

Ing. Schönberg Christian

Einzelpreis: kostenlos

## Softwareentwicklung

<http://schoenberg.company>Ing. SCHÖNBERG Christian \*  
Softwareentwicklung

Schallermühle 6/5,

A-4844 Regau

christian@schoenberg.co.at

\*) Einzelunternehmen  
SCHÖNBERG gegründet 2002  
© 2002 - 2014[Impressum hier klicken](#)Hinweis: Weitere kostenlose  
Softwaretools und Ebooks unter:<http://schoenberg.co.at/blog-software>

## E-Learning:

### Allgemeines:

E-Learning bedeutet so viel wie **elektronisch unterstütztes Lernen** und beinhaltet alle Formen des Lernens, bei denen **elektronische** oder **digitale Medien** für die **Präsentation** oder der **Verteilung** von Lernmaterialien verwendet werden. Es werden aber auch häufig Synonyme wie **Online-Lernen**, computergestütztes Lernen, **Online-Videokurse**, usw. verwendet.



### die Definition:

Dem E-Learning liegt die Unterstützung von Lernprozessen durch **digitale Medien** zu Grunde und beinhaltet folgende **Facetten**:

- **Interaktivität**: Dies bedeutet, dass dem Benutzer Steuerungs- und Eingriffsmöglichkeiten, wie Feedback und Diskussionen gestattet sind.

- **Multimedialität**: Diese stellt die möglichen Medien dar, mittels denen die Lerninhalte übermittelt werden können. Medien können zum Beispiel Bücher, Videos, Hörbücher, Ebooks, usw. sein.

- **Multimodalität**: Dies bedeutet, dass die Lerninhalte über auditive und visuelle Sinneseindrücke vermittelt werden können.

### die Möglichkeiten:

- **Computerbasierte Lernformen**: Damit sind zum Beispiel Lernprogramme (Lernsoftware) gemeint, die zeitlich und ortsunabhängig vom Lernenden genutzt werden können. Dabei stehen die Lernenden nicht im direkten Kontakt mit dem Lehrenden und das Selbststudium steht im Vordergrund.

- **Webbasierte Lernformen**: Dabei werden die Lernprogramme nicht auf Datenträgern verbreitet, sondern die Lerninhalte sind über das Internet abrufbar. Bei diesem webbasierten Lernen ist zumeist auch eine Interaktion in Form von Mails, Chat, Diskussionsforen, usw. mit dem Lehrenden möglich.

- **Autorensysteme**: Damit werden Entwicklungswerkzeuge für die Erstellung von digitalen Lernangeboten bezeichnet. Der Vorteil besteht darin, dass damit beinahe ohne Programmierkenntnisse Inhalte für das Netz oder zum Beispiel eine Lern-DVD von Lehrenden erstellt werden können. Je nach Autorensystem werden dabei verschiedene Medien- und Dateitypen wie Text, Grafik, Video und Audio unterstützt.

Weitere kostenlose Ebooks zu  
ähnlichen Themen unter:<http://schoenberg.co.at/blog-software>

## Möglichkeiten

- **Simulationen:** Darunter werden Modelle verstanden, die realistische Eigenschaften abbilden. Lernende können damit durch Experimentieren oder Beobachten das Wissen aufnehmen. Besonders geeignet sind Simulationen, wenn Realexperimente zu teuer oder zu gefährlich sind.

- **Videokonferenzen:** Damit werden virtuelle Hörsäle geschaffen. Vortragende können den räumlich flexiblen und interaktiv eingebundenen Lernenden die entsprechenden Lerninhalte vermitteln.

- **Learning-Content-Management-Systeme:** Mit Hilfe dieses sogenannte LCMS können Lerninhalte (Content) erstellt, wiederverwendet, nachbearbeitet und ausgeliefert werden. Im Unterschied zu Autorensystemen verfügt ein LCMS auch über eine Userverwaltung, sodass auch mehrere Lehrende mitwirken können.

- **Content Sharing:** Damit sind Webseiten gemeint, die das Austauschen von Lerneinheiten erlauben.

- **Learning Communities:** Dabei können sich Personen mit gleichen fachlichen Interessen über ein Informations- und Kommunikationssystem eine gemeinsame Wissensbasis erarbeiten.

- **Virtual Classroom:** Ins Deutsche übersetzt heißt dieses so viel wie virtuelles Klassenzimmer. Mit der Nutzung des Internets als Kommunikationsmedium können Lehrende den geographisch getrennten aber interaktiv verbundenen Lernenden die Lerninhalte vermitteln.

- **Interaktives Whiteboard:** Mit Hilfe von Zeichen-, Mal- und Textwerkzeugen haben Lehrende und Lernende über eine interaktive Tafel die Möglichkeit miteinander zu kommunizieren.

## Formen

### die Formen:

- **virtuelle Lerninhalte:** Diese werden zumeist über das Internet durchgeführt. Dazu zählen z.B. Webinare, webunterstützte Kurse, videobasierte Kurse, usw. Den Lernenden stehen meist interaktive Möglichkeiten wie Chatrooms, Diskussionsforen, E-Mail, usw. zur Verfügung.

- **Blended Learning:** Auf Deutsch heißt dies so viel wie integriertes Lernen. Das bedeutet, dass sowohl E-Learning, als auch Unterricht in den Räumlichkeiten der Vortragenden stattfindet.

**FAZIT:** Bekannte Beispiele für E-Learning im Online-Marketing sind zum Beispiel **Webinare** die nicht auf den Produktverkauf sondern auf die Vermittlung von Lerninhalten abzielen, **Online-Videokurse** zu Themen wie E-Mailmarketing, SEO-Themen, usw., **Lernportale** mit **Member-Bereich**, usw. Diese verwenden zumeist nur wenige der zur Verfügung stehenden Möglichkeiten des E-Learning.

**E-Learning** zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass **Lehrende** und **Lernende ortsunabhängig** und trotzdem **interaktiv** miteinander kommunizieren können.

## FAZIT

Ing. Schönberg Christian

Weitere tolle und kostenlose Softwaretools unter:

<http://schoenberg.co.at/blog-software>

