



Guy Fischer
Franziska Melzig

E-Learning mit Plan

Ein praktischer Wegweiser
durch die Welt
des digitalen Lernens

Für
Entscheidende
und Projekt-
verantwortliche

GABAL

Guy Fischer
Franziska Melzig

E-Learning mit Plan

Ein praktischer Wegweiser
durch die Welt
des digitalen Lernens

GABAL

Externe Links wurden bis zum Zeitpunkt der Drucklegung des Buches geprüft.
Auf etwaige Änderungen zu einem späteren Zeitpunkt hat der Verlag keinen Einfluss.
Eine Haftung des Verlags ist daher ausgeschlossen.

Ein Hinweis zu gendergerechter Sprache: Die Entscheidung, in welcher Form alle Geschlechter angesprochen werden, obliegt den jeweiligen Verfassenden.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-96739-256-2

Lektorat: Dr. Michael Madel

Umschlaggestaltung: Guido Klütsch, Köln

Autorenfotos: Guy Fischer, Franziska Melzig

Illustrationen: Anne Petzke

Satz und Layout: Das Herstellungsbüro, Hamburg | www.buch-herstellungsbuero.de

Druck und Bindung: Salzland Druck GmbH & Co. KG, Löbnitzer Weg 10,
D-39418 Staßfurt, vertrieb@salzland-druck.de

Copyright © 2025 GABAL Verlag GmbH, Schumannstraße 155, D-63069 Offenbach,
info@gabal-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Der Verlag behält sich das Text- und Data-Mining nach § 44b UrhG vor, was hiermit Dritten ohne Zustimmung des Verlages untersagt ist.

Wir drucken in Deutschland.

www.gabal-verlag.de

www.gabal-magazin.de

www.facebook.com/Gabalbuecher

www.x.com/gabalbuecher

www.instagram.com/gabalbuecher



Inhalt

Vorwort	9
Einleitung: E-Learning mit Plan und Inspiration umsetzen	11
1. Eine spannende Reise durch die Geschichte des E-Learnings	
E-Learning im Schnelldurchgang	16
E-Learning-Branche und Status quo	22
2. Das Lernmanagementsystem als Herzstück moderner Bildungsorganisation	
Konkrete Unterstützung durch ein LMS	26
Von groß bis klein: LMS-Lösungen und ihre Vor- und Nachteile	32
Content-Formate und ihre Stärken und Schwächen	44
Web Based Trainings – Lehrmethode mit zahlreichen Einsatzmöglichkeiten	47
Standards im E-Learning beachten	56
3. Blended Learning, Gamification, Simulationen und Co: Pädagogische Ansätze und Methoden	
E-Learning-Formate und die Grundsäulen der Andragogik	66
Erfolgsfaktoren des Blended Learnings	80
Mit Gamification und interaktiven Lernmethoden Motivation fördern	86

4. Die sieben großen Chancen und Vorteile des E-Learnings nutzen

Vorteil 1: Mit hoher Flexibilität und einfacher Zugänglichkeit Lernerfolge erleichtern	104
Vorteil 2: Mit personalisiertem Lernen individuell lernen	113
Vorteil 3: Mit Scaffolding Hilfe zur Selbsthilfe bieten	114
Vorteil 4: Mit Differenzierung zu einem guten E-Learning-Design	117
Vorteil 5: Mit Kosteneffizienz und Ressourcenschonung Wirtschaftlichkeit optimieren	124
Vorteil 6: (Auch) Mit Skalierbarkeit Kosten sparen	124
Vorteil 7: Mit Aktualisierungen Zeit sparen	125

5. Hindernisse und Stolpersteine souverän überwinden

Technische Herausforderungen und Lösungswege bei den E-Learning-Plattformen	129
Technische Herausforderungen und Lösungswege bei den Endgeräten	135
Anforderungen an Datenschutz und Datensicherheit	142
Soziale und pädagogische Herausforderungen	150

6. Best Practice-Beispiele: Erfolgreiche Initiativen und Programme

Kriterien für erfolgreiches E-Learning	158
Best Practices: Von MOOCs lernen	161
Fallstudie 1: Einführung einer LMS-Plattform bei einem mittelständischen Industriebetrieb zur Schulung von Vertriebsmitarbeitenden	167
Fallstudie 2: Einführung eines E-Learning-Programms zur Schulung von gewerblichen Mitarbeitenden zum Thema Arbeitssicherheit	175
Fallstudie 3: Einführung eines E-Learning-Programms zur Schulung von Mitarbeitenden zum Thema Informationssicherheit	181
Fallstudie 4: Einführung eines E-Learning-Programms zur Schulung von Bankberatenden zum Thema Beratungsgespräch unter Berücksichtigung regulatorischer Auflagen	186

7. Künstliche Intelligenz, Virtual Reality, Augmented Reality und das Lernen von morgen

Künstliche Intelligenz eröffnet neue Möglichkeiten	192
Mit Augmented Reality und Virtual Reality bessere Lernergebnisse erzielen	202
Ausblick und Schlussfolgerungen: Digitaler Wandel ist ein fortlaufender Prozess, der großartige Chancen bietet	208
Anmerkungen	212
Stichwortverzeichnis	213
Über die Autorin und den Autor	216

Einleitung

E-Learning mit Plan und Inspiration umsetzen

Warum dieses Buch? Es versteht sich als praxisnaher Leitfaden und Inspirationsquelle – ein Begleiter für alle, die eigene E-Learning-Konzepte entwickeln, implementieren und optimieren möchten.

Die rasante Entwicklung moderner Technologien und der zunehmende Trend zum »Selbermachen« in Unternehmen führen dazu, dass traditionelle Lernformate – und auch traditionelle Anbieter – immer öfter hinterfragt werden. Unternehmen stehen vor der Herausforderung, nicht nur Schritt zu halten, sondern aktiv neue Wege in der digitalen Bildung zu gehen. Hier setzt unser Buch an: Es bietet einen Überblick zu den Wurzeln des E-Learnings, beleuchtet dessen evolutionären Entwicklungsschritte und zeigt, wie aktuelle Technologien erfolgreich integriert werden können: von modernen Lernmanagementsystemen über innovative Content-Formate bis hin zu Ansätzen wie Blended Learning, Flipped Classroom und Gamification, die nun auch vermehrt für Unternehmen nutzbar sind.

Ob Sie als Neueinsteiger in den Bereich der digitalen Bildung starten oder als bereits projektverantwortliche Person auf der Suche nach frischen Impulsen und Best-Practice-Beispielen sind – dieses Buch spricht alle an.

Wir kombinieren fundierte theoretische Grundlagen mit praxisnahen Methoden, Checklisten und Praxisbeispielen aus langjähriger Agen-

turerfahrung. Unser Ziel ist es, Ihnen nicht nur das nötige Rüstzeug zu vermitteln, sondern bei Ihnen auch eine Leidenschaft für innovative Bildungstechnologien zu entfachen.

Der steigende Bedarf an flexiblen, personalisierten und kosteneffizienten Lernlösungen ist in Unternehmen so groß wie nie zuvor. Mit der Verbreitung des Internets und mobiler Endgeräte hat sich die Art und Weise, wie Wissen vermittelt und aufgenommen wird, grundlegend verändert. Unternehmen, die ihre Mitarbeitenden kontinuierlich weiterbilden und fördern wollen, stehen vor der Aufgabe, traditionelle Präsenzformate mit digitalen Lernangeboten zu ergänzen oder gar zu ersetzen. Genau hier bietet unser Buch wertvolle Hilfestellungen:

- Es liefert Ihnen nicht nur einen Überblick über den aktuellen Stand der Technik,
- sondern gibt auch konkrete Empfehlungen, wie Sie bestehende Prozesse optimieren und neue Konzepte zielgruppengerecht umsetzen können.

Natürlich ist die digitale Transformation nicht frei von Herausforderungen. Technologische Hürden, Datenschutzfragen sowie soziale und pädagogische Aspekte erfordern ein durchdachtes und integriertes Konzept. Unser Buch geht diesen Themen systematisch nach – von der Auswahl und Implementierung geeigneter Technologien bis hin zu den didaktischen Herausforderungen, die sich im Umgang mit neuen Lernmethoden ergeben. Mithilfe von Best-Practice-Beispielen und praxisorientierten Fallstudien erfahren Sie, wie andere Unternehmen diese Hürden erfolgreich gemeistert haben und welche Strategien auch für Ihre Organisation zum Erfolg führen können.

Wir möchten Sie ermutigen, die im Buch vermittelten Ideen und Methoden als Ausgangspunkt zu nehmen und selbst aktiv zu werden.

TIPP-BOX

Dazu finden Sie in diesem Buch immer wieder hilfreiche Tipp-Boxen, die zum Beispiel wichtige Umsetzungshinweise beinhalten.

Die Zukunft des Lernens ist digital, interaktiv und vor allem individuell. Die Art, wie wir Wissen erwerben, wandelt sich rasant – und Sie können diesen Wandel aktiv mitgestalten. Wenn Sie eigene E-Learning-Konzepte aufbauen und kontinuierlich weiterentwickeln, steigern Sie nicht nur die Kompetenzen Ihrer Mitarbeitenden. Gleichzeitig prägen Sie eine Unternehmenskultur, in der Innovation und lebenslanges Lernen ganz natürlich dazugehören.

Wir wissen: Das ist keine einfache Aufgabe. Aber Sie müssen nicht gleich alles auf einmal umsetzen. Stattdessen zeigen wir Ihnen, wie Sie Schritt für Schritt vorgehen können. Dazu bieten wir Ihnen konkrete Hinweise und erprobte Umsetzungsanleitungen. Wir erläutern, welche Methoden besonders für Einsteiger geeignet sind und wann fortgeschrittene Techniken in unterschiedlichen Unternehmenskontexten den Ausschlag geben. Wir richten uns an alle, die den digitalen Wandel in der Bildung aktiv vorantreiben wollen.

Wir präsentieren Lehrenden, Content-Entwicklern und Entscheidungsträgern praxisnahe Impulse, die direkt anwendbar sind.

Dabei verbinden wir fundiertes theoretisches Wissen mit handfesten Werkzeugen und echten Erfolgsgeschichten. Unser Ziel ist es, den oft komplexen Prozess der Digitalisierung von Bildungslandschaften greifbar und umsetzbar zu machen. Lassen Sie uns gemeinsam diesen Weg gehen – in einem Dialog auf Augenhöhe. Wir wissen, dass der Start herausfordernd sein kann. Aber mit klaren, praxisorientierten Schritten werden Sie feststellen, dass Veränderung möglich ist.

Packen wir es also an, Schritt für Schritt, damit Sie Ihre Lernumgebung nachhaltig verändern können. Unser Vorgehen sieht so aus: Nach einer komprimierten Darstellung der E-Learning-Historie beschäftigen wir uns mit einem zentralen Aspekt des E-Learnings – dem Lernmanagementsystem – und zentralen pädagogischen Ansätzen und Methoden wie zum Beispiel Blended Learning, Gamification, Simulationen und Lernspielen. In den Kapiteln 4 und 5 thematisieren wir die Chancen und Vorteile des E-Learnings und stellen dar, wie Sie die Stolpersteine auf dem Weg zum digitalen Lernen entfernen.

Das sechste Kapitel bildet eines der Herzstücke dieses Buches. Denn hier stellen wir Ihnen einige Beispiele gelungener E-Learning-Initiativen und -Programme vor – zur Nachahmung empfohlen.

Und nachdem wir uns in Kapitel 7 mit den zukunftsstrebenden Themen Künstliche Intelligenz und Virtual Reality sowie Augmented Reality beschäftigt haben, ziehen wir ein Fazit und schließen das Buch mit einem kurzen Ausblick ab.



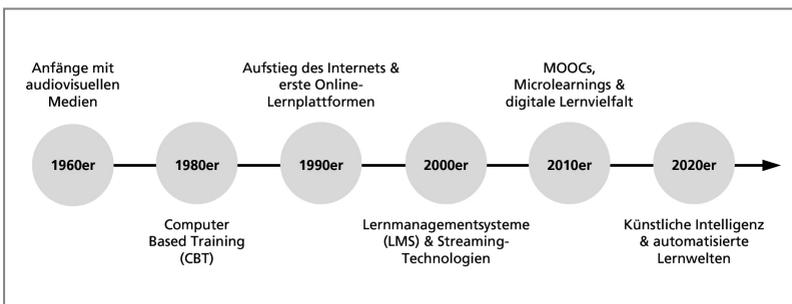
KAPITEL 1

Eine spannende Reise durch die Geschichte des E-Learnings

Die Geschichte und Entwicklung des E-Learnings ist eine faszinierende Reise, die von den Anfängen in den 1960er-Jahren bis hin zu den modernen, komplexen Onlinebildungssystemen reicht, die wir heute kennen. Dieser Weg ist von technologischen Durchbrüchen, der zunehmenden Verbreitung des Internets und einer ständigen Professionalisierung der Lehrmethoden geprägt.

E-Learning im Schnelldurchgang

Was einst als experimenteller Einsatz audiovisueller Medien in Bildungseinrichtungen begann, hat sich zu einem globalen Standard entwickelt, der den Zugang zu Bildung revolutioniert hat. Die Abbildung verdeutlicht die zeitliche Entwicklung.



Die Anfänge des E-Learnings: Audiovisuelle Medien

Bereits in den 1960er-Jahren erkannten Pioniere im Bildungsbereich das Potenzial neuer Technologien, um den Lernprozess zu verbessern. Die Einführung audiovisueller Medien, wie Filmprojektoren und Tonbandgeräte, war ein bedeutender Schritt zur Veranschaulichung und Vertiefung von Lerninhalten. Diese Hilfsmittel trafen zunächst auf klassische Pädagogik; sie wurden in Klassenzimmern und Universitäten eingesetzt, um das Lernen anschaulicher und zugänglicher zu gestalten. Ein typisches Beispiel dafür waren wissenschaftliche oder technische Demonstrationen, die mithilfe von Filmen oder Dias verdeutlicht wurden.

In den 1970er-Jahren kam dann die sogenannte Bildplatte auf den Markt, ein optisches Speichermedium, das als Vorläufer der CD (Compact Disc) galt. Die Bildplatte ermöglichte es, audiovisuelle Inhalte, wie Lehrvideos, auf eine zugängliche und wiederholbare Weise zu präsentieren. In Schulen und Universitäten wurde diese Technologie verwendet, um Lernstoffe visuell darzustellen, die durch Text allein schwer verständlich waren. Studierende konnten komplexe Themen – wie etwa chemische Reaktionen oder historische Ereignisse – durch Filme nachvollziehen und so besser begreifen. Ein besonderer Vorteil der Bildplatte war die Möglichkeit, bestimmte Abschnitte des Materials immer wieder abzuspielen, was den Lernprozess individualisierte und flexibilisierte. So musste nicht immer im Hörsaal ein Herz transplantiert werden, um den Medizinstudierenden das korrekte Vorgehen aufzuzeigen.

Trotz ihrer Bedeutung hatte die Bildplatte jedoch ihre Grenzen. Sie war ein statisches Medium, das den Lernenden wenig Raum für Interaktion bot. Lernende konnten die Inhalte zwar wiederholen, aber sie blieben passive Konsumenten des Materials. Dennoch bereitere diese Technologie den Boden für die kommenden Entwicklungen im E-Learning, indem sie aufzeigte, wie Technologie das Lernen bereichern kann. Sie war ein Vorläufer dessen, was später durch den Einsatz von Computern und interaktiven Medien noch viel intensiver erforscht und weiterentwickelt wurde – ein erster kleiner Tropfen im Meer des E-Learnings.

Die Geburt der interaktiven Lernmedien: Computer Based Training

Der wahre Durchbruch in der Entwicklung des E-Learnings erfolgte in den späten 1970er- und frühen 1980er-Jahren mit der Einführung des PCs (Personal Computers). Mit der Verbreitung von Computern eröffnete sich eine völlig neue Dimension des Lernens. Zum ersten

Mal konnten Lernende direkt in den Lernprozess eingebunden werden, anstatt nur passive Zuschauende zu sein. Dieser neue Ansatz, der als Computer Based Training (CBT) bekannt wurde, ermöglichte es, Lernprogramme interaktiver und personalisierter zu gestalten.

CBT nutzte die wachsenden Fähigkeiten von Computern, um Lerninhalte in modulare Einheiten zu unterteilen. Lernende konnten die Module in ihrem eigenen Tempo durcharbeiten, interaktive Aufgaben und Tests bewältigen und ihren Fortschritt individuell kontrollieren. Dies machte das Lernen nicht nur flexibler, sondern auch effektiver, da es den Nutzenden erlaubte, ihren spezifischen Bedürfnissen und Lernrhythmen zu folgen. Solche Programme waren zunächst vor allem auf Disketten und später auf CDs verfügbar, was die Verbreitung von CBT (auch ohne Internet) verhältnismäßig einfach machte.

Jedoch war die Technologie dieser frühen CBT-Programme noch stark begrenzt. Die Grafikfähigkeiten der Computer waren bestenfalls rudimentär; oft konnten nur einfache Darstellungen und Text verwendet werden. Multimedia-Inhalte, wie Videos oder komplexe Animationen, waren kaum möglich; und die Speicherfähigkeit von Disketten war sehr eingeschränkt. Zudem könnten die Programme noch nicht über das Internet interagieren, sondern mussten direkt mit dem Betriebssystem des jeweiligen Computers kommunizieren, was häufig zu Kompatibilitätsproblemen führte.

Trotz dieser Einschränkungen war CBT ein bedeutender Schritt nach vorn, insbesondere in der beruflichen Weiterbildung. Große Unternehmen wie Siemens, IBM oder die Deutsche Bahn nutzten CBT schon früh, um Mitarbeitende zu schulen und deren beruflichen Qualifikationen zu verbessern. Diese Programme waren nicht nur eine aufregende Alternative zu traditionellen Schulungen, sondern boten auch eine kosteneffiziente Möglichkeit, Mitarbeitende an verschiedenen Standorten mit den gleichen Inhalten zu schulen.

Der Durchbruch des Internets: Eine neue Ära des Lernens

Einen weiteren Meilenstein erreichte das E-Learning in den späten 1980er- und frühen 1990er-Jahren mit der zunehmenden Verbreitung des Internets. Was zunächst als Netzwerk für den Austausch wissenschaftlicher Daten zwischen Universitäten und staatlichen Einrichtungen begann, entwickelte sich schnell zu einer Plattform, die das Lernen revolutionierte. Der Durchbruch gelang 1989, als Tim Berners-Lee das World Wide Web erfand. Zum ersten Mal war es möglich, nicht nur Informationen zu konsumieren, sondern sie auch aktiv zu teilen, zu diskutieren und zu erstellen.

Die frühen 1990er-Jahre markierten die Entstehung der ersten Onlinelearnplattformen, die es Bildungseinrichtungen ermöglichten, ihre Kurse einer breiteren Öffentlichkeit anzubieten. Ein herausragendes Beispiel war die Open University in Großbritannien, die bereits seit den 1970er-Jahren auf Fernunterricht spezialisiert war. Mit dem Internet konnten ihre Kurse nun weltweit angeboten werden. Studierende aus aller Welt hatten Zugang zu hochwertigen Bildungseinrichtungen, unabhängig von ihrem geografischen Standort.

Zunächst waren die Möglichkeiten des Internets im E-Learning relativ rudimentär. Die meisten frühen Lernplattformen nutzten textbasierte Foren und E-Mail-Kommunikation, um den Austausch zwischen Lehrenden und Lernenden zu fördern. Studierende konnten Aufgaben und Materialien online abrufen und diese dann per E-Mail zur Bewertung zurücksenden. Dies war ein einfacher, aber effektiver Weg, um Fernunterricht zu organisieren und zu strukturieren, und markierte den Anfang des modernen E-Learnings.

Multimedia und die Entstehung des Web 1.0

Mit der zunehmenden Verbreitung von PCs und dem Internet in den 1990er-Jahren begann sich die Art und Weise, wie Lerninhalte ver-

mittelt wurden, zu verändern. Die Möglichkeit, multimediale Elemente wie Videos, Animationen und Grafiken in den Lernprozess zu integrieren, machte das Lernen nicht nur visuell ansprechender, sondern auch nachgewiesen effektiver. In dieser Zeit, die oft als die Ära des »Web 1.0« bezeichnet wird, dominierten statische Webseiten das Internet. Diese boten hauptsächlich Informationen an, ohne jedoch viele Möglichkeiten zur Interaktion zu bieten.

Da Menschen stets nach Prozessoptimierung streben, wurden nicht lang danach erste Produktionswerkzeuge entwickelt. Die Entwicklung dieser benutzerfreundlichen Tools ermöglichte es, Lerninhalte schneller und effizienter zu erstellen. Lernplattformen wie Blackboard oder WebCT boten den Lehrenden eine einfache Möglichkeit, ihre Kurse online zu organisieren. Gleichzeitig wuchs die technische Infrastruktur, sowohl aufseiten der Entwickler als auch aufseiten der Nutzenden, sodass E-Learning zu einem festen Bestandteil der Bildungslandschaft wurde.

Lernmanagementsysteme und die Revolution des Wissens

Mit der Entwicklung von Lernmanagementsystemen (LMS) in den späten 1990er-Jahren wurde das E-Learning weiter professionalisiert. LMS boten eine zentrale Plattform, auf der Lernende sich registrieren, Lernmaterialien abrufen, Prüfungen ablegen und direkt mit Lehrenden kommunizieren konnten. Wie bereits erwähnt, revolutionierte die Einführung von Systemen wie Blackboard im Jahr 1997 das Onlinelernen, da sie die Verwaltung und Organisation von Kursen stark vereinfachte. Diese Entwicklung schien nun Früchte zu tragen: Diese Systeme machten E-Learning zu einer standardisierten Praxis in Schulen, Universitäten und Unternehmen.

Die 2000er-Jahre brachten eine weitere große Veränderung mit sich, als das schnelle Internet zunehmend verfügbar gemacht wurde. Dies

ermöglichte den Einsatz von Streaming-Videos, was den Weg für Plattformen wie YouTube oder beispielsweise die 2008 gegründete Khan Academy, die umfangreiches Lernmaterial zur Verfügung stellt, ebnete. Mit dieser Entwicklung wurde der Zugang zu Bildung globalisiert und für eine breite Masse erleichtert. Millionen von Menschen hatten nun kostenlosen Zugriff auf hochwertige Bildungsinhalte, unabhängig von ihrem geografischen oder finanziellen Hintergrund.

Der nächste Schritt in diese Richtung war die Einführung von Massive Open Online Courses (MOOCs). Plattformen wie Moodle, Coursera, edX und Udemy machten es möglich, dass Millionen von Lernenden weltweit an Kursen von renommierten Universitäten teilnehmen konnten. MOOCs demokratisierten den Zugang zu Bildung weiter, da sie eine flexible Möglichkeit boten, an erstklassigen, von Experten betreuten Bildungsprogrammen teilzunehmen.

Parallel dazu setzte sich E-Learning auch in der Arbeitswelt durch. Unternehmen integrierten Lernplattformen, um ihre Mitarbeitenden kontinuierlich weiterzubilden und ihre Schulungsprogramme zentral verwalten zu können.

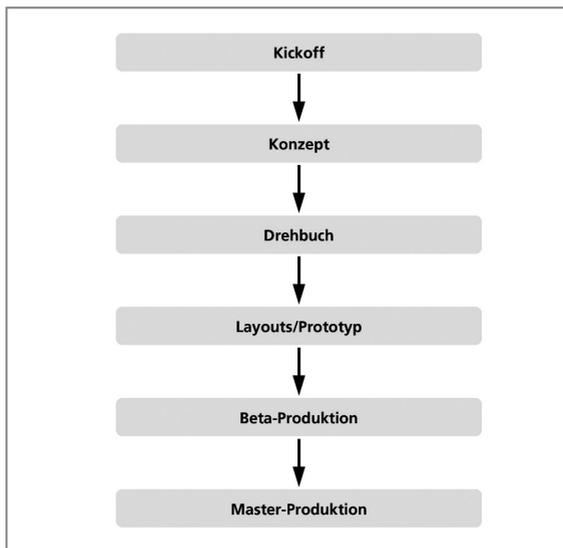
**Technologisierung, Digitalisierung und erhöhte Nutzerzentrierung:
Das E-Learning hat in den vergangenen Jahrzehnten nicht nur einen technischen, sondern auch einen kulturellen Wandel vollzogen, der das Lernen für immer verändert hat.**

Viele dieser Entwicklungen haben noch heute weitreichende Folgen für die E-Learning-Branche – die Innovationsquote ist so hoch wie noch nie. Gerade auf Einsteigende kann diese Vielfalt im ersten Moment einschüchternd wirken. Damit es bei Ihnen nicht so weit kommt – dafür sorgen wir mit diesem Buch!

E-Learning-Branche und Status quo

Bis heute sind Hunderte von Lernprogrammen zu allen möglichen Themen entstanden. Durch den technischen Fortschritt in den letzten 30 Jahren wurden Trainings auf sehr unterschiedliche Art und Weise produziert, etwa mit eigenen oder diversen fremden Autorentools. Bei mangelnder Funktionalität der Drittanbieterprodukte wurde vieles auch von Hand programmiert. Wir haben von einfachsten Text-basierten Programmen bis hin zu Echtzeit-3D-Spielen viele abwechslungsreiche Formate gesehen – und entsprechend viel dabei gelernt. Eine große Rolle haben unsere Erfahrungen aus dem hauseigenen Ton- und Videostudio und – nicht wegzudenken in den letzten Jahren – aus dem Umgang mit KI-Methoden gespielt.

Die grundsätzlichen Abläufe sind immer ähnlich (siehe die Abbildung): Kickoff – Konzept – Drehbuch – Layouts/Prototyp – Beta-Produktion – Master-Produktion.



ZUKUNFT AKTIV GESTALTEN!

GLEICH WEITERLESEN?

Von New Work über Transformation bis zu Künstlicher Intelligenz – unsere Bücher beleuchten die **aktuellen Trends in Wirtschaft und Gesellschaft** und liefern Antworten auf drängende Fragen unserer Zeit.



Scannen Sie den QR-Code und finden Sie in den **Leseproben** praktische Tipps zu den Themen **Innovation und Zukunftsfähigkeit**. Ihr Lieblingsbuch bestellen Sie anschließend mit einem Klick beim Shop Ihrer Wahl!