



Modellprojekt Virtuelles Lernen in Berufsschulen (ViLBe)

Erster Versuch einer Begriffsklärung für ViLBe

Glossar

Begriff	Erläuterungen /Erklärungen	Alternative Begriffe
Unterricht	Professionell geplanter und pädagogisch begründeter und zielgerichteter Prozess, Kommunikation und Kooperation zwischen allen Beteiligten ist in der Regel direkt und unmittelbar.	
Präsenzunterricht	Unterricht, bei dem Lehrende und Lernende zur gleichen Zeit am gleichen Ort sind. Präsenzunterricht führt zu formalem Lernen.	Realer Unterricht
Teleunterricht	Unterricht bei dem Lehrende und Lernende mithilfe von Diensten des Internet und/oder Lernplattformen, kommunizieren, kooperieren und kollaborieren. Er findet ortsunabhängig statt. Teleunterricht führt zu formalem Lernen	Onlineunterricht, Fernunterricht, virtueller Unterricht
Hybrider Unterricht	Mischform aus klassischem Präsenzunterricht und Teleunterricht	
selbstorganisiertes Lernen	Bei vorgegebenen Inhalten und Zielen steuern Lernende ihr eigenes Lernen selbst und treffen Entscheidungen über die Art und Weise ihrer Lernorganisation.	selbstgesteuertes Lernen
selbstbestimmtes Lernen	Lernende entscheiden über die Ziele und Inhalte, über die Formen und Wege, Ergebnisse und Zeiten sowie die Orte ihres Lernens selbst Informelles Lernen / nicht formelles Lernen	
Informelles Lernen	Informelles Lernen findet im Alltag, am Arbeitsplatz, im Familienkreis oder in der Freizeit statt. Es ist nicht strukturiert und führt normalerweise nicht zur Zertifizierung. Es ist in den meisten Fällen nicht absichtlich aus Sicht der Lernenden.	
nicht formales Lernen	Nicht formales Lernen findet nicht an einer Einrichtung der allgemeinen oder beruflichen Bildung statt und führt üblicherweise nicht zur Zertifizierung. Es ist jedoch absichtlich aus Sicht der Lernenden und weist strukturierte Lernziele, Lernzeiten und Lernförderung auf.	nicht formelles Lernen
Formales Lernen	Formales Lernen findet üblicherweise an Einrichtungen der allgemeinen oder beruflichen Bildung statt und weist strukturierte Lernziele, Lernzeiten und Lernförderung auf. Aus Sicht des Lernenden ist es zielgerichtet und absichtlich und führt zur Zertifizierung.	formelles Lernen
Blended Learning	Mischform aus klassischem Präsenzlernen und elektronisch unterstütztem Lernen, kann sowohl im Präsenzunterricht als auch im hybriden Unterricht geschehen.	



Modellprojekt Virtuelles Lernen in Berufsschulen (ViLBe)

Erster Versuch einer Begriffsklärung für ViLBe

Begriff	Erläuterungen /Erklärungen	Alternative Begriffe
E-Learning	Oberbegriff für alle Formen des elektronisch unterstützten Lernens. Lernen mit Hilfe der Informations-, Kommunikationstechnologie. Geschieht sowohl im Präsenzunterricht (Computerunterstützten Unterricht) als auch im Teleunterricht	
Lernumgebung	Das Zusammenspiel zwischen Unterrichtsmethoden, -techniken, Lernmaterialien und eingesetzten Medien, den beteiligten Personen und des Lernumfeldes einschließlich des sozio-kulturellen Kontextes	
Lernplattform	Softwaretool, auf welches im Intranet oder im Internet zugegriffen werden kann und das über eine entsprechende Oberfläche bestimmte Funktionalitäten (Bereitstellung von Lerninhalten und der Organisation von Lernvorgängen, Kommunikation usw.) zur Verfügung stellt. Schnittstelle zwischen Lehrendem und Lernenden	Learning Management System (LMS)
Virtuelle Lernumgebung	ist mehr als die Lernplattform. Sie ist das Zusammenspiel zwischen den elektronischen Medien, den technischen Hilfsmitteln, den an das elektronische Medium angepassten Unterrichtsmethoden und -techniken, speziellen Lernmaterialien, Inhalten, beteiligten Personen und des Umfeldes einschließlich des sozio-kulturellen Kontextes.	webbasierte Lernumgebung
E-Instruktion	In der virtuellen Lernumgebung wird der Inhalt durch die Lehrkraft dargeboten (Video-Vortrag, Web-Formular, Lehrvideo usw.)	
E-Tutoring,	In der virtuellen Lernumgebung wird die Problemlösung im Dialog entwickelt. Die Lehrkraft gibt Rückmeldung auf gestellte Fragen, stellt Lernhilfen bereit. (Videokonferenz, Chat, Linkliste, Mailingliste usw)	
E-Moderation	In der virtuellen Lernumgebung unterstützt die Lehrkraft die Kommunikations- und Handlungsoptionen der Lernenden. (Videokonferenz, Chat, Linkliste, Mailingliste usw)	
Programmiertes Lernen	In 50er und 60er Jahren von Skinner entwickeltes Modell des Lehr-Lernverhaltens (Drill and Practice)	
Lernprogramm	Drill and Practice (Behaviorismus, instruktionsorientiert) Tutorielle (linear) Systeme (Kognitivismus orientiert) Simulationen und Planspiele (Konstruktivismus, interaktionsorientiert)	Courseware oder Teachware Lernsoftware



Modellprojekt Virtuelles Lernen in Berufsschulen (ViLBe)

Erster Versuch einer Begriffsklärung für ViLBe

Begriff	Erläuterungen /Erklärungen	Alternative Begriffe
Computer Based Training	Lokal installierte Lehrprogramme. Eine inhaltlich abgeschlossene Lösung durch ein Computerprogramm (Offline-Angebot). (z.B. Vokabeltrainer, Simulationsprogramme)	CBT CUL Computerunterstütztes Lernen CAI, CAL, CBL usw.
Web-based Training	Auf Internet-Technologie basierte Lernprogramme. Verweise auf weiterführende Informationsquellen aus dem Internet sind konzeptionell angelegt. Benutzung von Lernplattformen	WBT
Didaktisches Design	Es umfasst die Entwicklung von Lernumgebungen von der Konzeption bis zur Evaluation	
Soziale Software	Einfache und flexible Anwendungen, die das gemeinsame Zusammentragen und Bearbeiten von Inhalten unterstützen. Die Inhalte „leben“ durch die Beteiligung der Nutzer. Formen: Chats, Communities, Internetforen, Instant Messenger, Podcasts, Weblogs und Wikis.	Social Software
Kollaboration	Zusammenarbeit zweier oder mehrerer Personen oder Gruppen von Personen Selbstständige Interaktion im transparenten Lernprozess, in dem die Personen gegenseitig von unterschiedlichen Perspektiven profitieren	
Kooperation	Zusammenwirken von Handlungen zweier oder mehrerer Personen oder Gruppen von Personen eine gemeinsame Arbeit an einer Aufgabe	
synchrone Zusammenarbeit	Zusammenarbeit in Echtzeit (Video Konferenz, Computerkonferenzen, Chat, Application Sharing, Second Life, NetMeeting)	
asynchrone Zusammenarbeit	Zusammenarbeit die zeitversetzt erfolgt. (Interaktive Lerneinheit, Formular, Mail, Wiki))	
Application Sharing	gemeinsame Nutzung von Anwenderprogrammen während synchroner Computerkonferenzen. Auf allen beteiligten Bildschirmen geschieht das Gleiche, die Bedienung des Programms wechselt unter den Beteiligten. z.B. Whiteboard-Anwendung, NetMeeting,	Anwendungsaufteilung, Anwendungsverteilung
Autorensysteme	Entwicklungswerkzeuge für die Erstellung von digitalen Lernangeboten. Ihr Zweck besteht darin, Inhalte für ein Lernangebot zu erstellen und aufzubereiten.	



Links zur Begriffsklärung (Stand: 21.03.2009)

- Wiki-Lexikon des Deutschen Bildungsservers
<http://wiki.bildungsserver.de/index.php/Unterricht>
<http://wiki.bildungsserver.de/index.php/E-Learning>
- Wikipedia
<http://de.wikipedia.org/wiki/Mediendidaktik>
<http://de.wikipedia.org/wiki/E-Learning>
- Europäische Kommission; Allgemeine und berufliche Bildung; Bewertung des Lernens außerhalb der formalen allgemeinen und beruflichen Bildung
http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-policy/doc52_de.htm
- Informationsportal über Qualifizierungs- und Medienentwicklungsstrategien
<http://www.e-teaching.org>
- E-Learning Portal Baden-Württemberg; Webgestützten Unterricht gestalten
<http://www.e-learning-bw.de/unterricht-gestalten.html>
<http://www.e-learning-bw.de/unterricht-gestalten/e-szenarien.html>
- Dieter Euler (Universität St. Gallen)
eLearning - eine neue Chance für die Pädagogik?
<http://www.afpr.ch/pdf/afpr1622.pdf>
Wissensmanagement und eLearning – eine Überforderung für berufliche Schulen?
http://www.edudoc.ch/static/infopartner/iwp_fs/2004/iwp16_240604.pdf
- Kerres, Michael (Universität Duisburg-Essen)
Didaktische Konzeption multimedialer und telemedialer Lernumgebungen
<http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/system/files/dk-mmtl.pdf>
E-Learning. Didaktische Konzepte für erfolgreiches Lernen
<http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/system/files/jahrb-pe-wb-b.pdf>