

BEGRIFFSDEFINITIONEN

DIGITALE VERANSTALTUNGSFORMATE

WEBINAR

Der Begriff setzt sich aus den Begriffen "Web" und "Seminar" zusammen und wird oft als Sammelbegriff für Live Online Formate verwendet. Im Mittelpunkt steht meist die Vermittlung eines spezifischen Inhalts. Webinare finden zu festgelegten Zeiten statt, so dass sich Lehrende und Lernende virtuell zur selben Zeit, also synchron, begegnen. Online Kommunikation, auch über Chat, ist möglich. Darüber hinaus können auch interaktive Elemente in unterschiedlichem Ausmaß eingebunden werden. Im Folgenden werden einige unterschiedliche Live Onlineformate, für die dieser Begriff immer wieder verwendet wird, differenziert beschrieben.

ONLINE WORKSHOP

Online Workshops eignen sich gut für Lehr-Lernsettings in kleineren Gruppen. Es gibt keine Differenzierung zwischen Podium und Publikum, alle arbeiten gleichberechtigt miteinander. Interaktive Methoden zur Zusammenarbeit und zum Austausch werden eingesetzt, oft auch in Kleingruppen, die sich vorübergehend in eigenen Onlinerräumen treffen.

ONLINE SPRECHSTUNDE

Online Sprechstunden sind Termine ohne fixe Agenda, die online per Videokonferenz Tool stattfinden.

ONLINE FÜHRUNG

Bei Online Führungen übertragen die Veranstalter live von der Handykamera in den Online Seminarraum und die Teilnehmenden werden live z.B. durch eine Stadt, ein Museum, eine Bibliothek geführt.

ONLINE VORTRAG

Online Vorträge eignen sich zur strukturierten Vermittlung von Inhalten und sind auch mit großen Gruppen gut durchführbar. Es gibt Vortragende auf einem „Podium“ und Teilnehmende als „Publikum“. Im Vergleich zu Aufzeichnungen von Vorträgen haben Online Vorträge den Vorteil, dass die Referierenden im Anschluss an den Vortrag in einen Austausch oder eine Fragerunde mit dem Publikum einsteigen können.

ONLINE TAGUNG

Bei einer Online Tagung finden mehrere Online Angebote hintereinander und/oder parallel statt. Das können mehrere Vorträge mit anschließender Publikumsbeteiligung (z.B. Fragemöglichkeit) oder aber auch eine Mischung aus Online Vorträgen und Online Workshops sein.

FLIPPED WEBINAR

Bei einem Flipped Webinar beschäftigen sich die Teilnehmenden schon vor dem eigentlichen Live Termin mit den Inhalten, z.B. in dem sie sich Inhalte mit zur Verfügung gestellten Texten oder Videos erarbeiten, sich auf einer Lernplattform vorstellen, dort eine Übung absolvieren und austauschen. Beim Live Online Termin wird dann darauf aufgebaut und es wird dafür genutzt das Gelernte in der Gruppe mit den Lehrenden und Kolleg*innen zu diskutieren

WEBINAR REIHE

Bei einer Webinar Reihe finden mehrere thematisch zusammenpassende Live Online Veranstaltungen in einem längeren Zeitraum hintereinander statt. Die Zeit zwischen Terminen kann für praktische Übungen und Umsetzungsmöglichkeiten genutzt werden, die beim folgenden Live Online Termin reflektiert werden.

HYBRIDVERANSTALTUNG

In Hybridsettings gibt es Teilnehmende vor Ort und Teilnehmende, die sich Online zuschalten. So kann ein Live Onlineformat auch eine Erweiterung eines Präsenzformates darstellen. Teilnehmende vor Ort und Onlineteilnehmende haben in Hybridveranstaltungen genau die gleichen Möglichkeiten zu Interaktion, Austausch und Kommunikation und dadurch wird eine gleichzeitige, aktive Teilnahme aller ermöglicht.

ONLINE BARCAMP

Ein Online Barcamp ist eine Art Online Konferenz, welche allerdings keine fix festgelegten Vortragenden und keine thematisch festgelegten Workshops anbietet. Es lebt von der aktiven Teilnahme und dem Teilen von Wissen und Erfahrungen aller Beteiligten und kommt komplett ohne vorher fixierte Agenda aus. Das Programm gestalten und bestimmen die Teilnehmenden zu Beginn der Veranstaltung selbst.

MOOC

Ein Mooc (= Abkürzung für Massive Open Online Course) ist eine spezielle Form von Online-Kurs, bei dem unterschiedliche Formen der Wissensvermittlung (wie Videos, Lesematerial und Problemstellungen) mit Diskussionsforen (in denen Lehrende und Lernende miteinander kommunizieren können) und Quizzes (anhand derer die Lernenden ihren Wissenserwerb überprüfen können) kombiniert werden. Moocs sind für eine große Anzahl von Teilnehmenden gestaltet und bieten eine zeit- und ortsunabhängige Lernmöglichkeit. Oft können Moocs mit einem Zertifikat abgeschlossen werden.

DIGITALE LEHR- LERNSETTINGS

SYNCHRONES LERNEN

Synchrones Lernen ist dadurch gekennzeichnet, dass sich Lernende und Lehrende zur gleichen Zeit an verschiedenen Orten befinden und die Kommunikation ohne Zeitverzögerung abläuft (z.B. über ein Videokonferenzsystem). Dies ermöglicht Fragen Diskussionsbeiträge und direkten Austausch der Lernenden und Lehrenden.

ASYNCHRONES LERNEN

Unter dem Begriff des asynchronen Lernens werden Lernprozesse zusammengefasst, bei denen die Kommunikation und Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden zeitlich versetzt stattfindet. Gelernt wird mithilfe multimedialer Lehrmaterialien (z.B. über Lernmanagementsysteme, Mailverkehr, Diskussionsforen,...), gegebenenfalls mit ungleichzeitiger Unterstützung der Lehrenden.

E-LEARNING

Lernen mit Hilfe von Informations- und Kommunikationstechnologien unter Nutzung digitaler Endgeräte im formalen und non-formalen Bildungsbereich.

BLENDED LEARNING

Ein Lehr- Lernkonzept, das eine didaktisch sinnvolle Kombination von virtuellen und nicht-virtuellen Lernsettings und Methoden darstellt.

Blended Learning nimmt eine Position zwischen medial angereichertem Präsenzunterricht und reiner Online-Lehre ein. In Blended Learning Szenarien können drei Aktivitätsformen unterschieden bzw. miteinander kombiniert werden:

- Selbstgesteuertes E-Learning: Hierbei können die Lernenden Zeitpunkt, Intervalle, Tempo und Ort ihrer Lernaktivitäten selbst festlegen.
- Live E-Learning: Synchrone Formen des E-Learning (zum Beispiel Online Workshops oder die Arbeit in virtuellen Gruppen) zu einem festgesetzten Termin. Dies ermöglicht den Lernenden, in Echtzeit Fragen an die Lehrenden zu richten oder sich mit anderen Teilnehmenden auszutauschen.
- Traditionelle Präsenzlehre: Vorlesung, Seminar, Übung, Diskussion und Austausch finden im Seminarraum statt und eröffnen face-to-face-Interaktionen mit Lehrenden und Kolleg*innen.

HYBRIDES LERNSETTING

Präsenzlernende und Onlinelernende lernen gleichzeitig in ihrer jeweiligen Lernumgebung im Seminarraum oder im Onlineraum. Sie haben über digitale Hilfsmittel (Videokonferenzsystem, Streaming [live Übertragung von Video- oder Audio], Chat, Whiteboards, ...) gleichwertige synchrone Beteiligungsmöglichkeiten.

FLIPPED CLASSROOM oder INVERTED CLASSROOM

Damit werden Konzepte bezeichnet, nach denen E-Learning Aktivitäten zum Wissenserwerb VOR der Präsenzveranstaltung stattfinden. Ziel ist es die Präsenzzeiten für solche Lernprozesse zu nutzen, für die der direkte Kontakt miteinander oder die Nutzung der Infrastruktur an den Präsenzzorten unabdingbar ist. Die Rezeptionsphase und den Erwerb von Wissen können die Lernenden nach ihrem eigenen Lerntempo und ihren Lernpräferenzen gestalten.

MICROLEARNING

Die Nutzung mobiler Endgeräte ermöglicht kurze mobile Lernszenarien z.B. durch bereitgestellte Videosequenzen oder kleine Lerneinheiten (sg. Nuggets) z.B. in Form von Erklärvideos, im Kontext des informellen Lernens. Microlearning kann Teil von Blended Learning sein, begleitend zu Veranstaltungen eingesetzt werden, aber auch als Marketinginstrument dienen.

SOCIAL LEARNING

Dieser Ansatz zielt auf die Vernetzung der Lernenden untereinander ab und kann als ein „Lernen auf Augenhöhe“ bezeichnet werden. Dazu zählen z.B. Einheiten in denen Lernende anderen Lernenden einzeln oder gruppenweise Rückmeldungen auf deren Lernprodukte geben (vgl. Peer-Review-Verfahren in der Wissenschaft). Dieser Austausch findet mit Hilfe digitaler Hilfsmittel statt z.B. in einer Facebook Gruppe, in einem Lernmanagementsystem, über eine interaktive Plattform wie padlet.

WEB BASED TRAINING

Ein Web Based Training ist ein (multimediales) Lernprogramm, das über das Internet zugänglich ist und im Gegensatz zum klassischen computergestützten Training synchrone sowie asynchrone, computerbasierte Kommunikation und Kooperation zwischen Lernenden und Lehrenden ermöglichen kann.

PODCAST

Unter einem Podcast wird im Allgemeinen ein Audio- oder Videobeitrag verstanden, der in einem geeigneten Dateiformat erzeugt wurde und sich im Internet ablegen bzw. herunterladen lässt. Der Name setzt sich zusammen aus den englischen Begriffen "broadcast" (dt.: Sendung) und der Abkürzung für „play on demand“. Die Grundform des Podcasts ist der Audio-Podcast. Vorzugsweise wird er im MP3-Format gestaltet und kann dann über einen entsprechenden Podcasting-Client (Programm, mit dessen Hilfe Podcasts abonniert, empfangen und verwaltet werden können) empfangen werden.

WEBCAST

In einem Webcast wird eine Information nach dem One-to-Many-Prinzip an ein Publikum ausgestrahlt. Die technische Übertragung findet dabei immer online mittels Streaming über das Internet statt. Zum Betrachten benötigen die Nutzer*innen entsprechende Player oder Plugins.

SCREENCAST

Screencasts sind Aufnahmen vom Bildschirm. Sie dienen im E-Learning-Kontext meist als Anleitungen für Programme oder Tools.

ERKLÄRVIDEOS

Erklärfilme kann man sich wie animierte digitale Infobroschüren vorstellen. Sie sind meist kurze Videos mit einer Länge von wenigen Minuten, in denen Abläufe, Lerninhalte, Lernangebote oder auch Dienstleistungen oder Produkte erklärt werden.

BLOG

Ein Blog bietet eine Möglichkeit, Inhalte zu vermitteln. Es handelt sich um eine Internetpublikation, die meist öffentlich auf einer Website geführt wird. Mindestens eine Person führt Aufzeichnungen, protokolliert zu Sachverhalten und bestimmten Themen oder schreibt Gedanken zu blogrelevanten Inhalten nieder. Die Tätigkeit des Schreibens in einem Blog wird als "Bloggen" bezeichnet. Oft sind Kommentare oder Diskussionen der Leser über einen Artikel möglich, wodurch ein Lernen durch Austausch ermöglicht wird.

GAMIFICATION

Gamification im Kontext von Online Lernen bedeutet, dass die Vermittlung von Wissen nicht nur über Text, Animation und Sprache erfolgt. Modernes E-Learning benutzt auch Spieltechniken, um Lernende zu motivieren. Die Verbindung von Spielen und Lernen fördert nachgewiesenermaßen den Lernerfolg und motiviert die Lernenden durch den Wettbewerbscharakter.

Quellen:

www.erwachsenenbildung.at

<https://www.e-teaching.org/materialien/glossar>

Haberzeth, Sgier (2019): Digitalisierung und Lernen. hep verlag ag, Bern.

Verein für Konsumenteninformation (2020): Das Lexikon für die digitale Welt, Eigenverlag, Wien.

Silke Ablasser (2021): E-Learning Begriffe