

Tabelle und Übersicht zu den Formen von E-Learning

E-Learning steht als Oberbegriff für alle Lernformen, bei denen elektronische oder digitale Medien einerseits dazu genutzt werden, um die Lernmaterialien zu präsentieren und zur Verfügung zu stellen und andererseits als Kommunikationswege dienen.

Als Synonyme für den Begriff E-Learning werden auch Bezeichnungen wie Onlinelernen, multimediales Lernen, computergestütztes Lernen oder computer-based Training verwendet.

Dabei kennt das E-Learning unterschiedliche Formen:

<p style="text-align: center;">Virtuelle Lehre</p> <p>Sie findet in erster Linie über das Internet statt und umfasst keine oder nur minimale Anteile von Präsenzunterricht; Lehrmittel sind z.B. webunterstützte, videobasierte oder audiobasierte Kurse, die Kommunikation erfolgt über Medien wie Chatrooms, Foren oder E-Mails.</p>	<p style="text-align: center;">Autodidaktische Lernprogramme</p> <p>Lernprogramme als Software ermöglichen den Lernenden, sich Wissen aus dem jeweiligen Bereich selbstorganisiert anzueignen.</p>	<p style="text-align: center;">Blended Learning</p> <p>Hier wird das E-Learning mit Präsenzunterricht in einem gemeinsamen Lehrplan kombiniert.</p>	<p style="text-align: center;">Web Based Collaboration</p> <p>Eine Gruppe von Lernenden arbeitet über das Internet gemeinsam an einer Lernaufgabe.</p>
<p style="text-align: center;">Learning Communities</p> <p>Das Lernen erfolgt in Gruppen von Lernenden, die die gleichen Ziele verfolgen oder die gleichen fachlichen Interessen mitbringen; jeder Lernende bringt sein Wissen ein und profitiert gleichzeitig von dem Wissen der anderen.</p>	<p style="text-align: center;">Mikrolernen</p> <p>Hier wird das Wissen in kurzen Schritten, aufgeteilt auf viele kleine Lerneinheiten vermittelt; der Unterricht erfolgt meist über das Internet oder das Handy.</p>	<p style="text-align: center;">Computer-Supported Cooperative Learning</p> <p>Hierbei handelt es sich um Lernansätze, bei denen computerbasierte Informations- und Kommunikationswege das gemeinsame Lernen unterstützen.</p>	<p style="text-align: center;">3-D-Infrastruktur-Plattformen</p> <p>Das Lernen erfolgt in virtuellen Welten; der Erlebnischarakter sowie die Kombination aus Lernen und Spiel soll die Lernmotivation steigern.</p>
<p style="text-align: center;">Virtual Classroom</p> <p>Das Internet ersetzt ein reales Klassenzimmer; in dem virtuellen Klassenzimmer können Lehrer auch geographisch voneinander getrennte Schüler synchron unterrichten.</p>	<p style="text-align: center;">Content Sharing</p> <p>Auf bestimmten Webseiten können Lerneinheiten ausgetauscht werden; die Absicht besteht darin, die Qualität der Inhalte zu verbessern; die Webseiten gibt es als kommerzielle und als freie Angebote.</p>	<p style="text-align: center;">Whiteboard</p> <p>Ähnlich wie auf einer realen Tafel oder einem Flipchart können die Lernenden in einem Netzwerk mithilfe von Mal- und Textwerkzeugen Skizzen erstellen.</p>	<p style="text-align: center;">Business TV</p> <p>Die Basis bildet ein Fernsehprogramm, das exakt auf eine bestimmte Zielgruppe zugeschnitten ist; zu den typischen Zielgruppen gehören Mitarbeiter und Lieferanten eines Unternehmens.</p>