
REICHEL, Wolfgang:

**Von Lernorten zu KI-gestützten Lernräumen.
E-Learning: Geschichte, Geschichten und Konzepte**

Wiesbaden: Springer Fachmedien 2024.

ISBN-978 3-658-44728-1; 160 S.; Softcover: 44,99 €; eBook: 37,99 €;

Kindle-Ausgabe: 33,74 €



Rezension von Peter DEHNBOSTEL, Technische Universität Dortmund

Schon der Titel dieses Buches deutet auf eine besondere Perspektive und Herangehensweise hin. Während der Haupttitel eine lernort- und raumtheoretische Entwicklung sowie Reflexion ankündigt, macht der Untertitel deutlich, dass die Zuspitzung auf E-Learning auch über „Geschichten“ erfolgt. Diese Geschichten verweisen auf eine besondere Zugangs- und Erkenntnisebene, die aus der Perspektive des Autors als IT-Professional, Entwickler und Unternehmer eingelöst wird.

Der Autor blickt auf ein 40-jähriges Berufsleben in der IT-Branche zurück, von den Anfängen des E-Learning in den 1980er-Jahren mit multimedialem Lernen in Schulungs- und Trainingsmaßnahmen über WBT, CBT und Lernvideos bis hin zu ChatGPT sowie mediengestützten Lernszenarien, Lernräumen und Lernarchitekturen. Das Buch basiert auf den Erfahrungen und Erkenntnissen, die der Autor als Fachexperte und IT-Dienstleister bei der Entwicklung und Gestaltung von Lehr- und Lernformen im E-Learning gesammelt hat.

Die Entwicklung des medien- und technologiebasierten Lernens seit den Pioniertagen des digitalen Lernens wird praxis- und subjektorientiert chronologisch nachgezeichnet. Entwicklung und Erkenntnisgewinn werden dabei narrativ mit gehaltvollen Geschichten und Anekdoten aus dem Arbeitsleben untermauert. Aus einer anderen Perspektive betrachtet, wird die Anfangsphase der epochalen Transformation von der klassischen Industriegesellschaft zur digitalen Gesellschaft als technologiebasierter Wandel von Medienstrukturen sowie medialen Lehr- und Lernformen im Qualifizierungs- und Bildungsbereich dargestellt.

Das Buch gliedert sich in fünf Fachkapitel, die zahlreiche selbst durchgeführte sowie thematisch verwandte Projektbeispiele enthalten, darunter auch internationale Vorhaben, die dem Entwicklungsstand in Deutschland zumeist vorausgingen. Die fachlich fundierten Ausführungen resultieren teilweise aus den bereits angesprochenen Geschichten, die der Methode des Storytellings folgen. In allen Kapiteln werden digitale und mediale Entwicklungen durch einen personalisierten, praxisbasierten Zugang mit theoretischen Reflexionen verknüpft. In jedem Kapitel sind „Lernkurven“ eingefügt, die den Erkenntnis- und Theoriegewinn fachlich konzentrieren und zugleich eine Transfer- und Beratungsfunktion erfüllen. Die herausragende Rolle der Künstlichen Intelligenz als übergreifende Schlüsseltechnologie wird in drei Kapiteln durch gesonderte KI-Exkurse behandelt. Das Thema „**Lernende Organisation – Informelles Lernen**“ bildet aufgrund seiner übergreifenden Bedeutung für die Abhandlung das fünfte und zugleich fachlich abschließende Kapitel.

Im ersten Kapitel „**Lernorte und Lerntechnologien**“ werden zunächst analoge, anschließend virtuelle Lernorte thematisiert. Bei den analogen Lernorten in formalen und non-formalen Lernkontexten wird jeweils ihr eigenständiger, lernortspezifischer Gestaltungsansatz betont. Die virtuellen Lernorte werden aufgrund ihrer hybriden Form nicht als völlig eigenständig betrachtet, was den Gestaltungsanspruch jedoch nicht mindert. Immersive Lernorte und XR-Technologien werden in ihren Anfängen beschrieben. Bekannte digitale Plattformen wie Learning Management System (LMS) und die personalisierte Learning Experience Platform (LXP) werden als virtuelle Lernorte eingeordnet, wobei synchrone und asynchrone Lernorte gegenübergestellt werden. Der das Kapitel abschließende KI-Exkurs benennt – tabellarisch systematisiert – verallgemeinerte Ziele der Künstlichen Intelligenz.

Im zweiten Kapitel steht die **digitale Medienentwicklung** als das für die Öffentlichkeit wichtigste Wirkungsfeld der Digitalisierung im Mittelpunkt. Digitale Lehr- und Lernmedien werden in ihrer Entstehung erkundet sowie lernortbezogen und lerntheoretisch eingeordnet. Berufsbio-graphisch begründet erfolgt eine Unterteilung der Jahre 1995 bis 2023 in drei Zeitabschnitte, in denen über die eigene Entwicklung von Lehr- und Lernmedien, deren Gestaltung sowie deren serielle Produktion berichtet wird. Die breiten und vielfältigen Erfahrungen, auch im Hinblick auf Qualitätskriterien und Geschäftsmodelle, sind besonders in den genannten Lernkurven dokumentiert.

Das dritte Kapitel behandelt „**Lernarchitekturen und Lernszenarien**“, das vierte Kapitel „**Kompetenzen für das Bildungspersonal**“. Diese Abfolge baut auf den zuvor dargestellten Lernorten sowie den entwickelten Lehr- und Lernmedien auf, wobei sich das theoretische Erkenntnisinteresse des Autors an einem in der Einleitung vorgestellten E-Learning-Pyramidenmodell orientiert. In der Einleitung werden auch definitorische Festlegungen zu Kompetenzen, zum Bildungspersonal sowie zu Lernarchitekturen und Lernszenarien getroffen, die den Kapiteln 3 und 4 zugrunde liegen. Beispiele für die Entwicklung von Lernarchitekturen und Lernszenarien wie Teleteaching und Blended Learning zeigen ihre technologiebasierte Vielfalt und auch ihre Offenheit für die Integration ausgewiesener Konzepte und Methoden der Berufs- und Weiterbildung, wie etwa der Handlungsorientierung und des Prinzips der vollständigen Handlung.

Die Gestaltung von Lernräumen und Lernarchitekturen hängt entscheidend vom Bildungspersonal ab, dessen Rollen- und Kompetenzprofile angesichts des technologiebasierten Wandels medialer Strukturen und medialer Lehr- und Lernformen grundlegend erweitert werden müssen. Eine zentrale Aufgabe besteht in der Begleitung und Unterstützung der Lernenden beim Erwerb von Medienkompetenz, insbesondere hinsichtlich der Fähigkeit, Medien reflektiert und kritisch zu verstehen und zu nutzen. Dies umfasst die Erweiterung von Medienkompetenz und Medienbildung, das Verständnis für Algorithmen und Datenverarbeitung, die Contentgenerierung durch KI, die Interaktion in KI-basierten Mensch-Maschine-Systemen sowie die kritische Reflexion von Datensicherheit in KI-basierten Assistenzsystemen.

Damit verbunden sind Fragen digitaler Mündigkeit und Unmündigkeit, die sich insbesondere angesichts einer starken Künstlichen Intelligenz und der neu aufzustellenden Mensch-Maschine-Interaktion stellen. Diese Fragen beeinflussen die Stellung des Menschen in der digitalen Welt maßgeblich. Vor allem darf KI nicht vorrangig als Mittel für andere Zwecke

instrumentalisiert werden; sie sollte aber auch im Rahmen von informationeller Selbstbestimmung und digitalem Kompetenzerwerb nicht zum Selbstzweck werden, sondern gesellschaftlich und öffentlich durch allgemeingültige Standards legitimiert sein.

Das knapp gehaltene fünfte Kapitel stellt die gesamte Thematik in einen doppelt übergreifenden Kontext: den der lernenden Organisation und den des informellen Lernens. Damit werden zwei Eckpfeiler der digitalen Transformation der betrieblichen und beruflichen Bildung aufgegriffen und als Rahmen für die Entwicklung und Gestaltung von E-Learning sowie Lehr- und Lernmedien gesetzt. Theorien und Konzepte zur lernenden Organisation, die in den 1980er- und 1990er-Jahren entstanden, stellen das systemische Lernen auf individueller, Gruppen- und Organisationsebene in den Vordergrund. Informelles Lernen ordnet sich hier ein, wobei jedoch zu hinterfragen ist, inwieweit Lernmedien und Lernoptionen durch das Systemdenken, das die lernende Organisation prägt, nicht überwiegend anpassungsorientiert und funktional ausgerichtet werden.

Insgesamt basiert diese rund 40-jährige E-Learning-Geschichte auf fundiertem, anwendungsbezogenem Experten- und Erfahrungswissen, das sich in praktischen Erfahrungen und reflexiver Handlungsfähigkeit widerspiegelt. Die narrative Darstellungsweise wird am Ende nochmals hervorgehoben, indem anstelle eines Fazits und Ausblicks ein persönliches Nachwort mit nachhaltigen biografischen Einblicken und deren Bedeutung für die spätere IT-Berufslaufbahn steht. Wissenschaftliche Bezüge werden punktuell hergestellt; erfahrungs- und erkenntnisleitend sind jedoch Praxisentwicklungen, kompetentes Handeln und deren Reflexion, wodurch dem Grundsatz „Praxis geht der Theorie voraus“ entsprochen wird. So prägen die Erfahrungen des Autors, deren Entschlüsselung und Reflexion diese berufsbiografisch basierte Praxisstudie, die eine breite und diskursive Rezeption verdient.

Zitieren dieser Rezension

Dehnbostel, P. (2025). *bwp@-Rezension zu Wolfgang Reichelt: Von Lernorten zu KI-gestützten Lernräumen. E-Learning: Geschichte, Geschichten und Konzepte*. Springer Fachmedien (2024), 1–3.

https://www.bwpat.de/rezensionen/rezension_3-2025_reichelt.pdf
