

# 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

- Datenschutzgrundverordnung 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  
   Kompetenzmanagement 91  
   Lernkompetenz 79  
   Medienkompetenz 79  
   Medienkompetenzzentrum 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**
- Mediativierung 36  
 Medienauswahl 179  
 Mediendidaktik 32  
 Medienkompetenzzentrum 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  
Anbieterauswahl 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  
Ideegeber 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