

Glossar „Digitale Erwachsenenbildung“

Diese Übersicht umfasst 71 Fachbegriffe und wurde zuletzt am 17.09.24 aktualisiert.
Sollten sich Fehler eingeschlichen haben, freue ich mich über einen Hinweis.

A

Accessibility = Barrierefreiheit.

Adaptives Lernen = Auf die Bedürfnisse des Lernenden ausgerichtetes und angepasstes Lehren. Setzt das Erstellen eines individuellen Lernprofils voraus.

App = Anwendungssoftware (application software) für Multimedia-geeignete Endgeräte wie Smartphones, Tablets oder Notebooks.

Asynchrones Lernen = Zeitversetztes Lernen. Der Lehrende stellt Lernmaterialien zur Verfügung, die dann zu einem anderen Zeitpunkt von den Lernenden genutzt werden.

Augmented Reality = Erweiterte Wirklichkeit (Betrachtung der realen Welt und die Ergänzung mit virtuellen Elementen). Beispiel: Digitalfotografie

Authentifizierung = Echtheitsüberprüfung.

Autorensystem = Software, mit der digitale Bildungsmaterialien erstellt werden können.

B

Backpack = Sammlung von Badges

Badges = Lernabzeichen, die für das erfolgreiche Absolvieren von Multiple Choice Tests am Ende der wöchentlichen Einheiten in Moocs vergeben werden.

Barcamp = Eine Tagung mit Workshops deren Themen von den Teilnehmenden selbst gewählt und auch ablauftechnisch sowie inhaltlich selbst gestaltet werden.

Blended Learning = Ein Bildungsformat bei dem sich Präsenzphasen und E-Learning-Einheiten abwechseln.

Blockchain = Dezentrale Datenspeicherung.

Blog = Ursprünglich ein persönliches Online-Tagebuch. Heute wird typische Blog-Software wie WordPress auch für das nonpersonal blogging bzw. die Erstellung einer Website zu einem Thema verwendet.

Breakout-Room = Eine Möglichkeit um Kleingruppenarbeit im virtuellen Raum umzusetzen. Eine größere TeilnehmerInnengruppe wird auf unterschiedliche Räume aufgeteilt.

Browser = Software, die es ermöglicht Webinhalte auf einem eigenen Bildschirm darzustellen.

C

Client = Programm welches die Kommunikation zwischen einem Server und dem Endgerät eines Nutzers ermöglicht.

Cloud = Datenwolke. Speichern von Daten nicht auf der lokalen Festplatte sondern externem Webspace.

Computer Based Training = Bildungsmaterialien (auch komplette Online-Kurse) die kontinuierlich zur Verfügung stehen. Sie können vom Lernenden zeitlich und örtlich unabhängig genutzt werden.

Computational Thinking = Informatisches „logisches“ Denken (Programmierung und Problemlösung)

Content = Inhalt (z.B. Texte, Bilder, Podcasts, Videos).

Content Management System = Software, z.B. WordPress, die es ermöglicht Inhalte zu erstellen und zu verwalten.

D

Disqspace = Ein interaktives Tagungsformat bei dem unterschiedliche Bildungsformate (Lightning-Talk, Breakout-Rooms usw.) zum Einsatz kommen.

E

E-Learning = Eine Lernmethode, bei der digitale Technologien wie Lernplattformen, Webinare, Moocs und Online-Tools verwendet werden, um Lerninhalte bereitzustellen und Lernaktivitäten durchzuführen.

E-Learning-Plattform = Cloudbasiertes System für die Erstellung und Weitergabe von Bildungsmaterialien.

E-Training = Computergestütztes Lernen.

F

Forum = Virtueller Raum, welcher z.B. für den Gedanken- und Meinungs austausch der Lernenden untereinander genutzt wird.

G

Gamification = Spielerische Vermittlung von Lerninhalten. Beispiel: Lernquiz. Die Integration von spielerischen Elementen in den Lernprozess soll die Motivation und das Engagement der Lernenden erhöhen.

H

Homepage = Bezeichnet entweder die Startseite eines Webauftritts oder auch eine komplette Website.

Hosting = Service spezialisierter Dienstleister, welcher es ermöglicht Homepages online zu stellen. Das umfasst neben dem Webspace auch die technische Wartung etc.

Hybride Bildungsveranstaltungen = Ein Bildungsformat, bei dem eine Veranstaltung in Präsenz stattfindet, aber zugleich auch online verfolgt werden kann.

I

Infografik = Visuelle Darstellung von Lerninhalten.

Interaktion = Wechselseitiges Handeln.

J

JavaScript = Programmiersprache.

K

kollaboratives Lernen = Gemeinsames Erarbeiten von Inhalten in einer Lerngruppe.

Künstliche Intelligenz (KI) = artificial intelligence (AI) Maschinen, die in der Lage sind Informationen aufzunehmen, zu verarbeiten, zu speichern aber auch Sprache zu verstehen, mit der Umwelt zu agieren und Probleme zu lösen.

L

Learning Analytics = Die Analyse von Lernaktivitäten und -ergebnissen, um den Lernprozess zu verbessern und individuelle Unterstützung zu bieten.

Learning-App = Eine interaktive, multimediale Anwendung zur Unterstützung des Lehr-/Lern-Prozesses

Lernhistorie = Ermöglicht es sowohl dem Lehrenden als auch dem Lernenden die Lernfortschritte nachzuverfolgen.

Lernmanagementsystem = Eine Lernplattform auf der Online-Bildungsveranstaltungen stattfinden und Lernmaterialien bereitgestellt werden können.

Lernpfad = Vorgegebene Reihenfolge in der Lerninhalte absolviert werden sollen.

Lightning-Talk = Ein nur wenige Minuten dauernder kurzer Vortrag im Rahmen eines Webinars, einer Videokonferenz oder eines Online-Kongresses.

Live-Learning = Webinare usw. die synchron zu einer vorher festgelegten Zeit an einem bestimmten Ort im Internet stattfinden.

Lizenz = Nutzungserlaubnis.

M

Microlearning = Eine Lernmethode, bei der kurze Lerninhalte in kleinen Einheiten vermittelt werden, um das Lernen flexibler und effektiver zu gestalten.

Mikro-Didaktik = Planung, Durchführung und Nachbereitung von Bildungsveranstaltungen (www.mikro-didaktik.de)

Mooc = Massive Open Online Course. Kostenlose, offen zugängliche Online-Kurse mit oft mehreren Tausend Teilnehmenden. Anbieter z.B. oncampus.de oder imoox.at

Multimedialität = Der Einsatz unterschiedlicher (für die Vermittlung von Wissen geeigneter) Medien wie beispielsweise Bilder, Bücher, Hörspiele, Videos ...

Multiple Choice-Test = Testverfahren, bei dem mehrere vorformulierte Antworten auf eine Frage zur Auswahl stehen und angeklickt werden können.

N

Nationale Weiterbildungsstrategie

O

Online-Tools = Werkzeuge, die im Internet zur dortigen Nutzung oder zum Download zur Verfügung stehen.

Open Educational Resources = Freie Bildungsmaterialien.

Open Source = Kostenlos zur Verfügung gestellte Software die ohne Einschränkungen genutzt werden kann.

P

Plugin = Baustein, mit dem die Funktionen einer Software erweitert werden können.

Podcast = Eine Reihe aufeinander folgender Audio- oder Video-Dateien die abonniert werden können.

proprietär = Herstellerspezifische Technologie, die sich im Besitz dieses Eigentümers befindet und für deren Nutzung kostenpflichtige Lizenzen erworben werden müssen. Das

Gegenteil ist open source, d.h. eine quelloffene Software die kostenlos genutzt werden kann.

Q

R

Registrierung = Das Erstellen eines Nutzerkontos ist oft nur mit einer Registrierung, d.h. dem Eintrag persönlicher Daten wie einer E-Mail-Adresse möglich.

S

Schnittstelle = Ein Punkt, an dem Informationen ausgetauscht werden können.

Simulation = Nachbildung von realen Situationen zum Zweck einer Aus- oder Weiterbildung.

Social Learning = Gemeinsames Lernen von Teilnehmenden

Support = Unterstützung durch einen Kundendienst bzw. beim digitalen Lernen durch einen Experten.

T

Template = Vorlage

Tutoring = Unterstützung durch Lehrende, fortgeschrittenere Lernende, Technik oder auch weiterführende Inhalte und Links.

U

Urheberrecht = Schutz des geistigen Eigentums.

Usability = Benutzbarkeit.

V

Videokonferenz-Systeme = Software für Meetings und Webinare (z.B. Zoom, MS Teams).

Virtual Classroom = Von einem Computer simuliertes Klassenzimmer.

W

Webinar = Ein Seminar, welches ausschließlich online, d.h. im World Wide Web, stattfindet.

Webmeeting = Online-Treffen.

Whiteboard = Elektronische Tafel.

Wiki = Autorensystem, welches es ermöglicht Inhalte kollektiv zu bearbeiten.

X

XAPI = Schnittstelle zwischen Lerninhalten und Lernmanagementsystem.

Y

Z