

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	9
Vorwort	11
1 Check-in	13
1.1 Magic Book Experience	22
1.2 Warum gibt es Smart Learning Design?	22
1.3 Empfehlungen zur Nutzung des Handbuchs	24
2 Grundlagen	29
2.1 Was sind Smart Learning Environments?	30
2.1.1 Definitionen	30
2.1.2 Ziele und Visionen	32
2.1.3 Aktueller Forschungsstand	40
2.1.4 Neueste Erkenntnisse	48
2.1.5 Technologische Merkmale	57
2.1.6 Interdisziplinäre Einordnung	63
2.1.7 Zusammenfassung	67
2.2 Was zeichnet gutes Lernen aus?	70
2.2.1 Konstruktivismus als lerntheoretische Basis	70
2.2.2 Arbeitsplatzbezogenes Lernen	71
2.2.3 Selbstgesteuertes Lernen mit persönlichen Lernumgebungen (PLEs)	71
2.2.4 Der Raum als dritter Pädagoge	74
2.2.5 Smart Learning im Metaverse	83
2.2.5.1 Potenziale und Beispiele	85
2.2.5.2 Zusammenfassung	97
2.2.6 Didaktische Empfehlungen	98
2.2.6.1 Zielorientiert vorgehen	98
2.2.6.2 Learn like a PIRATE	99
2.2.6.3 Lernwirksamkeit erhöhen	100
2.2.6.4 Hybride Lerninhalte von Lernenden gestalten lassen	101
2.2.6.5 Visuell-räumliche Anker setzen	104
2.2.6.6 Personal Learning Environments integrieren	104
2.2.6.7 Toolboxen und Infrastruktur bereitstellen	105
2.2.7 Stellenwert von Design	108
2.3 Fazit: Smart Learning erfordert Gestaltungsarbeit	110

3 Smart Learning Design	113
3.1 Wie können Smart Learning Experiences gestaltet werden?	113
3.1.1 Das Toolkit (1) – Methoden und Templates	114
3.1.1.1 Das HoLEX®-Framework	115
3.1.1.2 HoLEX®-Cards mit 30 Erfolgsfaktoren	130
3.1.1.3 Die SLE-Canvas-Collection	134
3.1.1.4 Das HoLEX®-Modell zum Rapid Prototyping	139
3.1.2 Das Toolkit (2) – Games and more	143
3.1.2.1 Hybride Vernissage	143
3.1.2.2 EDU-Breakouts und SLE-Games	147
3.1.2.3 AR-Sticker	156
3.1.2.4 Zusammenfassung	158
3.1.3 Das Toolkit (3) – Formate für Co-Creation	159
3.1.3.1 Smart Learning Community	162
3.1.3.2 Smart Learning Barcamp	165
3.1.3.3 Smart Learning Playground	170
3.1.3.4 Smart Learning Design Sprint	175
3.1.3.5 Smart-Learning-Facilitator-Programm	184
3.1.3.6 Smart-Learning-Strategieentwicklung	188
4 Check-out	201
4.1 Ausblick: Zukunft gestalten auf der Basis von Open Innovation	202
4.2 Danksagung	203
4.3 Die AutorInnen und Podcast-Gäste	205
Literatur	209
Stichwortverzeichnis	215
Die Autorin	219