

Kuhlmann, Annette M./Sauter, Werner: Innovative Lernsysteme: Kompetenzentwicklung mit Blended Learning und Social Software, Heidelberg/Berlin (Springer) 2008, ISBN 978-3-540-77830-1, 240 Seiten, 49,95 Euro.

Rezensentin: Maria Kalsperger

Komplexe Anforderungssituationen in Unternehmen zwingen Menschen, selbstorganisiert zu agieren und notwendige Kompetenzen aufzubauen. Kuhlmann und Sauter befassen sich mit der Frage, wie Kompetenzentwicklungssysteme für Unternehmen bedarfsgerecht und zukunftsorientiert konzipiert und umgesetzt werden können. Sie fordern ein Umdenken in der betrieblichen Bildung und plädieren dafür, Social Software im Rahmen von Blended-Learning-Arrangements in betriebliche Lernsysteme zu integrieren und so individuelle Lernprozesse zu fördern.

Eingangs wird in dem Buch die Notwendigkeit innovativer Lernkonzepte erörtert, danach findet eine ausführliche theoretische Auseinandersetzung mit dem Gebiet der Kompetenzentwicklung statt. Nach einem kurzen Ausflug zum Kompetenzmanagement folgen die Teile »Wissensvermittlung und -verarbeitung mit Hilfe von E-Learning« und »Qualifizierung mit Blended Learning«. Es schließt sich eine ausführliche Zusammenführung von Kompetenzentwicklung, Blended Learning und Web 2.0 an, wonach das Werk mit dem Implementierungsprozess endet. Die Autoren konstatieren, dass einer Vielzahl von Werken zu E-Learning nur wenige zu Blended Learning und noch weniger zu konkreten, innovativen Wegen der Kompetenzentwicklung gegenüberstehen. Daher orientiert sich das Buch an dem »Grundlagenwerk« *Kompetenzentwicklung im Netz – New Blended Learning mit Web 2.0* von Erpenbeck und Sauter (Köln 2007). Schwerpunkte bilden die Kapitel »Kompetenzentwicklung« und »Kompetenzentwicklung mit Blended Learning«.

Besonders wertvoll sind die Abgrenzung von Qualifikationen zu Kompetenzen, wie auch die Ausführungen zum Medienentwicklungsprozess und zum praktischen Einsatz von Web-based Trainings. Überraschend knapp fallen die Software-Charakteristiken aus. Für die technische Umsetzung gibt es nur wenige Praxisbeispiele oder Leitfäden. Stellenweise verwundern den Leser einige knappe, recht pauschale Aussagen. Z. B. seien LCMS und Multimedia-Inhalte extrem aufwendig und teuer; auf die unzähligen Werkzeuge und die diversen empfehlenswerten und kostenlosen Open-Source-Angebote wird jedoch nicht verwiesen. Zahlreiche Abbildungen verschaffen einen schnellen Überblick, nehmen Bezug auf vorangegangene Inhalte und zeigen den »roten Faden«. Regelmäßige Aufforderungen zur Reflexion aktivieren den Leser und lassen ihn die Themen verinnerlichen. Als Add-on präsentieren Kuhlmann und Sauter ein umfassendes Glossar, das allerdings mit 40 Seiten etwas überdimensioniert erscheint.

Das Buch ist in erster Linie für Pädagogik-Professionals in Unternehmen konzipiert, die Blended Learning zur Kompetenzentwicklung einführen möchten. Es vermittelt auch Basiswissen und eignet sich für Einsteiger wie für Experten, die bereits Erfahrungen mit E-Learning und Blended Learning haben und bestehende Ansätze im Hinblick auf Kompetenzentwicklung neu ausrichten möchten. Obwohl die Ausführungen zu technischen Aspekten und Social Software recht knapp ausfallen, da der Schwerpunkt des Buches auf der Konzeption der Maßnahmen liegt, sei es allen, die sich zu kompetenzbasiertem Lernen in Form eines Blended-Learning-Ansatzes informieren möchten, uneingeschränkt empfohlen.

