

Stichwortverzeichnis

A

Abnehmer *siehe* Lernende
Abspann 200
Affiliate Marketing 159
Agenda 200
Akzeptanzforschung 190
Anbieter
 Auswahl 138
Animationen-Programm 126
Audio-Programm 123
Augmented Reality (AR) 54
Ausgabe 157
Autorentool 132
Autorenwerkzeug 44

B

Bankkonto 160
Bedarf 168
Behaviourismus 80
Beteiligte
 Team 71
Bildung 35
 Berufsbildung 26
 Bildungsexpansion 35
 Bildungspolitik 26
 elektronische
 Bildungswege 36
Bildungsmesse 195
Bildungsproblem 67, 167,
 177
Blended Learning 48, 183
 Konzepte 48
Bloom'sche Taxonomie 178

C

Change-Management 91
Communities of Practise 96
Computer Based Training 38
Computer Based Training
 (CBT) 40
Content-Management-System
 (CMS) 43
E-Learning-Plug-ins 109

D

Datenschutzgrundverord-
 nung 163
Deutscher
 Qualifikationsrahmen
 (DQR) 31, 77
Didaktik 33
 allgemeine Didaktik 33
 Autodidaktik 33
 didaktische Modelle 81
 didaktisches Szenario 82
 Exploration 83
 Exposition 72, 83
 Fachdidaktik 33
 Mediendidaktik 34
 Zielerreichung 67
Didaktisches Modell 33
Digital Literacy 30
Digitalisierung 36, 39
Dokument
 online (interaktiv)
 gestalten 120
 online anbieten 119
 online erstellen 118
Dokumentation 167, 190
DSGVO 163

E

Educational Data Mining 191
E-Learning
 Anbieter 92
 Automatic Teacher 38
 Bedeutung 29
 Bereiche 45
 Definition 36
 Game Based Learning 52
 Geschichte 37
 hybride
 Lernarrangements 48
 Inverted Classroom 49
 Massive Open Online
 Course (MOOC) 50
 Perspektive 45

programmierter
 Unterricht 38
Rollen *siehe* Team
Sprachkurse 40
Szenario 46
Telekolleg 39
traditionell 37
 Zielarten *siehe* Ziele
E-Learning-Standard 167
Entbettung 46
Entgrenzung 46
Evaluation 191

F

Fernuniversität Hagen 39,
 174
Fernunterrichtsschutzgesetz
 (FernUSG) 163
Finanzamt 160
Finanzierung 70

G

Gamification 52
 Massively Multiplay Online
 Games (MMOGs) 53
 Plan- und Rollenspiele 53
 Simulationsspiele 52
Gesetz 160
Gewerbeanmeldung 160
Greenscreen 202

H

Hardware
 Beleuchtung 202
 Mikrofon 202
 Webcam 202

I

Ideenmanagement 91
Infrastruktur
 Angebotsumfang 102
 Auswahlkriterien 102
 Budget 102

CMS *siehe* Content-
Management-Systeme
Komplettanbieter LMS 111
Newsletter-Anbieter 110
Open Source 104
selbst erstellte 103
Infrastruktur *siehe* Struktur
Inhalt
Rapid Content
Creation 181
selbst erstellen 176
Standard Content 175
Stringenz 181
User generated
Content 176
User-generated Content 41
Instructional Design 33, 84,
167
Internet
Big Data 41
Bildungsmöglichkeit 36
Usability 41, 44
Web 2.0 41
Intrinsische Motivation 78

K

Kognitivismus 80
Kompetenz 170, 187
emotionale Kompetenz 79
Ideenmanagement 91
Kommunikations- und
Medienkompetenz 79
Kompetenzmanage-
ment 91
Lernkompetenz 79
Medienkompetenz 79
Medienkompetenzen-
trum 172
Schlüsselkompetenzen 30,
77
Selbstlernkompetenz
Wissenskompetenz 79
Konnektivismus 81
Konstruktivismus 80
Kultur- und Bedarfs-
Check 166, 168
Künstlersozialkasse 161
Kunst-Urheber-Gesetz
(KUG) 163

Kurs
Reichweite 71
Skalierbarkeit 71
Kurse
geschlossene 68
offene 68
Kursplattform 112

L

Learn Management System
(LMS) 43
Learn Management Systeme
(LMS) 55
Learning Analytics 180, 191
Lehren 32, 35
Lehrende *siehe* Team
Lehrender 171
Lehrmethode 180
Lernen
formal 32, 63
formell 173
informell 32, 53, 63, 173
lebenslanges Lernen 25, 30
Lernräume 101
non-formal 32
seamless 73
Lernende 95, 169
Lerngruppen 96
Typologie 95
Lernender 171, 192
Lernmanagementsystem 43
Lernmanagementsystem
(LMS)
kommerzielle 108
Lernmanagement-System
(LMS) 103
Lernmanagementsysteme
(LMS)
Open Source *siehe* Open-
Source-LMS
Lernprozess 43
implementieren 187
Lernszenarium 34
Lernvideo 199
Lernziel 67, 177
festlegen 177
Literacy 30
Lizenz 148
Creative Commons (CC)
148, 161

M

Mediatisierung 36
Medienauswahl 179
Mediendidaktik 32
Medienkompetenzen-
trum 172
Megatrend
New Work 27
Megatrends 26
Globalisierung 27
Individualisierung 26
Mobilität 46
Wissenskultur 27
Meilenstein 188
Mesoebene 37
Mittler 97
Mobile Learning 46
Mobile-assisted Seamless
Learning (MSL) 47, 63
Mobile-assisted-Seamless-
Learning-Stufen (MSL 73
Mobilität 72
Mobilität *siehe* Megatrends
MOOCs 50
cMOOC 50
xMOOC 50
Motivation
extrinsische
intrinsische 78
MS-Plug-in 111
Multiple Choice 208

O

Online-Meeting
Anbieter 141
Programme 137
Open Educational Practise
(OEP) 151
Open Educational Ressources
(OER) 147, 149, 175
Portale 150
Quellen 150
Open-Source-LMS
ILIAS 105
LMS 107
Moodle 104
Stud.IP 107

P

Personal Learning
 Environment (PLE) 55
 PISA 30
 Planung 165, 176
 Podcast 123, 183
 PowerPoint 121
 Präsentation
 erstellen 121
 Probeaufnahme 201
 Programm
 PowerPoint 200
 Programm *siehe* Software
 Programme
 Camtasia 199
 Projektmanagement 89, 192
 Pilotprojekt 87
 Planung 89
 Steuerung 89
 Prosument 41
 Public Domain 148

Q

Qualifikationsrahmen 31
 Qualitätsbegriff 192
 Qualitätsmanagement 192
 Quiz 207

R

Recht am eigenen Bild 163
 Rechtsprechung 160
 Ressource
 schonen 74
 Ressourcen 71
 Reusable Learning Object
 (RLO) 44

S

Schlusspunkt 200
 SCORM 131
 Selbstlernkompetenz 79
 Selbstständigkeit 160
 Social Learning
 Environments 62, 174
 Software
 Anbietersauswahl 138
 Animationen 126
 Audio bearbeiten 123

Autorentools 132
 Blender 127
 E-Learning-
 Anwendungen 127
 E-Learning-Suiten 127
 Material erstellen 118
 Online-Treffen 136
 Präsentationen
 erstellen 121
 Quiz 134, 189, 207
 Video bearbeiten 124
 Staatliche Zentralstelle für
 Fernunterricht (ZFU) 163
 Standardisierung 167
 Storytelling 179, 183
 Strategie 77, 167
 Struktur
 informelle 173
 Infrastruktur 170
 Szenario 82, 168, 177

T

Team
 Ideengeber 93, 171
 IT-Verantwortliche 93,
 170–171
 Lehrende 94, 169, 171
 Lernende 169
 Moderatoren 94
 Planer 93, 171
 Prüfer 95
 Rollen 93, 171
 Support-Mitarbeiter 170
 Test 189
 Aufwand 189
 Software *siehe* Software
 Thumbnail 200

U

Urheberrecht 147, 161
 Urheberrechts-
 Wissensgesellschafts-
 Gesetz 162

V

Veranstaltung
 vor Ort 143, 183
 Veranstaltungen
 vor Ort 49

Videomaterial
 Arten 182
 erstellen 181
 Video-Programm 124
 Virtual Reality (VR) 54
 Virtualisierung 168
 Virtualität 49

W

Web 2. 41
 Web Based Training (WBT)
 42
 Webinar
 automatisiert 45
 Befragungen 140
 Bildschirm teilen 140
 Chat 139
 Eigenschaften 138
 Whiteboard 140
 Webinare
 live 45
 Werbung 158
 Wissen 25, 34, 90
 Alltagswissen 34
 kollektives
 persönliches 90
 Professionswissen 34
 Wissenschaftliches
 Wissen 35
 Wissenskultur 27
 Wissensgesellschaft 25
 Wissensmanagement 90
 CEN-Schema 90

Z

Zeitmanagement 156
 Zeitplan 156
 Ziel 77, 166
 Lernziel *siehe* Lernziel
 Projektziele 67
 Ziel- und
 Strategiefindung 165
 Ziele
 Dimensionen 68
 Zielfindung 166
 Zielgruppendefinition 70