

Annette M. Kuhlmann · Werner Sauter

# Innovative Lernsysteme

Kompetenzentwicklung  
mit Blended Learning  
und Social Software



Springer

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Ziele dieses Buches.....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Warum benötigen wir innovative Lernkonzepte? .....</b>	<b>7</b>
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
<b>3</b>	<b>Kompetenzentwicklung – mehr als Wissensvermittlung und Qualifizierung.....</b>	<b>21</b>
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
<b>4</b>	<b>Kompetenzmanagement .....</b>	<b>61</b>
4.1	Handlungsfelder des Kompetenzmanagements .....	63
4.2	Projektdesign .....	64
4.2.1	Projektstruktur.....	64
4.2.2	Projektprozess .....	65
<b>5</b>	<b>Wissensvermittlung und -verarbeitung mit E-Learning .....</b>	<b>71</b>
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 outsource? .....	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
<b>6</b>	<b>Qualifizierung mit Blended Learning .....</b>	<b>101</b>
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

<b>7 Kompetenzentwicklung mit Blended Learning und Web 2.0</b> .....	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 Schutzschilder .....	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

<b>8</b>	<b>Implementierungsprozess</b>	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
<b>Fazit</b>		183
<b>Glossar</b>		187
<b>Literatur</b>		229
<b>Index</b>		235
<b>Autoren</b>		239