

Auf einen Blick

Einführung	15
Teil I: Was ist überhaupt dieses »E-Learning?«	23
Kapitel 1: Das neue Umfeld: Wissenskultur	25
Kapitel 2: Der lernende Mensch: Kleine Begriffskunde	29
Kapitel 3: Bewährte und innovative E-Learning-Ansätze	37
Kapitel 4: Anwendungsbeispiele und ein Blick in die Zukunft	57
Teil II: Strategisches und didaktisches Vorwissen	65
Kapitel 5: Welche Ziele können verfolgt werden?	67
Kapitel 6: Welche Wege für welche Ziele?	77
Kapitel 7: Rahmen und Rollen von E-Learning	87
Teil III: Das operative Geschäft: Von virtuellen Orten und Tools	99
Kapitel 8: Wo findet E-Learning statt?	101
Kapitel 9: Welche Instrumente kommen zum Einsatz?	117
Kapitel 10: Woher kommt Ihr Material?	147
Teil IV: E-Learning-Angebote konzeptionieren	153
Kapitel 11: Rahmenbedingungen und Grenzen kennen	155
Kapitel 12: Phasen der E-Learning-Planung	165
Kapitel 13: Das E-Learning-Projekt starten und evaluieren	187
Teil V: Der Top-Ten-Teil	193
Kapitel 14: Zehn Messen und Kongresse, zu denen Sie gehen können	195
Kapitel 15: In zehn Schritten mit Camtasia zum Lehrvideo	199
Kapitel 16: Zehn Quiz-Formate, die Sie nutzen können	207
Anhang 1: Wichtige Abkürzungen	217
Anhang 2: Weiterführende Literatur	219
Stichwortverzeichnis	220

Inhaltsverzeichnis

Einführung	15
Über dieses Buch	15
Törichte Annahmen über die Leser	16
Wie dieses Buch aufgebaut ist	16
Teil I: Was ist überhaupt dieses »E-Learning?«	17
Teil II: Strategisches und didaktisches Vorwissen	17
Teil III: Das operative Geschäft: Von virtuellen Orten und Tools	18
Teil IV: E-Learning-Angebote konzeptionieren	19
Teil V: Der Top-Ten-Teil	19
Anhang	20
Konventionen in diesem Buch	20
Symbole in diesem Buch	20
Wie es weitergeht	21
TEIL I	
WAS IST ÜBERHAUPT DIESES »E-LEARNING?«	23
Kapitel 1	
Das neue Umfeld: Wissenskultur	25
Kapitel 2	
Der lernende Mensch: Kleine Begriffskunde	29
Was mit Lernen und Kompetenzen gemeint sein kann	29
Lehren und der Bedarf an (Medien-)Didaktik	32
Ich weiß, dass ich nichts weiß	34
E wie elektronisch	36
Kapitel 3	
Bewährte und innovative E-Learning-Ansätze	37
Vorgänger des heutigen E-Learnings	38
Der Anfang der Jetzt-Zeit: Material im Internet bereitstellen und diskutieren ...	40
Wissen online organisieren: Content- und Lernmanagementsysteme	42
Aktuelle E-Learning-Bereiche	44
Webinare – live und aus der Dose	45
Lernen überall mit Mobile Learning	46
Die Mischung macht's: Blended Learning, Flipped & Inverted Classroom	47
Bildung für alle! MOOCs	50
Spielend Lernen	52
Von virtuellen Welten und der Realität	53
Personal Learning Environments	55

Kapitel 4	
Anwendungsbeispiele und ein Blick in die Zukunft	57
E-Learning – State of the Art	57
Sich einen Überblick verschaffen	58
Ausgewählte Projekte kurz vorgestellt	58
Zukunft ohne Grenzen?	63
TEIL II	
STRATEGISCHES UND DIDAKTISCHES VORWISSEN	65
Kapitel 5	
Welche Ziele können verfolgt werden?	67
Offenes oder prüfungsbezogenes Lernen	68
Individualität versus Massenbildung	70
Zeitersparnis durch Mobilität	72
Lernen ohne Grenzen und Übergänge	73
Ressourcen schonen und multiplizieren	74
Überblick	75
Kapitel 6	
Welche Wege für welche Ziele?	77
Der Startpunkt: Was Lernende können müssen	77
Motivation als Voraussetzung zum Lernen	78
Verschiedene Bereiche von Kompetenz	79
Der Weg: Wie kann man Lernende erreichen?	80
Paradigmen im Lernprozess	80
Der Zusammenhang zwischen Paradigmen und Modellen	81
Das Umfeld: Didaktisches Szenario	82
Die Instrumente: Didaktisches Handwerkszeug	83
Kapitel 7	
Rahmen und Rollen von E-Learning	87
Ein paar Ideen aus dem Projektmanagement und verwandten Disziplinen ...	88
Projektmanagement	88
Wissensmanagement	90
Change Management	91
Perspektiven, Rollen und passende Kompetenzen	92
Anbieter	92
Nachfrager	95
Mittler	97

TEIL III DAS OPERATIVE GESCHÄFT: VON VIRTUELLEN ORTEN UND TOOLS 99

Kapitel 8	
Wo findet E-Learning statt?	101
Vorüberlegungen	102
Selbst gebaute Infrastruktur nutzen	103
LMS: Moodle und Konsorten	104
E-Learning-Angebote auf der eigenen Webseite einbauen	109
Komplettanbieter	111
Plattformen	112
Dienstleister für Online-Entrepreneure	113
Überblick über die Eignung der Angebote	114

Kapitel 9	
Welche Instrumente kommen zum Einsatz?	117
Software für Lernmaterial	117
Dokumente erstellen	118
Präsentationen erstellen	121
Audio-Programme	123
Video-Programme	124
Software für E-Learning-Anwendungen	127
E-Learning-Software-Suiten	127
Einzelne Autorenwerkzeuge und -software	132
Quiz und Tests erstellen	134
Mobile, VR- und Game-Tools	135
Tools für Online-Treffen	136
Online-Meeting-Instrumente und -Optionen	137
Online-Meeting-Anbieter	141
Tools für Live-Treffen	143
Live präsentieren	143
Live testen und Feedback einholen	144

Kapitel 10	
Woher kommt Ihr Material?	147
Lizenzen	147
OER – Open Educational Ressources	149

TEIL IV E-LEARNING-ANGEBOTE KONZEPTIONIEREN 153

Kapitel 11	
Rahmenbedingungen und Grenzen kennen	155
Zeitliche Aspekte und Planung	155
Wirtschaftlich anbieten	156

12 Inhaltsverzeichnis

Juristische Fallstricke	160
Urheberrecht und Bildung	161
Gesetze zu Genehmigungen und Zertifizierungen	163

Kapitel 12

Phasen der E-Learning-Planung 165

Ziel- und Strategiefindung	166
Kultur- und Bedarfs-Check	168
Einrichten und Besetzen der Infrastruktur	170
Zuweisung der Rollen	171
Make or Buy? Schaffung der Kompetenzen	172
Informelle Strukturen begleiten	173
Möglichkeiten, zu Inhalten zu kommen	175
Vorgegebener Inhalt »Standard Content«	175
User generated Content	176
Selbst erstellter Inhalt	176
Festlegen und Produktion der Inhalte	177
Struktur der E-Learning-Angebote bestimmen	177
Medienauswahl	179
Die tatsächlichen Kursbestandteile erstellen	181

Kapitel 13

Das E-Learning-Projekt starten und evaluieren 187

Den Lernprozess implementieren	187
Lernerfolge überprüfen	189
Den Kurs evaluieren und die Qualität bewerten	190

TEIL V

DER TOP-TEN-TEIL 193

Kapitel 14

Zehn Messen und Kongresse, zu denen Sie gehen können ... 195

LEARNTEC	195
Online Educa Berlin (OEB)	195
Corporate Learning Camp	196
eQualification	196
didacta	196
Zukunft Personal	197
International Conference on Learning Analytics & Knowledge (LAK20)	197
EdTechX Europe	197
ICDE World Conference on Online Learning	197
Open Educational Global Conference	198

Kapitel 15

In zehn Schritten mit Camtasia zum Lehrvideo 199

1) Thema, Ziel und Aufbau festlegen	199
2) Präsentation in PowerPoint oder Ähnlichem erstellen	200

3) Text festlegen und üben	201
4) Camtasia öffnen	201
5) Bereich auswählen	201
6) Eingangsquellen: Mikrofon und falls nötig Kamera einrichten	202
7) Recording	202
8) Bearbeiten der Bild- und Tonspur in Camtasia	203
9) Hinzufügen von Anmerkungen, Effekten et cetera	204
10) Weitergeben	205

Kapitel 16

Zehn Quiz-Formate, die Sie nutzen können 207

Direkte Fragen stellen	207
Lückentexte	210
Zuordnungsaufgaben	211
Wörter finden oder markieren	212
Fehler finden	213
Guess the Answer	214
Lernkarten	215
Mathe-Aufgaben	215
Antwort einsprechen	216
Interaktives Video	216

Anhang 1: Wichtige Abkürzungen 217

Anhang 2: Weiterführende Literatur 219

Stichwortverzeichnis 220