



Web-based Training (WBT)



E-Learning

StarterPack

Um den Begriff Web-based Training (WBT) besser einordnen zu können, muss man in die Vergangenheit reisen: Früher sprach man von CBT, Computer-based Training, also Weiterbildung an einem Rechner. Dieser Begriff stammt aber noch aus Zeiten, als ein Computerarbeitsplatz nicht für jeden Mitarbeitenden selbstverständlich war und die eigentlichen Trainings noch auf physischen Datenträgern bereitgestellt wurden.

Mit zunehmender Vernetzung der Computer im Unternehmen und den steigenden Übertragungsgeschwindigkeiten im Web etablierte sich dann das Konzept des Web-based Trainings. Die Lerninhalte werden seither über das „Web“ (Internet, Intranet, Learning Management Systeme ...) distribuiert.

Durch die ständige Weiterentwicklung der Technik haben sich auch die Möglichkeiten bei der Gestaltung der Trainings stetig verbessert: Der Einsatz von Multimedia-Elementen (Bild, Audio, Video) ist längst selbstverständlich, ein Live-Austausch mit anderen Lernenden über Chat ist Alltag und auch interaktive Inhalte (z.B. Quizzes) gehören mittlerweile zum Standard.

Lernmethoden

-  Individuelles Lernen
-  Formales Lernen

Multimedialität

(enthaltene Medien)

-  Text
-  Audio
-  Video
-  Bild
-  Animation
-  Folien

Häufige Einsatzzwecke

- Betriebliche Weiterbildung

Lerndauer


30 Minuten bis 2 Stunden

Häufigkeit von Interaktion



Ziel der Interaktionen

- Aktivierung der Lernenden
- Abfrage des Gelernten

Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Produktionszeit

 8 bis 12 Wochen

Didaktischer Anspruch

(an Erstellenden)



Kosten



Themenfelder

Regulatorische Themen	
Prozesse/Software	
Fachwissen	
(Soft) Skills/Verhalten	
Transformation/Change	



Präsenztraining



E-Learning

StarterPack

Unter dem Begriff „Präsenztraining“ werden alle Arten der Weiterbildung zusammengefasst, bei denen mindestens zwei Personen an einem Ort zum Wissensaustausch zusammenkommen – also das klassische Seminar, der Workshop, die externe Fortbildung, ein Barcamp.

Weiterbildung wird zwar zunehmend digitaler, aber machen wir uns nichts vor: Präsenztraining wird auch in Zukunft immer eine Rolle spielen. Denn trotz aller Nachteile (z.B. hohe Kosten durch den Arbeitsausfall, hoher organisatorischer Aufwand, Reisekosten) darf man den sozialen Aspekt beim Lernen nicht außer Acht lassen.

Die Möglichkeit, seine Kolleginnen und Kollegen kennenzulernen, der direkte persönliche Austausch in der Kaffeepause – das sind Faktoren, die sich positiv auf die Motivation auswirken können. Und diese Vorteile bieten eben nur Präsenzveranstaltungen.

Lernmethoden

- Formales Lernen
- Kollaboratives Lernen

Multimedialität

(enthaltene Medien)

- Sprache
- Rollenspiele
- Text
- Bild

Lerndauer

0,5 bis mehrere Tage

Größe der Zielgruppe

(bezieht sich auf ein einzelnes Training)



Medienaffinität der Zielgruppe



Häufige Einsatzzwecke

- Themen, bei denen eine soziale Interaktion wichtig ist, z.B. Soft Skills

Häufigkeit von Interaktion



Ziel der Interaktionen

- Austausch unter den Teilnehmenden fördern
- Praxisbezug herstellen

Produktionszeit

1 bis 4 Wochen
(nur für die Erstellung des Konzeptes)

Themenfelder

Regulatorische Themen					
Prozesse/Software					
Fachwissen					
(Soft) Skills/Verhalten					
Transformation/Change					

Didaktischer Anspruch

(an Erstellenden)



Kosten





Erklärfilm



Ein Erklärvideo hat nahezu jeder schon mal genutzt. Egal ob politische, wissenschaftliche oder gesellschaftliche Themen oder einfach die Anleitung zum Krawatte-Binden – es gibt kaum etwas, was man nicht in einem bis zu fünf Minuten langen Video anschaulich auf den Punkt bringen könnte. Deshalb nutzen viele Menschen Erklärvideos in ihrer Freizeit zum Lernen, aber auch Themen, die im beruflichen Kontext eine Relevanz haben, lassen sich damit schnell vermitteln.

Der Vorteil von Erklärvideos liegt u. a. im Bewegtbild, denn Menschen finden zu Videoinhalten einen viel schnelleren Zugang als zu reinen Texten. Wird der Inhalt dann noch in eine spannende Geschichte verpackt, kommt also Storytelling zum Einsatz, dann prägt sich das Ganze auch noch besser ein. All das macht Erklärvideos Studien zufolge zum Lernformat mit der höchsten Akzeptanz beim Lernenden.

Die kurzen Videos eignen sich besonders, um Emotionen zu wecken und Awareness zu schaffen. So bieten sie sich z.B. zu Beginn eines Trainings an, um beim Lernenden erst einmal Interesse für das Thema zu wecken, anstatt direkt mit den Fakten loszulegen. Und auch besonders komplexe Themen werden durch die illustrierte Darstellung nicht nur nahbar, sondern auch besonders schnell verständlich.

Tipp

Unternehmen, die Erklärvideos produzieren, gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Ein paar Tipps für die Anbietersuche gibt es in unserem Blogartikel:

www.you-know.de/erklavideo-anbieter-suche/

Jede Menge Inspiration in Sachen Erklärfilm bietet unser Ideen-Navi

www.you-know.de/ideennavi/

Lernmethoden

-  Individuelles Lernen
-  Formales Lernen

Multimedialität (enthaltene Medien)

-  Video

Lerndauer

-  1 bis 3 Minuten

Häufige Einsatzzwecke

- Akzeptanz und Aufmerksamkeit schaffen
- In umfangreichere Trainings einsteigen oder zu Beginn einer Lernstrecke

Häufigkeit von Interaktion



Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Produktionszeit

-  20 bis 30 Tage

Themenfelder

- Regulatorische Themen 
- Prozesse/Software 
- Fachwissen 
- (Soft) Skills/Verhalten 
- Transformation/Change 

Didaktischer Anspruch (an Erstellenden)



Kosten





Interaktives Video



E-Learning

StarterPack

Das interaktive Video verbindet die emotionale Ansprache von Videos mit dem aktivierenden Charakter von Interaktionen. Dies können z.B. Quizfragen oder Drag&Drop-Aufgaben sein. Die Interaktion kann aber auch so gestaltet sein, dass die Nutzenden selbst den Fortgang des Videos beeinflussen. Ein einfaches Szenario dafür ist z.B. die Abfrage des Vorwissensstands und die Ausspielung von dazu passenden Videosequenzen.

Für den Lernenden bietet sich ein kurzweiliges Informations- und Lernerlebnis und die vermittelten Inhalte werden durch die Interaktionen direkt gefestigt. Eine Studie, die wir 2018 in Zusammenarbeit mit der Uni Mannheim durchgeführt haben, bestätigt das: Das Wissen der Gruppe, die ein Video mit Interaktionen sah, ist um 22 % stärker gewachsen als das der anderen Gruppe, die dasselbe Video, allerdings ohne Interaktionen sah.

Lernmethoden

-  Individuelles Lernen
-  Formales Lernen

Multimedialität

(enthaltene Medien)

-  Text
-  Audio
-  Video
-  Bild
-  Animation

Häufigkeit von Interaktion



Ziel der Interaktionen

- Aktivierung der Lernenden, z.B. durch Schätzfragen
- Wissensabfrage, z.B. durch Quizze

Häufige Einsatzzwecke

- Akzeptanz und Aufmerksamkeit schaffen
- Einstieg in umfangreichere Trainings oder zu Beginn einer Lernstrecke

Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Lerndauer



3 bis 8 Minuten

Produktionszeit



25 bis 30 Tage

Themenfelder

Regulatorische Themen	
Prozesse/Software	
Fachwissen	
(Soft) Skills/Verhalten	
Transformation/Change	

Didaktischer Anspruch

(an Erstellenden)



Kosten





Lehrfilm/Realfilm



Bei Lehrfilmen sprechen wir von real gefilmten Videos, also keine animierten Szenen, wie sie in der Regel bei Erklärfilmen eingesetzt werden. Reale Filmaufnahmen sind eine sympathische, oftmals persönliche und zudem effektive Möglichkeit, Lernenden Inhalte zu vermitteln.

Es lassen sich hierbei zwei Richtungen unterscheiden: Entweder gibt es einen Moderator/eine Moderatorin oder eine Hauptperson, die den Zuschauenden direkt anspricht und etwas erzählt oder im Sinne eines Tutorials etwas demonstriert. Wenn die Person dem Lernenden glaubwürdig erscheint oder er sie sogar kennt, macht dies das Training besonders authentisch und nahbar.

Lehrvideos bieten sich aber auch dann an, wenn exakt das gezeigt werden soll, was den Lernenden später bei der Anwendung des Wissens erwartet, beispielsweise wenn es um die Bedienung einer Maschine geht. Eine Vereinfachung der Darstellung durch eine illustrierte Darstellung wie im Erklärfilm wäre hier nicht passend, weil der Realitätsbezug sinken würde.

Dank der technischen Entwicklung sind Lehrvideos mittlerweile auch in-house leicht zu produzieren. Die Kameraqualität eines aktuellen Smartphones reicht von Fall zu Fall aus, um brauchbare Aufnahmen zu erstellen. Bei gehobenen Ansprüchen sollte professionelles Video-Equipment zum Einsatz kommen.

Tipp

In unserer Reihe „**Kleine Bissen Wissen**“ gibt youknow Gründer und Geschäftsführer Friedl Wynants Tipps zur Erstellung von Videobotschaften. www.you-know.de/kleine-bissen-wissen/ (Video #2)

Häufige Einsatzzwecke

- Fachwissen in Form von Expertenvideos vertiefen/ aufbauen
- Teilen von Best-Practices oder anderen für die Lernenden relevanten persönlichen Erfahrungen
- Demonstration einer Anwendung (z.B. an einer Maschine)

Multimedialität (enthaltene Medien)

 Film

Häufigkeit von Interaktion



Lernmethoden

-  Individuelles Lernen
-  Formales Lernen

Themenfelder

Regulatorische Themen	    
Prozesse/Software	    
Fachwissen	    
(Soft) Skills/Verhalten	    
Transformation/Change	    

Lerndauer

 
3 bis 30 Minuten

Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Produktionszeit

 0,5 bis 1 Tag

Didaktischer Anspruch (an Erstellenden)



Kosten





Lernkarten



E-Learning

StarterPack

Lernkarten erinnern in Ihrer Systematik an die klassischen Karteikarten, mit denen man früher z.B. Vokabeln gelernt hat. Aber natürlich muss heutzutage niemand mehr seinen Karteikasten im Rucksack dabei haben. Lernkarten lassen sich ideal digital auf dem Smartphone nutzen – eben „Wissen to-go“.

Neben der Nutzung zwischendurch und unterwegs – zum Beispiel zur Wiederholung von zuvor in einem anderen Format Gelerntem – sind Lernkarten gut für „Learning On-Demand“ geeignet, also zur Nutzung als Nachschlagewerk, genau dann, wenn das Wissen gerade gebraucht wird.

Lernkarten kombinieren kurze Texte mit Grafiken, Fotos, Animationen und Abfragen und sorgen so für ein kurzweiliges Lernerlebnis – ganz im Sinne des Micro Learning. Durch oftmaliges Wiederholen der Lerninhalte prägen sich diese ins Langzeitgedächtnis ein, die Vergessenskurve wird durchbrochen.

Häufige Einsatzzwecke

- Im Bedarfsmoment das erforderliche Wissen rasch zur Verfügung haben (Nachschlagewerk)
- Im Nachgang an ein umfangreiches Training oder als Teil eines Blended-Learning Szenarios, um das Gelernte zu vertiefen oder aufzufrischen

Multimedialität

(enthaltene Medien)

- Text
- Bild
- Animation

Lernmethoden

- Individuelles Lernen
- Formales Lernen

Häufigkeit von Interaktion



Ziel der Interaktionen

- Auffrischen von Wissen durch Abfrage von zuvor Gelerntem
- Wissensabfrage, z.B. durch Quizze

Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Lerndauer



1 bis 5 Minuten

Produktionszeit



1 bis 5 Tage

Themenfelder

Regulatorische Themen	
Prozesse/Software	
Fachwissen	
(Soft) Skills/Verhalten	
Transformation/Change	

Didaktischer Anspruch

(an Erstellenden)



Kosten





Webinar



E-Learning

StarterPack

Die Teilnehmenden an einem Webinar nehmen ortsunabhängig an der Veranstaltung teil. Zwar haben die Teilnehmenden – gerade bei kleineren Gruppen – häufig die Möglichkeit, Fragen zu stellen (häufig über eine Chatfunktion) und interaktiv mitzuwirken (z.B. durch Abstimmungen), im Wesentlichen geht es aber darum, dass die Moderatoren/Moderatorinnen durch die Lerninhalte führen – meist gestützt durch Folienpräsentationen. Für die Durchführung eines professionellen Webinars benötigen Sie eine entsprechende Software oder Plattform.

Lernmethoden

-  Individuelles Lernen
-  Formales Lernen

Häufige Einsatzzwecke

- Wenn Lernende Inhalte kennenlernen sollen
- Im Vorfeld oder Nachgang an eine Präsenzschiung, um Schulungen vor- oder nachzubereiten
- Um Lerninhalte auch zeitversetzt ansehen zu können

Multimedialität

(enthaltene Medien)

-  Text
-  Video
-  Bild
-  Folien

Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Lerndauer

 
30 bis 60 Minuten

Häufigkeit von Interaktion



Ziel der Interaktionen

- Austausch zwischen Trainer(in) und Teilnehmenden fördern
- Zu Diskussionen anregen

Produktionszeit

 1 bis 3 Tage

Didaktischer Anspruch

(an Erstellenden)



Kosten



Themenfelder

Regulatorische Themen	 
Prozesse/Software	 
Fachwissen	
(Soft) Skills/Verhalten	 
Transformation/Change	



Podcast



Podcasts stehen schon seit längerem hoch im Kurs: Auf den großen Streaming-Plattformen wie Spotify, Apple Music oder Deezer schnell die Auswahl stark nach oben. Erfolgreiche Formate haben durchaus sechsstelligen Hörerzahlen.

Der Vorteil von Podcasts liegt u.a. in der On-Demand Verfügbarkeit. Gegenüber dem klassischen Radio, wo manche Shows ihren Ursprung haben, ist man bei Podcasts nicht auf eine bestimmte Sendezeit festgelegt. Die neueste Folge kann dann angeklickt werden, wenn es dem Hörer/der Hörerin am besten passt. Oft ist das unterwegs im Auto, in den öffentlichen Verkehrsmitteln oder beim Sporteln an der frischen Luft.

Dieser Vorteil gilt natürlich gleichsam für den Einsatz im E-Learning. Für viele Lerninhalte ist man an den Arbeitsplatz gebunden. Ein Podcast dagegen kann über das Smartphone problemlos mobil konsumiert werden. Ein weiterer Pluspunkt: Will man erst mal pragmatisch loslegen, gelingt die Produktion auch mit dem eigenen Smartphone und einer kostenlosen Schnittsoftware.

Tipp

In unserer Reihe „**Kleine Bissen Wissen**“ gibt youknow Gründer und Geschäftsführer Friedl Wynants Tipps zur Erstellung und Nutzung von Podcasts: www.you-know.de/kleine-bissen-wissen/ (Video #7)

Lernmethoden

-  Individuelles Lernen
-  Formales Lernen

Multimedialität (enthaltene Medien)

-  Audio

Lerdauer

-  30 bis 60 Minuten

Häufige Einsatzzwecke

- Begleitend zu umfangreichen Trainings oder als Teil eines Blended-Learning Szenarios
- Fachwissen vertiefen und den Diskurs fördern

Häufigkeit von Interaktion



Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Produktionszeit



Didaktischer Anspruch (an Erstellenden)



Kosten



Themenfelder

- Regulatorische Themen 
- Prozesse/Software 
- Fachwissen 
- (Soft) Skills/Verhalten 
- Transformation/Change 



Interaktive Infografik



E-Learning

StarterPack

Bei der interaktiven Infografik lernt das Auge mit: Durch die Kombination von Text, Bildern, Diagrammen und Videos ermöglichen interaktive Infografiken eine effektive Darstellung und schnelle Erfassung von Daten, Prozessen und Zusammenhängen. Die Lernenden tauchen in die Infografik ein und können sich die Lerninhalte explorativ erschließen, die visuelle Darstellung verankert sich dadurch nachhaltig. Wichtig ist dabei, dass die Grafiken responsive sind, so dass sie auch auf Smartphones und Tablets gut anwendbar sind.

Häufige Einsatzzwecke

- Bei komplexen Themen und Prozessen, die durch Abhängigkeiten/ Zusammenhänge gekennzeichnet sind
- Wenn Überblickswissen vermittelt werden soll und die Reihenfolge der Informationsaufnahme nicht wichtig ist
- Als interaktive Zusammenfassung eines Themas

Häufigkeit von Interaktion



Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Lernmethoden

-  Individuelles Lernen
-  Formales Lernen

Lerndauer

 5 bis 10 Minuten

Multimedialität

(enthaltene Medien)

 Text

 Audio

 Video

 Bild

 Animation

Produktionszeit

 5 bis 30 Tage
(abhängig von den verwendeten Medien innerhalb der Infografik)

Didaktischer Anspruch

(an Erstellenden)



Kosten



Themenfelder

Regulatorische Themen 

Prozesse/Software 

Fachwissen 

(Soft) Skills/Verhalten 

Transformation/Change 



Screencast



E-Learning

StarterPack

Beim Screencast handelt es sich um die klassische Bildschirmaufzeichnung. Oft werden auch die englischen Begriffe Screen Recording, Screen Capturing und eben Screencast verwendet.

Wie der Name schon sagt: Bei dieser Methode wird das Geschehen auf dem PC-Bildschirm aufgezeichnet. Dabei wird der gesamte oder nur ein Teil des Bildschirms abgefilmt und das Vorgehen mithilfe der Maus nachvollziehbar gemacht. Das Ergebnis ist eine Videodatei, die Schritt für Schritt dokumentiert, wie sich Experten/Expertinnen innerhalb einer Software oder Webseite bewegen oder wie sie darin einem Prozess folgen. Darüber hinaus kann das Vorgehen kommentiert und einzelne Bereiche der Software visuell hervorgehoben oder mit Text beschriftet werden.

Der Vorteil hier: Der User bekommt einen Eindruck von der Software, ohne diese an seinem Rechner installiert haben zu müssen.

Mit Screen Recordings lassen sich aber auch Präsentationen leicht abfilmen. So lässt sich die Kombination aus Präsentationsfolien und Vortrag bzw. Fragen der Zuhörer dokumentieren.

Tipp

In unserer Reihe „**Kleine Bissen Wissen**“ gibt youknow Gründer und Geschäftsführer Friedl Wynants einige Tipps für gelungene Screencasts. www.you-know.de/kleine-bissen-wissen (Video #3)

Lernmethoden

-  Individuelles Lernen
-  Formales Lernen

Multimedialität (enthaltene Medien)

-  Text
-  Audio
-  Bild

Lerndauer

  3 bis 20 Minuten

Häufigkeit von Interaktion



Häufige Einsatzzwecke

- Grundlegenden Aufbau einer neuen Software kennenlernen (auch als User-Generated Content)
- Spezifische Funktionen einer Software On-Demand nachschlagen (Performance Support)
- Präsentationen, egal ob virtuell oder in Präsenz, dokumentieren (für alle, die bei der Präsentation nicht live dabei waren)

Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Produktionszeit

 1 Stunde bis 1 Woche

Themenfelder

- Regulatorische Themen
- Prozesse/Software
- Fachwissen
- (Soft) Skills/Verhalten
- Transformation/Change

Didaktischer Anspruch (an Erstellenden)



Kosten





Virtual Reality (VR)



Bei Virtual Reality werden Simulationen auf höchstem Niveau erzeugt. Dreidimensionale Räume oder ganze Landschaften werden von leistungsstarken Rechnern in Echtzeit generiert. Die Navigation in dieser virtuellen Welt erfolgt über ein Virtual Reality Headset. Der User trägt dieses Headset ähnlich wie einen Helm. Ein kleiner Bildschirm direkt vor den Augen ermöglicht den Blick in die Szene, Kopfhörer lassen ihn die Umgebungsgeräusche wahrnehmen – der User taucht also förmlich in diese Welt ein. Sensoren im Headset nehmen jede Bewegung wahr. Bewegt der User seinen Kopf, so berechnet der angeschlossene Computer den geänderten Blickwinkel und zeigt den entsprechenden „Bildausschnitt“. Zusätzlich kommen bei Virtual Reality noch Controller zum Einsatz, die der User in den Händen hält. Hiermit können virtuelle Türen geöffnet oder Maschinen bedient werden.

Im E-Learning kann Virtual Reality für realistische Trainings an Orten (z.B. Off-shore-Windrad) oder in Szenarien (z.B. Herz-OP) genutzt werden, die sonst kaum oder nur unter hohem Risiko und mit großem Aufwand trainierbar sind. Es entsteht ein eindrucksvolles und nachhaltiges Lernerlebnis („Immersion“) durch Eintauchen in eine virtuelle Welt.

Trotz allen Hypes fristet Virtual Reality immer noch ein Nischendasein. Grund sind weiterhin die hohen Anforderungen an Hard- und Software, sowohl in der Produktion als auch in der Anwendung, die die Kosten in die Höhe treiben. Mit der Weiterentwicklung der Technik und sinkenden Preisen wird VR aber seinen Marktanteil in der Zukunft weiter ausbauen.

Lernmethoden

- Individuelles Lernen
- Kollaboratives Lernen (in kleinen Gruppen)

Häufige Einsatzzwecke

- Themen, bei denen eine soziale Interaktion wichtig ist, z.B. Soft Skills

Themenfelder

- Regulatorische Themen
- Prozesse/Software
- Fachwissen
- (Soft) Skills/Verhalten
- Transformation/Change

Multimedialität

(enthaltene Medien)

- Text
- Audio
- Video
- Bild
- Animation

Häufigkeit von Interaktion



Ziel der Interaktionen

- Exploratives Lernen

Lerndauer

10 bis 30 Minuten

Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Produktionszeit

2 bis 4 Monate (je nach Komplexität und Umfang)

Didaktischer Anspruch

(an Erstellenden)



Kosten





Augmented Reality (AR)



E-Learning

StarterPack

Auch in der Augmented – also erweiterten – Reality verschmelzen Realität und Virtualität miteinander. Hier werden virtuelle Elemente in die reale Umgebung projiziert. Möglich wird das über ein Smartphone oder Tablet und eine AR-App.

Die Kamera erfasst die Umgebung und stellt sie auf dem Bildschirm dar. Die App legt dann Grafiken, Texte oder animierte Elemente über das reale Bild. Statt dem Smartphone können aber auch spezielle AR-Brillen zum Einsatz kommen – hier werden die virtuellen Elemente auf die halbtransparenten Brillengläser projiziert.

Genau wie bei VR reagiert auch bei AR die Anwendung auf die Bewegungen des Nutzers – erfasst durch die Bewegungssensoren im Smartphone oder der Datenbrille. So kann z.B. eine eingeblendete Maschine umrundet und so von allen Seiten betrachtet werden.

Bekanntestes Beispiel für Augmented Reality ist das Spiel „Pokémon Go“, das 2016 einen Riesenhype ausgelöst hat. Im E-Learning fördern AR-Anwendungen durch die interaktive Auseinandersetzung mit den Inhalten den Lernerfolg, vor allem, wenn es um räumliche Daten geht. Zudem bieten sich solche Szenarien in Echtzeit an, wenn es bspw. zur Störung an einer Maschine kommt und Zusatzinformationen direkt benötigt werden.

Lernmethoden

- Individuelles Lernen
- Formales Lernen
- Exploratives Lernen

Multimedialität

(enthaltene Medien)

- Text
- Audio
- Video
- Bild
- Animation

Häufigkeit von Interaktion



Ziel der Interaktionen

- Spielerisches Auseinandersetzen mit den Inhalten

Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Häufige Einsatzzwecke

- Zum Bedienen einer jungen und technologieaffinen Zielgruppe

Lerndauer

5 bis 20 Minuten

Produktionszeit

1 bis 3 Monate

Themenfelder

- Regulatorische Themen
- Prozesse/Software
- Fachwissen
- (Soft) Skills/Verhalten
- Transformation/Change

Didaktischer Anspruch

(an Erstellenden)



Kosten





360° Format



Als günstige Einstiegsvariante in ein räumliches Lernerlebnis bieten sich 360° Formate an. Angefangen bei einem 360°-Bild, in dem man sich umsehen, Quizfragen beantworten oder zwischen verschiedenen Räumen wechseln kann, bis hin zu 360°-Videos, in dem der Lernende verschiedene Interaktionen oder textliche Informationen entdecken kann. Die 360° Formate sorgen für mehr Involvement, der Betrachtende wird aktiv und navigiert selbstständig durch die Lernwelt. Großer Vorteil der Formate ist die Möglichkeit, sie im Browser ohne zusätzliche Hardware nutzen zu können. Die Navigation erfolgt durch Klicken und Ziehen des Mauszeigers. Das 360° Erlebnis kann aber durch Anwendung eines Google Cardboards in Kombination mit dem vorhandenen Smartphone kostengünstig aufgewertet werden.

Lernmethoden

-  Individuelles Lernen
-  Exploratives Lernen

Lerndauer

 5 bis 10 Minuten

Häufige Einsatzzwecke

- Wenn ein Gamification-Ansatz gewünscht ist
- Als mediale Abwechslung innerhalb einer Lernstrecke

Themenfelder

Regulatorische Themen	    
Prozesse/Software	    
Fachwissen	    
(Soft) Skills/Verhalten	    
Transformation/Change	    

Multimedialität

(enthaltene Medien)

-  Text
-  Audio
-  Video
-  Bild
-  Animation

Häufigkeit von Interaktion



Ziel der Interaktionen

- Spielerisches Auseinandersetzen mit den Inhalten

Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Produktionszeit

 4 bis 8 Wochen

Didaktischer Anspruch

(an Erstellenden)



Kosten





Bot



Bots werden darauf programmiert, immer wiederkehrende Aufgaben automatisiert abzuarbeiten, ohne dass ein menschlicher User eingreifen muss. Somit kann man bei Bots von einer Künstlichen Intelligenz sprechen, wobei diese Intelligenz aber auf einen eng definierten Bereich oder Anwendungsfall beschränkt ist. Häufiger Einsatzort sind Webseiten, wo die Bots bei der Suche nach einem bestimmten Produkt oder einer Dienstleistung unterstützen oder den Erstkontakt zum Kundenservice übernehmen.

Im E-Learning kann ein Bot ein hilfreicher Assistent im Lernprozess sein, so z.B. als Chatbot, der als digitaler Abfragepartner fungiert, der den Lernenden bei der Suche nach passenden Lerninhalten unterstützt. Der Austausch mit dem Chatbot funktioniert dabei textbasiert über die Eingabe mit der Tastatur, zunehmend aber auch über eine Sprachsteuerung, wie man sie von Apples Siri oder Amazons Alexa kennt.

<p>Lernmethoden</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuelles Lernen Lernen On Demand 	<p>Multimedialität (enthaltene Medien)</p> <ul style="list-style-type: none"> Text Audio 	<p>Häufigkeit von Interaktion</p> <p></p>										
<p>Lerndauer</p> <p>Abhängig von Bedarf</p>	<p>Größe der Zielgruppe</p> <p></p> <p>Medienaffinität der Zielgruppe</p> <p></p>	<p>Produktionszeit</p> <p> 2 bis 3 Monate</p>										
<p>Häufige Einsatzzwecke</p> <ul style="list-style-type: none"> Als Assistent bei der Suche auf Webseiten 	<p>Themenfelder</p> <table border="0"> <tr> <td>Regulatorische Themen</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prozesse/Software</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fachwissen</td> <td></td> </tr> <tr> <td>(Soft) Skills/Verhalten</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Transformation/Change</td> <td></td> </tr> </table>		Regulatorische Themen		Prozesse/Software		Fachwissen		(Soft) Skills/Verhalten		Transformation/Change	
Regulatorische Themen												
Prozesse/Software												
Fachwissen												
(Soft) Skills/Verhalten												
Transformation/Change												
<p>Didaktischer Anspruch (an Erstellenden)</p> <p></p>		<p>Kosten</p> <p></p>										



Massive Open Online Course (MOOC)



E-Learning

StarterPack

Massive Open Online Courses sind digital stattfindende Seminare oder Workshops, bei den es keine Zugangsbeschränkungen gibt. Unterschieden wird bei MOOCs oft zwischen zwei Varianten: xMOOCs und cMOOCs

xMOOCs sind mit klassischen Vorlesungen vergleichbar: Es gibt ein klares Lernziel, das Wissen wird über Video vermittelt, Online-Tests fragen zwischen durch das Wissen ab. Am Ende des Kurses findet ein Abschlusstest statt, die Lernenden bekommen ein Zertifikat.

Bei cMOOCs dagegen steht die Interaktion der Teilnehmenden im Vordergrund. Der Austausch erfolgt über Blogs, Diskussionsforen oder soziale Netzwerke. Die Wissensaneignung findet hier vor allem durch den Austausch untereinander statt und nicht durch die Vermittlung durch einen Trainer/eine Trainerin oder einen Lehrer/eine Lehrerin.

Beim unternehmensinternen Einsatz steht das vernetzte, informelle Lernen in Netzwerken und Communities im Vordergrund.

Häufige Einsatzzwecke

- Wenn eine große Anzahl an Personen ortsunabhängig geschult werden soll

Lernmethoden

-  Kollaboratives Lernen

Lerndauer

-  Mehrere Stunden, verteilt auf einen längeren Zeitraum

Themenfelder

Regulatorische Themen	
Prozesse/Software	
Fachwissen	
(Soft) Skills/Verhalten	
Transformation/Change	

Multimedialität

(enthaltene Medien)

-  Audio
-  Video
-  Bild
-  Animation
-  Folien

Vorbereitungszeit

-  1 bis 2 Wochen

Häufigkeit von Interaktion



Ziel der Interaktionen

- Austausch unter den Teilnehmenden
- Diskurs anregen

Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe



Didaktischer Anspruch

(an Erstellenden)



Kosten





Working Out Loud (WOL)



E-Learning

StarterPack

Die Umsetzung der WOL-Idee in die Praxis wurde von John Stepper im Working Out Loud Guide festgehalten: Das Zusammenarbeiten ist in sog. Working Out Loud Circles organisiert. In einem Zeitraum von 12 Wochen treffen sich die Teilnehmenden des Circles einmal wöchentlich, um Beziehungen aufzubauen und sich gegenseitig dabei zu unterstützen, ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Im WOL Guide gibt es für jede Woche eine vorgeschlagene Agenda und Gruppenübungen, die das Kennenlernen und den Austausch fördern sollen. Jeder Teilnehmende stellt dabei sein privat oder beruflich erworbenes Wissen den anderen zur Verfügung.

WOL findet zunehmend im Corporate Umfeld Anwendung, mit der Idee, Mitarbeitende bereichsübergreifend zu vernetzen und über den Tellerrand blicken zu lassen.

Lernmethoden

- Kollaboratives Lernen
- Informelles Lernen

Multimedialität

(enthaltene Medien)
Abhängig von Gruppe, Teilnehmenden, Ziele

Vorbereitungszeit

1 bis 2 Wochen

Lerndauer

Mehrere Stunden, verteilt auf 12 Wochen

Häufigkeit von Interaktion



Ziel der Interaktionen

- Austausch fördern

Größe der Zielgruppe



Medienaffinität der Zielgruppe

Abhängig von genutzten Methoden

Häufige Einsatzzwecke

- Wenn ein abteilungs-oder standortübergreifender Austausch der Lernenden gewünscht ist

Themenfelder

Regulatorische Themen					
Prozesse/Software					
Fachwissen					
(Soft) Skills/Verhalten					
Transformation/Change					

Didaktischer Anspruch

(an Erstellenden)



Kosten

