

# Beitrag für das Lexikon der Wirtschaftsinformatik

**OBE, DST, Institut für Wirtschaftsinformatik (Universität St. Gallen), Oktober 2000**

## **E-Learning**

E-Learning kann begriffen werden als Lernen, das mit Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) bzw. speziellen Lerntechnologien sowie mit Lernsystemen unterstützt bzw. ermöglicht wird. Mehr und mehr etabliert sich *E-Learning* als Oberbegriff für alle Formen und Funktionen des IKT-basierten Lernens wie Computer Based Training (CBT) (→ Ausbildungssystem), Distance Learning oder Web Based Training (WBT) und zielt auf ganz unterschiedliche Aspekte und Phänomene auf der Technologie-, System-, Prozess- und Strategieebene ab.

Auf technologischer Ebene kann zwischen Entwicklungs-, Lern- und Administrationswerkzeugen unterschieden werden. Als Entwicklungswerkzeuge gelten Authoring Tools. Zu den Lernwerkzeugen gehören kognitive Werkzeuge (Simulationswerkzeuge) und kollaborative Umgebungen (synchrone und asynchrone Foren, Video Conferencing Tools und Software für Application Sharing). Administrationswerkzeuge sind beispielsweise Content-Management- und Skill-Management-Systeme sowie Analysetools. Mit Hilfe dieser Technologien können unter Verwendung von passenden Lern- und Wissensseinheiten sowie von lern- und wissenstheoretischen Methoden E-Learning-Systeme entwickelt werden. Diese Systeme dienen im konkreten Einsatz, etwa in innerbetrieblichen Prozessen, der Wissensvermittlung und -generierung. Sie unterstützen und ermöglichen damit - häufig zusammen mit traditionellen Vermittlungsarten - neue Formen der Aus- und Weiterbildung und der Personal- und Führungskräfteentwicklung. Der Betrieb der Systeme erfordert begleitende Maßnahmen im Rahmen der Einführung, Begleitung und Evaluation der Lern- und Wissensprozesse. Letztlich kann E-Learning dazu beitragen, organisationale Lern- und Wissensstrukturen zu modifizieren und zu transformieren und damit neue Geschäftsstrategien und -modelle zu fördern.

Das Spektrum von E-Learning-Systemen reicht von Sprachlernprogrammen auf CD-ROM über webbasierte IT-Kurse mit kollaborativen Räumen und interne oder externe Lern- und Wissensportale mit heterogenen Ressourcen und Plattformen bis hin zu integrierten Systemen, die Kompetenzprofile erheben, individualisierte Kursangebote zusammenstellen, Daten mit ERP-Systemen auswerten und abgleichen sowie an Managementinformationssysteme weitergeben.

Als grundsätzlicher Trend im Bereich E-Learning zeichnet sich eine zunehmende Integration in andere IKT-gestützte Geschäftsprozesse ab. Weitere Tendenzen sind Individualisierung im Sinne personalisierbarer Lerninhalte und persönlicher Kompetenzprofile, Flexibilisierung - etwa durch Mobile Learning, also die Möglichkeit, Lerninhalte und -anwendungen portabel auf elektronischen Geräten wie Personal Digital Assistants (PDAs) mit sich zu führen, oder Instant Learning mit der Option des schnellen Zugriffs auf kleine, modulare Wissensseinheiten - sowie Standardisierung in Hinblick auf den Austausch von Lerninhalten und zum Aufbau von Lernmodulen. Eine immer wichtigere Rolle spielen auch Agenten (→ Agent), die Inhalte vermitteln, zu Ressourcen führen und auf natürlichsprachliche Aktionen reagieren.

[1] Bruns, Beate, Petra Gajewski, *Multimediales Lernen im Netz: Leitfaden für Entscheider und Planer*, Berlin 2000.

[2] Kerres, Michael, *Multimediale und telemediale Lernumgebungen: Konzeption und Entwicklung*, München 2001.

[3] Rosenberg, Marc J., *E-learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*, New York 2000.

[4] Salmon, Gilly, *E-Moderating: The Key to Teaching and Learning Online*, London 2000.

Oliver Bendel / Daniel Stoller-Schai