich und nutzbar sind.

Peer Tutoring
Peer Tutoring ist ein Betreuungsmodell, bei dem sich Gleichgestellte in (onlinebasierten) Lern- bzw. Beratungssituationen begleiten.

Persönliche Lernumgebung/Personal Learning Environment (PLE)
Eine Persönliche Lernumgebung (PLE) ist – anders als eine herkömmliche →Lernplattform – ein offenes System, das die Kombination verschiedener Module und Werkzeuge erlaubt. In einer PLE können sich Lernende ihre Lerninhalte und -ergebnisse und ihre Werkzeuge zum Informieren, Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren beliebig zurechtlegen. Lernende können ihre verschiedenen Weiterbildungsbemühungen individuell miteinander verknüpfen, zusammenfassen und verwalten.

Podcast
Ein Podcast ist eine Folge von selbst produzierten Audio- oder Videodateien, die im Internet bereitgestellt wird und dort heruntergeladen werden kann. Häufig handelt es sich bei Podcasts um private Sendungen, ähnlich Radioshows, die sich einem bestimmten Thema widmen. Podcasts, die Bildungsthemen zum Inhalt haben und/oder im Bildungskontext entstanden sind, werden mitunter auch „Educational Podcasts", kurz „Educasts", genannt.

Programmierte Instruktion
In der programmierten Instruktion, die auch als programmierter Unterricht oder programmiertes Lernen bezeichnet wird, übernehmen technische Medien (programmierte Lehrbücher, Computer usw.) weitgehend die Rolle der Lehrperson.

Situiertes Lernen
Situiertes Lernen bezeichnet Lernprozesse, die direkt am Arbeitsplatz, eingebettet in einen bestimmten sozialen Kontext stattfinden. Situiertes Lernen ist anwendungsbezogen, lebensweltlich orientiert und selbstgesteuert.

Social Bookmarks
Social Bookmarks sind Lesezeichen für Internetseiten, die von mehreren Nutzerinnen und Nutzern gemeinsam im Internet abgelegt, verwaltet, bewertet und eingesehen werden können.

Social Software
Als Social Software bzw. Social Media werden Anwendungen bezeichnet, mit deren Hilfe Nutzerinnen und Nutzer selbst erstellte (nutzergenerierte) Inhalte ins Internet stellen können. Social Software ist untrennbar mit dem →Web 2.0 verbunden.

Social Tagging
Social Tagging ist das Verschlagworten von Webseiten und Inhalten z.B. auf Foto-, Video- oder →Social-Bookmarking-Plattformen durch die Nutzerinnen und Nutzer.

Virtuelles Klassenzimmer
Virtuelle Klassenzimmer bieten wie Lernplattformen verschiedene Funktionen, die hier jedoch primär der Unterstützung synchroner Kommunikation und Kooperation dienen. Häufig ermöglichen sie z.B. eine Audio- oder Videoübertragung, Chats, die Übertragung und ggf. Freigabe von Präsentationsfolien und anderer Bildschirminhalte, Abstimmungen oder die gemeinsame Nutzung eines virtuellen →Whiteboards.

Web 2.0
Mit dem Begriff Web 2.0 bzw. Social Web wird seit dem Jahr 2005 eine Haltung gegenüber dem Internet bezeichnet, in der statt bloßen Konsumierens von Inhalten Kommunikation, Partizipation, Kollaboration und soziale Vernetzung von zentraler Bedeutung sind. Charakteristisch für das Web 2.0 bzw. Social Web sind die gestiegenen Möglichkeiten der Nutzerinnen und Nutzer, unkompliziert eigene Inhalte zu produzieren, bereitzustellen und mit anderen zu teilen.

Whiteboard
Mit der digitalen Variante einer Tafel können Lerninhalte von allen Teilnehmenden einer virtuellen Sitzung – also unabhängig von Zeit und Raum – eingesehen und bearbeitet werden. Das Whiteboard ermöglicht es, gemeinsame Materialien zu erstellen.

Wiki
Ein Wiki ist eine auf einem einfachen →Content Management System basierende Sammlung von Webseiten, die von den Nutzerinnen und Nutzern gelesen sowie online direkt im Browser bearbeitet werden können. Damit ist ein Wiki eine einfache und leicht zu bedienende Plattform für die gemeinsame Arbeit an Texten. Das wohl bekannteste Anwendungsbeispiel ist die Online-Enzyklopädie Wikipedia.