

Leitfaden E-Learning

Begriffe, Vor- und Nachteile, Methoden, Anwendungsgebiete in der Verbandsarbeit (Stand: 13.08.2020)

Die Corona-Pandemie lehrt uns beim Thema Digitalisierung einiges Neues. Das Digitale ist aktuell aber auch zukünftig nicht mehr aus der verbandlichen Arbeit wegzudenken. Neben Online-Konferenzen und anderer digitaler Austauschmöglichkeiten bietet E-Learning neue Möglichkeiten des zeitgemäßen Lernens.

E-Learning ist eine Antwort auf die Frage wie man die Verbandsarbeit mit Hilfe unterschiedlicher Tools digitaler und damit partizipativer und inklusiver gestalten kann. Die Arbeit der Selbsthilfeorganisationen chronisch kranker und behinderter Menschen und ihrer Angehörigen hat in den letzten Jahrzehnten eine enorme Weiterentwicklung erfahren. Über die „klassischen“ Arbeitsfelder der Selbsthilfe hinaus, wie Beratung, Information, Begleitung und Unterstützung, hat sich die Selbsthilfe auch Handlungsfelder erschlossen, die vor wenigen Jahren noch unerreichbar waren:

So werden Vertreterinnen und Vertreter von Selbsthilfeorganisationen heute regelhaft zu Fachveranstaltungen von Wissenschaft und Politik zur aktiven Mitwirkung eingeladen. Selbsthilfe soll sich an Forschungsvorhaben beteiligen, in Nutzenbewertungsverfahren von Arzneimitteln, Medizinprodukten und Behandlungsmethoden mitwirken, Präventionsprogramme mitgestalten, die Digitalisierung im Gesundheitswesen patientenorientiert voranbringen und vieles mehr.

Aber auch die fachlichen Anforderungen an das „Kerngeschäft“, die Beratung und den Austausch untereinander, sind enorm gestiegen:

Wie kann Beratung auf fachlich höchstem Niveau sichergestellt werden?

Wie kann ein kultursensibler Austausch in der Selbsthilfe mit Menschen mit unterschiedlichsten Hintergründen organisiert werden?

Wie muss der jeweilige Selbsthilfeverband weiterentwickelt werden, um den wachsenden Herausforderungen auch künftig noch gerecht werden zu können?

Schon diese kleine Auswahl an Fragen zeigt auf, dass in der Selbsthilfe ein enormer Bedarf an Qualifizierung besteht.

Es zeigt sich, dass digitales Lernen oder Mischformen möglich und durchaus effektiv sind. Wenn die Verbandsmitarbeiter oder -mitglieder aufgrund körperlicher Einschränkungen, Krankheit, fehlendem Budget für Reisen oder Terminüberschneidungen nicht an Präsenzsitzungen teilnehmen können, wird mithilfe verschiedener Tools und E-Learning-Formen orts- und zeitunabhängiges sowie individuelles Lernen möglich.

Mit ein wenig Neugier und Kreativität, der Bereitschaft sich mit den Tools, mit denen man arbeiten möchte, intensiv auseinanderzusetzen und einer Portion digitaler Souveränität eröffnen sich den Verbänden neue Ressourcen um individuelle Inhalte und verbandliches Wissen zu vermitteln. Die Wahl der Plattformen und Methoden des E-Learnings ist dabei abhängig von den Wünschen, Kompetenzen und Erwartungen der Verbände.

Dieser Leitfaden soll die wichtigsten Begrifflichkeiten erklären, die unterschiedlichen Methoden des E-Learnings erläutern, Vor- und Nachteile sowie Bereiche aufzeigen in denen der Einsatz von E-Learning in der Verbandsarbeit sinnvoll erscheint und einen kleinen Überblick über einige Anbieter geben.

1. Grundlagen:

Was ist E-Learning? - Definition und Begriffsbestimmung

Der Begriff „E-Learning“ bedeutet so viel wie elektronisches Lernen oder genauer gesagt das Lehren und Lernen mittels verschiedener elektronischer Medien. Dahinter verbirgt sich eine Vielzahl unterschiedlicher Lerntechnologien, die gemeinsam haben, dass sie multimediale Elemente verwenden bzw. computergestützt funktionieren.

Neben dem Ausdruck E-Learning und deckungsgleichen Bezeichnungen wie E-Lernen, electronic learning oder eLearning finden sich noch weitere Begriffe, die teilweise synonym verwendet werden. Beispiele hierfür sind die Bezeichnungen computerbasiertes Training, computergestütztes Lernen, Online-Lernen oder multimediales Lernen.

E-Learning ist eine Weiterentwicklung des klassischen Fernkurses und basiert auf der Nutzung moderner Informations- und Kommunikationstechnologien für den Zugang zu Bildung und die Aneignung von Wissensinhalten. Computer, Internet, E-Mail, Chat, Diskussionsforen, Multimedia und andere Neue Medien werden dafür genutzt. Für die Lernenden ist ein flexibler Zugriff auf die Inhalte und Materialien möglich. Das bedeutet, dass die Lernenden sich die Lerninhalte selbst über die Lernplattform beibringen. Das spart Kosten, lange Anreisewege und Zeit. Die Lernenden können selbst entscheiden, wann sie auf die Inhalte zugreifen wollen. Kontrolle bieten zum Beispiel Quizze und Online-Tests.

Wesentlich für das E-Learning ist:

- Die Lernenden erarbeiten sich den Lernstoff selbstständig und nutzen dazu digitale Lernmaterialien im Internet oder auf Speichermedien. E-Learning ist sowohl „online“ als auch „offline“ möglich.
- Zwischen Lehrenden und Lernenden gibt es meist keinen direkten Kontakt. Das heißt, dass das Lernen aus der Distanz erfolgt. Die Lehrenden stehen nicht jederzeit für Anfragen oder bei Problemen zur Verfügung, sondern antworten zeitverzögert („asynchron“).

Elektronisches Lernen zeichnet darüber hinaus vier zentrale Merkmale aus:

- **Multimedialität:** Einbinden verschiedener Medien wie Videos, Audiokanäle etc.
- **Multimodalität:** Ansprechen verschiedener Sinnesorgane, hauptsächlich auditiv und visuell geprägt

- **Multicodalität:** Einbinden verschiedener Informationscodierungen wie Hyperlinks, Animationen und Simulationen
- **Interaktivität (Mitgestaltungsmöglichkeit der Teilnehmer):** Verfügbarkeit diverser Steuerungs- und Eingriffsmöglichkeiten

Vor- und Nachteile von E-Learning:

Vorteile

- Einfacher Zugang zu Wissen und Bildung
- Orts- und zeitunabhängig → Reduktion von Reiseaufwendungen (Zeit/Geld)
- Lerninhalte können standardisiert und aktualisiert werden
- Erreichen von Teilnehmenden, die nicht an einer Präsenz-Veranstaltung teilnehmen könnten
- Beliebige viele Lernende
-
- Zielgruppen- und bedarfsgerechte Lerninhalte → Integration verschiedener Lerntypen
- TeilnehmerInnen bestimmen ihr Lerntempo selbst
- Lerninhalte können mehrsprachig zur Verfügung gestellt werden

Nachteile

- Der persönliche Austausch untereinander am Rande von Präsenzveranstaltungen ist nicht möglich
- Fragen oder Probleme können nicht direkt, sondern nur zeitverzögert geklärt werden
- Die Teilnehmer brauchen eine gewisse Eigendisziplin
- Sicherheit und Kompetenz im Umgang mit Computern und verschiedenen Medien müssen bei den Anbietern und Teilnehmenden vorhanden sein
- Die Lernenden müssen über die nötige Infrastruktur verfügen (z.B. Internetanschluss)
- Bildschirmarbeit ist für viele Personen auf Dauer ermüdend

E-Learning-Methoden

Die Wahl der richtigen Methode ist für die digitale Vermittlung von Lerninhalten entscheidend. Diese ist abhängig von den Inhalten, dem Ziel und der Zielgruppe der zu vermittelnden Themen. Die meisten Methoden lassen sich auch gut miteinander kombinieren und häufig bieten sich hybride Lernformen, also Mischformen aus Präsenzschulungen und E-Learning an. Diese Methode, genannt „Blended Learning“ kommt schon lange in der wissenschaftlichen Forschung und Lehre zum Einsatz und wird unter anderem dafür verwendet, um die Teilnehmer bereits vor einem Seminar auf einen ähnlichen Kenntnisstand zu bringen oder Inhalte nach einer Präsenzveranstaltung zu vertiefen.

Zusätzlich zum Blended Learning bietet E-Learning zwei weitere grundlegende Formen des onlinebasierten Lernens an. Beim „Synchronen E-Learning“ lernen alle Kursteilnehmenden zur gleichen Zeit und interagieren untereinander und mit der Kursleitung in Echtzeit. Beispiele sind Webinare oder Vorlesungen im Livestream. „Asynchrones E-Learning“ bedeutet, dass alle Teilnehmenden zu unterschiedlichen Zeiten und in ihrem eigenen Tempo lernen, ohne Live-Interaktion mit der Ausbilderin oder dem Ausbilder.

Die folgende Auflistung schafft einen Überblick welche Methoden in der Selbsthilfe zur Anwendung kommen könnten:

- **Web Based Training (WBT)**

Das Web-Based-Training ist das, was sich die meisten Personen unter dem Begriff E-Learning vorstellen: Lerninhalte werden auf einer Lernplattform oder in einem Programm über das Internet bereitgestellt. Ein WBT ist also quasi die Grundform des E-Learnings, das durch die anderen Methoden gezielt ergänzt werden kann. WBTs werden auch als „Online-Training“ bezeichnet. Es sind Selbstlernprogramme, die interaktiv aufbereitet sind. Das heißt, dass das Lernprogramm selbstständig durchgearbeitet wird. Übungen und Testaufgaben können integriert werden. Das Feedback erfolgt dabei komplett automatisiert.

Ein Beispiel für ein WBT sind Online-Selbstlernprogramme für Sprachen. In denen die Sprache in verschiedenen Sequenzen erlernt und nach jeder Sequenz das Erlernte abgefragt wird. Man erhält nach dem Test eine direkte Auswertung der richtig und falsch beantworteten Fragen und bekommt gegebenenfalls die falschen Antworten in der nächsten Sequenz nochmals vorgelegt.

Die Vorteile liegen vor allem in der schnellen Aktualisierbarkeit sowie in der zentralen Verwaltung. Die Inhalte können kurzfristig angepasst werden und somit ist sichergestellt, dass alle Lernende immer das neuste Wissen zur Verfügung haben.

- **Webinare/ Online-Seminare**

Ein Webinar (Seit 2003 ist der Begriff Webinar® eine eingetragene Wortmarke der Webinar Ltd. Co. KG.) oder Online-Seminar ist eine Präsentation, ein Vortrag oder eine Schulung die vor einer virtuellen Teilnehmergruppe abgehalten werden. Das ist sowohl live, als auch über eine Aufzeichnung möglich, die zeitunabhängig online zur Verfügung gestellt wird. Dabei werden die Inhalte zu meist mithilfe von Bild- und Audiodaten übermittelt.

Webinare eignen sich sehr gut, wenn einer sehr große Teilnehmergruppe, die nicht an einer Präsenzsitzung teilnehmen kann, Wissen vermittelt werden soll. Während der Anti-Corona-Maßnahmen und der damit einhergehenden Abstandsregelungen, haben bereits viele Verbände die Möglichkeit von Webinaren für ihre Mitglieder genutzt.

- **Videokurse/ Erklärvideos**

Statt die Inhalte in Textform anzubieten, setzen Bildungsanbieter inzwischen häufig auf Videos. Diese können Text- oder Grafikelemente enthalten. Eine mögliche Variante sind Expertenvideos. Hier erklärt ein Experte sein Fachgebiet und das was die Nutzer zu diesem Thema wissen sollten.

Eine weitere Variante sind animierte Erklärfilme. Hier werden abstrakte Themen und komplexe Vorgänge verständlich in eine Geschichte verpackt. Videokurse machen Bildung optisch ansprechend. Geschichten wecken Emotionen, werden leichter aufgenommen als reine Fakten und bleiben nachweislich besser in Erinnerung.

Ein Videokurs kann auch ein interaktiver Kurs mit Popup-Fragen und Spielelementen sein. Allerdings müssen Erklärfilme aufwändig produziert werden und sind somit meist recht kostenintensiv.

- **Lern-Apps**

Lern-Apps bieten die Möglichkeit die gewünschten Lerninhalte kompakt und mobil verfügbar zu machen. Die Informationen können in unterschiedlichen Formen, wie Wörterbücher und Lexika zugänglich gemacht und durch die mobile Applikation jederzeit zur Verfügung gestellt werden. Verschiedene Lern-Apps bieten z.B. auch die Möglichkeit Wissensabfragen in Form von Quizzen oder anderen Spielen zu integrieren und damit auch mit Spaß beim Lernen zu unterstützen.

- **Game Based Learning/ Serious Games**

Computerspiele ziehen viele Menschen aller Generationen in ihren Bann. Aus dieser Begeisterung erwachsen Konzepte, die sich sehr gut auf den Bereich der E-Learnings übertragen lassen. Dabei steht das Spielerische Lernen im Fokus.

Game Based Learning ist sehr hilfreich, wenn reale Situationen nachgestellt werden sollen und der Lernende „im geschützten Raum“ Situationen durchspielen kann. Es bietet die Möglichkeit Gespräche, Handlungsabläufe und Tätigkeiten durcharbeiten und Fehler zu machen, die keinen Schaden anrichten. Das spielerische Lernen beinhaltet auch die Erstellung unterhaltsamer und interaktiver Tests mit Verzweigungsszenarios, Audio- und Videofragen, Drag & Drop-Elementen und unterschiedlichen Fragetypen.

Learning Management Systeme (LMS)

LMS bezeichnet das Lernen über webbasierte Lernplattformen. Die Systeme bieten die Möglichkeit zur flexiblen Bereitstellung von Lerninhalten. Sie sind die Anlaufstelle für die Nutzer, die über die Plattformen Aufgaben bearbeiten oder sich Informationen aneignen können. Die webbasierten Systeme ermöglichen die Bereitstellung von Lerninhalten, die Organisation von Lernvorgängen und die Kommunikation zwischen Lernenden und Lehrenden.

LMS bieten die Möglichkeit alle genutzten E-Learning-Formen online auf einer Plattform verfügbar zu machen. Zusätzlich helfen folgende Funktionen die Schulungen nutzerfreundlich zu gestalten:

- Benutzerverwaltung (Anmeldung mit Verschlüsselung)
- Kursverwaltung (Verwaltung der Inhalte, Dateiverwaltung)
- Rollen- und Rechtevergabe
- Kommunikationsmethoden (Chat, Foren)
- Werkzeuge für das Lernen (Whiteboard, Notizbuch, Kalender etc.)
- Darstellung der Kursinhalte, Lernobjekte und Medien in einem netzwerkfähigen Browser.

Viele Anbieter, auch in Deutschland, bieten verschiedene Preismodelle und Lizenzpakete an, die einen einfachen Einstieg in das virtuelle Lernen möglich machen.

Technische Voraussetzungen

Unterschiedliche Formen des E-Learning benötigen unterschiedliche technische Voraussetzungen. Manche Methoden basieren auf reinen Online-Programmen und benötigen, bis auf ein wenig technisches Wissen, Zeit und Geduld sowie einen Internetanschluss, keine weitere Hardware zur Erstellung der E-Learning-Einheiten.

Andere Methoden, vor allem die, die auditive oder visuelle Elemente enthalten (Webinare/Podcasts), setzen das Vorhandensein von zusätzlicher Hardware wie Kameras und Mikrofone voraus. Diese sind in guter Qualität kostengünstig erhältlich und mit den meisten gängigen Endgeräten kompatibel. Viele Online-Tutorials bieten Schritt-für-Schritt-Anleitungen, wie man eine Anwendung nutzt und ein gute E-Learning-Einheit erstellt.

Einige Anbieter oder spezialisierte Agenturen bieten auch die Erstellung der E-Learning-Einheiten an. Dies ist aber meist mit einem erheblichen Kostenaufwand verbunden.

Die Nutzer benötigen bei den meisten Programmen nur ein (mobiles) Endgerät und einen Internetanschluss. Bei Einheiten, die einen direkten Austausch in Form von Video- und Audioelementen beinhalten, wird auch hier zusätzliche Hardware wie Kameras und

Mikrofone benötigt. In den meisten mobilen Endgeräten sind diese bereits integriert und machen somit keine zusätzliche Anschaffung nötig.

In welchen Bereichen der Verbandsarbeit bietet sich E-Learning an?

Vor allem die Bundesverbände der Selbsthilfe sind überwiegend „dezentral“ organisiert. Das heißt, dass die Mitarbeiter und Mitglieder an vielen Standorten in Deutschland verteilt sind. Das macht die Vermittlung verbandsinternen Wissens häufig schwierig.

Verschiedene Bereiche bieten sich an um hier mithilfe von E-Learning zu arbeiten. Relevante Zwecke für die Nutzung von Lösungen für E-Learning für die Verbände können z.B. die Folgenden sein:

- **Schulung von Personal und Weiterbildung des Vorstands**

Sollen die Geschäftsstellenmitarbeiter zu verbandsinternen Themen geschult oder Vorstandsmitglieder in bestimmten Bereichen weitergebildet werden, die bestenfalls im selben Umfang und in gleichbleibender Qualität vermittelt werden sollten, so bietet sich an, diese digital verfügbar zu machen.

Z.B. Themen wie Leitlinien des Verbandes, wichtige Inhalte der Satzung oder die Aufgaben und Ziele des Verbandes aber auch die Leitlinien zum Umgang mit Wirtschaftsunternehmen der BAG SELBSTHILFE oder gesetzliche Grundlagen der Verbandsarbeit sind hierbei mögliche Inhalte.

- **Schulung von aktiven Mitgliedern wie Gruppenleiter, Gebietsleiter**

Aktive Mitglieder, die erkrankungs- oder behinderungsspezifisches Wissen an Betroffene, Interessierte und andere Mitglieder vermitteln, sollten bestenfalls auf demselben und vor allem auf dem aktuellen Wissensstand sein. Neuerungen oder Entwicklungen in der Forschung oder Politik, können mithilfe von E-Learning jederzeit und überall für die Mitglieder verfügbar gemacht werden und garantieren damit eine gleichbleibende und flächendeckende Qualität der Beratung. Auch gewisse Softskills, also soziale Kompetenzen, für die Beratung können beispielsweise über Game Based Learning geschult werden. Es bietet den Mitgliedern die Möglichkeit Gespräche oder Handlungsabläufe durchzuarbeiten und Fehler zu machen, ohne mögliche Schäden anzurichten.

- **Schulung von Mitgliedern**
Krankheits- oder behindertenspezifisches Wissen und Entwicklungen können den Mitgliedern unkompliziert und jederzeit zugänglich gemacht werden, indem diese in Form von E-Learning aufbereitet werden. Zudem können bestimmte Übungen auch in Online-Tutorials verpackt werden. Dies ist ein toller Service und macht die Verbreitung einfach und unmittelbar möglich.

Wie wird E-Learning zum Erfolg?

Für den Erfolg von E-Learning ist entscheidend, dass die zu vermittelnden Lerninhalte praxisrelevant sind. Wenn die Nutzer Informationen erhalten, die keinen Bezug zu ihrem Selbsthilfe-Alltag haben, wird das Online-Training den gewünschten Zweck verfehlen. Bei der Erarbeitung von Bildungsmaßnahmen sollte die Identifizierung von Kompetenzlücken der Nutzer im Vordergrund stehen. Nur so können effektive Inhalte für das E-Learning gefunden werden.

Die Verbände sollten auch einschätzen, welche Medienkompetenz sie bei ihren Nutzern erwarten können. Selbst Personen, die den Computer täglich für ihre Arbeit nutzen, könnten mit komplexen Anwendungen oder neuer Software überfordert sein. Das Ergebnis ist dann, dass Online-Trainings ohne große Motivation absolviert werden.

Damit E-Learning zum Erfolg wird, sollten einige Aspekte beachtet werden:

- Kennen Sie Ihre Zielgruppe. Erfolgreiches E-Learning sollte immer auf diese abgestimmt sein. Das ist wichtig, um die passenden Inhalte zu liefern. Handelt es sich bei den Teilnehmern um Anfänger oder bereits Fortgeschrittene auf dem Gebiet? Erwarten diese eher theoretische Grundlagen oder möglichst praxisnahe Aufgaben?
- Wählen Sie geeignete Methoden. Wenn die Ziele des E-Learnings bekannt sind, sollten auch die Eigenschaften der Teilnehmer-Gruppe einbezogen (Online-Affinität, Alter, Wissenstand) und Überlegungen angestellt werden, ob und wie die gewünschte Methode umsetzbar ist. Wichtig ist zudem, dass die Inhalte weder zu leicht noch zu schwierig sind. Die Themen und Aufgaben sollten fordern - nicht überfordern.
- Neben den Lerninhalten sollte auch das Design der E-Learning Plattform nicht vernachlässigt werden. Dieses bestimmt die Lernatmosphäre für die Teilnehmer. Wirkt die Plattform modern, entsteht ein positiver Eindruck.

- Zu Beginn einer E-Learning-Einheit sollten die Nutzer über das Lernziel und den Umfang der Lerneinheit informiert werden. So wissen die Lernenden, was sie erwarten und wie lange sie sich dafür Zeit nehmen müssen.
- Achten Sie auf Benutzerfreundlichkeit. Die E-Learning-Methoden und -Plattformen sollten leicht zu bedienen und übersichtlich sein. Die möglichst intuitive und barrierearme Bedienung und Navigation sollten deshalb Priorität haben.
- Es ist empfehlenswert, die E-Learning Methode und die gewählte Plattform zu Beginn des Prozesses zu erklären. So sind alle wichtigen Funktionen bekannt, Missverständnissen wird vorgebeugt und der weitere Ablauf vereinfacht.
- Setzen Sie auf Interaktivität. Nutzen Sie die Möglichkeiten, die das E-Learning bietet. Gestalten Sie die Inhalte spannend und vielseitig. Beliebt sind auch spielerische Elemente. Das steigert den Spaß am Lernen und somit den Lernerfolg.
- Am Ende jeder Lerneinheit sollte ein Selbsttest erfolgen, mit dem die Nutzer selbst überprüfen können, die Inhalte richtig verstanden wurden.
- Bleiben Sie in Kontakt. E-Learning findet größtenteils selbstständig statt - allerdings sollten Sie die Teilnehmer nicht einfach allein lassen. Bieten Sie einen Ansprechpartner bei Fragen oder Problemen an. Bitten Sie um Feedback, um die Plattform weiterhin zu verbessern und auf Wünsche sowie Erwartungen eingehen zu können.
- Alle Inhalte des Online-Kurses sollten jederzeit zugänglich gemacht werden, damit sie auch später als Informationsquelle genutzt werden können. Auch die Tests sollten beliebig oft wiederholbar sein.

Beachten Sie diese Aspekte, wird eine ideale Lernatmosphäre geschaffen, in der der Erfolg der Teilnehmer nicht nur von der eigenen Motivation abhängt.

2. E-Learning-Anbieter (Auswahl)

Um sich für den richtigen E-Learning-Anbieter zu entscheiden, sollten Sie vorher klären, welche Ziele Sie verfolgen und welche Bedürfnisse Sie mit Ihrem Angebot abdecken wollen. Zahlreiche Anbieter liefern unzählige Möglichkeiten für Systeme und Plattformen, die mal mehr, mal weniger hilfreiche Tools für Ihre Zwecke anbieten.

Bei der Auswahl des richtigen Anbieters sollte man sich folgende Fragen stellen:

- Ist der Anbieter bekannt oder liegen ausreichend Informationen über diesen vor? Bietet dieser zudem Kontaktmöglichkeiten über verschiedene Wege?
- Werden Demoverversionen, Schnupperkurse oder Testzugänge angeboten, um das Angebot kostenlos zu testen?
- Finden sich Erfahrungsberichte und Bewertungen von früheren oder aktuellen Nutzern?
- Beschreibt der Anbieter detailliert seine Angebote und die Kostenmodelle?
- Wird klar ersichtlich, ob das angebotene Konzept Ihren Bedürfnissen entspricht? (Lerntyp, Lernerfahrungen, Medienkompetenz, etc.)
- Sind Möglichkeiten zur Selbstkontrolle des Lernerfolgs vorgesehen (Selbsttests, Kontrollfragen, etc.)?
- Macht der Anbieter detaillierte Angaben zur notwendigen technischen Ausstattung? Und wird ein technischer Support („Service-Hotline“) angeboten?
- Enthalten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen Regelungen betreffend nicht erfüllter oder erfüllbarer bzw. mangelhafter Leistungserbringung durch den Anbieter (Server- oder Netzausfälle, etc.) und Ihre Rücktrittsrechte?

Viele Anbieter bieten vielfältige Tools, die unterschiedliche Lösungen und Funktionen in sich haben. Je nach Inhalt können E-Learning-Kurse kostenlos sein oder einige hundert Euro kosten. Die Kosten bestimmter Kurse, die speziell entwickelt werden, können aber auch in die Tausende gehen. Die Auswahl zwischen den Anbietern ist riesig. Allein in Europa gibt es über 3000 E-Learning-Firmen. Die richtige zu finden ist da nicht immer einfach.

Im Folgenden finden Sie eine Auswahl einiger interessanter E-Learning-Anbieter. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die Auflistung erfolgt in alphabetischer Reihenfolge:

blink.it

- **Link:**
<https://www.blink.it/>
- **Funktionen:**
Blinks sind kurze Lerneinheiten. Mit blink.it gestaltet man digitale Lerninhalte und Online-Kurse für E-Learning oder Blended Learning. Blink.it bietet eine Lernplattform, die mit benutzerfreundlichen Designs und intuitiven Funktionen die Bedienung einfach gestaltet. Die blink.it-Plattform ist sofort ohne Installation auf jedem PC oder Mobilgerät verfügbar. Dabei können verschiedene interaktive Funktionen und Medien eingebaut werden.
- **Kosten:**
blink.it bietet eine kostenlose Testversion. Die kostenpflichtige Version von blink.it ist ab 450,00 €/Monat verfügbar. Die Kosten müssen individuell über den Anbieter angefragt werden.

CoboCards

- **Link:**
<https://www.cobocards.com/de/>
- **Funktionen:**
CoboCards ist ein Online-Karteikarten-System. Hier können online Lernkarten erstellt und somit das Wissen der Nutzer festgehalten werden. Dabei ist eine Nutzung der Lernkarten mobil mit der iPhone oder Android App, ohne Internet, oder auf der mobilen Webseite möglich. Zudem können die erstellten Lernkarten geteilt und ausgedruckt werden.
- **Kosten:**
Die CoboCards-Free-Version ist kostenlos. Für die CoboCards-Pro-Version sind geringe, gestaffelte, monatliche Kostenpakete ab 3,- €/Monat verfügbar (<https://www.cobocards.com/de/pricing/>)

coursepath

- **Link:**
<https://www.coursepath.de/>
- **Funktionen:**
coursepath.de bietet eine E-Learning-Plattform, die unterschiedliche Tools und Funktionen enthält, um Schulungsmaterialien effizient in ein interaktives E-Learning zu verwandeln. Dabei können Inhalte selber erstellt und aufbereitet, PDFs und PowerPoint-Folien integriert, Tests und Zertifikate erstellt und unterschiedliche Methoden eingebunden werden.
- **Kosten:**
Die Lizenzgebühren für Coursepath beginnen bei 299 €/Monat. Allerdings wirbt das Unternehmen damit, für seine Kunden individuelle Preise zu vereinbaren. Die monatliche Gebühr richtet sich nach der Anzahl der Lizenzen. Die Kosten müssen individuell über den Anbieter angefragt werden (<https://www.coursepath.de/preise>).

iSpring Learn

- **Link:**
<https://www.ispringlearn.de/ispring-learn>
- **Funktionen:**
iSpring Learn ist ein Learning Management System das die Möglichkeit zur einfachen und schnellen Erstellung von E-Learning-Kursen bietet. Die Kurse können zudem mit Quizen und Videovorträgen sowie Simulationen angereichert werden. Live-Webinare und Webinar-Aufzeichnungen sowie die Möglichkeit zur Integration von spielerischen Elementen (Gamification) und Dialogsimulationen sowie viele weitere Funktionen können zusätzlich genutzt werden.
- **Kosten:**
Die Preisgestaltung richtet sich nach der Anzahl der monatlichen Nutzer und beginnt bei 100 Nutzern bei 3,39 €/Nutzer/Monat (<https://www.ispringlearn.de/i-spring-learn/pricing>).

keeunit

- **Link:**
<https://www.keeunit.de/>
- **Funktionen:**
Keeunit ist ein E-Learning-Anbieter, der neben einem Learning Management System (LMS), Web Based Trainings und Quizz-Apps anbietet.
Die E-Learning-Software keelearning bietet alles, was benötigt wird, um Lerninhalte zusammenzustellen und zu verwalten sowie Personen ortsunabhängig zu schulen und die Lernaktivitäten nachzuweisen. Dabei können die Funktionen individuell kombiniert werden.
- **Kosten:**
Die Kosten sind abhängig von den gewünschten Paketen mit den individuell kombinierten Funktionalitäten. Sie starten beispielsweise ab 390,- Euro/Monat zzgl. Einrichtungsgebühren.

LearningApps.org

- **Link:**
<https://learningapps.org/>
- **Funktionen:**
LearningApps.org unterstützt Lern- und Lehrprozesse mit kleinen interaktiven, multimedialen Bausteinen, die online erstellt und in Lerninhalte eingebunden werden. Für die Bausteine (Apps) steht eine Reihe von Vorlagen (Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Tests etc.) zur Verfügung. Die Apps stellen keine abgeschlossenen Lerneinheiten dar, sondern müssen in ein Schulungsszenario eingebettet werden. Ziel von LearningApps.org ist es, neben den in Schulungen verbreiteten Medien (Text und Bild) vermehrt auch Audio- und Videoinhalte zu nutzen.
- **Kosten:**
Die Nutzung der Plattform ist komplett kostenlos.

Learning Snacks

- **Link:**
<https://www.learningsnacks.de/>
- **Funktionen:**
Learning Snacks sind interaktive, textbasierende Dialogsysteme. Dabei lassen sich kurze Lerneinheiten interaktiv und motivierend gestalten: Häppchenweises Lernen. Wissensfragen werden eingegeben und Antwortmöglichkeiten definiert. Zudem ist es möglich ein schriftliches Feedback zu geben, indem man die Antwortmöglichkeiten mit Kommentaren versieht.

Kurze Informationsdialoge dienen zur Wiederholung eines Themas oder erleichtern das Beantworten der Fragen. Um das Wissen zu vertiefen, ist es möglich YouTube Videos oder Bilder einzufügen bzw. in andere Plattformen zu verlinken. In Abstimmungsfragen können die Nutzer eigene Meinung oder Erfahrungen einbringen. Ein Frage-Antwort-Spiel eignet sich zur Wiederholung oder Festigung eines Themas. Dabei kann der Nutzer selbst kontrollieren, was von dem aktuellen Thema noch vorhanden ist und was wiederholt werden muss. Die Learning Snacks sind auf mobilen Endgeräten, wie z. B. Smartphones oder Tablets, durch einen Link abrufbar.

- **Kosten:**
Die Nutzung der Plattform ist komplett kostenlos.

Socrative

- **Links:**
 - <https://www.socrative.com>
 - https://www.easy4me.info/downloads/workfiles/sokrative/sokrative_import_von_quiz.pdf
- **Funktionen:**
Mit Socrative können z.B. zur Wissensabfrage kleine Quizze bzw. Tests erstellt werden. Dazu stehen für die Beantwortung verschiedene Methoden, wie Ja-Nein-Fragen, Multiple-Choice-Fragen etc. zur Verfügung. Es kann aber auch auf fertige Templates zurückgegriffen werden. Die Lehrenden meldet sich mit einem Teacher-Login an und die Nutzer erhalten einen Zugangscode. Die Anwendung generiert auch eine Auswertung zum Spielverlauf. Die Benutzeroberfläche ist allerdings auf Englisch.

- **Kosten:**
Für die Anwendung kann sich kostenlos registriert werden.

Datensicherheit

Auch im Bereich E-Learning werden teilweise krankheits- oder personenbezogene Daten übermittelt. Wenn Nutzeraccounts angelegt oder beispielsweise Wissenstests online bearbeitet werden, so müssen dort Namen und weitere Kontaktdaten wie E-Mail-Adressen hinterlegt werden. Entsprechend muss auch bei der Wahl des geeigneten Anbieters und Tools auf die Datenschutzkonformität geachtet werden.

Die Datensicherheit ist natürlich vor allem dann von primärer Relevanz, wenn Teilnehmerdaten angegeben werden müssen. Sollten ausschließlich Informationen in Form von Spielen, Tests oder anderen Formaten auf einer Plattform verarbeitet werden und die Teilnehmer über die verbandlichen Kontaktwege die Zugangsdaten, wie Links oder Codes erhalten, so ist auch ein niedrigerer Datenschutzstandard ausreichend. Es sollte allerdings darauf geachtet werden, dass sich der Anbieter mindestens an die DSGVO hält und dies auch in seinen Angaben bestätigt. Fast alle o.s. Anbieter (Blink.it, Coursepath (Fellow Digitals GmbH), Keeunit, Learning Snacks) haben ihre Firmensitze und Server in Deutschland.

3. Zusammenfassung

Sie möchten zeitlich flexibel und ortsunabhängig Lerninhalte zur Verfügung stellen? Dann eignet sich E-Learning optimal für Sie. Allerdings ist für das Gelingen eines E-Learning-Kurses eine gute Planung und Definition der Ziele und Zielgruppen notwendig. Wenn diese erfolgt sind, ist die Wahl einer geeigneten Methode und eine spannende und interaktive Aufbereitung der Lerninhalte entscheidend für einen optimalen Lernerfolg.

Durch den zeitlichen und ortsunabhängigen Zugang zu den Inhalten werden Barrieren abgebaut. Unzählige Teilnehmer in ganz Deutschland können einheitlich geschult werden, sie benötigen lediglich ein digitales Gerät und einen Internetzugang.

Digitales Lernen ersetzt allerdings nicht die menschliche Interaktion, die den Kern der Selbsthilfearbeit ausmacht. E-Learning kann aber eine bequeme und praktische Alternative und Ergänzung, z.B. für die Schulung von Mitarbeitern und aktiven Teilnehmern sein.

Quellen:

Abschnitt: Was ist E-Learning? - Definition und Begriffsbestimmung

- <https://medienkompass.de/was-ist-e-learning/>
- <https://www.lionbridge.com/de/blog/content-creation/was-ist-e-learning-wesentliches-zu-vorteilen-und-tools/>
- http://www.elearning-psychologie.de/elearning_multimedia.html
- http://www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/elearning_leitfaden.pdf
- <https://www.lecturio.de/magazin/vor-und-nachteile-e-learning/>
- <https://www.deutschland.de/de/online-lernen-in-deutschland>

Abschnitt: Vor- und Nachteile von E-Learning

- <https://www.e-learning-plattformen.de/was-ist-e-learning-definition/>
- <https://you-know.de/vorteile-von-e-learning/>
- <https://www.wiwo.de/erfolg/beruf/e-learning-vorteile-und-nachteile-des-e-learning/>
- <https://www.lecturio.de/magazin/vor-und-nachteile-e-learning/>

Abschnitt: Wie wird E-Learning zum Erfolg?

- <https://www.lionbridge.com/de/blog/content-creation/was-ist-e-learning-wesentliches-zu-vorteilen-und-tools/>
- <https://karrierebibel.de/elearning/>

Abschnitt: E-Learning-Methoden

- <https://de.ryte.com/wiki/Webinar>
- <https://www.blink.it/blog/7-digitale-lernmethoden-im-vergleich>
- <https://www.keeunit.de/blog/blended-learning/>
- <https://www.hrm.de/fachartikel/e-learning-%E2%80%93-was-ist-das-eigentlich%3F-15322>
- <https://you-know.de/erklaerfilme/>
- <https://karrierebibel.de/elearning/>
- <https://www.ispringlearn.de/blog/what-is-elearning>
- https://de.ryte.com/wiki/E-Learning#Typen_von_E-Learning
- <https://www.e-teaching.org/technik/distribution/lernmanagementsysteme>

Abschnitt: Wie wird E-Learning zum Erfolg?

- <https://www.lionbridge.com/de/blog/content-creation/was-ist-e-learning-wesentliches-zu-vorteilen-und-tools/>
- <https://www.ispringlearn.de/blog/what-is-elearning>
- <https://karrierebibel.de/elearning/>

Abschnitt: E-Learning-Anbieter (Auswahl)

- http://www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/elearning_leitfaden.pdf
- <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/211328/glossar-e-learning>
- <https://www.medien-in-die-schule.de/werkzeugkasten/werkzeugkasten-kollaboratives-lernen-im-internet/werkzeuge/>
- <https://www.e-learning-plattformen.de/was-ist-e-learning-definition/>
- <https://www.ispringlearn.de/blog/what-is-elearning>
- <https://www.learningsnacks.de/share/10152>
- <https://www.betzold.de/blog/learning-snacks/>
- <https://learningapps.org/about.php>
- <https://www.blink.it/>
- https://www.medien-in-die-schule.de/tools/collab_learn/socrative/
- <https://www.ispringlearn.de/ispring-learn>
- <https://www.cobocards.com/de/>
- <https://www.keeunit.de/keelearning-e-learning-software/>