

Annette M. Kuhlmann · Werner Sauter

Innovative Lernsysteme

Kompetenzentwicklung
mit Blended Learning
und Social Software

Inhalt

1	Ziele dieses Buches.....	1
2	Warum benötigen wir innovative Lernkonzepte?	7
2.1	Lernkultur der Menschen im 21. Jahrhundert.....	8
2.2	Vision des lebenslangen Lernens	11
2.3	Globaler Wettbewerb.....	13
2.4	Neue Lerntechnologie Web 2.0 („Social Software“).....	14
2.5	Strategieorientierte Lernkonzeptionen.....	16
3	Kompetenzentwicklung – mehr als Wissensvermittlung und Qualifizierung.....	21
3.1	Was ist Wissen?.....	23
3.2	Was sind Qualifikationen?.....	25
3.3	Was sind Kompetenzen?	25
3.4	Wie werden Kompetenzen gemessen?	30
3.4.1	Formen der Kompetenzerfassung	30
3.4.2	Praxisbeispiel: Kompetenzerfassung mit KODE® und KODE®X.....	33
3.5	Lerntheorien	43
3.5.1	Behaviorismus – Verhalten trainieren.....	44
3.5.2	Kognitivismus – Handlungsweisen entwickeln	45
3.5.3	Konstruktivismus – Erfahrungswissen verarbeiten.....	46
3.5.4	Konnektivismus – Lernen im Netz(-werk).....	47
3.6	Wie werden Kompetenzen vermittelt?	50
3.6.1	Wissensvermittlung.....	52
3.6.2	Wissensverarbeitung	53
3.6.3	Wissenstransfer in die Praxis	54
3.6.4	Kompetenzentwicklung in realen Entscheidungssituationen	55

3.7	Potenzial der Kompetenzentwicklung mit Web 2.0	56
3.7.1	Vergleich von Web 1.0 und Web 2.0-Instrumenten.....	57
3.7.2	Netzwerkbildung im Web	58
4	Kompetenzmanagement	61
4.1	Handlungsfelder des Kompetenzmanagements	63
4.2	Projektdesign	64
4.2.1	Projektstruktur.....	64
4.2.2	Projektprozess	65
5	Wissensvermittlung und -verarbeitung mit E-Learning	71
5.1	CBT und WBT – die Wissensvermittler.....	72
5.1.1	Gestaltungsprinzipien digitaler Lernprogramme.....	72
5.1.2	Didaktisch-methodische Struktur der Lernprogramme.....	73
5.2	Entwicklungs-Software für E-Learning.....	77
5.2.1	LCMS versus Autorenwerkzeugen	77
5.2.2	Rapid E-Learning.....	80
5.3	Entwicklungsprozess für CBT und WBT	80
5.3.1	Medienentwicklung – selbst machen oder outsourcen?	81
5.3.2	Entwicklung des Fachmanuskriptes	85
5.3.3	Vom Fachmanuskript zum Multimedia-Drehbuch.....	87
5.3.4	Medienproduktion.....	88
5.4	Learning Management System (LMS)	90
5.5	Second Life.....	94
5.6	Praxisbeispiel: WBT AGG – Allgemeines Gleichbehandlungsgesetz	95
6	Qualifizierung mit Blended Learning	101
6.1	Didaktisch-methodische Anforderungen an Blended-Learning-Systeme	101
6.2	Blended Learning – Lernen im Methodenmix.....	102
6.3	WBT für Blended-Learning-Arrangements.....	105
6.4	Kommunikationsinstrumente des Web 1.0 in Blended-Learning-Prozessen.....	107
6.4.1	Synchrone Kommunikation	107
6.4.2	Asynchrone Kommunikation	110
6.5	Rollen der Blended-Learning-Experten.....	113
6.6	Entwicklungskonzeption für Blended-Learning-Experten	116
6.7	Praxisbeispiel: Blended-Learning-Qualifizierung „Projektmanagement“	119

7	Kompetenzentwicklung mit Blended Learning und Web 2.0	123
7.1	Blended Learning und Kompetenzentwicklung	124
7.1.1	Individuelles Lernen	125
7.1.2	Vom individuellen zum organisationalen Lernen	127
7.1.3	Organisationales Lernen	128
7.1.4	Lernen in Netzwerken	131
7.2	Entwicklung kompetenten Handelns	132
7.2.1	Vom Planungshandeln zum kompetenten Handeln	132
7.2.2	Entwicklungsdesigns für kompetentes Handeln	134
7.2.3	KOPING – Flankieren der Lernprozesse durch Schutzschilde	135
7.2.4	Zunehmende Individualisierung der Lernprozesse	137
7.3	WBT in Kompetenzentwicklungsprozessen mit Blended Learning	139
7.4	Infrastruktur der Kompetenzentwicklung mit Blended Learning	140
7.4.1	Personal Learning Environment – PLE	140
7.4.2	Praxisbeispiel: PLE auf Moodle-Basis	145
7.5	Kommunikationsinstrumente des Web 2.0 in Kompetenzentwicklungsprozessen	147
7.5.1	Strukturmerkmale eines netzbasierten Kommunikationsnetzwerkes	148
7.5.2	Wikis	149
7.5.3	Weblogs (Blogs)	153
7.5.4	Podcast	158
7.5.5	Social Bookmark	158
7.5.6	Social Tagging und Folksonomy	159
7.5.7	RSS – Really Simple Syndication	159
7.5.8	M-Learning (Mobile Learning)	160
7.5.9	Semantic Web (SemWeb)	160
7.6	Praxisbeispiel: Kompetenzentwicklung mit Blended Learning und Web 2.0 für Führungsnachwuchskräfte	162
7.6.1	Konzeption	162
7.6.2	Dokumentations- und Kommunikationsinstrumente	170
7.6.3	Bewertung	171
7.7	Praxisbeispiel: Kompetenzentwicklung mit Blended Learning und Web 2.0 am Point of Sale	172
7.7.1	Konzeption	173
7.7.2	Bewertung	175

8 Implementierungsprozess 177

8.1 Akzeptanz durch Kommunikation 177

8.2 Akzeptanz durch praktischen Nutzen 178

8.3 Professionelle Lernprozessbegleitung 179

8.4 Führungskräfte als Kompetenzentwicklungspartner..... 181

Fazit..... 183

Glossar 187

Literatur 229

Index 235

Autoren..... 239