

## Vorwort der Herausgeberinnen

E-Learning hat in den letzten Jahren seinen Platz im Bildungssektor erobert. Der Einsatz von neuen Medien in der tertiären Bildung und in der Weiterbildung ermöglicht die Flexibilisierung des Lernens, schafft Orts- und Zeitunabhängigkeit und fördert die Eigenverantwortlichkeit des Lerners und der Lernerin für den Lernprozess.

An der FH JOANNEUM ist E-Learning im virtuellen Campus verankert, in Blended Learning Szenarien setzen Lehrende und Studierende verschiedene Plattformen ein, unterstützt durch das Zentrum für Multimediales Lernen ([www.fh-joanneum.at/zml](http://www.fh-joanneum.at/zml)). Dieses 1998 gegründete Institut forscht im Rahmen von nationalen und internationalen Projekten zum Bereich Informations- und Kommunikationstechnologien in der Lehre und entwickelt im Sinne des lebenslangen Lernens Fort- und Weiterbildungen. Es initiierte und begleitet die Community der österreichischen E-Learning Interessierten ([www.fnm-austria.at](http://www.fnm-austria.at)) an Universitäten und Fachhochschulen.

Seit 2002 veranstaltet das ZML den „E-Learning Tag an der FH JOANNEUM“ – mit dem Ziel, einen Austausch über E-Learning zu ermöglichen. Während im Mittelpunkt des ersten E-Learning Tags die virtuelle Lehre, Konzepte und Erfahrungen innerhalb der eigenen Institution, der FH JOANNEUM, standen, wurde der Kreis der ReferentInnen in den folgenden Jahren erweitert. Im Mai 2004 wurde schließlich ein Call zum Thema „Game-based and Collaborative Learning“ veröffentlicht und dazu aufgefordert, pädagogische E-Learning-Konzepte anhand praktischer Beispiele vorzustellen und für das Publikum nachvollziehbar zu machen. Am 22. September 2004 fand der dritte E-Learning Tag an der FH JOANNEUM statt, dessen Beiträge in dieser Publikation zusammengefasst sind.

Die elf in diesem Band versammelten Beiträge umfassen ein breites Spektrum, sie reichen von Blended Learning Konzepten für einen berufsbegleitenden Studiengang, Erfahrungsberichten von Lehrenden über den Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien in der Lehre, den Einsatz von Game-based Learning an Hochschulen, den Aufbau einer Wissensgemeinschaft in der Wirtschaft bis zur Präsentation von technischen Tools für E-Lectoring und synchrones Telelernen.

Zum Schluss möchten wir uns bei den AutorInnen der Beiträge, den Sponsoren und allen, welche die erfolgreiche E-Learning-Veranstaltung und die Herausgabe dieses Bandes ermöglicht haben, für die Unterstützung und die gute Zusammenarbeit bedanken.

Diese Publikation wurde von FH Plus im Rahmen des Projekts Kompetenznetzwerk Mediengestaltung gefördert.

*Maria Jandl, Jutta Pauschenwein*