

Franz-Theo Gottwald
K. Peter Sprinkart

Multi-Media-Campus

Die Zukunft der Bildung

Metropolitan Verlag
Düsseldorf • Regensburg

Inhalt

Set-Up-Menü	9
Teil I - Hintergrund	15
Forum 1 - Megatrends: Auf dem Weg zur lernenden Gesellschaft	19
Der menschliche Geist	19
Der Weg in die Wissensgesellschaft	20
Neun Trends in die Zukunft des Lernens	24
Der Strom in das digitale Weltreich des Wissens	35
Die Kommunikative als vierte Gewalt im Weltreich des Wissens	39
Forum 2 - Das lernende Bewußtsein	42
Gedankennetzwerke	42
Der Lerner - ein offenes System	43
Ich bau' mir meine Lernwelt	50
Medienbildungsmix	57
Spielend lebenslang lernen	65
Forum 3 - Die Zukunft der Institutionen	70
Freiräume für die Wissenschaft	70
Bildung oder Verbildung	72

Inhalt

Das leere Klassenzimmer.	75
Studium-virtuell und individuell.	84
Weiterbildung im Netz.	91

Teil II - Multi-Media-Campus. 99

Forum 4 - Die Vision des Multi-Media-Campus. 101

Bildung ist ein gutes Investment.	101
Der Multi-Media-Campus als visionäres Projekt.	102
Die fünf Säulen des Multi-Media-Campus.	107
Betreten Sie den Campus.	111
Die drei dynamischen Aspekte des Multi-Media-Campus . . .	112

Forum 5 - Architektur des Multi-Media-Campus 121

Der Multi-Media-Campus als Software-Konzept	121
Das ABC des Multi-Media-Campus.	125
A-Tools: Administration.	127
B-Tools: Begleitung.	129
C-Tools: Communication.	136
Das Gesicht des Multi-Media-Campus.	138
Der reale Einsatz des Multi-Media-Campus.	139

Teil III - Forderungen und Herausforderungen. 145

Forum 6 - Cultware: Die neuen Träger. 147

Käfer-Erlebniswelt	147
Der neue Wissensmarkt.	148
Angebot bestimmt Nachfrage.	150
Öffentlich-rechtliche Medien als Träger neuer Lernkultur . . .	152
Unternehmen als Promotoren des Lernens.	156

Forum 7 - Contentware: Neue Lernskripts.	160
Das Wissen der Welt	160
Vom Buch der Bücher zum multimedialen Wissensshop.	161
Echtzeit-Wissensgesellschaft.	165
Wissens-Mining - neue Formen des Wissens- managements.	171
Der surfende Lerner.	175
 Forum 8 - Software: Neue Tools für die Lernwelten der Zukunft.	178
Die Bedürfnisse des Menschen.	178
Neue Tools.	179
Der Reichtum spiritueller Techniken.	184
Mind Games - ein computerbasiertes Trainings- programm.	187
 Forum 9 - Hardware: Die Zukunftsmusik des Bio-Computing.	194
Maschinenseele.	194
Neue Hardware - wohin geht die Reise?.	195
Digitale Welt	200
Bio-Computing - Hardware des 21. Jahrhunderts.	205
The Holografic Brain.	210
 Forum 10 - Wetware: Die Lehrenden und Lernenden der Zukunft.	213
Die Suche nach dem besseren Lehrer.	213
Lernende und Lehrende der Zukunft - Die verschwundene Differenz.	214
Spiele mit ähnlichen Rollen.	216
Über die ästhetische Erziehung des Menschengeschlechts.	218
Orte der Begegnung zwischen Lehrenden und Lernenden	220

Inhalt

Teil IV - Perspektiven für Wirtschaft und Gesellschaft . 223

Forum 11 - Mind State Innovation:

Die Intelligenz aller Mitarbeiter nutzen. 225

Das Dilbert Prinzip. 225

Multi-Media-Campus und neue Arbeit. 226

Schneller lernen als der Wettbewerb -

Bausteine der intelligenten Organisation. 233

Virtual Value Chain: Stufen des Informationsprozesses
als Quelle der Wertschöpfung. 244

Implementierung eines Multi-Media-Campus. 246

Netzwerk und Kulturwandel. 249

Forum 12 - Global Brain:

Strategien für die lernende Gesellschaft. 251

Die Kraft wechselseitiger Zusammenhänge. 251

Global vernetzte Welt. 252

Strategien für eine lernende Gesellschaft. 261

Dank 264

Glossar. 265

Literatur. 271

Namens- und Sachregister. 278