
Inhaltsverzeichnis

1	Veränderte Rahmenbedingungen des Lernens	1
1.1	Gesellschaftlicher Rahmen	3
1.1.1	Lerner-Generationen	3
1.1.2	Lernsysteme und Mediengewohnheiten	5
1.2	Wirtschaftlicher Rahmen	7
1.2.1	Neue Unternehmenswelt	7
1.2.2	Lernen im Social Business	7
1.2.3	Kollaborative Unternehmen	13
1.3	Politischer und rechtlicher Rahmen	15
1.3.1	Schulische Bildung	15
1.3.2	Hochschulbildung	16
1.4	Technologischer Rahmen	18
1.5	Die Lernsysteme verändern sich fundamental	23
2	Entwicklungsprozess innovativer Lernsysteme	31
2.1	Unternehmensstrategie und Lernen	34
2.2	Unternehmenskultur	37
2.3	Unternehmens – IT	39
2.4	Projekt- und Veränderungsmanagement	44
2.4.1	Kompetenzentwicklungs-Möglichkeiten analysieren	45
2.4.2	Kompetenzentwicklungsprozess gestalten	48
2.4.3	Kompetenzentwicklungsprozess realisieren	49
2.4.4	Lernerfolg evaluieren	50
3	Didaktisch-methodischer Ermöglichungsrahmen	53
3.1	Didaktik innovativer Lernsysteme	54
3.1.1	Arbeitsprozessorientierte Didaktik	55
3.1.2	„Neurodidaktik“ und Lerntheorien	56
3.1.3	Ermöglichungsdidaktik	63

3.2	Kompetenzmodelle	66
3.2.1	Vom Wissen zur Kompetenz	66
3.2.2	Entwicklung eines Kompetenzmodells	70
3.3	Selbstorganisation	76
3.3.1	Methoden- und Medienkompetenz	77
3.3.2	Pervasive Learning – allgegenwärtiges Lernen	79
3.3.3	Lernkultur der Selbstorganisation	81
3.4	Lern-Infrastruktur	83
3.4.1	Anforderungen an die Lern-Infrastruktur	84
3.4.2	Learning Management System	90
3.4.3	Kommunikationsinstrumente des Web 1.0	94
3.4.4	Soziale Kompetenzentwicklungs-Plattform	100
3.4.5	Social Software (Social Media)	106
3.4.6	Content-Entwicklung	117
3.5	Aktuelle Entwicklungstrends	126
3.5.1	Entwicklungslinie Kompetenzaufbau	127
3.5.2	Entwicklungslinie Lernkultur	144
3.5.3	Entwicklungslinie Lernen im Netz	153
3.5.4	Entwicklungslinie Lerntechnologie	159
3.5.5	Gemeinsame Merkmale innovativer Ansätze	171
4	Wissensaufbau und Qualifikation mit Kompetenzentwicklung	173
4.1	KOPING – die Ermöglichung selbstgesteuerten Lernens	175
4.1.1	KOPING in E-Learning-Umgebungen	177
4.1.2	KOPING in Blended Learning Arrangements	180
4.2	Wissensaufbau mit E-Learning	183
4.2.1	E-Learning Prozess	183
4.2.2	Fallstudie: Wissensaufbau mit E-Learning	186
4.3	Qualifizierung mit Blended Learning	190
4.3.1	Ermöglichungsrahmen für Blended Learning	190
4.3.2	Blended Learning Prozess	192
4.3.3	Fallstudie: Berufsausbildung mit Blended Learning	194
4.4	Blended Learning und Social Learning mit projektorientierter Kompetenzentwicklung	200
4.4.1	Prozess projektbezogener Kompetenzentwicklung	201
4.4.2	Fallstudie: Blended Learning und Social Learning mit projektbezogener Kompetenzentwicklung im Vertrieb	205
5	Workplace Learning: Integrierte Kompetenzentwicklung im Prozess der Arbeit und im Netz	211
5.1	Co-Coaching Konzept	212
5.1.1	Co-Coaching	212
5.1.2	Kollegiale Beratung	214

5.1.3	E-Mentoring	216
5.1.4	Lern-Netzwerk	216
5.2	Workplace Learning	217
5.2.1	Ermöglichungsrahmen und Prozess des Workplace Learning	219
5.2.2	Fallstudie: Workplace Learning für Führungskräfte	222
6	Von der Personalentwicklung zum Kompetenzmanagement	237
6.1	Kompetenzmanagement – die neue Rolle der Personalentwicklung	239
6.1.1	Anforderungen an den Bildungsbereich	239
6.1.2	Aufgaben des Kompetenzmanagements	241
6.1.3	Kompetenzprofil der Kompetenzmanager	244
6.2	Implementierungsprozess = Veränderungsprozess	252
6.3	Kompetenzentwicklung der Bildungsexperten	253
6.3.1	Kompetenzentwicklung der E-Coaches	254
6.3.2	Kompetenzentwicklung der E-Mentoren	257
6.3.3	Kompetenzentwicklung der Kompetenzmanager	258
7	Ausblick und Handlungsempfehlungen	261
7.1	Wie lernen wir übermorgen?	261
7.1.1	Entwicklungslinie Kompetenzaufbau	263
7.1.2	Entwicklungslinie Lernkultur	264
7.1.3	Entwicklungslinie Lernen im Netz	265
7.1.4	Entwicklungslinie Lerntechnologie	265
7.2	Handlungsempfehlungen	267
	Glossar	271
	Literatur	309
	Stichwortverzeichnis	323