



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

