

Patricia Arnold, Lars Kilian, Anne Thillosen, Gerhard Zimmer

Handbuch E-Learning

Lehren und Lernen mit digitalen Medien

Die 4. Auflage des Standardwerkes wurde um die Themen Clouds, Open Educational Resources (OER), Massive Open Online Courses (MOOCs), Inverted Classroom und Game Based Learning erweitert. Alle bestehenden Themen wurden aktualisiert.

Das Handbuch ist ein vollständiges Kompendium der Didaktik des Lehrens und Lernens mit digitalen Medien im Web. Es thematisiert alle Aspekte der Planung, Produktion, Implementierung, Durchführung, Evaluation und Qualitätssicherung erfolgreicher E-Learning Angebote.

4. erweiterte Auflage

2015, 608 S.

Print plus E-Book 59,90 € (D), ISBN 978-3-7639-5569-5

E-Book 49,90 € (D)

Pressestimme zur 3. Auflage:

„Die vielfältigen Möglichkeiten von E-Learning haben zahlreiche Studien angeregt, Bilanz zu ziehen und einen Überblick zu schaffen. Dieses Handbuch leistet das in fulminanter Weise.“

DAS ARGUMENT



2015, 144 S., 34,90 € (D)
ISBN 978-3-7639-5504-6
Als E-Book bei wbv.de

Hartmut Barthelmeß

E-Learning – bejubelt und verteufelt

Lernen mit digitalen Medien,
eine Orientierungshilfe

Der Autor geht der Frage nach, welche strukturellen Veränderungen im staatlichen Bildungssystem notwendig sind, um E-Learning als integralen Bestandteil von Bildungsprozessen zu etablieren.



Erwachsenenbildung und lebensbegleitendes Lernen –
Forschung & Praxis, 13
2010, 205 S.,
DOI 10.3278/6001628w
Kostenloser Download:
wbv-open-access.de

Roland Holten, Dieter Nittel (Hg.)

E-Learning in Hochschule und Weiterbildung

Einsatzchancen und Erfahrungen

Die Autoren zeigen in ihren Beiträgen, wie pädagogische Gesichtspunkte mit Fragen der Organisation und der Informationstechnik verknüpft werden können und leiten daraus Einsatzchancen für E-Learning-Konzepte ab.

„Gerade der Bezug zu konkreten Projekten und zur Anwendung von E-Learning in Hochschule und Weiterbildung macht das Buch zu einer Fundgrube für alle, die an einer praktischen Umsetzung von Lehrangeboten mit Unterstützung von E-Learning interessiert sind.“

Außerschulische Bildung



Eva Klotmann, Christoph Köck,
Martin Lindner, Nina Oberländer,
Joachim Sucker, Beatrice Winkler (Hg.)

Der vhsMOOC 2013

Wecke den Riesen auf

Ein MOOC ist ein offener Online-Lernkurs. 2013 veranstaltete eine VHS-Initiative einen achtwöchigen vhsMOOC zum Thema Weblernen. Der Band fasst den Verlauf, die Argumente und die Ergebnisse zusammen.

2014, 88 S., 19,90 € (D)
ISBN 978-3-7639-5403-2
Kostenloser Download:
wbv-open-access.de



Thomas Hartmann

Urheberrecht in der Bildungspraxis

Leitfaden für Lehrende und Bildungseinrichtungen

Der Band informiert über die urheberrechtlichen Grundlagen, die Bildungseinrichtungen bei der Nutzung von fremden Texten und Bildern berücksichtigen müssen. Die Themen reichen von Rahmenvereinbarungen bis zum Umgang mit Open Educational Resources und Creative-Commons-Lizenzen.

Perspektive Praxis
2014, 120 S., 19,90 € (D)
ISBN 978-3-7639-5441-4
Als E-Book bei wbv.de

2.
Auflage



2. überarbeitete Auflage
Studientexte für Erwachsenenbildung
2013, 180 S., 19,90 € (D)
ISBN 978-3-7639-5315-8
Als E-Book bei wbv.de

Claudia de Witt,
Thomas Czerwionka

Mediendidaktik

Wie können Medien sinnvoll Lehr- und Lernprozesse unterstützen? Die Autoren geben einen kompakten Überblick von den ersten mediendidaktischen Ansätzen bis zu gegenwärtigen Trends des E-Learning und Mobile Learning.

„Eine gelungene Einführung in die zentralen Themen der Mediendidaktik. Verständlich und pointiert geschrieben greift der Band aktuelle Fragestellungen auf und präsentiert wesentliche Positionen und Befunde der Mediendidaktik.“

Michael Kerres, Universität Duisburg-Essen



Perspektive Praxis
2011, 144 S., 24,90 € (D)
ISBN 978-3-7639-4865-9
Als E-Book bei wbv.de

Alexandra Bergedick,
Dirk Rohr, Anja Wegener

Bilden mit Bildern

Visualisieren in der Weiterbildung

Der Praxisband erklärt, wann welche Visualisierungsmöglichkeiten lernförderlich sein können. Neben didaktischen Grundprinzipien und dem Rollenverständnis von Lehrenden und Lernenden werden theoretische Überlegungen zum effektiven Einsatz von Visualisierungen im Lernprozess beschrieben.



Anne König

Mediencommunity 2.0

Aufbau und Betrieb eines Bildungsportals

Die Publikation dokumentiert die Konzeption und den Aufbau eines netzgestützten Bildungsportals. Als Beispiel dient das Portal Mediencommunity 2.0 der Druck- und Medienbranche. Es wurde seinerzeit mithilfe einer Fördermaßnahme des BMBF initiiert.

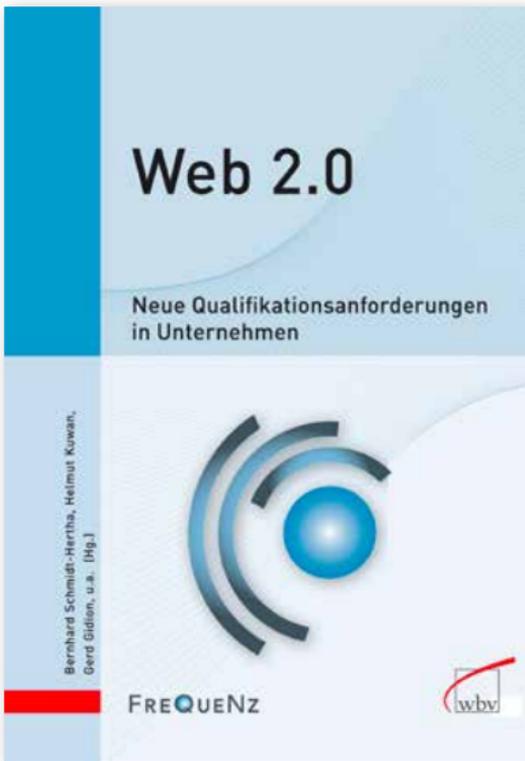
Schritt für Schritt erläutert die Autorin Planung und Umsetzung. Dabei geht sie auf alle relevanten Projektphasen ein: Teamzusammensetzung, Softwareauswahl, Analyse des Nutzerverhaltens, Entwicklung der Seitenstruktur, Generierung von Inhalten, Marketing sowie Entwicklung eines Betreiber- und Geschäftsmodells. Alle Schritte werden am Beispiel der Mediencommunity 2.0 vertieft und mit Screenshots visualisiert.

Berufsbildung in der Praxis

2014, 75 S., 25,90 € (D)

ISBN 978-3-7639-5415-5

Als E-Book bei wbv.de



Bernhard Schmidt-Hertha, Helmut Kuwan,
Gerd Gidion et al. (Hg.)

Web 2.0

Neue Qualifikationsanforderungen in Unternehmen

Der Band erläutert sowohl generelle Trends im Kontext von Web 2.0 in der Arbeitswelt als auch praxisbezogene Erfahrungen aus verschiedenen Anwendungsfeldern und stellt daraus resultierende Qualifikationsanforderungen an Fachkräfte sowie bildungspolitische Herausforderungen dar. So müssen Fachkräfte der mittleren Qualifikationsebene u.a. technische Standardanwendungen beherrschen, den Umgang mit Kundenbewertungen lernen, adressatengerecht kommunizieren, im virtuellen Raum kooperieren, vielfältige Informationen selektieren und bewerten und darüber hinaus kontextabhängige Vertraulichkeitsanforderungen und rechtliche Begrenzungen berücksichtigen.

„Die Autoren legen wissenschaftlich fundiert einen wichtigen Baustein zur Strukturierung künftiger Qualifikations- und Bildungsanforderungen vor.“

Michael Lehmann-Pape, socialnet

Qualifikationen erkennen – Berufe gestalten, 14
2011, 200 S., 19,90 € (D)
ISBN 978-3-7639-4900-7
Als E-Book bei wbv.de



Ulrich Blötz (Hg.)

Planspiele und Serious Games in der beruflichen Bildung

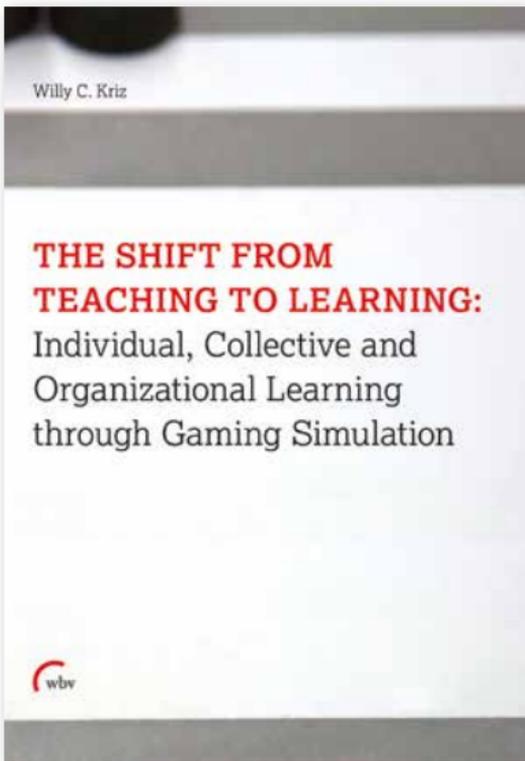
**Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen:
Aktueller Katalog für Planspiele und Serious Games 2015**

Die Handreichung zum Einsatz von Planspielen und Serious Games erscheint in der fünften Neuauflage seit 2002. Sie besteht aus einem Fachbuch und einer DVD.

In dem Fachbuch sind die Ergebnisse aus BIBB-Forschungen sowie Erfahrungen aus zahlreichen BIBB-Modellversuchen zur Didaktik und Wirksamkeit von Planspielen bzw. Serious Games dargestellt. Das Fachbuch führt in die Lernspielideen, -konstruktionen und -anwendungen ein. Anhand von Beispielen wird erklärt, was Planspiele und Serious Games sind, was sie unterscheidet, welche didaktische Originalität sie gegenüber „konkurrierenden“ Lehr- und Lernmethoden geltend machen und wie sie in Trainings und im Unterricht, aber auch in Organisationsentwicklungsmaßnahmen von Unternehmen integriert werden können.

Die DVD enthält einen Katalog verfügbarer Planspiele und Serious Games im deutschsprachigen Raum (Deutschland/Österreich/Schweiz) sowie mehr als 100 Erfahrungsbeiträge von Trainern und Anbietern.

Berichte zur beruflichen Bildung
2015, 291 S., 44,90 € (D)
ISBN 978-3-7639-1168-4



Willy Christian Kriz

THE SHIFT FROM TEACHING TO LEARNING:

Individual, Collective and Organizational Learning through Gaming Simulation

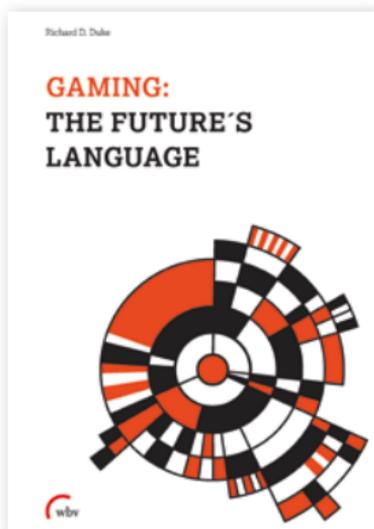
This reader presents selected and reviewed full papers on science, research, art and craft of gaming simulation. All papers were submitted to the conference „The shift from teaching to learning: individual, collective and organizational learning through gaming & simulation“, held by the International Simulation and Gaming Association in July 2014.

The contributions present innovative ideas in education and training with simulation games, covering various topics from Gaming design to Learning Gain, Gaming/Simulation for Business and Management, Logistics, Urban Gaming and Environment. The authors also focus on a wide range of themes related to theory, research and practice in the field of gaming simulation. The complete set of all papers and abstracts of posters and workshops is published as CD-ROM.

2014, 380 S., 39,90 € (D)

ISBN 978-3-7639-5420-9

Als E-Book bei wbv.de

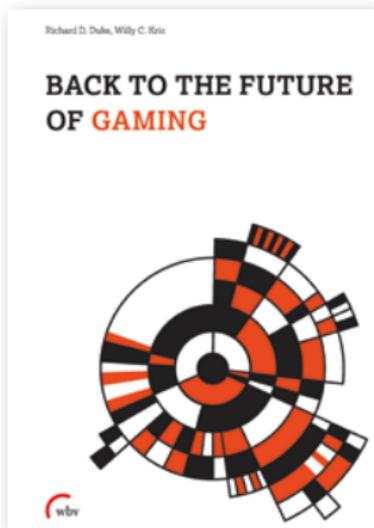


2014, 182 S., 29,90 € (D)
ISBN 978-3-7639-5423-0
Als E-Book bei wbv.de

Richard D. Duke

Gaming: The Future's Language

Written in 1974 Richard Duke's book „Gaming: The Future's Language“ has become a standard classic on Gaming and continues to be widely cited. For the 40th anniversary celebration of the book Richard D. Duke has prepared this revised second printing of the original.



2014, 307 S., 29,90 € (D)
ISBN 978-3-7639-5425-4
Als E-Book bei wbv.de

Richard D. Duke,

Willy Christian Kriz (Hg.)

Back to the future of Gaming

The book explores the past, present and especially the future of gaming. It is based on Richard Duke's classic „Gaming: The Future's Language“, first published in 1974. This new book serves both as a retrospective and as a thoughtful speculation about the future of gaming.



2011, 212 S., 29,90 € (D)
ISBN E-Book 978-3-7639-4808-6
Nur als E-Book

Maren Metz, Fabienne Theis (Hg.)

Digitale Lernwelt – SERIOUS GAMES

Einsatz in der beruflichen Weiterbildung

Dieser Sammelband trägt dazu bei, Serious Games als wichtige und nachhaltige Methode in der beruflichen Weiterbildung zu etablieren. Die didaktischen Konzeptionen der digitalen Lernspiele werden im Hinblick auf Lernen, Kompetenzentwicklung, Reflexion und Transfer geprüft. Außerdem werden verschiedene Einsatzbereiche von Serious Games in der beruflichen Praxis vorgestellt.

„Neben didaktisch fundierten Überlegungen veranschaulichen viele Fallbeispiele die neuen Lernwelten.“

Personalführung

IHR KONTAKT ZUM WBV

Anschrift: W. Bertelsmann Verlag GmbH & Co. KG,
Auf dem Esch 4, 33619 Bielefeld, service@wbv.de

Bestellung: Online versandkostenfrei bestellen
im wbv-Shop auf wbv.de

Für Rückfragen: Telefon 0521 91101-10

 **Open Access:** Publikationen zum kostenlosen
Download auf wbv-open-access.de





Matthias Ballod

Informationen und Wissen im Griff

Effektiv informieren und effizient kommunizieren

Dieses Arbeitsbuch leitet zum praxisorientierten Selbststudium an. Es enthält konkrete Tipps und Tricks zum Erwerb von Informationskompetenz. Anhand typischer Anforderungen werden mögliche Lösungen und zielführendes Verhalten aufgezeigt; Checklisten dienen der einfachen Selbstkontrolle.

2011, 144 S., 24,90 € (D)

ISBN 978-3-7639-3697-7

Als E-Book bei wbv.de

Das sagt die Presse:

„Für jeden, der sich mit digitalen Informationen beschäftigt und/oder im Bereich der Bildung tätig ist, stellt die einfache und verständliche Arbeitsweise des Buches mitsamt der vermittelten Einsichten und Kompetenzen ein wichtiges Hilfsmittel dar.“

buchtips.net

„Anhand beispielhafter Szenarien zeigt das Werk typische Anforderungen beim Kommunizieren und Informieren und vermittelt sinnvolles Kommunikationsverhalten, Lösungswege und Instrumente zur Selbstkontrolle.“

IHK Erfurt Wirtschaftsmagazin

„Es ist denjenigen uneingeschränkt zum Kauf und zur Lektüre zu empfehlen, die bei der Arbeit oder privat jeden Tag einer Flut an Informationen ausgesetzt sind.“

Luzian Weisel, Information Wissenschaft & Praxis



WIR MACHEN INHALTE SICHTBAR