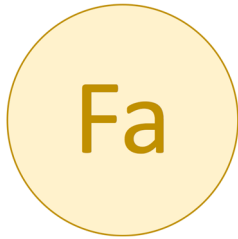


Rollenprofile für digitale Bildung

e-Jobs-Observatory.eu



Durchführung virtueller Klassenraum-Sitzungen

Diese Rolle konzentriert sich auf die Übermittlung von Echtzeit-Onlinesitzungen mithilfe von Webkonferenz-Software. Diese Sitzungen sind das Online-Gegenstück zu Unterrichtsstunden in realen Vorlesungsräumen und Klassenräumen und können die Form von Vorlesungen, Seminaren, Workshops, Beratung oder Anleitungen annehmen. Diese Rolle ist meist nur ein Aspekt einer allgemeinen Lehrerrolle oder wird von einem Fachexperten übernommen.

Einige Virtuelle Lehrer können ebenfalls die umfangreichere Rolle eines Online-Tutors übernehmen. In diesem Rahmen sind sie verantwortlich für die Kontrolle und Übermittlung aller Aspekte eines Online-Lernprogramms oder gemischten Lernprogramms, wie wir nachfolgend sehen werden.

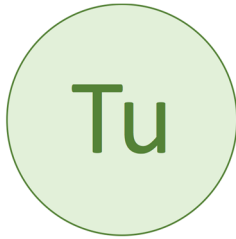
Virtueller Unterricht in Aktion



Frank ist ein Schulungsleiter, der für ein Maschinenbauunternehmen arbeitet und technische Schulungen für die Kunden des Unternehmens weltweit anbietet. Er führt eine Reihe von Webinaren durch, die Kunden über die neuen Produktentwicklungen informieren. Mithilfe der gleichen Software führt er zudem intensiver Anleitungssitzungen für Wartungstechniker in kleinen Gruppen durch.



Janet arbeitet in der Personalabteilung einer Regierungsbehörde. Sie ist verantwortlich für eine Reihe von Panel-Diskussionen mit Senior-Managern und Spezialisten, die den Arbeitnehmern der Abteilung zugutekommen sollen.



Online-Tutoring

Diese Rolle dreht sich um die Übermittlung von Online- und Mischlernprogrammen sowie die Unterstützung der Lernenden, meist über viele Wochen und Monate hinweg. Diese Rolle kann Kommunikation mit Lernenden, die Benotung von Hausarbeiten, Moderation von Forendiskussionen und die Bewältigung von jeglichen Problemen beinhalten, welche im Rahmen des Lernprogramms auftreten.

Ein Online-Tutor kann eine Rolle im Entwurf von Online-Aktivitäten und Hausarbeiten für einzelne Lernende sowie Gruppen einnehmen, die während des Programms erforderlich sind. Eines seiner Verantwortungsgebiete kann zudem die Rolle eines virtuellen Lehrers sein. Nicht alle virtuellen Lehrer übernehmen jedoch auch die Aufgaben eines Online-Tutors.

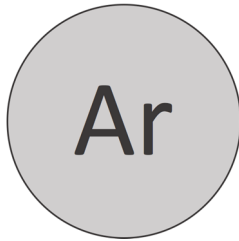
Online-Tutoring in Aktion



Astrid ist die verantwortliche Tutorin für ein Online-MBA Programm, das von einer Wirtschaftshochschule angeboten wird. Sie ist der primäre Ansprechpartner für die Studentenkommunikation und sorgt dafür, dass das Programm problemlos abläuft. Sie benotet Hausarbeiten und moderiert Gemeinschaftsaktivitäten. Im Rahmen des Programms führt sie eine Reihe von Webinaren mit Professoren der Hochschule sowie den leitenden Angestellten von Unternehmen durch.



Asif betreut ein einjähriges Lernprogramm für Hochschulabsolventen für ein multinationales Pharmaunternehmen. Hierbei handelt es sich um ein gemischtes Programm, das reguläre Veranstaltungen sowie individuelle und Gruppenaufgaben beinhaltet, die online durchgeführt werden. Asif kontrolliert alle Aspekte dieses Programms und stellt sicher, dass alle Auszubildenden das Programm erfolgreich abschließen.

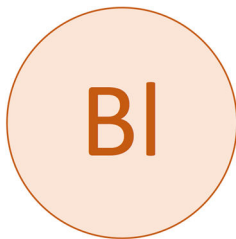


Erstellung einer digitalen Lernstrategie

Rolle	Erstellung einer digitalen Lernstrategie		
Übersicht	Diese Rolle ist verantwortlich für die Entwicklung und Umsetzung der Lernstrategie einer Organisation und die Nutzung von Lerntechnologien auf Grundlage der Geschäftsstrategie. Diese Rolle kann von einem Experten für Lerntechnologie, einem leitenden Angestellten mit allgemeiner Verantwortung für Bildung, externen Bildungsberatern oder einer Kombination aus diesen übernommen werden.		
Aufgabe	Entwicklung strategischer Ziele zur Anwendung von Lerntechnologien innerhalb einer Organisation und Entwicklung einer Infrastruktur, die diese Ziele unterstützt.		
Arbeitsergebnisse	<i>Zuständig für</i>	<i>Verantwortlich für</i>	<i>Leistet Beitrag zu</i>
	Die organisationsweite Anwendung von Lerntechnologien zur Unterstützung der strategischen Ziele der Organisation.	Vereinbarung von Zielen, Plänen Budgets und Verantwortlichkeiten in Bezug auf die e-Learning-Strategie. Verwaltung der Beiträge zur Entwicklung und Umsetzung der Strategie durch direkte Berichte und externe Vertragspartner.	der allgemeinen Lernstrategie einer Organisation der allgemeinen Technologiestrategie einer Organisation

<p>Hauptaufgaben</p>	<p>Analyse von Stärken, Schwächen, Gelegenheiten und Bedrohungen in Bezug auf die Nutzung von e-Learning innerhalb der Organisation.</p> <p>Entwicklung einer allgemeinen Strategie zur Nutzung von e-Learning als Teil einer allgemeinen gemischten Lernstrategie.</p> <p>Identifikation von fehlenden Fähigkeiten bei für die die Umsetzung der Strategie verantwortlichen Personen und Bewältigung dieser Probleme.</p> <p>Identifikation von Lücken in der technischen Infrastruktur und Entwicklung von Plänen, um diese zu beseitigen.</p> <p>Analyse von Gründen für die Weigerung von Hauptentscheidungsträgern gegen die Nutzung von Lerntechnologien, wie z. B. Manager, andere Lehrer/Schulungsleiter und/oder Lernende sowie Entwicklung von Plänen, um diese Situation zu lösen.</p> <p>Entwicklung eines Plans zur Bewerbung der e-Learning-Strategie und Maximierung der Annahme von e-Learning innerhalb der Organisation und extern (sofern zutreffend).</p> <p>Prüfung und Meldung der für die e-Learning-Strategie entwickelten KPIs.</p>
<p>Umfeld</p>	<p>Diese Rolle arbeitet mit einem Team für Bildung und Entwicklung zu sammeln. Je nach Größe der Organisation kann der Verantwortliche die Rolle des Teamleiters übernehmen oder einer von mehreren Spezialisten sein. Er verfügt über Einfluss auf die Handlungen von Bildungsexperten, die ihm jedoch nicht direkt untergestellt sind, um sicherzustellen, dass die Strategie umgesetzt wird. Zudem arbeitet er wahrscheinlich intensiv mit externen Zulieferern und Vertragspartnern, wie Softwareunternehmen und e-Learning-Content-Developers, arbeitet mit einem Team für Bildung und Entwicklung zu sammeln. Je nach Größe der Organisation kann er die Rolle des Teamleiters übernehmen oder einer von mehreren Spezialisten sein. Er verfügt über Einfluss auf die Handlungen von Bildungsexperten, die ihm jedoch nicht direkt untergestellt sind, um sicherzustellen, dass die Strategie umgesetzt wird. Zudem arbeitet er wahrscheinlich intensiv mit externen Zulieferern und Vertragspartnern, wie Softwareunternehmen und e-Learning</p>

KPIs	<p>Content Developers.</p> <p>Durch die Nutzung von Lerntechnologien erzielte Kosten- und Zeiteinsparungen (vorrangig durch verringerte Reisekosten, verringerten Bedarf and Lehrern und Schulungsleitern sowie weniger Zeitaufwand für Lernende, die so mehr Zeit mit ihrem Beruf verbringen können).</p> <p>Erzielung verbesserter Lernergebnisse durch Nutzung von Lernergebnissen – gemessen für Lern- und Kompetenztests sowie Verbesserungen in der Leistung der Arbeitnehmer.</p> <p>Feedback von Lernenden durch Umfragen, Fokusgruppen und anderen Methoden.</p>
------	---

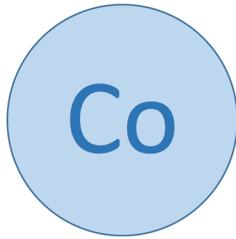


Entwicklung gemischter Lernprogramme

Rolle	Entwicklung gemischter Lernprogramme		
Übersicht	Diese Rolle bezieht sich auf die Entwicklung aller Lernprogramme, unabhängig davon, ob diese digitale Lernelemente beinhalten. Diese Rolle muss vorhanden sein, wenn digitales Lernen angemessen angewendet werden soll.		
Aufgabe	Entwicklung von neuen Lernprogrammen, welche die gewünschten Lernergebnisse auf effiziente Weise erreichen, den zeitlichen, finanziellen und anderen Ressourcen des Unternehmens entsprechend und für die Vermittlung von Wissen sowie für die Lernenden selbst flexibel sind.		
Arbeitsergebnisse	<i>Zuständig für</i>	<i>Verantwortlich für</i>	<i>Leistet Beitrag zu</i>
	Entwicklung von Lehrplänen	Bedürfnisanalyse (z. B. fehlende	organisationsweiten Initiativen zur

<p>für Lernprogramme, welche die Lernergebnisse effizient erfüllen, den zeitlichen und finanziellen Vorgaben entsprechen, flexible Übermittelt werden können und innerhalb der finanziellen, zeitlichen und anderen Einschränkungen des Unternehmens möglich sind.</p>	<p>Fähigkeiten, Schulung zu einem neuen Produkt) für das Lernprogramm entsprechend der Interessenvertreter, welche das Programm anfordern.</p>	<p>Verbesserung der Arbeitnehmerleistung durch das Angebot von Lernangeboten Entwicklung organisationsweiter Richtlinien für die Entwicklung von Lernprogrammen</p>
	<p>Aufbau einer Beziehung mit Projektspensoren/Kunden, in deren Rahmen der Designer als verantwortlicher Berater und nicht nur als Person, die Aufgaben erfüllt, behandelt wird.</p>	
	<p>Aufbau und Pflege von guten Beziehungen mit Fachexperten und repräsentativen Lernenden.</p>	
	<p>Entwicklung von Programmen, die Lerntechnologien in angemessenem Rahmen verwenden, jedoch nicht allein auf diesen basieren.</p>	
	<p>Kommunikation der Designs an die Verantwortlichen für die Entwicklung und Anfertigung der Programme, z. B. e-</p>	

	<p>Learning-Content-Developers, Online-Tutoren.</p> <p>Überprüfung und Verbesserung der Programme.</p>
<p>Hauptaufgaben</p>	<p>Analyse des Lernbedürfnisses im Rahmen der allgemeinen geschäftlichen Anforderungen sowie der spezifischen erforderlichen Lernangebote.</p> <p>Analyse der Eigenschaften der Zielgruppe.</p> <p>Analyse praktischer Einschränkungen und Gelegenheiten, wie Budget, Anlagen, Ausrüstung, Software, Internetzugang, Anzahl verfügbarer Online-Tutoren, Lehrer für virtuellen Unterricht, Inhaltsentwickler usw.</p> <p>Entscheidung, wie das Programm im Rahmen eines Lehrplans strukturiert werden soll und die Lernziele mit jedem Element des Lehrplans erreicht werden können</p> <p>Auswahl effizienter Methoden (Lernaktivitäten) für jede wichtige Phase/jedes Element des Programms.</p> <p>Auswahl von Lernmedien zur effizienten Übermittlung jeder dieser Methoden, z. B. was im direkten Kontakt und was online vermittelt werden soll.</p>
<p>Umfeld</p>	<p>Diese Rolle kann von kann es sich um einen Arbeitnehmer oder einen externen Vertragspartner übernommen werden. Dessen Aufgabe besteht darin, intensiven Kontakt mit Entscheidungsträgern – einschließlich den Lernenden – sowie Fachexperten und den Personen, welche das Programm entwickeln und übermitteln, zu pflegen.</p>
<p>KPIs</p>	<p>Umfang, zu dem das grundlegende Bedürfnis erfüllt wird</p> <p>Kosten pro Lernendem</p> <p>Zeitgerechte Fertigstellung des Angebots</p> <p>Lernergebnisse</p> <p>Feedback von Lernenden</p>



Entwicklung digitaler Lerninhalte (Spezialist)

Rolle	Entwicklung digitaler Lerninhalte (Spezialist)		
Übersicht	Diese Rolle bezieht sich auf die Planung und/oder Entwicklung digitaler Lerninhalte jeder Form – Tutorien, Simulationen, Spiele, Prüfungen, Videos, Podcasts, Anleitungen zur Fehlerbehebung und einfaches Referenzmaterial. Die verantwortliche Person übernimmt komplexe Projekte, welche üblicherweise die Fähigkeiten eines multidisziplinären Teams erfordern, einschließlich kreativer, technischer und inhaltsrelevanter Experten. Hierbei handelt es sich zumeist um eine Vollzeitrolle.		
Aufgabe	Um digitale Lerninhalte zu erstellen, die den Lernanforderungen entsprechen, müssen die Eigenschaften der Zielgruppe sowie technische, budgettechnische und zeitliche Einschränkungen berücksichtigt werden.		
Arbeitsergebnisse	<i>Zuständig für</i> Qualität der fertigen Inhalte bzgl. Nutzerfreundlichkeit und Genauigkeit sowie Relevanz des Stoffs, Umfang, in dem der Lernende mit diesem Material interagiert, Produktionsqualitätsstandards sowie technische Belastbarkeit (keine Bugs/Fehler).	<i>Verantwortlich für</i> Durchführung erforderlicher zusätzlicher Nachforschungen und Analysen. Leitung des detaillierten Entwurfs und der Entwicklung der Inhalte entsprechend der festgelegten Parameter für das	<i>Leistet Beitrag zu</i> Lehrplan-Entwurf. Grafikdesign , Entwicklung audiovisueller Medien, Erstellung von Inhalten, je nach Aufbau des Teams und

Programm/den Lehrplan, meist in Zusammenarbeit mit anderen Spezialisten.

Aufteilung der Aufgaben.

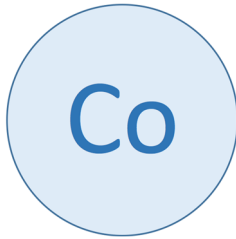
Dokumentation des detaillierten Designs.

Schreiben und Bearbeiten von verbalen Inhalten. Evtl. Vorbereitung von Ablaufplänen.

Koordination mit anderen Experten wie Grafikdesignern, Animatoren, Illustratoren, Softwareentwicklern, Audio- und Videotextern usw., um sicherzustellen, dass die Inhalte entsprechend des Designs, Skript und/oder Ablaufplans gestaltet werden.

Pflege einer engen Beziehung mit repräsentativen Lernenden, um sicherzustellen, dass Inhalte relevant sind und eine effiziente Nutzererfahrung garantiert wird.

	Einholung von Genehmigungen von Projektspensoren (die um das Programm gebeten haben und wahrscheinlich dafür zahlen) sowie Fachexperten.
Hauptaufgaben	<p>Projektmanagement für die Erstellung von Inhalten.</p> <p>Entwurf von Inhalten.</p> <p>Erstellung von Skripten/Ablaufplänen für Inhalte.</p> <p>Vorbereitung von Interaktionen und Tests.</p> <p>Beschaffung audiovisueller Medien.</p> <p>Beitrag zu oder Aufsicht der Inhaltsschaffung</p> <p>Prüfung und Anpassung der Inhalte.</p>
Umfeld	Diese Rolle ist als Koordinator für ein Spezialistenteam tätig, welches aus Blended Learning Designers, Projektspensoren, Fachexperten und Lernenden besteht. Diese Rolle findet sich in Spezialabteilungen größerer Unternehmen oder in kleineren, unabhängigen Unternehmen, die sich auf die Erstellung von Inhalten spezialisieren.
KPIs	<p>Fertigstellung entsprechend des Budgets</p> <p>Zeitgerechte Fertigstellung.</p> <p>Zufriedenheit von Spensoren/Kunden.</p> <p>Feedback von Lernenden.</p>



Entwicklung digitaler Lerninhalte (Nicht-Experte)

Rolle	Entwicklung digitaler Lerninhalte (Nicht-Experte)		
Übersicht	<p>Diese Rolle wird von einem Lehrer oder Schulungsleiter übernommen, der einfachere Formen von digitalem Lerninhalten entwirft und/oder entwickelt, einschließlich Referenzmaterialien, Präsentationen, Tests, Screencasts, Interview-Videos, Podcasts usw. Meist handelt es sich bei dieser Rolle um nur einen Aspekt im Rahmen einer allgemeinen Lehrerposition. In einigen Fällen kann diese Rolle von einem Experten übernommen werden, bei dem es sich nicht um einen Lehrer handelt.</p> <p>Diese Rolle unterscheidet sich insofern grundlegend von der eines Spezialisten für Inhaltserstellung, da die verantwortliche Person meist Inhalte entwickelt, die ihren eigenen Unterricht unterstützen, z. B. Präsentationen oder Referenzmaterial für die von dieser Person unterrichteten Kurse. In dieser Hinsicht unterscheidet sich die Rolle von der des Vollzeit-Inhaltsentwicklers, der Inhalte für jedes Fach oder jeden Zweck erstellt.</p>		
Aufgabe	Um digitale Lerninhalte zu erstellen, die den Lernanforderungen entsprechen, müssen die Eigenschaften der Zielgruppe sowie technische, budgettechnische und zeitliche Einschränkungen berücksichtigt werden.		
Arbeitsergebnisse	<i>Zuständig für</i>	<i>Verantwortlich für</i>	<i>Leistet Beitrag zu</i>
	Die Qualität der angefertigten Inhalte.	Durchführung zusätzlicher Nachforschungen und Analysen, insbesondere mit repräsentativen	Lehrplanentwicklung.

	<p>Lernenden.</p> <p>Leitung der detaillierten Design- und Entwicklungsbemühungen innerhalb der für das Programm/den Lernplan entwickelten Parameter.</p> <p>Erstellung und Bearbeitung der verbalen Inhalte. Ggf. Vorbereitung von Ablaufplänen.</p> <p>Beschaffung oder Entwicklung von Grafiken und audiovisuellen Inhalten, evtl. mithilfe externer Spezialisten.</p> <p>Erstellung von Inhalten mit einer Reihe von Werkzeugen.</p> <p>Einholung von Genehmigungen von Drittparteien (Experten, Lehrplandesigner, Manager usw.) sofern erforderlich.</p>
<p>Hauptaufgaben</p>	<p>Entwurf von Inhalten.</p> <p>Erstellung von Skripten/Ablaufplänen für Inhalte.</p> <p>Vorbereitung von Interaktionen und Tests.</p> <p>Beschaffung oder Entwicklung von grafischen und audiovisuellen Inhalten.</p> <p>Erstellung von Inhalten.</p> <p>Prüfung und Anpassung der Inhalte.</p>
<p>Umfeld</p>	<p>Diese Rolle ist ein Aspekt einer allgemeinen Lehr-/Schulungs-/Fachexperten-Position. Die Person, die diese Rolle übernimmt, übernimmt die meisten Aufgaben allein oder in Zusammenarbeit mit Kollegen, kann jedoch auch von</p>

KPIs	kreativen oder technischen Experten unterstützt werden.
	Lernergebnisse.
	Feedback von Lernenden.

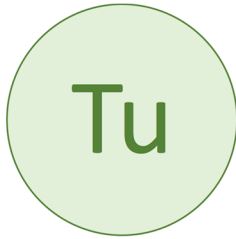


Durchführung virtueller Klassenraum-Sitzungen

Rolle	Durchführung virtueller Klassenraum-Sitzungen		
Übersicht	<p>Diese Rolle beinhaltet die Entwicklung und Durchführung von Echtzeit-Gruppensitzungen mithilfe von Webkonferenztools (auch als „Webinars“ bekannt). Diese Sitzungen sind das Online-Gegenstück zu Unterrichtsstunden in realen Vorlesungsräumen und Klassenräumen und können die Form von Vorlesungen, Seminaren, Workshops, Beratung oder Anleitungen annehmen. Diese Rolle ist meist nur ein Aspekt einer allgemeinen Lehrerrolle oder wird von einem Fachexperten übernommen.</p> <p>Online-Tutoren können ebenfalls für die Durchführung von virtuellen Klassenraum-Lektionen verantwortlich sein. In diesem Rahmen sind diese verantwortlich für die Kontrolle und Übermittlung aller Aspekte eines Online-Lernprogramms.</p>		
Aufgabe	Entwicklung und Übermittlung von Live-Onlinelektionen, die mindestens genauso effektiv sind wie reale Unterrichtsstunden mit dem Vorteil von geringerem Zeiteinsatz und eingesparten Kosten sowie gesteigerte Flexibilität, da Lernende nicht zum Klassenraum anreisen müssen.		
Arbeitsergebnisse	<i>Zuständig für</i>	<i>Verantwortlich für</i>	<i>Leistet Beitrag</i>

		zu
	Die Wirksamkeit der übermittelten Unterrichtsstunden, welche an den Lernergebnissen und den Rückmeldungen der Lernenden gemessen werden kann.	<p>Durchführung aller zusätzlich erforderlichen Recherchen und Analysen</p> <p>Entwicklung einer detaillierten Struktur und der Inhalte für Live-Onlinesitzungen</p> <p>Zusammenarbeit mit Kollegen, die ebenfalls an der Übermittlung der Sitzungen beteiligt sind.</p> <p>Beschaffung aller grafischen und audiovisuellen Inhalte, sofern erforderlich mit Hilfe externer Experten.</p> <p>Kommunikation mit Lernenden vor und nach der Live-Sitzung.</p> <p>Durchführung der Webinare.</p> <p>Prüfung und Auswertung der Sitzungen.</p>
Hauptaufgaben	<p>Durchführung von Recherchen und Analysen zum Thema, Lernanforderungen, Eigenschaften der Teilnehmer sowie praktischen Einschränkungen.</p> <p>Entwicklung von Webinaren.</p> <p>Zusammenarbeit mit Kollegen, die ebenfalls an der Übermittlung der Sitzungen beteiligt sind.</p>	
		Lehrplan-entwicklung

	<p>Beschaffung aller grafischen und audiovisuellen Inhalte, sofern erforderlich mit Hilfe externer Experten.</p> <p>Kommunikation mit Lernenden vor und nach der Live-Sitzung.</p> <p>Durchführung der Webinare.</p> <p>Prüfung und Auswertung der Sitzungen.</p>
Umfeld	<p>Der Vermittler verfügt höchstwahrscheinlich über Erfahrung in der Durchführung ähnlicher Unterrichtsstunden in einer physischen Umgebung. Der virtuelle Klassenraum ist daher nur eine andere Methode zur Übermittlung der Unterrichtsstunden. In Organisationen, in denen die Entwicklung der Unterrichtsstunden zentral übernommen wird, sind Vermittler nur für die Durchführung der Webinare verantwortlich. Virtueller Unterricht kann von jedem Standort aus durchgeführt werden, einschließlich von zu Hause aus.</p>
KPIs	<p>Lernergebnisse.</p> <p>Feedback von Lernenden.</p>



Online-Tutor

Rolle	Online-Tutor
Übersicht	<p>Diese Rolle stellt die erfolgreiche Übermittlung des erweiterten Online-Lernprogramms und gemischtem Fernlehrprogramms sicher und unterstützt Lernende bei der Arbeit mit diesen Programmen.</p> <p>Online-Tutoren können ebenfalls Personen unterstützen, die informell während der Berufstätigkeit oder außerhalb des Umfangs des offiziellen Programms lernen, häufig durch die Zusammenstellung von Inhalten.</p> <p>Der Online-Tutor kann eine wichtige Rolle im Entwurf der Online-Aktivitäten und Prüfungen innerhalb eines Programms für einzelne Lernende sowie Gruppen übernehmen.</p> <p>Beachten Sie, dass der Online-Tutor auch als virtueller Lektionsvermittler tätig sein kann. Jedoch sind nicht alle Vermittler virtueller Inhalte auch als Online-Tutoren tätig.</p>
Aufgabe	<p>Lernenden die erforderliche Unterstützung zu bieten, damit diese in der Lage sind, die Online-Lernprogramme und gemischten Lernprogramme, zu denen diese sich angemeldet haben, erfolgreich abzuschließen. Dies kann die Erleichterung von Vorgängen, Beratung, Rückmeldungen zu Prüfungen, die Benotung von offiziell eingereichten Hausarbeiten, die Zusammenstellung von Inhalten und Hilfestellung zum produktiveren Lernen beinhalten.</p> <p>Überwachung, Beeinflussung und, sofern erforderlich, Kontrolle des Verhaltens von Lernenden im Rahmen dieser Programme. Sicherstellung der akademischen Integrität dieser Programme (sofern zutreffend).</p> <p>In einigen Situationen beinhaltet die Rolle auch die Unterstützung und Erleichterung des Lernens über den Umfang des Programms hinaus.</p>

Arbeitsergebnisse	Zuständig für	Verantwortlich für	Leistet Beitrag zu
	<p>Die erfolgreichen Lernergebnisse von Online- und Mischprogrammen</p>	<p>Die Anpassung von Online-Aktivitäten und Prüfungen an die Bedürfnisse einzelner Lernender und individueller Gruppen.</p> <p>Moderationstätigkeiten in Foren, Wikis, Blogs und ähnlichen sozialen Lernhilfen.</p> <p>Überwachung des Online-Verhaltens von Lernenden und ggf. entsprechende Reaktion auf Probleme.</p> <p>Benotung von Hausarbeiten.</p> <p>Rückmeldungen an die Lernenden.</p> <p>Durchführung von virtuellen Live-Klassenraumsitzungen, sofern diese Teil des Lehrplans sind (siehe separates Rollenprofil für den Virtuellen Lehrer).</p> <p>Unterstützung von Lernenden, die Schwierigkeiten haben.</p> <p>Überwachung und Anpassung von Programmplänen.</p> <p>Zusammenstellung von Inhalten.</p>	<p>Lehrplandesign.</p> <p>Entwicklung digitaler Lerninhalte.</p> <p>Entwurf von Online-Aktivitäten und Hausarbeiten.</p> <p>Einrichtung von Programmen innerhalb einer virtuellen Lernumgebung.</p>

<p>Hauptaufgaben</p>	<p>Mitarbeit an der Einrichtung von Programmen innerhalb einer virtuellen Lernumgebung.</p> <p>Die Anpassung von Online-Aktivitäten und Prüfungen an die Bedürfnisse einzelner Lernender und individueller Gruppen.</p> <p>Moderationstätigkeiten in Foren, Wikis, Blogs und ähnlichen sozialen Lernhilfen.</p> <p>Überwachung des Online-Verhaltens von Lernenden und ggf. entsprechende Reaktion auf Probleme.</p> <p>Benotung von Hausarbeiten.</p> <p>Rückmeldungen an die Lernenden.</p> <p>Durchführung von virtuelle Live-Klassenraumsitzungen, sofern diese Teil des Lehrplans sind (siehe separates Rollenprofil für die Vermittlung virtueller Lektionen).</p> <p>Unterstützung von Lernenden, die Schwierigkeiten haben.</p> <p>Überwachung und Anpassung von Programmplänen.</p> <p>Zusammenstellung von Inhalten für an den Programmen teilnehmende Lernende sowie für solche, die sich derzeit nicht an einem Programm beteiligen. Dies erfolgt wahrscheinlich in der Form von Empfehlungen für spezifische Bücher, Webseiten, Videos und Online-Communities.</p>
<p>Umfeld</p>	<p>Diese Person kann auch über Erfahrung in der Durchführung ähnlicher Programme in einem traditionellen, nicht-virtuellen Lernumfeld verfügen.</p> <p>Von vielen Online-Tutoren wird keine erhebliche Beteiligung am Entwurf der Programme, für die sie als Tutor tätig sind, erwartet.</p> <p>Sie können auch verantwortlich für die Übermittlung von virtuellen Lektionen an ihre Studenten sein.</p> <p>Des Weiteren können die Aufgaben zum Entwurf und für die Entwicklung digitaler Lerninhalte übernehmen (siehe Entwicklung digitaler Lerninhalte).</p> <p>Diese Rolle kann von jedem Standort aus durchgeführt werden, einschließlich von zu Hause aus.</p>
<p>KPIs</p>	<p>Lernergebnisse.</p> <p>Feedback von Lernenden</p>

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.