



ANOVA GmbH

E-Learning Lexikon von A-Z

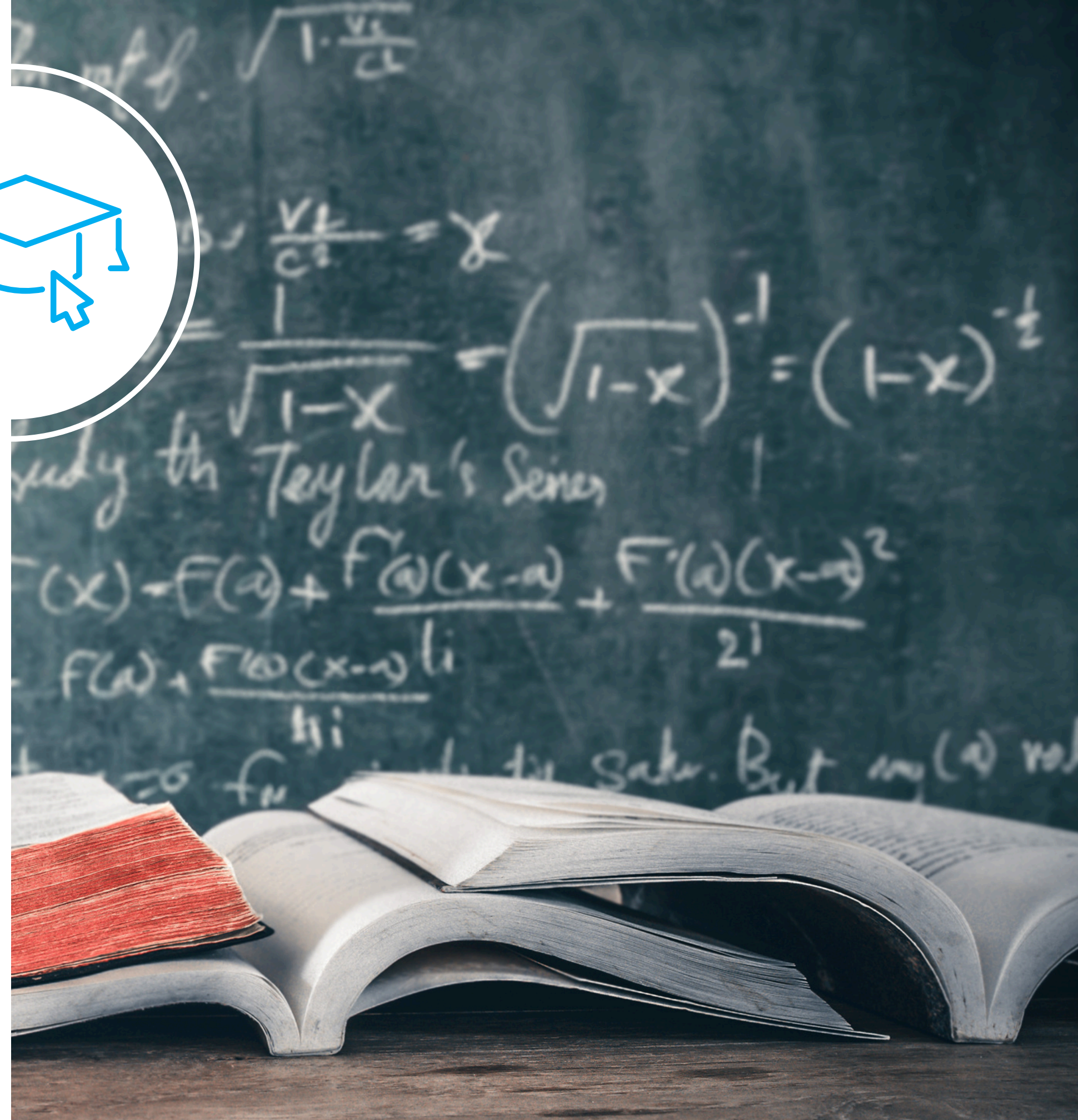
E-Learning Begriffslexikon von A-Z



E-Learning ist längst ein fester Bestandteil moderner Aus- und Weiterbildung. Doch mit den vielen Möglichkeiten kommen auch zahlreiche Fachbegriffe, die nicht immer selbsterklärend sind. Dieses Begriffslexikon bietet Ihnen eine kompakte Übersicht über die wichtigsten Begriffe aus der Welt des digitalen Lernens – von A wie „Adaptive Learning“ bis Z wie „Zero-Learning“.

Egal, ob Sie gerade erst in das Thema einsteigen oder bereits digitale Lernkonzepte entwickeln: Mit diesem Lexikon haben Sie alle relevanten Begriffe auf einen Blick verständlich erklärt.

Viel Spaß beim Stöbern und Entdecken!



A

Adaptive Learning	Personalisierte Lernmethoden, die sich an den Fortschritt und die Bedürfnisse der Lernenden anpassen
API (Application Programming Interface)	Eine Schnittstelle, die es verschiedenen Software-Anwendungen ermöglicht, miteinander zu kommunizieren
Asynchrones Lernen	Lernen, bei dem Lernende in ihrem eigenen Tempo und zu beliebigen Zeiten auf die Lerninhalte zugreifen
Autorentool	Software, mit der Lehrende oder Instructional Designer digitale Lerninhalte erstellen können
Augmented Reality (AR)	Erweiterte Realität, bei der digitale Inhalte in die reale Welt eingeblendet werden, oft für interaktive Lernumgebungen genutzt



A

Assessments

Prüfungen oder Bewertungen, die den Lernfortschritt und die Leistung der Lernenden messen

Agiles Lernen

Eine flexible, iterative Lernmethode, die Anpassungen während des Lernprozesses ermöglicht

Akkreditierung

Der Prozess, durch den E-Learning Kurse oder Programme offiziell anerkannt oder zertifiziert werden

Adaptive Assessment

Prüfungen, die sich dynamisch an die Antworten der Lernenden anpassen, um die tatsächlichen Fähigkeiten genauer zu messen

Accessibility (Barrierefreiheit)

Die Gestaltung von E-Learning-Inhalten und -Plattformen, die für Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Bedürfnissen zugänglich sind



B

Blended Learning	Kombination aus Präsenzlernen und Online-Lernen
Branching-Szenario	Interaktive Lernpfade, bei denen der Lernende Entscheidungen trifft, die den Verlauf des Lernens beeinflussen
Bildungsplattform	Online-Plattformen, die verschiedene Lernressourcen und -methoden anbieten (z.B. Moodle, Blackboard)
Business Simulation	Simulation von realen Geschäftsszenarien zur Anwendung von Wissen und Fähigkeiten
Blended Synchronous Learning	Kombination von synchronem und asynchronem Lernen in einer gemischten Lernumgebung
Berufsbezogenes Lernen	Lernen, das speziell auf die Anforderungen des Arbeitsmarktes oder eines bestimmten Berufs ausgerichtet ist



B

Branchenzertifikate	Zertifikate, die durch spezielle E-Learning-Programme in bestimmten Industrien oder Berufsfeldern erworben werden
Berichtswesen (Reporting)	Funktionen in Lernmanagementsystemen, die es ermöglichen, Lernfortschritte und -ergebnisse zu verfolgen
Blended Assessment	Kombination von verschiedenen Prüfungsformen, z.B. Online-Tests und Präsenzprüfungen
Beteiligungsanalyse	Die Auswertung, wie Lernende mit den angebotenen Lernmaterialien und -methoden interagieren
Benutzerfreundlichkeit (Usability)	Die einfache Bedienbarkeit und Zugänglichkeit von Lernplattformen und -tools



C

Cloud-Based Learning	Lernen über internetbasierte Plattformen
Content Curation	Auswahl und Aufbereitung von Lernmaterialien
Compliance-Training	Schulungen zu rechtlichen und regulatorischen Themen
Collaboration Tools	Werkzeuge zur Zusammenarbeit (z. B. Foren, Chats)
Certified Learning	Zertifizierung von Lernprozessen und -ergebnissen
Custom Learning Paths	Individuell zugeschnittene Lernpfade
Cloud Learning Management System	LMS, das in der Cloud gehostet wird



C

Challenge-Based Learning

Lernen durch die Lösung von realen Herausforderungen

Continuous Learning

Lebenslanges Lernen und kontinuierliche Weiterbildung

Coaching

Unterstützung durch einen Mentor oder Trainer während des Lernprozesses

Competency Framework

Struktur zur Definition von Kompetenzen, die im Lernprozess erreicht werden sollen

Chatbots im E-Learning

Automatisierte Systeme, die Lernende bei Fragen unterstützen



D

Digital Learning	Lernen mit digitalen Medien und Technologien
Didaktisches Design	Methodische Gestaltung von Lernprozessen und -inhalten
Digitale Lernplattform	Eine Online-Umgebung, die Lernmaterialien bereitstellt und Lernprozesse organisiert
Data-Driven Learning	Lernen basierend auf gesammelten Lern- und Leistungsdaten
Deep Learning	Künstliche Intelligenz, die Lernprozesse aus großen Datenmengen optimiert
Digital Badges	Digitale Abzeichen zur Anerkennung von Lernleistungen



D

Distance Learning	Lernen aus der Ferne ohne direkte Präsenz
Dashboard	Visualisierung von Lernfortschritt und -statistiken in einem LMS
Design Thinking	Kreative Problemlösungsmethode, die auch in der Lernprozessgestaltung Anwendung findet
Dynamic Learning Content	Inhalte, die sich basierend auf dem Lernverhalten der Nutzer anpassen
Distributed Learning	Verteiltes Lernen, bei dem Inhalte über verschiedene Plattformen und Geräte zugänglich sind
Data Analytics	Nutzung von Datenanalyse zur Verbesserung von Lernprozessen und -strategien



E

E-Learning

Der Begriff für digitales Lernen, das über das Internet oder elektronische Geräte stattfindet

E-Assessment

Digitale Prüfungen oder Tests, die zur Leistungskontrolle im Lernprozess verwendet werden

E-Learning-Plattform

Eine technische Infrastruktur, auf der E-Learning-Kurse, Materialien und Aktivitäten bereitgestellt werden

E-Learning-Content

Digitale Lernmaterialien wie Texte, Videos, Audios und interaktive Inhalte, die in E-Learning-Kursen verwendet werden

E-Learning-Benutzeroberfläche (UI)

Das Design der Benutzeroberfläche einer E-Learning-Plattform, das die Interaktivität für Lernende erleichtert



F

Formatives Lernen

Ein Lernansatz, bei dem der Lernprozess kontinuierlich durch Feedback und Evaluation unterstützt wird

Flipped Classroom

Ein Unterrichtsmodell, bei dem Lerninhalte zunächst zu Hause (online) erarbeitet werden und die Präsenzzeit für vertiefende Diskussionen und Anwendungen genutzt wird

Flexible Lernwege

Anpassbare Lernpfade, die auf die Bedürfnisse und das Tempo der Lernenden zugeschnitten sind

Freies Lernen

Ein Ansatz, bei dem Lernende ihre Inhalte und den Lernzeitpunkt selbst bestimmen

Feature

Eine spezifische Funktionalität oder ein besonderes Merkmal eines E-Learning-Tools oder einer Plattform, das den Lernprozess verbessert



G

Game-Based Learning

Ein Ansatz, bei dem Lerninhalte durch interaktive Spiele vermittelt werden, um das Lernen spannender und praxisorientierter zu gestalten

Gamification-Mechanismen

Die spezifischen Techniken oder Elemente, die in Gamification angewendet werden, wie etwa Punktesysteme, Ranglisten oder Herausforderungen, um Lernende zu motivieren

Gated Content

Inhalte, die nur nach Erfüllung bestimmter Bedingungen zugänglich sind, wie z.B. das Absolvieren eines vorherigen Moduls oder das Bezahlen einer Gebühr

Gamified Learning Environment

Lernumgebungen, die mit spielerischen Elementen angereichert sind, um die Motivation und das Engagement der Lernenden zu fördern



G

Geolokalisiertes Lernen

Lerninhalte, die den geografischen Standort des Lernenden berücksichtigen, um den Lernprozess individuell anzupassen, oft in Verbindung mit Augmented Reality (AR)

Granulare Lerninhalte

Lerninhalte, die in kleinere, überschaubare Teile unterteilt sind, um einen schrittweisen Lernprozess zu ermöglichen

Global Learning Management System (LMS)

Ein System, das weltweit genutzt wird, um Online-Kurse zu verwalten, Lerninhalte bereitzustellen und die Lernfortschritte der Nutzer zu verfolgen

Goal-Oriented Learning

Ein Ansatz, bei dem Lernende spezifische, messbare Ziele verfolgen, um den Lernprozess zu steuern und zu fokussieren



H

Hybrid Learning

Lernmodell, das Präsenz- und Online-Lernen kombiniert

High-Impact Learning

Lernmethoden, die tiefgreifende und nachhaltige Lernergebnisse erzielen

Hochschuldidaktik im E-Learning

Theorien und Methoden der Lehre an Hochschulen, die speziell für digitale Lernformate angepasst werden

Human-Centered Design (HCD)

Designprinzipien, die die Bedürfnisse und das Verhalten der Lernenden in den Mittelpunkt stellen

Holistic Learning

Lernansatz, der alle Aspekte des Lernens (kognitiv, emotional, sozial) integriert





**Interaktive
Lerninhalte**

Lernmaterialien, die durch Interaktionen der Lernenden angepasst oder erweitert werden

**Instructional Design
(ID)**

Die wissenschaftlich fundierte Planung, Gestaltung und Organisation von Lernprozessen und -materialien

**Individuelle
Lernpfade**

Lernstrecken, die auf die spezifischen Lernziele und Fortschritte jedes Lernenden zugeschnitten sind

**Implementierung von
E-Learning**

Der Prozess der Einführung und Integration von E-Learning-Lösungen in eine Organisation oder Bildungsumgebung

Intelligente Tutoren

KI-gestützte Programme, die als virtuelle Tutoren fungieren und den Lernenden personalisierte Unterstützung bieten



J

JIT (Just in Time Learning)

Lernen, das genau dann bereitgestellt wird, wenn es benötigt wird, um eine sofortige Anwendung zu ermöglichen

K

Kollaboratives Lernen

Lernmethode, bei der Lernende zusammenarbeiten, um Wissen zu erwerben und Probleme zu lösen

Kuratierte Inhalte

Sorgfältig ausgewählte und zusammengestellte Lernmaterialien, die an die Bedürfnisse der Lernenden angepasst sind

Künstliche Intelligenz (KI) im E-Learning

Einsatz von Algorithmen und maschinellem Lernen, um Lerninhalte anzupassen, Feedback zu geben oder Lernfortschritte zu überwachen



K

Kollaborationstools

Digitale Werkzeuge, die die Zusammenarbeit von Lernenden in Online-Lernumgebungen unterstützen (z. B. Foren, Chats, gemeinsame Dokumente)

Kursmodul

Ein spezifisches Segment innerhalb eines E-Learning-Kurses, das sich auf ein bestimmtes Thema oder Lernziel konzentriert

Kriteriums-basiertes Assessment

Bewertungsmethode, bei der Lernende anhand vordefinierter Kriterien und Lernziele bewertet werden

Kollaborative Tools

Werkzeuge, die es den Lernenden ermöglichen, zusammenzuarbeiten und gemeinsam an Projekten oder Aufgaben zu arbeiten

Kontinuierliches Lernen (Continuous Learning)

Ein Ansatz, bei dem Lernen als fortlaufender, nie endender Prozess verstanden wird, der über traditionelle Schulungen hinausgeht



L

Lernmanagementsystem (LMS)

Softwareplattform zur Verwaltung, Bereitstellung und Nachverfolgung von E-Learning-Inhalten

Lernpfad

Eine vorgegebene Abfolge von Lerninhalten, die den Lernenden durch den Lernprozess führt

Lernziel

Klar definierte und messbare Ziele, die die Lernenden am Ende des Kurses erreichen sollen

Lernanalyse (Learning Analytics)

Die Sammlung und Auswertung von Daten, um das Lernverhalten und die Leistung der Lernenden zu überwachen und zu verbessern

Lernkontrolle

Methoden und Tools zur Überprüfung des Lernfortschritts, z. B. durch Tests oder Quiz

Lernplattform

Eine digitale Plattform, die Lerninhalte bereitstellt und Lernenden den Zugang zu Kursen ermöglicht



L

Lernstile

Unterschiedliche Arten, wie Individuen am besten lernen (z. B. visuell, auditiv, kinästhetisch)

Lernmodule

Einzelne, meist in sich geschlossene Lerneinheiten, die ein spezifisches Thema oder Ziel abdecken

Lernfortschritt

Der messbare Fortschritt eines Lernenden während eines Kurses oder Lernprozesses

Live-Webinar

Ein interaktives, online stattfindendes Seminar oder Vortrag, bei dem Lernende in Echtzeit teilnehmen können

Learning Experience Design (LXD)

Der Prozess der Gestaltung und Optimierung von Lernumgebungen, um ein effektives und ansprechendes Lernen zu ermöglichen



M

Mikro-Learning

Lernmethode, bei der Inhalte in kleinen, leicht verdaulichen Einheiten vermittelt werden

Mobile Learning

Lernen über mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets, das orts- und zeitunabhängig ist

MOOC (Massive Open Online Course)

Online-Kurse, die einer großen Anzahl von Teilnehmern zugänglich sind, oft kostenlos und ohne Zulassungsvoraussetzungen

Mixed Learning

Eine Kombination aus Präsenzlernen und digitalen Lernmethoden, auch als Blended Learning bekannt

Modular Learning

Lerninhalte werden in separate, thematisch fokussierte Module unterteilt, die individuell oder in Reihenfolge bearbeitet werden können



M

Moodle

Eine Open-Source-Lernplattform, die zur Erstellung und Verwaltung von Online-Lernumgebungen verwendet wird

Mixed-Reality Learning

Der Einsatz von Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) zur Schaffung immersiver Lernumgebungen, die sowohl reale als auch digitale Elemente kombinieren

N

Netzwerkbasierendes Lernen

Lernen, das über Netzwerke, insbesondere das Internet, durchgeführt wird und die Zusammenarbeit mit anderen Lernenden fördert

Nachhaltiges Lernen

Lernmethoden, die langfristige Wissensspeicherung und kontinuierliches Lernen unterstützen



N

Narrative Learning

Lernansatz, der Geschichten und Erzählstrukturen nutzt, um Wissen zu vermitteln und das Lernen zu fördern

Native Learning Apps

Mobile Apps, die speziell für das Lernen entwickelt wurden und auf mobilen Geräten (z.B. Smartphones) verwendet werden

Nutzerprofil im LMS

Personalisierte Informationen und Einstellungen zu einem Lernenden innerhalb eines Learning Management Systems

Nachverfolgung von Lernfortschritten

Die Überwachung und Analyse des Lernfortschritts der Lernenden innerhalb eines E-Learning-Systems



O

Online Learning	Überbegriff für digitales Lernen über das Internet
Open Educational Resources (OER)	Freie und kostenlose Lernmaterialien zur Nutzung und Weiterverbreitung
On-Demand Learning	Lernen nach Bedarf, flexibel abrufbare Inhalte
Online-Tutoring	Digitale Betreuung durch Lehrkräfte oder Experten
Offline Learning	Lernen mit digitalen Materialien ohne aktive Internetverbindung
Open Source LMS	Lernmanagementsysteme mit offenem Quellcode, z. B. Moodle
Organisationales Lernen	Lernprozesse innerhalb von Unternehmen oder Organisationen



O

Online-Kollaboration	Gemeinsames Arbeiten und Lernen in virtuellen Räumen
Online-Assessment	Digitale Tests und Prüfungen zur Wissensüberprüfung
Onboarding mit E-Learning	Digitale Schulung neuer Mitarbeiter zur Einführung ins Unternehmen
Open Badges	Digitale Zertifikate oder Abzeichen zur Anerkennung von Lernleistungen
Online-Simulationen	Virtuelle Szenarien zur praxisnahen Wissensvermittlung
Overlearning	Wiederholung von Inhalten über das notwendige Maß hinaus, um Wissen langfristig zu festigen



P

Performance Support	Bereitstellung von Lerninhalten genau in dem Moment, in dem sie benötigt werden, um Arbeitsprozesse zu unterstützen
Podcast-Based Learning	Lernen mithilfe von Audio-Podcasts, die Wissen kompakt vermitteln
Plattformunabhängiges Lernen	Lernen, das auf verschiedenen Endgeräten und Betriebssystemen funktioniert
Playful Learning	Spielerische Lernmethoden, die Motivation und Engagement fördern
Progress Tracking	Überwachung und Analyse des Lernfortschritts innerhalb eines E-Learning-Systems
Pädagogisches Design	Entwicklung von Lerninhalten basierend auf didaktischen Prinzipien



P

Performance-Based Assessment

Leistungsbewertung, die sich auf die praktische Anwendung des Gelernten konzentriert

Push- und Pull-Learning

Push: Lerninhalte werden aktiv an Lernende gesendet; Pull: Lernende holen sich Inhalte nach Bedarf selbst

Proximity Learning

Lernen, das durch ortsbasierte Technologien (z. B. Augmented Reality) unterstützt wird

Plattformgestütztes Lernen

Nutzung von Learning Management Systemen (LMS) oder anderen digitalen Plattformen für das Lernen

Predictive Learning Analytics

Einsatz von Datenanalysen zur Vorhersage von Lernverhalten und -erfolgen

Praktisches E-Learning

Digitale Lernformate mit starkem Anwendungsbezug, z. B. Simulationen oder interaktive Fallstudien



Q

Qualitätsmanagement im E-Learning	Prozesse und Standards zur Sicherstellung der Qualität von digitalen Lerninhalten
Qualifikationsnachweis	Digitale Zertifikate oder Badges als Nachweis erworbener Kompetenzen
Question Banks (Fragenpools)	Sammlung von Fragen für automatisierte Tests und Prüfungen
Quick Learning	Schnelle, kompakte Lerneinheiten für effiziente Wissensvermittlung (ähnlich Microlearning)
Quiz-Based Learning	Lernen durch spielerische Tests zur Förderung der Motivation und Wissenskontrolle
Qualitätskriterien für digitale Lernmedien	Standards für didaktische, technische und gestalterische Qualität von E-Learning-Inhalten



Q

Question & Answer (Q&A) in LMS

Funktion in Lernplattformen für den Austausch zwischen Lernenden und Dozenten

Quelloffene E-Learning-Software (Open Source LMS)

Learning Management Systeme mit frei zugänglichem Quellcode, z. B. Moodle

R

Responsive Learning Design

Lerninhalte, die sich automatisch an verschiedene Bildschirmgrößen (Smartphone, Tablet, PC) anpassen

Remote Learning

Lernen aus der Ferne, oft über digitale Plattformen



R

Reinforcement Learning	Wiederholendes Lernen zur Vertiefung von Wissen, oft durch Microlearning oder Quizformate
Realitätsnahes Lernen	Einsatz von Simulationen oder VR-Technologien, um praxisnahe Erfahrungen zu ermöglichen
Rückmeldesysteme	Mechanismen zur Bereitstellung von Feedback, z. B. automatisierte Quizbewertungen oder Mentorenkommentare
Robust Instructional Design	Entwicklung stabiler und langfristig einsetzbarer Lernmodule
Rollenbasierte Benutzerverwaltung	Verwaltung von Lernenden in einem LMS basierend auf ihrer Funktion oder Position
Runtime Environment	Technische Umgebung, in der digitale Lerninhalte ausgeführt werden (z. B. SCORM-Player)



S

SCORM (Sharable Content Object Reference Model)

Standardisiertes Format für E-Learning-Inhalte zur nahtlosen Integration in Learning Management Systeme (LMS)

Serious Games

Lernspiele mit ernsthaftem pädagogischem Hintergrund

Self-Paced Learning

Eigenständiges, zeitlich flexibles Lernen ohne feste Termine

Simulationen

Virtuelle Nachbildungen von realen Szenarien zur praxisnahen Schulung

Summatives Assessment

Abschlussbewertung am Ende eines Lernprozesses zur Leistungsmessung

Szenariobasiertes Lernen

Lernen durch interaktive Szenarien, oft in Form von Fallstudien oder Simulationen



S

Skill-Based Learning	Kompetenzorientiertes Lernen zur Entwicklung spezifischer Fähigkeiten
Smart Learning Environments	Intelligente Lernumgebungen, die sich an die Bedürfnisse der Lernenden anpassen
Software-Tutorials	Interaktive Anleitungen zur Nutzung von Softwareprogrammen
Synchronous Learning	Lernen in Echtzeit mit direkter Interaktion, z. B. in Live-Webinaren
Screen Recording	Technik zur Aufzeichnung von Bildschirmaktivitäten, oft für Schulungsvideos genutzt



T

Tutorial	Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung oder ein interaktiver Kurs, um ein Thema oder eine Software zu erlernen
Teletutoring	Betreuung von Lernenden durch Online-Tutoren oder Mentoren
Test-Based Learning	Lernen durch regelmäßige Tests zur Überprüfung des Wissensstands
Themenbasiertes Lernen	Strukturierung von Lerninhalten nach bestimmten Themen oder Modulen
Tin Can API (xAPI)	Schnittstelle zur Erfassung und Analyse von Lernerfahrungen über verschiedene Plattformen hinweg
Tutor	Person, die Lernende in Online-Kursen begleitet und unterstützt



T

Training-on-Demand	Lerninhalte, die jederzeit und bei Bedarf abgerufen werden können
Text-to-Speech (TTS)	Technologie, die geschriebenen Text in gesprochene Sprache umwandelt, oft in E-Learning-Modulen genutzt
Transferlernen	Anwendung des im E-Learning erworbenen Wissens in der Praxis
Team-Based Learning (TBL)	Kooperatives Lernen in Gruppen, oft unterstützt durch digitale Tools
Taktile Lernmethoden	E-Learning-Ansätze, die durch haptische Interaktion (z. B. in VR-Trainings) das Lernen unterstützen
Testadaptive Verfahren	Digitale Prüfungen, die sich dem Wissensstand des Lernenden anpassen



U

User Experience (UX) im E-Learning

Gestaltung von Lernplattformen mit Fokus auf eine intuitive und angenehme Nutzung

User Interface (UI) im E-Learning

Die visuelle und funktionale Gestaltung der Benutzeroberfläche in Lernsystemen

Unterstütztes Lernen (Assisted Learning)

Lernen mit zusätzlicher Hilfe, z. B. durch Tutoren, KI-gestützte Assistenten oder interaktive Anleitungen

User-Generated Content (UGC)

Von Lernenden oder Dozierenden selbst erstellte Inhalte, die in E-Learning-Plattformen integriert werden

Upgrade von Lerninhalten

Aktualisierung und Verbesserung bestehender digitaler Schulungsinhalte

Universal Design for Learning (UDL)

Konzept zur Entwicklung barrierefreier und inklusiver Lernangebote



W

Web-Based Training (WBT)	Online-Schulungen, die über einen Webbrowser zugänglich sind
Webinar	Interaktives Online-Seminar, oft mit Live-Präsentationen und Fragerunden
Wissensmanagement	Systematische Organisation, Speicherung und Bereitstellung von Wissen in Unternehmen
Workplace Learning	Lernen am Arbeitsplatz, oft unterstützt durch digitale Lösungen
Whiteboard-Tools	Digitale Tafeln, die in Online-Trainings für interaktive Zusammenarbeit genutzt werden
WBT-Authoring-Tools	Software zur Erstellung von Web-Based-Trainings und interaktiven Lernmodulen



X

XML (Extensible Markup Language)

Eine Auszeichnungssprache, die häufig zum Austausch von Daten und Inhalten zwischen verschiedenen E-Learning-Plattformen verwendet wird

XAPI (Experience API)

Ein Standard für die Nachverfolgung und die Dokumentation von Lernaktivitäten, der auch als Tin Can API bekannt ist. XAPI ermöglicht es, Lernaktivitäten in unterschiedlichen Umgebungen zu verfolgen, einschließlich E-Learning, mobilen Anwendungen und realen Aktivitäten

XML-Based Content

Lerninhalte, die in XML-Datenformaten gespeichert und über E-Learning-Plattformen ausgetauscht werden können



Y

Yield Management

Optimierung der Ressourcennutzung und Kursplanung in E-Learning-Plattformen, um den besten Lernertrag zu erzielen

You-First Learning

Ein Lernansatz, der den Lernenden in den Mittelpunkt stellt und seine Bedürfnisse, Vorlieben und Lernmethoden priorisiert

Y-Model Learning

Ein Lernansatz, der zwei unterschiedliche Lernpfade miteinander kombiniert und den Lernenden die Möglichkeit gibt, einen individuellen Lernweg zu wählen



Z

Zugangskontrolle	Maßnahmen zur Sicherstellung, dass nur berechtigte Personen auf E-Learning-Inhalte zugreifen können
Zertifizierungsprozess	Der Prozess der Akkreditierung von E-Learning-Kursen oder Lernplattformen zur Ausstellung von Zertifikaten
Zentralisierte Lernplattform	Eine E-Learning-Plattform, die alle Lerninhalte und -aktivitäten an einem zentralen Ort verwaltet
Zero-Learning	Der Einsatz von Technologien, die Lernende ohne explizite Anweisung oder formelle Schulung unterstützen (z.B. durch automatisierte Prozesse oder lernunterstützende KI)
Zugriffsmanagement	Verwaltung der Rechte und Berechtigungen, wer welche Lerninhalte in einem E-Learning-System sehen oder bearbeiten kann



Ihr nächster Schritt in die digitale Lernwelt



Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben nun einen umfassenden Überblick über die wichtigsten Begriffe des E-Learnings erhalten. Wir hoffen, dass Ihnen unser Lexikon hilft, den Einstieg in die Welt des digitalen Lernens noch einfacher zu gestalten.

Nutzen Sie die Möglichkeiten der digitalen Weiterbildung!

Wenn Sie mehr über die Anwendung von E-Learning in Ihrem Unternehmen erfahren möchten, stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Wir bieten nicht nur eine breite Palette an **fertigen E-Learning-Kursen** zu verschiedenen Themen, sondern entwickeln auch **maßgeschneiderte Lösungen**, die speziell auf die Bedürfnisse Ihres Unternehmens abgestimmt sind.



Ihr Ansprechpartner

ANOVA GmbH

Haben Sie Fragen?
Sprechen Sie uns gern an!

Telefon: +49 (0) 381 / 20 26 02 20

E-Mail: info@anova.de

Worauf warten Sie noch?

Kontaktieren Sie uns noch heute, um zu erfahren,
wie wir Sie bei der Umsetzung Ihrer digitalen
Lernstrategie unterstützen können.

