



7. GLOSSAR

App, Mobile App (Abk. f. Applikation): Anwendungssoftware für mobile Geräte

Asynchrones Lernen: Lernform, bei der Kommunikation und Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden nicht zur gleichen Zeit erfolgen

Augmented Reality: visuelle Einblendung ergänzender Informationen zu Objekten der realen Umgebung, z. B. mittels App auf mobilen Geräten wie Smartphone oder Tablet, künftig auch mittels spezieller Augmented Reality-Brillen

Blog: s. Weblog

BYOD (Bring Your Own Device): Nutzung privater Geräte in institutionellem Kontext

Cloud Computing: IT-Infrastrukturen wie Rechenkapazität, Software oder Speicherplatz werden bedarfsgerecht online zur Verfügung gestellt.

Community, Online-Community: Gemeinschaft, die überwiegend oder ausschließlich online interagiert. Es existieren kommerzielle, themenorientierte, methodenorientierte Online-Communitys sowie Entwickler-Communitys.

Diskussionsforum, Forum: Webanwendung, die der asynchronen Kommunikation zwischen mehreren Studierenden sowie Lehrenden dient

Educational Data Mining: ein Forschungsfeld, in dem durch das Sammeln, Auswerten und Interpretieren großer Datenmengen im Bildungskontext, die automatisch von Lernplattformen, intelligenten Tutorensystemen o. ä. erhoben werden, auf Lernstile, Lernzusammenhänge, Wissensstrukturen u. ä. rückgeschlossen wird

E-Lecture: eine in einem Office-Setting oder einem speziell eingerichteten Studio ohne Publikum aufgezeichnete reine Online-Vorlesung ohne korrespondierendes Präsenzangebot. In einer bis zu 20-minütigen Präsentation wird den Lernenden ein spezieller Themenschwerpunkt kompakt erklärt.²⁷⁰

Freie Lernmaterialien (auch: Freie Lehr- und Lernmaterialien, Open Educational Resources, OER): „Lehr-, Lern- und Forschungsressourcen in Form jeden Mediums, digital oder anderweitig, die gemeinfrei sind oder unter einer offenen Lizenz veröffentlicht wurden, welche den kostenlosen Zugang sowie die kostenlose Nutzung, Bearbeitung und Weiterverbreitung durch Andere ohne oder mit geringfügigen Einschränkungen erlaubt.“²⁷¹

Geocaching (Geo, dt. Erde; Cache, dt. Depot): eine Art „elektronische Schnitzeljagd“, bei der die geografischen Daten von Verstecken (Caches) online veröffentlicht und von Spielenden unter Nutzung von GPS gesucht werden. Auf den Bildungs-

²⁷⁰ Demetriadis & Pombortsis (2007), S. 147, zit. n. Handke (2015), S. 77

²⁷¹ Definition von Open Educational Resources gemäß der „Pariser Erklärung“ des UNESCO-Weltkongress vom Juni 2012, zit n. Butcher (2013), S. 6



sektor angepasste Spielarten wie Educaching und Historycaching verknüpfen den spielerischen Prozess der „Cache“-Suche mit ortsbezogenen Lernprozessen (beim Historycaching wird beispielsweise die Geschichte eines Orts zum Lerngegenstand).

Groupware: Software zur Unterstützung kollaborativer Arbeitsprozesse

Head-Mounted Display (HMD): visuelles Ausgabegerät, das Bilder entweder auf einem augennahen Bildschirm darstellt oder sie auf die Netzhaut projiziert, siehe Virtual Reality

Immersion (lat. immergere, ein-, untertauchen): das Eintauchen in die virtuelle Realität oder virtuelle Welten, siehe Virtual Reality

Interaktives Whiteboard (IWB): eine digitale Tafel, die sich als interaktiver Bildschirm nutzen lässt. Auf das interaktive Whiteboard wird mittels eines Beamers der Bildschirminhalt eines Computers projiziert. Mit einem kabellosen Stift oder per Fingerdruck können auf dem Whiteboard Zeichnungen oder Texte erstellt werden, die zum Computer übertragen werden.

JavaScript: Skriptsprache, die Benutzerinteraktionen auf Websites auswerten, Inhalte generieren, verändern oder nachladen kann

Khan-Style-Video: kurze Lernvideos bzw. Screencasts im Stil der US-Non-Profit-Organisation Khan Academy, bei denen Lernende dem Lehrenden bei der Lösung eines Problems auf einem Stift-Tablet zusehen können

Kollaborationssoftware: Software, die es Personen ermöglicht, internetgestützt zu kommunizieren und an einem Projekt zusammenzuarbeiten

Learning Analytics: Sammeln und Analysieren von Daten, die im Rahmen von Lernprozessen automatisch erhoben werden, mit dem Ziel, die Lernprozesse besser zu verstehen und die Lernumgebungen, in denen die Daten entstehen, zu verbessern

Learning Management System (LMS): s. Lernplattform, Online-Lernumgebung

Lernelement: digitalisiertes oder digitales Lernmaterial, Lernobjekt oder Bildungssoftware-Anwendung, die Studierende bei der individuellen oder kollektiven Aneignung von geistigen, körperlichen oder sozialen Kompetenzen, Kenntnissen oder Fähigkeiten einsetzen können

Lernformat: Lernverfahren, -methode oder -situation, das oder die in Zusammenhang mit digitalisierten Lehrveranstaltungen innerhalb des formalen Kontexts eines Hochschulstudiums oder in non-formalen, doch hochschulnahen Bildungskontexten zum Einsatz gelangt und das oder die sich oberhalb der Ebene einzelner Lernelemente und -komponenten bewegt

Lernplattform, Online-Lernumgebung: Softwaresystem, das Lerninhalte auf einem Webserver zur Verfügung stellt und deren Verwendung ermöglicht (darunter Open Source-Systeme wie IILAS, Moodle, OLAT/OpenOLAT und Stud.IP oder kommerzielle Systeme wie Blackboard oder Clix). Zugleich bieten Lernplattformen Studierenden Hilfsmittel für Kommunikation und kollaboratives Arbeiten. Lehrende können über



eine Lernplattform digitalisierte Kurse sowie die Nutzenden der Lernplattform verwalten. Lernplattformen bieten meist auch E-Assessment- und E-Prüfungsfunktionen an.

Lernszenario: Zusammenstellung verschiedener digitalisierter Lernelemente und -formate, die sich im Hinblick auf konstitutive Merkmale und Dimensionen wie z. B. den Grad der Virtualisierung, den Grad der Interaktion oder die Individualisierung stark ähneln. Lernszenarien leiten sich aus etablierten Vorgehensmodellen des Lernens im Hochschulkontext ab. Lernszenarien schließen sich nicht gegenseitig aus; Kombinationen von Szenarien sind möglich und in der Praxis verbreitet.

Live-Digitized-Lecture (Vorlesungsaufzeichnung): ein meist 90-minütiger Mitschnitt einer Lehrveranstaltung, d. h. eine „live“ aufgezeichnete Online-Vorlesung. Im Gegensatz zur E-Lecture werden die Lerninhalte nicht vor einem imaginären, sondern einem realen Publikum präsentiert. Über die Hochschul-Website oder externe Homepages können die Inhalte beliebig oft wiederholt und z. B. das Lerntempo individuell festgelegt werden. Lerninhalte können somit vor- und nachbereitet oder auch für anstehende Prüfungen wiederholt werden.²⁷²

Massive Open Online Course (MOOC, dt. etwa: voluminöser Online-Kurs mit offenem Zugang): Online-Kurs ohne Zugangsvoraussetzung und Teilnehmerbeschränkung, der u. a. Lernvideos, Tests, Seminartexte, Übungsaufgaben und Forendiskussionen umfassen kann

Multi-Touch-Screen: berührungsempfindliche Oberfläche von Geräten wie Whiteboards, Tablets oder Smartphones für die gestenbasierte Dateneingabe

Open Source: Software, deren Quelltext kostenlos zur Verfügung steht und die i. d. R. unter einer anerkannten Open Source-Softwarelizenz veröffentlicht ist

Podcast: Audio- oder Videobeitrag, der mithilfe eines Computers oder mobilen Geräts erzeugt und meist im Internet veröffentlicht wird

QR-Code (Quick Response-Code): ein Strichcode, der in einem Quadrat aus schwarzen und weißen Feldern angeordnet ist. QR-Codes werden meist mittels Smartphone oder Tablet eingescannt. Anschließend ruft das mobile Gerät eine Website auf oder blendet multimedialen Inhalt oder ein Objekt ein.

Screencast: kurzer Film, der durch Aufzeichnen von Bildschirmabläufen entsteht und häufig in die Abläufe der Verwendung von Softwaresystemen einführt, indem er deren Nutzung durch einen erfahrenen Anwendenden darstellt und beschreibt

Situiertes Lernen: Konzept, bei dem Lernen in möglichst authentisch gestaltete Lernsituationen bzw. -kontexte eingebettet wird

Social Software: Sammelbegriff für Plattformen bzw. Software wie Facebook und Twitter, die vorrangig der Pflege sozialer Beziehungen dienen

²⁷² Handke (2015), S. 81



Synchrones Lernen: Lernform, bei der sich Lehrende und Lernende zur gleichen Zeit an unterschiedlichen Orten befinden und bei der die digitalisierte Kommunikation ohne wahrnehmbare Zeitverzögerung abläuft

Tablet (dt. Schreibtafel, amerik. auch für: Notizblock): tragbarer Computer, der in einem flachen und leichten Gehäuseelement untergebracht ist

Tutorieller Programm (auch intelligentes tutorielles System, ITS): Lernprogramm, das der Vertiefung von Lernstoff durch Übungsaufgaben dient, zugleich aber in neue Lerninhalte einführt. Intelligente tutorielle Systeme streben eine optimale Anpassung an individuelle Lernvoraussetzungen und die absolvierten Lernschritte der Lernenden an.

Virtual Learning Environment (VLE): s. Lernplattform, Online-Lernumgebung

Videoblog, Vlog: ein Weblog, das regelmäßig Beiträge vorrangig aus Videomaterial veröffentlicht; häufig werden Videoblogs auf YouTube-Kanälen, d. h. individuellen Websites von YouTube-Benutzenden, unterhalten

Video-Podcast, Videocast: visuelle Variante des Podcasts, enthält statt des auditiven Inhalts eines Audiopodcasts ein Video (z. B. E-Lectures, Micro-Lectures o. ä.)

Virtual Reality: Nutzung von 3-D-Simulations- oder Grafiksoftware sowie speziellen Ausgabegeräten wie Datenbrille, Virtual Reality-Helm oder Großbildleinwand zur Darstellung und Wahrnehmung der Wirklichkeit in einer interaktiven virtuellen Umgebung

Virtuelles Klassenzimmer: Lernplattform, die die Umsetzung synchroner Lernformate unterstützt. Mittels verschiedener Kommunikations- und Kollaborationskanäle (z. B. Videokonferenz, Instant-Messaging) können Lehrende und Studierende in verschiedenen Modi kommunizieren und Dokumente gleichzeitig bearbeiten.

Virtuelles Labor: virtuelle Nachbildung einer Laborumgebung; auch: internetgestützte Fernsteuerung realer Labore, die mit Laborgeräten, Werkzeugmaschinen u. ä. ausgestattet sind

Webcasting: Übertragung von Audio- oder Videobeiträgen über das Internet, die im Format des Live-Webcast auch eine Möglichkeit der Interaktion zwischen Sendendem und Empfangendem bietet

Weblog (Abk.: Blog): eine häufig thematisch fokussierte, journalartige Internetpublikation, bei der die Autorin oder der Autor, d. h. die Bloggerin oder der Blogger, Sachverhalte betrachtet und eigene Reflexionen zur Diskussion stellt; häufig als chronologisch abwärts sortierte Liste von Einträgen gestaltet

Webquest: digitalisiertes Lernarrangement, mit dem Lernende sich meist im Rahmen strukturierter Rechercheprojekte einen Themenbereich eigenständig aneignen

Whiteboard: s. interaktives Whiteboard