
Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Literatur	6
Lernorte und Lerntechnologien	7
Einleitung	7
Analoge Lernorte	8
Besuch der Apple University in Palo Alto (USA) Anfang der 1990er-Jahre	10
Besuch am Bankstreet College in New York Anfang der 1990er-Jahre	11
Die Lernstatt – ein besonderer Lernort.....	12
Lernkurve 1: Analoge Lernorte	15
Virtuelle Lernorte	17
Immersive Lernorte	17
Lernkurve 2: Immersive Lernorte	24
Learning Management Systeme	27
Learning Experience Plattformen	30
Lernkurve 3: Learning Management Systeme und LXP	32
Learning- und Knowledge Communitys	34
Lernkurve 4: Learning- und Knowledge Communitys	44
Synchrone Lehr-/Lernplattformen	46
Lernkurve 5: Synchrone Lernorte	49
Fazit	52
Exkurs: KI und ihr Einfluss auf die weitere Entwicklung der Lernorte	55
Literatur	57

Digitale Medien zum Lehren und Lernen	59
Einleitung	59
Fact-Finding: Als Entdecker auf unbekannten Pfaden unterwegs	63
Erste Station: University of Nottingham, Shell Centre bei Rosemary Fraser und Hugh Burkhard	63
Zweite Station: LOGO und die zeichnende Schildkröte	65
Dritte Station: Scottish Council for Educational Technology (SCET)	67
Lernkurve 6: Welches Lehr-/Lernmedium für welchen Lernort?	70
Lernkurve 7: Lernpsychologische Grundlagen	71
Mein Weg: Entwicklung von Lehr- und Lernmedien: 1. Periode (1985–2000)	73
Lernkurve 8: Artenvielfalt digitaler Lehr- und Lernmedien	79
Lernkurve 9: Die Auswahl und Entwicklung digitaler Lernmedien	80
Lernkurve 10: Welche Lernmedien für welche Lernziele?	82
Mein Weg: Entwicklung von Lehr- und Lernmedien: 2. Periode (2000–2023)	84
Lernkurve 11: E-Learning-Projekte in der betrieblichen Aus- und Weiterbildung	86
Lernkurve 12: Qualitätskriterien zur Beurteilung der Qualität von E-Learning-Lösungen	88
Lernkurve 13: Produktionsabläufe bei der Erstellung digitaler Lehr- und Lernmedien	90
Lernkurve 14: Berufliche Rollenprofile für die Konzeption und Fertigung multimedialer Lernmedien	92
Mein Weg: Entwicklung von Lehr- und Lernmitteln 3. Periode (2011–2023)	94
Lernkurve 15: Digitale Geschäftsmodelle in der Bildung aus der Perspektive der Lernmedienentwicklung	97
Lernkurve 16: Serielle Produktion für digitale Geschäftsmodelle	98
Fazit	102
Exkurs: KI – Revolution oder Evolution? – Herstellungsprozesse und berufliche Rollen im Fokus	106
Literatur	111
Lernarchitekturen und Lernszenarien	113
Einleitung	113
Teleteaching in Spokane, USA	114
Blended Learning in der beruflichen Umschulung	115
Blended Learning in der beruflichen Weiterbildung	117

Selbststudium mit digitalen Lernmedien: Arbeitsschutzunterweisungen für die betriebliche Weiterbildung	118
Lernkurve 17: Lernarchitekturen und Lernszenarien	119
Fazit	122
Kompetenzen für das Bildungspersonal	127
Einleitung	127
Kompetenzen des Bildungspersonals damals und heute	128
Lernkurve 18: Rollen- und Kompetenzprofile für das Bildungspersonal	129
Fazit	132
Exkurs: KI als Herausforderung an die Medienpädagogik	133
Literatur	135
Exkurs: Lernende Organisationen – Informelles Lernen	137
Einleitung	137
Lernende Organisationen	138
Informelles Lernen	141
Literatur	143
Nachwort	145