

# INFO

eLearning im österreichischen Schulsystem  
<http://www.virtuelleschule.at/>

bm:uk Bundesministerium für  
Unterricht, Kunst und Kultur



Information für potenzielle eContent-AutorInnen und ProjektpartnerInnen



## eLearning und Blended Learning

Den Begriffen "eLearning" (manchmal auch e-learning, Elearning oder e-Learning) und "Blended Learning" werden in unterschiedlichen Zusammenhängen verschiedene Bedeutungen zugewiesen. Um klarzustellen, was wir im vorliegenden Fall unter eLearning und Blended Learning verstehen, hier unsere kurze und möglichst klare Definition:

## eLearning und eTeaching

Alle Formen von Lernen, bei denen digitale Medien zum Einsatz kommen.

## Blended Learning

Kombination der Vorteile von konventionellem Präsenzunterricht und eLearning.



Das österreichische Schulsystem hat eLearning bereits im Jahr 1998 in die offiziellen Lehrpläne übernommen und unterstützt die Gründung von Laptopklassen und den computerunterstützten Unterricht seither in zahlreichen Initiativen und Aktivitäten.

## Laptopklassen

Mit Verbreitung des Konzepts von eLearning im Unterricht nahm auch die Idee der Laptopklassen Gestalt an. Dass dahinter mehr steckt, als die Tatsache, dass jede/r SchülerIn sein/ihr eigenes Laptop (Notebook) besitzt und zum Unterricht mitbringt, war bald klar. So mussten auch für Lehrmaterialien neue Formen gefunden werden, um sie an den Einsatz im eLearning optimal anzupassen. Initiativen wie SbX seitens der Schulbuchverlage und Contententwicklungen, geregelt durch die "Content-Erlässe" und unterstützt durch das Unterrichtsministerium, gaben hier starke Impulse (siehe Kasten).



## Digitale Lehr- und Lernmaterialien

Die Struktur von digitalen Lehr- und Lernmaterialien kann, begründet durch die heterogene Charakteristik der "Neuen Medien", sehr unterschiedlich aussehen. Definiert werden diese daher eher über den vermittelten Informationsumfang.

## Asset

Die kleinste, nicht mehr weiter zerlegbare digitale Einheit zur Informationsvermittlung, z.B. ein Bild, ein einfacher Text, eine Bild/Text-Einheit, eine einfache, vielfältig einsetzbare Animation.



## Lernobjekt

Eine Kombination von Assets, die eine didaktische und pädagogisch sinnvolle Struktur aufweisen und eine in sich abgeschlossene Einheit bilden.

In der Folge unterscheiden wir noch Kombinationen dieser Begriffe, wie Lerneinheit (Lektion) und Kurs, mit denen umfangreichere Lehr- und Lernzeiten bewältigt werden können.

Bilder-Quelle: eLC, IT4Education

## ePortfolio | Podcasting | Life long Learning | Social Software

Schlagworte wie diese sind im eLearning allgegenwärtig und werden in zahlreichen Online- und Print-Publikationen thematisiert. Wir verweisen hier auf die u.g. Webadressen sowie auf die entsprechenden Publikationen des bm:ukk.

Aus den anfänglichen Aktivitäten und Initiativen zu eLearning und eTeaching haben sich inzwischen unzählige regionale und überregionale Entwicklungen und Kooperationen gebildet, die in ihrer Vollständigkeit aufzuzählen den Rahmen dieser Publikation sprengen würde. Hier daher nur einige angeführt, z.B. (in alphabetischer Reihenfolge)

<http://bildungspool.bildung.at> Der Bildungspool Austria, Österreich-weites Verzeichnis verfügbarer Lehrmaterialien des bm:ukk mit der Möglichkeit, diese, auch dezentral, zu personalisierten Einheiten zusammenzustellen.

<http://www.bildungsserver.at> Mehrsprachiges Portal mit Lehrmaterialien sowie Lernplattform für interessierte Schulen.

<http://www.contake.at> Unabhängige Plattform zur Eingabe bzw. Erfassung von Metadaten mit entsprechenden Suchfunktionen zum Auffinden der Lehr- und Lernmaterialien.

<http://elearningcluster.at> Austausch von eLearning-Konzepten und -Erfahrungen zwischen weiterführenden Schulen und deren Unterrichtenden.

<http://elsa.schule.at> eLearning im Schul-Alltag. Ziel von eLSA ist, dass alle SchülerInnen der Unterstufe einer Modellschule in allen Fächern Erfahrungen mit eLearning machen und dieses ein wesentlicher Bestandteil der Schulentwicklung darstellt.

<http://www.e-lisa-academy.at> Onlinekurse für Lehrkräfte, aus der Praxis - für die Praxis. Von Expertinnen und Experten aus ganz Österreich konzipiert und gecoacht.

<http://www.e-teaching-austria.at> Services für Laptopklassen und für den computerunterstützten Unterricht.

<http://www.schule.at> Bildungsportal mit besonderem Schwerpunkt Schule, um den Einsatz des Internet und anderer Kommunikationstechnologien in Österreichs Schulen zu fördern.

<http://www.virtuelleschule.at> Die ViS:AT (Virtuelle Schule Österreich) ist ein aktives Diskussions-, Entwicklungs- und Evaluierungsprojekt für den IT-Einsatz im Bildungsbereich auf nationaler und internationaler Ebene.

### ECDL an Schulen

<http://edu.ecdl.at> Der Verein zur Förderung des ECDL an Schulen betreut Schüler/innen aller Schultypen, von der Sekundarstufe I bis zur Pädagogischen Hochschule.

### Gegenstandsbezogene Aktivitäten, private Initiativen

(Mathematikserver, Informatikserver u.a.) meist über eine der o.g. Plattformen zu finden.

**Gegenstandsportale** der Virtuellen Schule Österreich und des Eduhi:

<http://www.schule.at/gegenstand>

Homepage des **bm:ukk**: <http://www.bmukk.gv.at>

**Future Learning** des bm:ukk: <http://www.bmukk.gv.at/fl>

## Qualitätskriterien für eContent

### 1. richtig

Die Inhalte der Module sind fachlich richtig und entsprechen dem neuesten Stand der Wissenschaft.

### 2. strukturiert

Die Module weisen eine klare und für Lernende erkennbare modulare Struktur auf.

### 3. emotional

Lernende werden persönlich angesprochen und motiviert, die Arbeit mit dem Modul zu beginnen und sie nicht abzubrechen.

### 4. adaptiv

Es wird vorhergesehen, dass Lernende mit unterschiedlichem Vorwissen, verschiedenen Interessen und Begabungen an die Module herangehen.

### 5. interaktiv

Es werden die interaktiven Möglichkeiten der neuen Medien ausgenutzt.

### 6. kommunikativ

E-Learning heißt nicht notwendigerweise individuelles Lernen. Die Lernmodule sollen auch Kommunikation und Kooperation unter den Lernenden anregen.

### 7. reflexiv

Die Module beinhalten auch Übungs- und Testsituationen, damit die Lernenden eigene Schwachstellen und Wissenslücken erkennen können.

### 8. explorativ

Entdeckendes Lernen wird der Vorzug gegenüber vorgegebenem Faktenwissen gegeben.

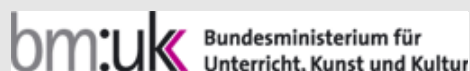
### 9. standardisiert

Die Lernmodule entsprechen in technischer Hinsicht dem IMS Standard. Damit wird ihre Einbindung in Lernplattformen unter Beibehaltung des vollen Funktionsumfangs sichergestellt.

### 10. rechtskonform

Die Module enthalten alle notwendigen formalen Elemente (AutorIn, Impressum, etc). Bei Verwendung von Lernmaterialien (z.B. Texte, Bilder, Ton- und Videoinformationen) sind die Normen des Urheberrechtsgesetzes und anderer einschlägiger Rechtsbestimmungen zu berücksichtigen.

-----  
Bundesministerium für Unterricht, Kunst  
und Kultur, Minoritenplatz 1, 1010 Wien



Hrg.: Elisabeth Zistler  
elisabeth.zistler@bmukk.gv.at  
Text: Ruth Sattler  
rsattler@it4education.at

----- März 2008 -----