

E-Learning für Dummies

Schummelseite

PHASEN IM E-LEARNING-PROJEKTZYKLUS

1. Definition von Zielen ▶ Was wollen Sie mit Ihrem Angebot erreichen?
2. Festsetzen der Strategien ▶ Wie wollen Sie Ihre Ziele erreichen?
3. Zuordnung der Rollen ▶ Wer ist Teil des Teams, wer im Support und wer die Teilnehmer?
4. Bestandsaufnahme ▶ Was wissen die Beteiligten schon über das Thema und welche technischen Vorkenntnisse haben sie, um online zu lehren oder zu lernen?
5. Planung der Projektstruktur ▶ Was soll in welcher Reihenfolge in welchen Strukturen und Formaten mit welchen Medien vermittelt werden?
6. Umsetzung der Lerninhalte ▶ Wie sehen die Module und Lektionen genau aus?
7. Implementierung des Angebots ▶ Wann geht das Angebot an den Start und wie wird es eingeführt und die Anforderungen und Prozesse erläutert?
8. Evaluation und Qualitätsverbesserung ▶ Wer soll hinterher wozu Stellung nehmen und wie wird das in die Verbesserung einfließen?

WELCHE PROGRAMME UND ANBIETER WOFÜR?

Für alle Möglichkeiten, mit denen sich E-Learning umsetzen lässt, gibt es eine Vielzahl an Programmangeboten. Eine Handvoll davon hat sich als »das Übliche« herauskristallisiert.

- ✓ Audio-Bearbeitung: Audacity
- ✓ Video-
 - Bearbeitung: Camtasia
 - Streaming: Open Broadcaster

- ✓ Lernmanagementsystem (LMS):
 - Open Source: Moodle, ILIAS
 - Kommerziell: Blackboard, Canvas by Instructure
- ✓ Content-Management-System (CMS): WordPress
- ✓ Online-Meetings: Adobe Connect
- ✓ E-Learning-Suite: Adobe Captivate, Articulate 360, iSpring
- ✓ Online-Abfragen: Kahoot!
- ✓ Quiz erstellen: H5P

GÄNGIGE E-LEARNING-FORMATE UND - MEDIEN

- ✓ Reine Online-Angebote finden ohne Treffen in der realen Welt statt. Sie können komplette Selbstlern-Formate oder solche mit Online-Meetings oder -Feedback sein.
 - Videos und VR/AR-Inhalte stellen die Inhalte dar, die gelernt werden sollen.
 - Zusatzmaterial wie Checklisten oder Kurzanleitungen vereinfacht das Lernen.
 - Quiz und andere Tests dienen dem Prüfen der eigenen Fortschritte.
 - Foren und andere Vernetzungsmöglichkeiten erleichtern die Kommunikation.
 - Web-Klassenzimmer ermöglichen Online-Treffen mit Echtzeitvorträgen und Interaktionen.
- ✓ Blended-Learning-Kurse kombinieren Online-Inhalte und Treffen und Veranstaltungen in der realen Welt.
 - Online werden dieselben Medien eingesetzt wie in reinen Online-Formaten.
 - Vor-Ort-Veranstaltungen können durch Kooperations-Tools, Befragungen, gemeinsames Brainstorming oder Gruppenaufteilungen mit Online-Inhalten angereichert werden.
- ✓ Traditionelle Kurse haben einen hohen Anteil in der Realität, können aber ergänzt werden durch
 - veranstaltungsgerechte Tools wie im Blended Learning

- Zusatzmaterial online, das nach dem Treffen das Lernen und Überprüfen der Erfolge erleichtert

DIDAKTIK-BEGRIFFE AUF EINEN BLICK

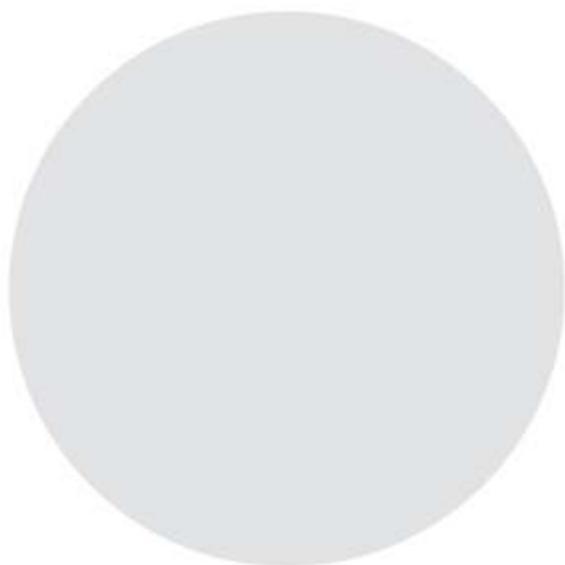
- ✓ Kompetenzen umfassen:
 - Fachkompetenz (Was soll inhaltlich gelernt werden?),
 - Personale Kompetenz (Wie wird als Person und/oder in einer Gruppe gehandelt?),
 - Medienkompetenz (Wie ist der Umgang mit Medien?) und
 - Selbstlernkompetenz (Wie gut organisiert die Person ihr Lernen?).
- ✓ Motivation kann sein:
 - intrinsisch, aus einem eigenen inneren Antrieb heraus, oder
 - extrinsisch, durch äußere Anreize, etwa Belohnungen, verursacht.
- ✓ Didaktische Methoden werden grundsätzlich eingeordnet zwischen die zwei Pole:
 - Exposition: Lernende werden dem Stoff ausgesetzt, der ihnen vorgetragen wird.
 - Exploration: Lernende entdecken den Stoff in eigenem Tempo und auf eigenen Wegen selbstständig.



Daniela Weber

E-Learning

für
dummies[®]



WILEY

WILEY-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA

E-Learning für Dummies

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

1. Auflage 2020

© 2020 WILEY-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA, Weinheim

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This book published by arrangement with John Wiley and Sons, Inc.

Alle Rechte vorbehalten inklusive des Rechtes auf Reproduktion im Ganzen oder in Teilen und in jeglicher Form. Dieses Buch wird mit Genehmigung von John Wiley and Sons, Inc. publiziert.

Wiley, the Wiley logo, Für Dummies, the Dummies Man logo, and related trademarks and trade dress are trademarks or registered trademarks of John Wiley & Sons, Inc. and/or its affiliates, in the United States and other countries. Used by permission.

Wiley, die Bezeichnung »Für Dummies«, das Dummies-Mann-Logo und darauf bezogene Gestaltungen sind Marken oder eingetragene Marken von John Wiley & Sons, Inc., USA, Deutschland und in anderen Ländern.

Das vorliegende Werk wurde sorgfältig erarbeitet. Dennoch übernehmen Autoren und Verlag für die Richtigkeit von Angaben, Hinweisen und Ratschlägen sowie eventuelle Druckfehler keine Haftung.

Coverfoto: DavidArts - stock.adobe.com

Korrektur: Petra Heubach-Erdmann

Satz: Lumina Datamatics

Print ISBN: 978-3-527-71617-3

ePub ISBN: 978-3-527-82311-6

Inhaltsverzeichnis

Deckblatt

Einführung

Über dieses Buch

Törichte Annahmen über die Leser

Wie dieses Buch aufgebaut ist

Teil I: Was ist überhaupt dieses »E-Learning?«

Teil II: Strategisches und didaktisches Vorwissen

Teil III: Das operative Geschäft: Von virtuellen Orten und Tools

Teil IV: E-Learning-Angebote konzeptionieren

Teil V: Der Top-Ten-Teil

Anhang

Konventionen in diesem Buch

Symbole in diesem Buch

Wie es weitergeht

Teil I Was ist überhaupt dieses »E-Learning?«

Kapitel 1 Das neue Umfeld: Wissenskultur

Kapitel 2 Der lernende Mensch: Kleine Begriffskunde

Was mit Lernen und Kompetenzen gemeint sein kann

Lehren und der Bedarf an (Medien-)Didaktik

Ich weiß, dass ich nichts weiß

E wie elektronisch

Kapitel 3 Bewährte und innovative E-Learning-Ansätze

Vorgänger des heutigen E-Learnings

Der Anfang der Jetzt-Zeit: Material im Internet bereitstellen und diskutieren

Wissen online organisieren: Content- und Lernmanagementsysteme

Aktuelle E-Learning-Bereiche

Webinare – live und aus der Dose

Lernen überall mit Mobile Learning

Die Mischung macht's: Blended Learning, Flipped & Inverted Classroom

Bildung für alle! MOOCs

Spielend Lernen

Von virtuellen Welten und der Realität

Personal Learning Environments

Kapitel 4 Anwendungsbeispiele und ein Blick in die Zukunft

E-Learning – State of the Art

Sich einen Überblick verschaffen ...

Ausgewählte Projekte kurz vorgestellt ...

Zukunft ohne Grenzen?

Teil II Strategisches und didaktisches Vorwissen

Kapitel 5 Welche Ziele können verfolgt werden?

Offenes oder prüfungsbezogenes Lernen

Individualität versus Massenbildung

Zeitersparnis durch Mobilität

Lernen ohne Grenzen und Übergänge

Ressourcen schonen und multiplizieren

Überblick

Kapitel 6 Welche Wege für welche Ziele?

Der Startpunkt: Was Lernende können müssen

Motivation als Voraussetzung zum Lernen

Verschiedene Bereiche von Kompetenz

Der Weg: Wie kann man Lernende erreichen?

Paradigmen im Lernprozess

Der Zusammenhang zwischen Paradigmen und Modellen

Das Umfeld: Didaktisches Szenario

Die Instrumente: Didaktisches Handwerkszeug

Kapitel 7 Rahmen und Rollen von E-Learning

Ein paar Ideen aus dem Projektmanagement und verwandten Disziplinen

Projektmanagement

Wissensmanagement

Change Management

Perspektiven, Rollen und passende Kompetenzen

Anbieter

Nachfrager

Mittler

Teil III Das operative Geschäft: Von virtuellen Orten und Tools

Kapitel 8 Wo findet E-Learning statt?

Vorüberlegungen

Selbst gebaute Infrastruktur nutzen

LMS: Moodle und Konsorten

E-Learning-Angebote auf der eigenen Webseite einbauen

Komplettanbieter

Plattformen

Dienstleister für Online-Entrepreneure

Überblick über die Eignung der Angebote

Kapitel 9 Welche Instrumente kommen zum Einsatz?

Software für Lernmaterial

Dokumente erstellen

Präsentationen erstellen

Audio-Programme

[Video-Programme](#)
[Software für E-Learning-Anwendungen](#)
[E-Learning-Software-Suiten](#)
[Einzelne Autorenwerkzeuge und -software](#)
[Quiz und Tests erstellen](#)
[Mobile, VR- und Game-Tools](#)
[Tools für Online-Treffen](#)
[Online-Meeting-Instrumente und -Optionen](#)
[Online-Meeting-Anbieter](#)
[Tools für Live-Treffen](#)
[Live präsentieren](#)
[Live testen und Feedback einholen](#)

Kapitel 10 Woher kommt Ihr Material?

[Lizenzen](#)
[OER - Open Educational Resources](#)

Teil IV E-Learning-Angebote konzeptionieren

Kapitel 11 Rahmenbedingungen und Grenzen kennen

[Zeitliche Aspekte und Planung](#)
[Wirtschaftlich anbieten](#)
[Juristische Fallstricke](#)
[Urheberrecht und Bildung](#)
[Gesetze zu Genehmigungen und Zertifizierungen](#)

Kapitel 12 Phasen der E-Learning-Planung

[Ziel- und Strategiefindung](#)
[Kultur- und Bedarfs-Check](#)
[Einrichten und Besetzen der Infrastruktur](#)
[Zuweisung der Rollen](#)
[Make or Buy? Schaffung der Kompetenzen](#)
[Informelle Strukturen begleiten](#)
[Möglichkeiten, zu Inhalten zu kommen](#)
[Vorgegebener Inhalt »Standard Content«](#)

[User generated Content](#)

[Selbst erstellter Inhalt](#)

[Festlegen und Produktion der Inhalte](#)

[Struktur der E-Learning-Angebote bestimmen](#)

[Medienauswahl](#)

[Die tatsächlichen Kursbestandteile erstellen](#)

Kapitel 13 Das E-Learning-Projekt starten und evaluieren

[Den Lernprozess implementieren](#)

[Lernerfolge überprüfen](#)

[Den Kurs evaluieren und die Qualität bewerten](#)

Teil V Der Top-Ten-Teil

Kapitel 14 Zehn Messen und Kongresse, zu denen Sie gehen können

[LEARNTEC](#)

[Online Educa Berlin \(OEB\)](#)

[Corporate Learning Camp](#)

[eQualification](#)

[didacta](#)

[Zukunft Personal](#)

[International Conference on Learning Analytics & Knowledge \(LAK20\)](#)

[EdTechX Europe](#)

[ICDE World Conference on Online Learning](#)

[Open Educational Global Conference](#)

Kapitel 15 In zehn Schritten mit Camtasia zum Lehrvideo

[1\) Thema, Ziel und Aufbau festlegen](#)

[2\) Präsentation in PowerPoint oder Ähnlichem erstellen](#)

[3\) Text festlegen und üben](#)

[4\) Camtasia öffnen](#)

[5\) Bereich auswählen](#)

[6\) Eingangsquellen: Mikrofon und falls nötig Kamera einrichten](#)

[7\) Recording](#)

[8\) Bearbeiten der Bild- und Tonspur in Camtasia](#)

[9\) Hinzufügen von Anmerkungen, Effekten et cetera](#)

[10\) Weitergeben](#)

Kapitel 16 Zehn Quiz-Formate, die Sie nutzen können

[Direkte Fragen stellen](#)

[Lückentexte](#)

[Zuordnungsaufgaben](#)

[Wörter finden oder markieren](#)

[Fehler finden](#)

[Guess the Answer](#)

[Lernkarten](#)

[Mathe-Aufgaben](#)

[Antwort einsprechen](#)

[Interaktives Video](#)

Anhang 1: Wichtige Abkürzungen

Anhang 2: Weiterführende Literatur

Stichwortverzeichnis

End User License Agreement

Tabellenverzeichnis

Kapitel 3

[Tabelle 3.1: Überblick über deutschsprachige MOOC-Angebote](#)

Kapitel 5

[Tabelle 5.1: Zusammenhang zwischen den einzelnen Zieldimensionen im E-Learning \(Fortsetzung\)](#)

Kapitel 8

[Tabelle 8.1: Welcher Ort für welches Angebot?](#)

Kapitel 9

[Tabelle 9.1: Webinar- und Online-Meeting-Anbieter](#)

Kapitel 10

[Tabelle 10.1: Creative-Commons-Abkürzungen](#)

Illustrationsverzeichnis

Kapitel 8

[Abbildung 8.1: Nutzer-Oberfläche in Moodle](#)

[Abbildung 8.2: Übersicht Persönlicher Schreibtisch ILIAS](#)

Kapitel 9

[Abbildung 9.1: In H5P erstelltes Dokument, in dem Fehler zu suchen sind](#)

[Abbildung 9.2: Oberfläche von Audacity 2.3](#)

[Abbildung 9.3: Oberfläche von Camtasia](#)

[Abbildung 9.4: Adobe-Captivate-VR-Projekt](#)

[Abbildung 9.5: iSpring als neuer Reiter in PowerPoint](#)

[Abbildung 9.6: Adobe Connect \(links Webansicht, rechts in der App geöffnet\)](#)

[Abbildung 9.7: Oberfläche ClassroomScreen mit Anwendungsauswahl](#)

[Abbildung 9.8: Kahoot! – links der Editor, rechts die Spielfläche](#)

[Abbildung 9.9: Ergebnis Answergarden](#)

Kapitel 15

[Abbildung 15.1: Präsentation in PowerPoint](#)

[Abbildung 15.2: Camtasia-Recorder](#)

[Abbildung 15.3: Camtasia-Timeline und -Schnittbereich](#)

Kapitel 16

[Abbildung 16.1: Beispiel Multiple Choice \(Backend\)](#)

[Abbildung 16.2: Beispiel Multiple Choice \(Nutzeransicht\)](#)

[Abbildung 16.3: Lückentext in H5P](#)

[Abbildung 16.4: Beispiel Image Pairing. CC BY Joubel](#)

[Abbildung 16.5: Beispiel Wörter finden](#)

[Abbildung 16.6: Beispiel Wörter markieren](#)

[Abbildung 16.7: Beispiel Fehler finden](#)

[Abbildung 16.8: Beispiel Lernkarten mit Bild und Ton. *CC BY Joubel*](#)

[Abbildung 16.9: Beispiel Antwort einsprechen. *CC BY Joubel*](#)

Einführung

Digitalisierung, Mediatisierung, lebenslanges Lernen und eben auch E-Learning sind Begriffe, mit denen viele Menschen in unserer Zeit umgehen sollen. Nicht nur, dass Lehrende an Schulen und Dozierende an Hochschulen sich mit neuen Medien und Formaten auseinandersetzen müssen, nein, nahezu jede und jeder ist im Leben mit ihnen konfrontiert. Facebook-Nutzern werden Webinare angeboten, Weiterbildungen im Job laufen über Online-Kurse, ganze Studiengänge können im Internet absolviert werden und selbst ein kleines Do-it-yourself-Video auf YouTube zählt streng genommen zur E-Learning-Welt.

Über dieses Buch

Es kann also verschiedene Perspektiven und Gründe für Sie geben, mehr über dieses Thema wissen zu wollen, und ich hoffe, dass ich ein Buch als eine Art *Eier legende Wollmilchsau* geschrieben habe, das möglichst vielen Menschen einen Zugang zum Thema eröffnet und damit auch viele Aha-Erlebnisse darüber verschafft, was alles dazugehört.

Dem Charakter folgend können Sie von diesem Buch vieles erwarten: Wolle, Eier, Milch und Speck (oder für die Vegetarier unter uns, wie mich: ein kuscheliges Hausschwein). Ebenso viele unterschiedliche Themenbereiche verbergen sich hinter dem Begriff E-Learning.

- ✓ *Wolle* wärmt und macht Sie sicher, der Wollanteil des Buchs ist sicherlich, dass Sie Klarheit über Anforderungen und Ansprüche der unterschiedlichen

Beteiligten bekommen und lernen können, wie Sie deren E-Learning-Fähigkeiten unterstützen.

- ✓ *Milch* ist das Nährende, Verbindende. Das ist in diesem Buch die Wissenschaft. Sie lernen didaktische Grundlagen aus der Bildungswissenschaft, um verstehen zu können, was eigentlich wie funktionieren kann, und auch, warum viele Ideen später keine Wirkung haben.
- ✓ *Eier* sind Keimzellen, und hier die technischen Bestandteile von E-Learning. Wenn Sie so wollen: jedes Programm ein Ei, ein einzelner Aspekt oder eine einzelne Lernaufgabe, aber in Summe eben das, woraus das E-Learning-Angebot entsteht.
- ✓ Am Ende steht die ganze *Sau*, ein komplexes Gebilde, das sich so planen, heranzüchten und umsetzen lässt, dass Sie lange etwas davon haben.

Was immer Sie über E-Learning wissen wollen, in diesem Buch finden Sie Ansatzpunkte dazu. Sie können gezielt danach suchen, welches Kapitel oder welcher Teil Ihnen etwas über die Beteiligten oder die notwendigen Voraussetzungen verrät oder wo Sie Erklärungen von Programmen finden (dabei hilft auch die Beschreibung der Teile später in dieser Einführung sowie das Inhaltsverzeichnis), Sie *können* aber auch von vorne bis hinten alles durchlesen, denn jeder Teil erweitert den vorangegangenen um neue Aspekte.

Schließlich gibt es das [Kapitel 12](#), das ich gern extra hervorheben möchte. Hier finden Sie eine Übersicht über alle Phasen, die bei der Implementierung von E-Learning-Ansätzen durchlaufen werden sollten. Der Text orientiert sich sehr an Beispielen und verweist in jedem Schritt auf das Detailwissen, das in den [Kapiteln 1](#) bis [11](#) beschrieben wurde. Für schnelle erste Erkenntnisse dazu, wie Sie

vorgehen, wenn Sie E-Learning anbieten wollen, springen Sie also direkt dorthin und picken sich dann die Grundlagen raus, die Sie näher interessieren.

Törichte Annahmen über die Leser

Da E-Learning eigentlich alle betrifft, Alte und Junge, Lernende und Lehrende, Eltern und Kinder und lebenslang auch jeden, der sich hier nicht wiederfindet, kann die Zielgruppe dieses Buchs im weiteren Sinne eigentlich als »alle« beschrieben werden.

Im engeren Sinne denke ich mir schon, dass Sie ein besonderes Interesse daran haben werden, E-Learning-Angebote selbst zu erstellen oder bestehende zu bewerten und gegebenenfalls zu verbessern. Das macht es wahrscheinlich, dass Sie zu einer der folgenden Gruppen gehören, die sich besonders intensiv mit diesem Thema auseinandersetzen wollen oder müssen:

- ✓ Als Lehrende an Schulen wollen Sie neue Medien in den Unterricht einbauen, didaktisch mehr über Selbstlernen erfahren und dabei vielleicht verstärkt offene Ressourcen nutzen.
- ✓ Hochschulangehörige wie Dozenten, Fachbereichsleiter und ITler stehen verstärkt unter Druck, Studierenden moderne Lehrformate zu bieten, die sich speichern und anreichern lassen und die über den Videomitschnitt einer Vorlesung hinausgehen.
- ✓ In Unternehmen wird Weiterbildung zunehmend digital, Meetings, Kurse und Veranstaltungen ins Internet verlegt und digitale Kompetenzen als Teil des Wissensmanagements aufgebaut. Zum einen müssen

Sie sich als Angestellte darüber im Klaren sein, welche Erwartungen mit E-Learning einhergehen, auf der anderen Seite ist es für Dozenten, Referenten und die Planer von Personalmaßnahmen wichtig, zu wissen, welche Möglichkeiten sich ihnen in diesem Bereich bieten.

- ✓ Selbstständige Trainer und Coaches nutzen digitale Formate, um sich und ihre Angebote zu vermarkten oder in ihren Expertenthemen Kurse im Internet anzubieten.

Allen genannten Gruppen ist gemeinsam, dass sie gesellschaftliche, didaktische, strategische, technische, operative und strukturelle Grundlagen von E-Learning kennen sollten - und die erfahren Sie in diesem Buch.

Wie dieses Buch aufgebaut ist

Was genau Sie also in den verschiedenen Teilen dieses Buchs erwartet, hängt von dem Teil ab, den Sie als Erstes lesen. Die vier Hauptteile haben alle einen unterschiedlichen Fokus und Sie können wählen, mit welchem Sie gerne starten möchten; [Teil I](#) geht in die Grundlagen von Konzepten und Begriffen, [Teil II](#) bereitet Ihnen das strategische und bildungswissenschaftliche Wissen so auf, dass Sie auch als Fachfremde Wege und Ziele erkennen können, in [Teil III](#) geht es um alles, was Sie technisch nutzen können, und [Teil IV](#) erklärt, wie Sie an die Konzeption herangehen. Im Einzelnen:

Teil I: Was ist überhaupt dieses »E-Learning?«

Der erste Teil des Buchs ist für alle interessant, die sich eine Einordnung von E-Learning und den später beschriebenen Teilen wie Strategie, Didaktik, Programme und derlei Details in die Entwicklung der Wissensgesellschaft wünschen. In [Kapitel 1](#) wird dazu beschrieben, welche gesellschaftlichen Rahmenbedingungen eigentlich dafür sorgen, dass E-Learning ein Konzept ist, das immer mehr Menschen betrifft, und wie es sich nutzen lässt, um Megatrends wie Digitalisierung und größerer Mobilität sowohl von Arbeitskraft als auch von Endgeräten und damit Lerninhalten zu begegnen. [Kapitel 1](#) stellt damit die Umgebung vor, in der sich E-Learning entfalten kann und soll.

[Kapitel 2](#) stellt die Begriffe klar, mit denen im weiteren Buch hantiert wird: Was genau ist denn mit Wissen gemeint und welche Arten gibt es? Wieso werden formales und informelles Lernen unterschieden? Was kann didaktisch wichtig sein und welche Konzepte heißen wie? Schließlich werden die Begriffe am Ende des Kapitels noch in einen Zusammenhang mit der elektronischen Daten- und Wissensverarbeitung gebracht. Der Schwerpunkt liegt im zweiten Kapitel darauf, die Akteure und ihre Bedürfnisse und Anforderungen zu verstehen.

[Kapitel 3](#) beschreibt E-Learning von seinen ersten historischen Ansätzen bis hin in die Gegenwart. Sie erfahren etwas über die Geschichte und die parallele Entwicklung von Computern, dem Internet und den Möglichkeiten, beides zum Lernen zu nutzen. Vor allem stelle ich Ihnen im dritten Kapitel gebräuchlich Formate wie Webinare, MOOCs oder Virtual-Reality-Ansätze vor. Damit ist die Verbindung zwischen den Umweltbedingungen und der Ebene der Einzelnen, die Wissen ansammeln und lernen sollen, hergestellt. Das –

leider in diesem Stadium noch etwas abstrakte – Konzept E-Learning nimmt Gestalt an.

In [Kapitel 4](#) findet dann ein erster Ausflug in die tatsächlich existierende Realität statt. Damit es nicht zu theoretisch und konzeptionell wird, habe ich aktuelle, mitunter preisgekrönte und beeindruckende Projekte herausgesucht, die zeigen, was sich schon heute im Rahmen der in [Kapitel 3](#) vorgestellten E-Learning-Bereiche machen lässt. Das Kapitel endet mit einem Blick in die Glaskugel, wohin die Entwicklung möglicherweise gehen wird.

Teil II: Strategisches und didaktisches Vorwissen

Spätestens nach der Lektüre des ersten Teils, aber vielleicht ja auch schon jetzt, haben Sie große Lust, sich selbst an E-Learning-Angeboten zu versuchen. Doch nicht so schnell! Erst einmal sollten Sie wissen, welche Ziele überhaupt mit diesem Konzept verfolgt werden können. Das und für wen was geeignet ist und wie alles zusammenwirkt, erfahren Sie in [Kapitel 5](#). Denn wenn Sie nicht wissen, wohin Sie mit E-Learning kommen können und *wollen* (dazu müssen Sie sich ja zwischen bestehenden Möglichkeiten entscheiden), werden Sie Ihr Ziel aller Wahrscheinlichkeit nach verfehlen.

Ziele sind gut, aber ohne einen Weg dorthin kommen Sie ebenfalls nicht an. Die Wege – gemeinhin Strategien genannt – enthalten als Startpunkt Ihre eigenen Kompetenzen (die kennen Sie hoffentlich) und den Wissenstand der Nutzer (das müssen Sie herausfinden) und dann aus didaktischer Perspektive verschiedene Arten von Pfaden, auf denen Sie wandeln können. Die führen Sie vom Ausgangspunkt zum Ziel. Sie erfahren in [Kapitel 6](#) zum Beispiel den Unterschied von Wissen bereitstellen (Exposition) und Wissen erkunden lassen (Exploration) –

beides Wege, auf denen Sie Ihren Lernwilligen Wissen vermitteln können – und inwiefern die bei der Planung von Lernmodulen eine Rolle spielen.

Der Teil schließt mit [Kapitel 7](#) darüber, wen Sie eigentlich Ihre Wege entlangschicken. Da jemand das Team leiten muss, und das am besten im Sinne von vernünftiger Planung, was das Projekt und das damit verbundene Wissen angeht, startet [Kapitel 7](#) mit einem Ausflug in die Managementansätze, die im Zuge der Einführung von E-Learning interessant sein könnten. Die Beteiligten, sowohl als Personen, aber vor allem als Rollen, werden im Anschluss vorgestellt und dabei deutlich gemacht, aus welchen Personen sich ein Team zusammensetzen sollte, das sich an die Planung und Gestaltung von E-Learning-Angeboten macht.

Insgesamt soll Sie [Teil II](#) mit dem Vorwissen ausstatten, das Sie meiner Ansicht nach brauchen, um gute Lehrangebote zu erstellen, beziehungsweise die Qualität von solchen Angeboten zu bewerten. Ich sehe zu viele technisch aufwendig hergestellte Lehrformate, die in Sachen Didaktik oder Zielfindung am Bedarf und den Bildungsproblemen der Betroffenen vorbeigehen und die deswegen nicht funktionieren. Davor, viel Geld oder Zeit oder beides in ein Projekt zu stecken, das dann nicht erfolgreich ist, weil Ihnen dieser Teil des Wissens gefehlt hat, möchte ich Sie gerne bewahren – auch wenn das bedeutet, dass Sie nicht gleich mit den Freuden der Programme und Umsetzungen durchstarten können.

Teil III: Das operative Geschäft: Von virtuellen Orten und Tools

Jetzt aber! Nun geht es in [Teil III](#) technisch ans Eingemachte. Um zu entscheiden, in welcher Art der Infrastruktur Sie einen Kurs aufsetzen, müssen Sie wissen,

welche Möglichkeiten sich Ihnen überhaupt bieten. In [Kapitel 8](#) lesen Sie alles über die verschiedenen Lernmanagementsysteme und Alternativen dazu, sich selbst eine eigene Online-Umgebung für Kurse zu bauen.

Innerhalb der Lernumgebung und um diese mit Inhalten zu bestücken, kommen Tools und Programme zum Einsatz, die je nach Wahl in [Kapitel 8](#) variieren. [Kapitel 9](#) hat eine klare Gliederung nach verschiedenen Anwendungsbereichen, beispielsweise ob Sie Programme für Live- oder Online-Veranstaltungen oder für die Kurserstellung oder -vermarktung nutzen wollen. Lassen Sie sich nicht von der Vielzahl der Angebote verwirren, am Ende ist es wie immer: erst mal gucken, was es gibt, dann sortieren, was für Ihren persönlichen Bedarf infrage kommt, dann entscheiden, womit Sie sich näher befassen.

Falls Sie sich bei all den technischen Optionen, selbst etwas zu erstellen, fragen, ob das nicht vor Ihnen schon jemand getan hat, sind Sie in [Kapitel 10](#) richtig. Hier geht es um die sogenannten Open Educational Resources (OER), also um Inhalte, die bereits existieren und die Sie für Ihr Lehrvorhaben vielleicht nutzen können. In diesem Zusammenhang ist es auch wichtig, schon mal von Lizenzen gehört zu haben, um beurteilen zu können, was Sie zu welchem Zweck verwenden dürfen.

Teil IV: E-Learning-Angebote konzeptionieren

[Teil IV](#) beginnt mit [Kapitel 11](#) mit Wissenswertem zu den Rahmenbedingungen, in denen Sie sich beim Erstellen eines E-Learning-Angebots bewegen. Das können wirtschaftliche und zeitliche Überlegungen sein, die mit Ihren Ressourcen zu tun haben, aber auch juristische Bestimmungen wie das Urheberrecht oder das Gesetz zum Fernunterricht, die Sie kennen und beachten müssen.

Zu [Kapitel 12](#) habe ich weiter oben schon geschrieben, dass es alle bis dahin verfassten Kapitel und deren Inhalte zusammenführt. So entsteht dort eine Anleitung, wie Sie Schritt für Schritt Ihr eigenes Angebot planen, strukturieren und umsetzen. Anhand von Beispielen soll dabei deutlich werden, warum bestimmte Überlegungen wichtig sind und welche Entscheidungen Sie in welcher Reihenfolge treffen sollten. [Kapitel 12](#) führt Sie bis ans Ende der fertigen Konzeption und Gestaltung von Inhalten.

[Kapitel 13](#) setzt dort an, wo 12 aufhört; alles ist fertig. Nun müssen Sie Ihr Angebot noch unters Volk bringen, beziehungsweise Ihre Nutzer davon in Kenntnis setzen, dass es das gibt, wie es funktioniert und was sie genau damit anfangen sollen. Das schließt die Möglichkeiten ein, sich selbst als Teilnehmer zu prüfen, und führt Sie zur Evaluation Ihres Kurses, denn Sie sollten sich genau informieren, was denn die Anwender davon halten und wo es Verbesserungsbedarf gibt.

Teil V: Der Top-Ten-Teil

Der Top-Ten-Teil ist praxisbezogen und enthält direkte Hinweise auf Orte oder Schritte, die Sie kennen sollten. So stelle ich Ihnen in [Kapitel 14](#) die zehn wichtigsten Bildungsmessen und -veranstaltungen zum E-Learning zusammen, damit Sie sich in Ihrer Nähe informieren können, wie all die Möglichkeiten, die Sie nun kennengelernt haben, in der wahren Welt aussehen. Oft sind Messen mit Konferenzen kombiniert und die neuesten Trends werden nicht nur diskutiert, sondern auch gleich präsentiert.

[Kapitel 15](#) zeigt zehn Schritte, um in Camtasia ein Video zu erstellen. Das ist exemplarisch deswegen gewählt, weil Camtasia das am häufigsten verwendete Programm ist und Videos das am häufigsten genutzte Inhaltselement beim E-Learning. Die Schritte lassen sich aber so abstrahieren,

dass Sie auch mit anderen Programmen in dieser Reihenfolge ein Lehrvideo erstellen können.

Das Gleiche gilt für [Kapitel 16](#) zu zehn Quiz-Formaten, die Sie nutzen können, um den Lernenden die Selbstüberprüfung zu ermöglichen. Die stelle ich anhand von H5P dar, aber inhaltlich sind die Formate auf jedes andere Tool zur Erstellung von Quiz und Tests übertragbar.

Anhang

Schließlich finden Sie im Anhang noch zwei nützliche Ergänzungen zu den Texten in den Kapiteln, zum einen ist das eine Liste der wichtigsten Abkürzungen im Bereich des E-Learnings, sodass Sie, wenn Sie mal vom Buchstabensalat erschlagen werden, schnell Hilfe bekommen, zum anderen eine Liste weiterführender Literatur, in der sich auch jede Quelle findet, auf die ich im Text verwiesen habe.

Konventionen in diesem Buch

Um besser zu verstehen, was ich Ihnen wie näherbringen möchte, gibt es einige Konventionen, wie Begriffe gekennzeichnet sind. Wichtige **Schlagworte** werden im Text fett gedruckt. Dann sehen Sie auf einen Blick, was in dem jeweiligen Absatz wichtig ist. In kursiv gesetzt sind vor allem die Begriffe einer Aufzählung, die zentral sind. Das können sein

- ✓ Einzelne *Schritte* zu einem Ziel
- ✓ *Bestandteile* einer Strategie
- ✓ *Genauere Inhalte* des davor fett gedruckten Begriffs.

Dazu kommt, dass Links im www.Listingformat.info ausgewiesen werden, sodass Sie wissen, was genau Sie im Internet eingeben müssen.

Symbole in diesem Buch

Um besondere Inhalte, Sachverhalte oder Beispiele zu betonen, gibt es in jedem *für Dummies*-Buch Symbole und Kästen. Die in diesem Buch verwendeten Symbole sind:



Tipps sind klare Hinweise, wo Sie etwas beachten sollten, um zu einem besseren Ergebnis zu kommen. Das kann sich auf die Vorgehensweise oder auf bestimmte Überlegungen beziehen, aber auch, wo Sie sich weiter informieren können, wenn Sie Details wissen wollen.



Anhand von Beispielen werden viele Sachverhalte leichter verständlich. Beispiele kommen aus dem Alltag, aus meinen persönlichen Erfahrungen und aus gut beschriebenen Praxisbeispielen.



Ein Vorsicht-Symbol sollte Sie aufmerksam machen für eventuelle Fallstricke, die Ihnen an einer bestimmten Stelle begegnen können. Vorsicht, machen Sie diesen oder jenen Fehler nicht! Oder auch Vorsicht, hier können Sie sich verzetteln.



An einigen Orten stehen Erinnerungen an Hinweise und inhaltliche Erklärungen, die Sie an anderer Stelle des Buchs bereits gelesen haben könnten. Wenn Sie das übersprungen hatten, dann gibt es auch immer die Möglichkeit, dort nachzulesen, weil immer auf das jeweilige Kapitel verwiesen wird.



Kulturelles Wissen verweist auf Ursprünge und traditionelle Ansätze ebenso wie auf weiterführendes Wissen, das Sie nicht unbedingt brauchen, um den Text zu verstehen, das aber als Ergänzung für einige hoffentlich spannend ist.



Wenn es weiterführende Informationen im Web gibt, dann stelle ich Ihnen mit solch einem Symbol den Link kurz ein. Am Ende des Buchs finden Sie in der Linkliste im Anhang auch noch einmal alle Links, die im Buch benannt wurden.



Techniker finden Sie immer dann, wenn es um technische Details geht, die Sie kennen sollten, aber nicht müssen. Beispiele können Programmdetails, aber auch die technischen Grundlagen von Anwendungen sein.

Außerdem stehen ab und an Kästen im Text

In einem *für Dummies*-Buch liegt der Schwerpunkt auf der Anwendbarkeit und der Praxistauglichkeit von Wissen. Schließlich wollen Sie ja bald loslegen und Ihre (Verständnis-)Probleme schnell ausräumen. Dennoch gibt es über

den Tellerrand hinaus immer auch ein bisschen Theorie, die zu kennen nicht schaden kann.

Die Kästen stehen dann für thematisch abgegrenzte Exkurse, wie beispielsweise einen zu »Big Data«, die auch nicht in direktem Zusammenhang mit E-Learning stehen müssen, von denen ich aber denke, dass sie eine sinnvolle Ergänzung sind.

Wie es weitergeht

Auf geht's! Jetzt sind Sie im Bilde darüber, was ich mir für Sie ausgedacht habe – nun müssen Sie es nur noch lesen. Ich hoffe sehr, dass ich Ihr Interesse an E-Learning weiter ausbauen kann und Ihre Neugier, was den einen oder anderen Anwendungsfall oder die mögliche Umsetzung betrifft, stillen werde.

Teil I

Was ist überhaupt dieses »E-Learning?«



IN DIESEM TEIL...

Der Begriff »E-Learning« wird immer häufiger verwendet und taucht dabei in den unterschiedlichsten Zusammenhängen auf. Aber in welchem Umfeld ist dieses Konzept eigentlich entstanden? Was hat es mit dem »E« auf sich und was genau versteht man überhaupt unter »Lernen«?

Sie müssen nicht Bildungswissenschaften studiert haben (obwohl es hilft), um sich in dem Wirrwarr um Wissen und Lernen, Lehren und Didaktik und das Ganze noch online oder virtuell, teilweise real vor Ort und in den verschiedenen Kombinationen zurechtzufinden. Sie müssen nur diesen Teil lesen, und dann kennen Sie die gesellschaftlichen Trends, in die E-Learning gehört, wissen um seine Entstehung und aktuellen Erscheinungsformen und haben dazu noch ein paar Beispiele kennengelernt, die Ihnen nahebringen, wovon in diesem Buch die Rede ist.