

Herzlich willkommen zum Webinar



# Digitales Lernen mit Impact!



So realisieren Sie Micro Learning  
für alle 5 Moments of Need



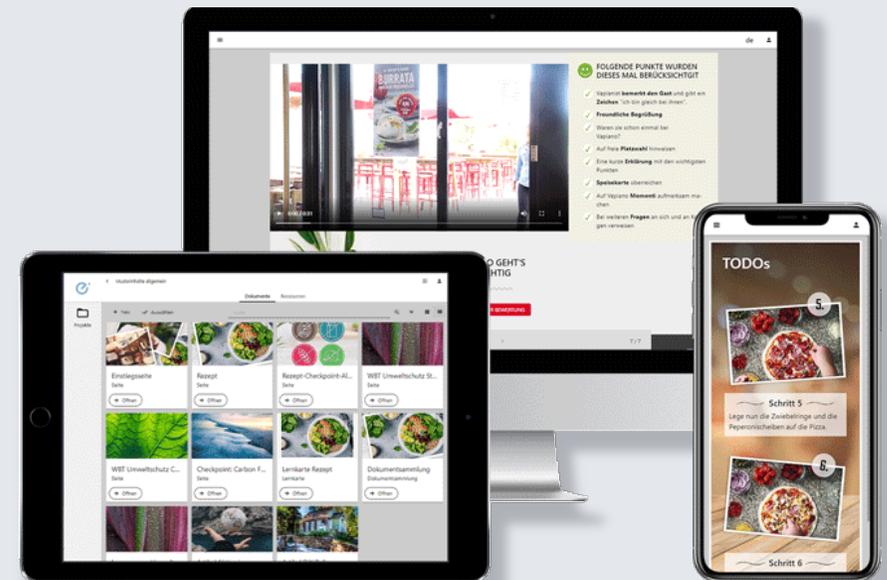
Dr. Patrick Blum (Geschäftsführer, inside)  
Dagmar Rostek (Leitung Produktmanagement, inside)



# inside | Ein Unternehmen von Cornelsen

## Führender Anbieter von digitalen Lösungen für die betriebliche Weiterbildung

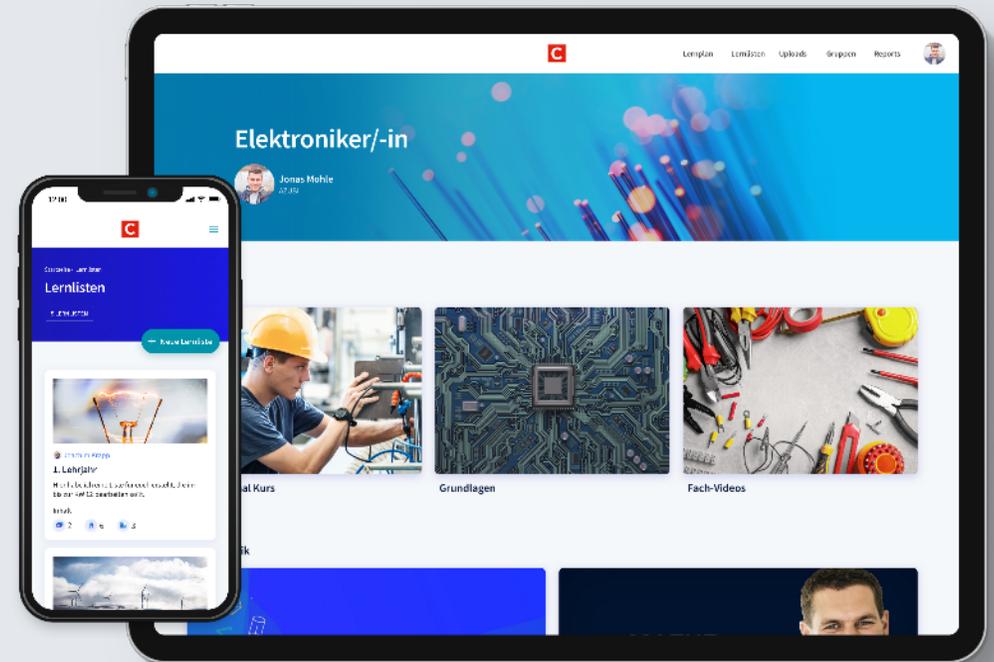
- ✓ Top 10 E-Learning-Dienstleister in DE
- ✓ 25 Jahre Erfahrung
- ✓ 700 Kunden | 1,2 Mio. Lerner
- ✓ Softwarelösungen für die Digitalisierung der betrieblichen Bildung
- ✓ Vielfältige Lern- und Schulungsmedien
- ✓ Anbieter des Jahres 2017 – 2020

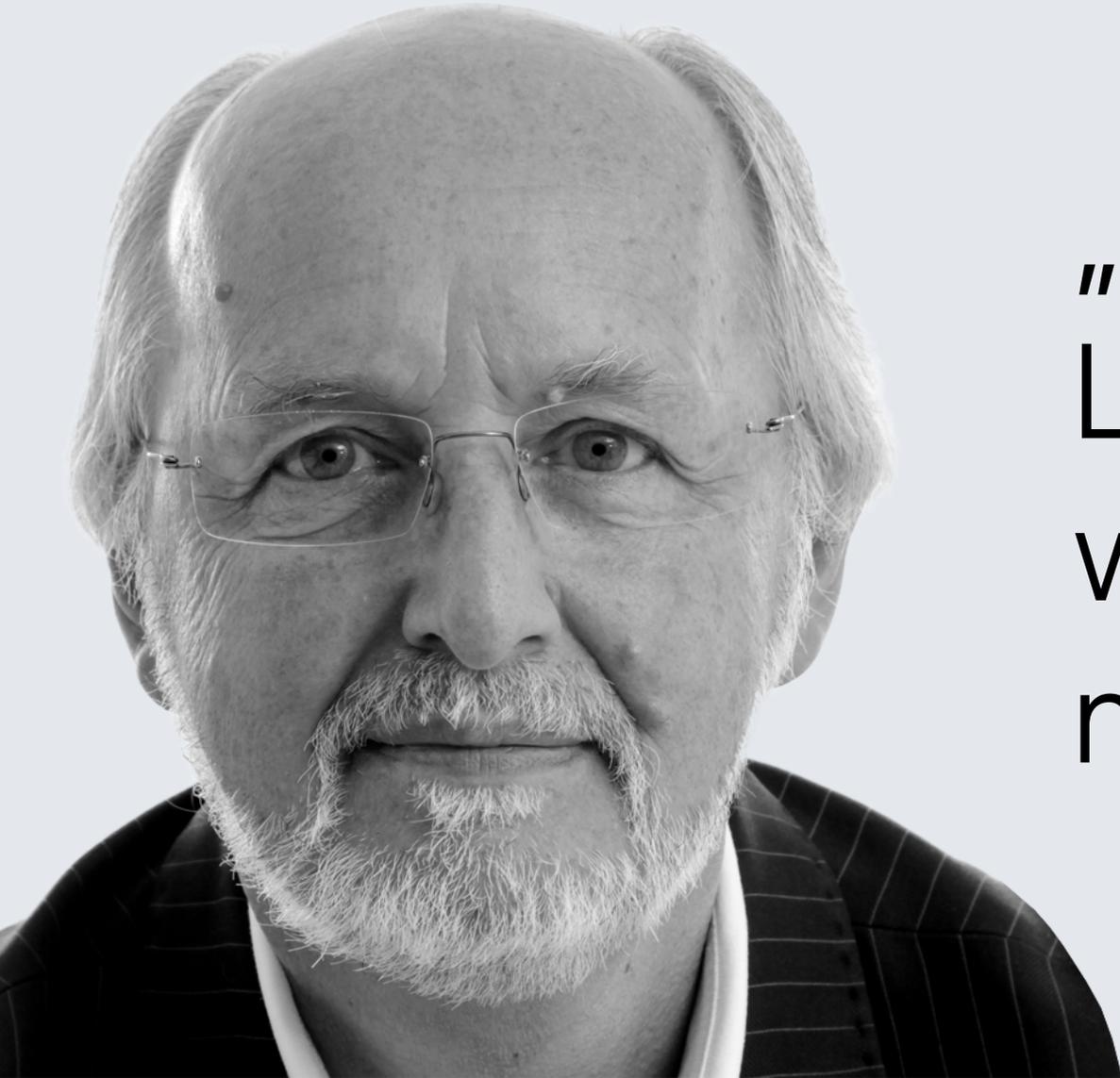


# Cornelsen eCademy

## Blended Learning für die betriebliche Ausbildung

- ✓ Plattform- und Content-Anbieter
- ✓ Partner während der gesamten Ausbildung
- ✓ Individuelle Lernkonzepte
- ✓ Workshops und Schulungen zur Kompetenzerweiterung





„We are not in the Learning Business, we are in the Performance Business.“

Charles Jennings

# Digitales Lernen

**Wann**  **Wie**  **Warum**  
wird gelernt?      wird gelernt?      wird gelernt?

**Design Thinking**   
**mit Impact** 

# ▶ 5 Moments

Wenn Personen zum ersten Mal lernen wie etwas funktioniert



Neu

Wenn Personen das Gelernte in Breite und Tiefe erweitern



Mehr

Wenn Personen das Gelernte in der Praxis anwenden



Anwenden

Wenn Probleme auftreten und der Standard nicht wie erwartet funktioniert



Lösen

Wenn Personen etwas "entlernen" und anders neu lernen müssen



Verändern

Erwerb und Vertiefung von Wissen

Anwendung und Erhalt von Wissen

Kontext der Aus- und Weiterbildung

Kontext der Arbeit

# Wann

wird gelernt?

## of Need

Bob Mosher und  
Conrad Gottfredson

# Lernformen



Neu



Mehr



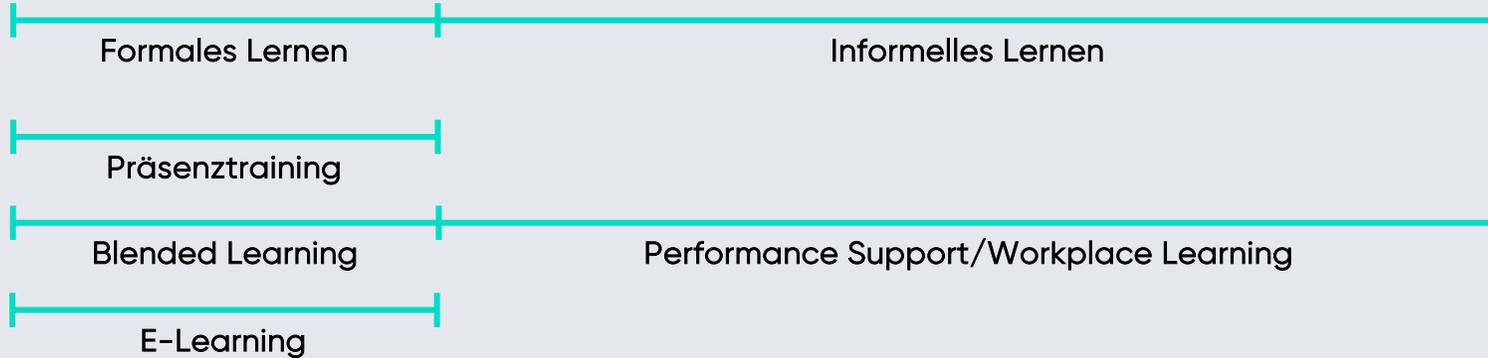
Anwenden



Lösen



Verändern

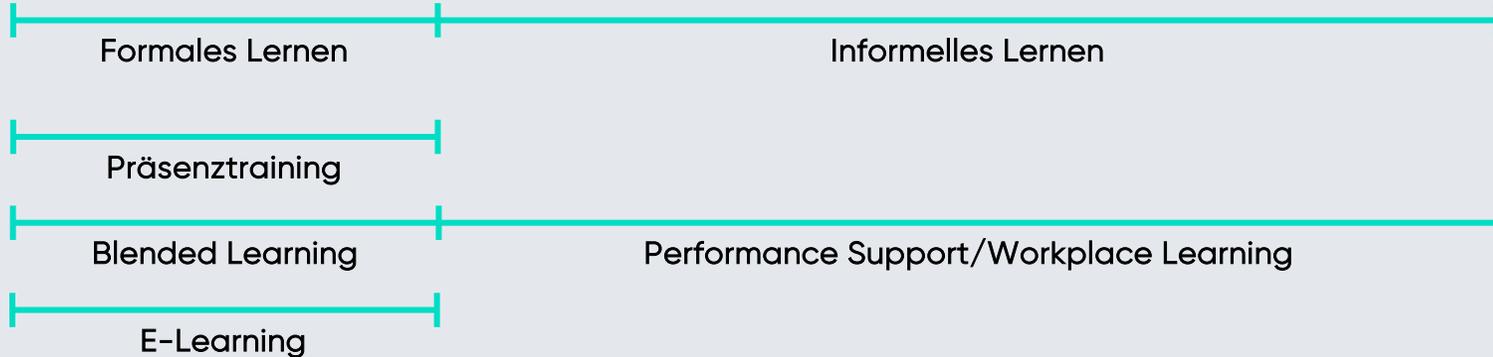


# Wie

wird gelernt?

# Performance Support

# Lernformen



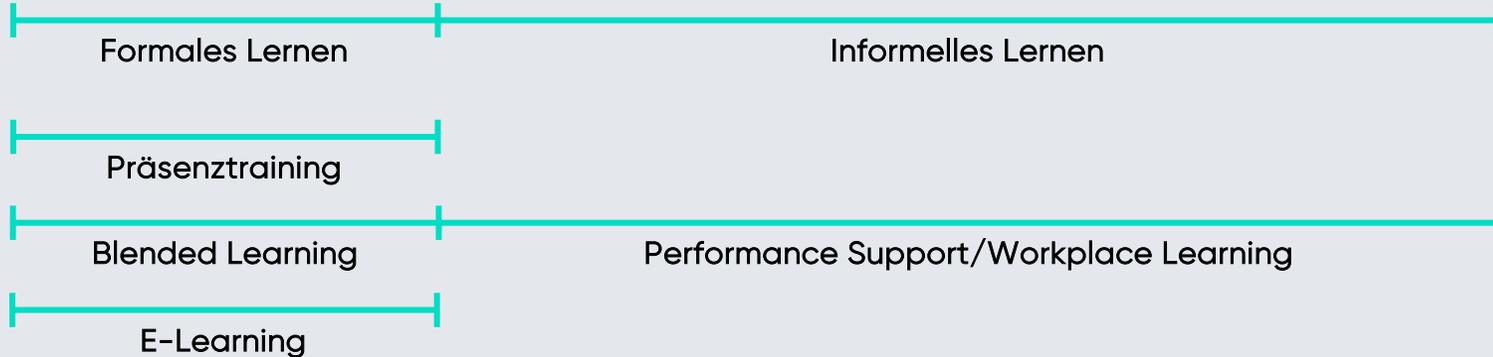
Performance Support

Situative Bereitstellung von Informationen/Wissen, Lerneinheiten/Arbeitshilfen in notwendigem Umfang zur Erledigung der Aufgabe.



# Performance Support

# Lernformen



Performance Support

Just for Me

Just in Time

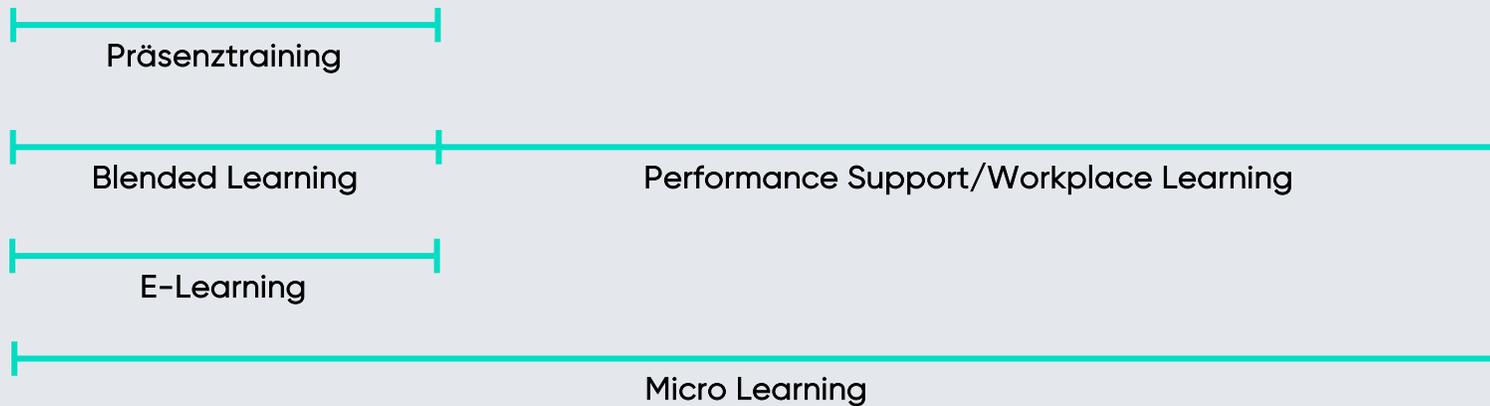
Just in Place

Just enough

Any Device

# Performance Support

# Micro Learning



# Wie

wird gelernt?



# Micro Learning



- Micro Learning
- Kleine Lerneinheiten
- Ein Lernergebnis
- Eine Lernaktivität
- Teil einer Strategie

30 sek  
8 min 

# Unternehmensziele



Benchmark-Studien / Reports (2014-2019)

650 Unternehmen

10.000 Mitarbeiter

Towards Maturity  
Benchmark Studien

# Warum

wird gelernt?



# Lernen in Unternehmen

# Unternehmensziele



Die erfolgreichsten Unternehmen ...

- harmonisieren Lernen mit den Businesszielen bzw. Geschäftsmetriken,
- balancieren Unternehmensziele und Bedürfnisse der Mitarbeiter,
- fördern das Teilen von Wissen und den Austausch von Erfahrungen,
- nutzen neue Technologien, um selbstgesteuertes Lernen zu ermöglichen,
- belegen den wirtschaftlichen Nutzen formalen und informellen Lernens.

Towards Maturity  
Benchmark Studien

# Warum

wird gelernt?



# Lernen in Unternehmen

# Unternehmensziele



Die erfolgreichsten Unternehmen ...

- harmonisieren Lernen mit den Businesszielen bzw. Geschäftsmetriken,
- balancieren Unternehmensziele und Bedürfnisse der Mitarbeiter,
- fördern das Teilen von Wissen und den Austausch von Erfahrungen,
- nutzen neue Technologien, um selbstgesteuertes Lernen zu ermöglichen,
- belegen den wirtschaftlichen Nutzen formalen und informellen Lernens.

Towards Maturity  
Benchmark Studien

# Warum

wird gelernt?



# Lernen in Unternehmen

# Digitales Lernen

- Wissensdefizite
- Lernbedarfs-Analyse
- Lernziele
  
- Kompetenzmodelle
- Messung von Lernerfolg
  
- Fokus auf den Wert für das Lernen

Lernparadigma

GAP 

- Performance-Probleme
- Performance und Business-Analyse
- Unternehmensziele
  
- Geschäftsmodelle
- Messung von Geschäftserfolg
  
- Fokus auf den Wert für das Lernen

Geschäftsparadigma



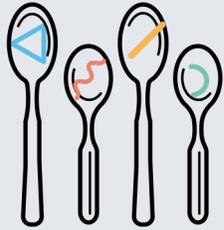
# und Businessziele

## Problem

GAP zwischen Business Zielen  
und Erfolgen

## Ursache

Fehlende Klarheit über Ziele  
Vermutungen statt Wissen  
Unvollständige Learning Experience



Lösung



Methode

**digitale Lernmedienerstellung mit  
Design Thinking**

Haltung



Messbare Ziele

Nützliche Lösungen

Realistisch bzgl. Budget, Zeit, Technologie, Umgebung,  
Mitarbeiter

# #Design Thinking



Hauptaugenmerk ist die Integration der Anwender.

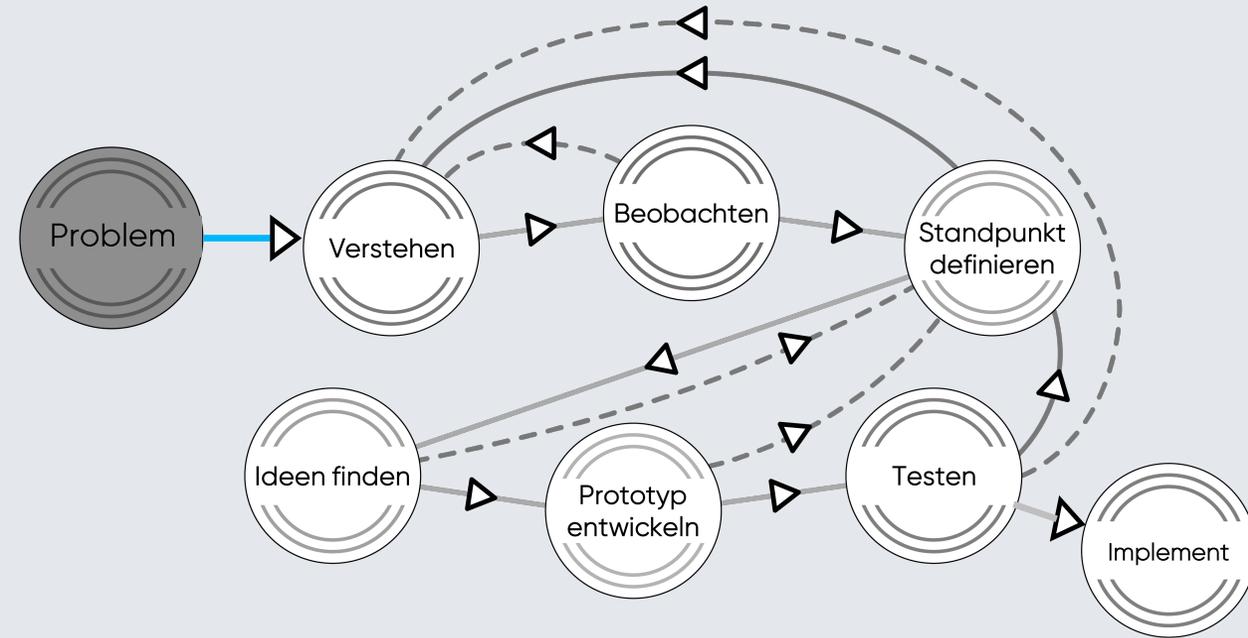
Prinzip: FAIL FAST

Ein auf den Menschen fokussierter Ansatz, um Probleme zu lösen und Ideen zu generieren.



# #Prozess

Das Problem

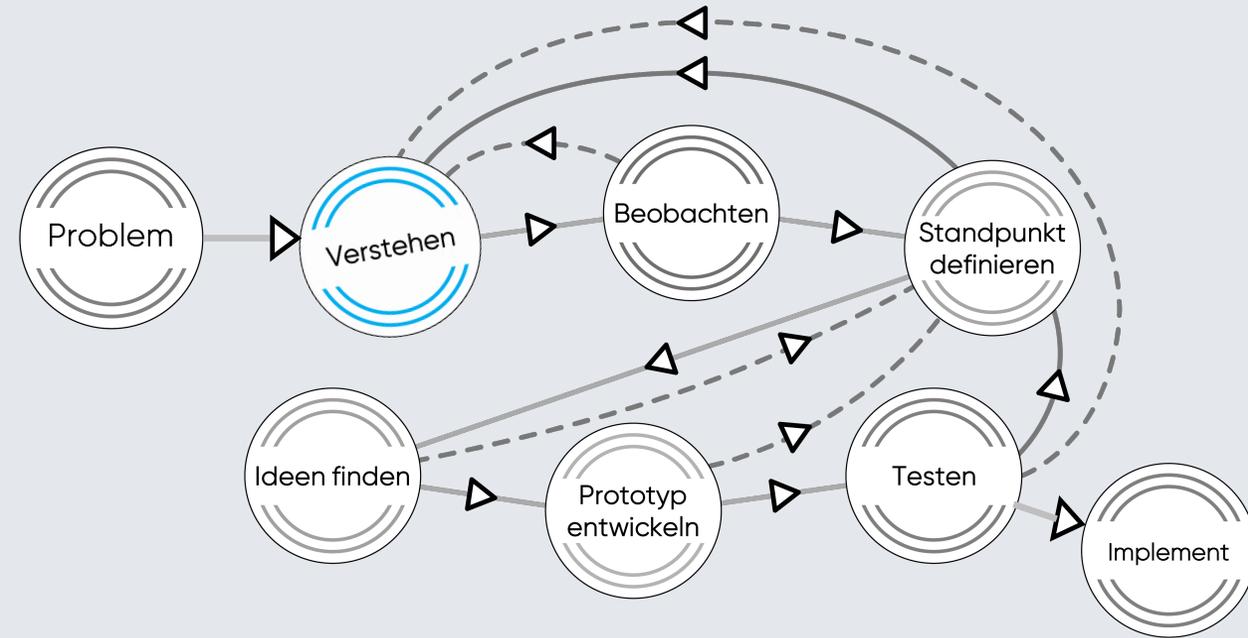


Umsatzeinbruch für ein Produkt

# #Prozess

## Verstehen

Gemeinsam werden im Team Informationsquellen eruiert.

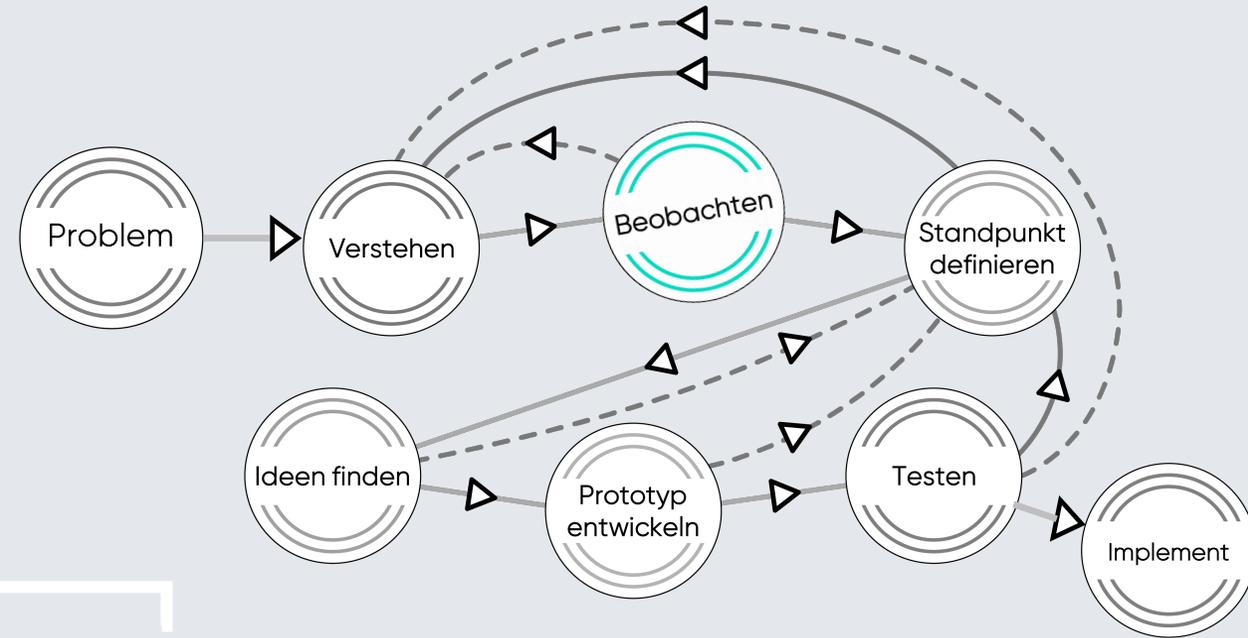


**Design Thinking Challenge wird festgelegt.**

Wie muss ein Micro Learning konzipiert sein, welches die Umsatzzahlen unseres Produktes um **20%** innerhalb von 6 Monaten steigert?

# #Prozess

## Beobachten



Beobachtung der betroffenen Zielpersonen mit kindlicher Neugier hinsichtlich Aktivitäten, Umgebung, Interaktionen

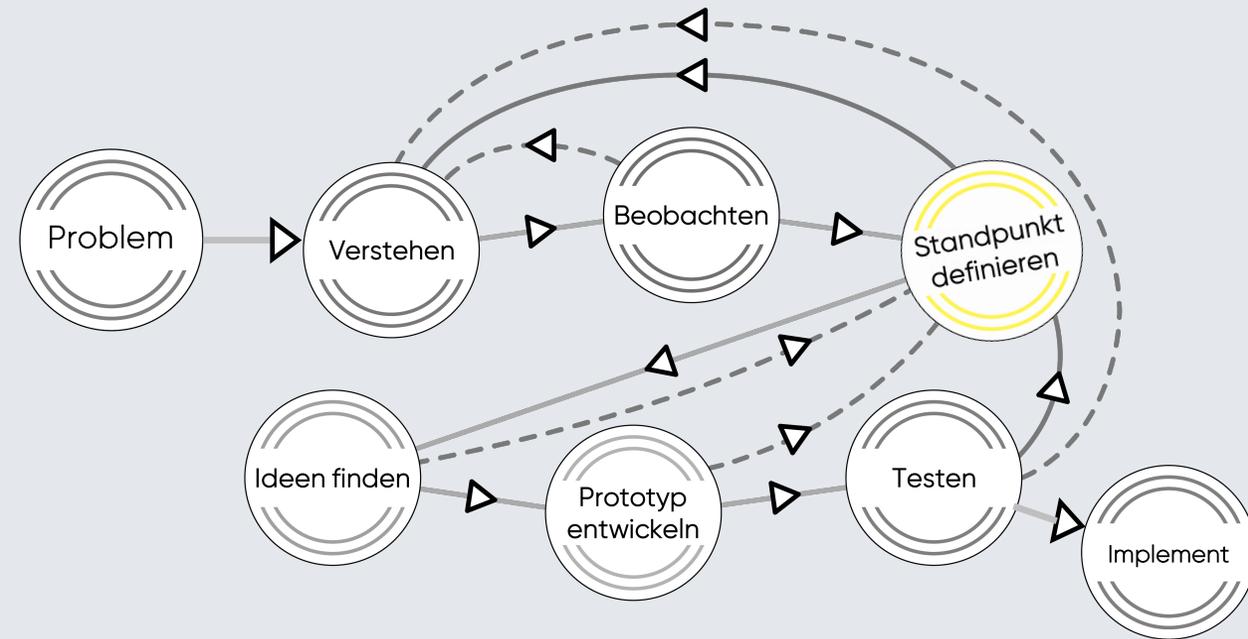
Personas  
Lerner Journey  
Empathie Map

# #Prozess

## Standpunkt definieren

### Divergenz

Quantität der Informationen  
Alles wird im Team geteilt.



### Konvergenz

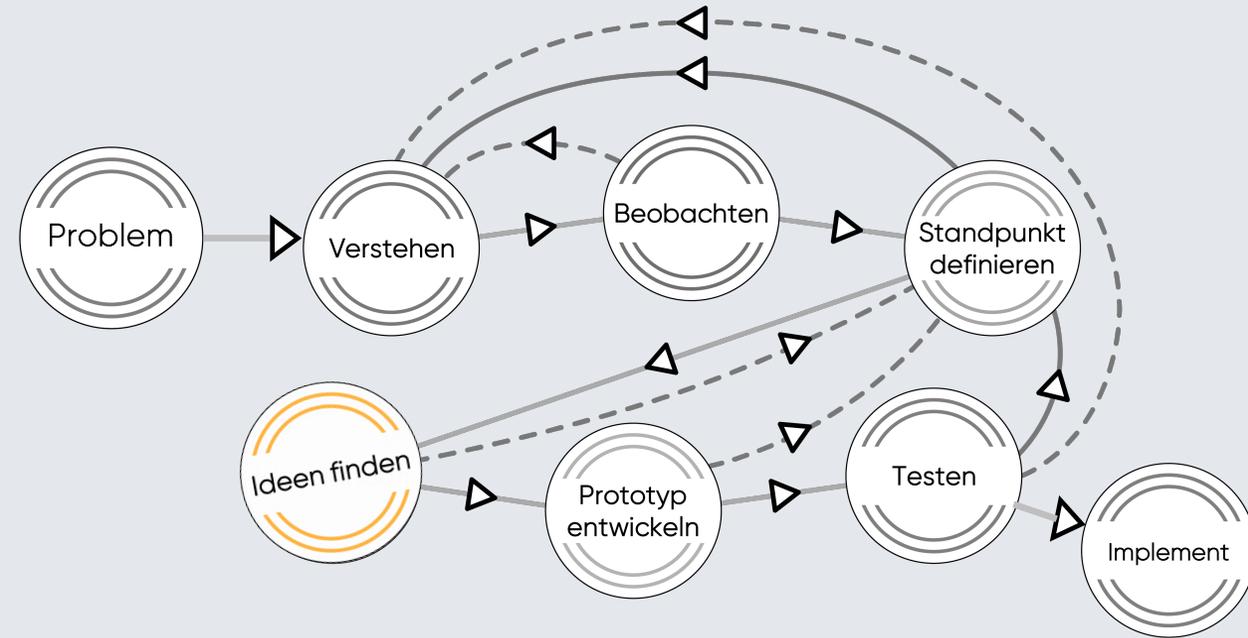
Verdichtung  
Eine Story

# #Prozess

## Ideen finden

Divergenz / Methoden

Quantität vor Qualität



Konvergenz / Methoden

Verdichtung

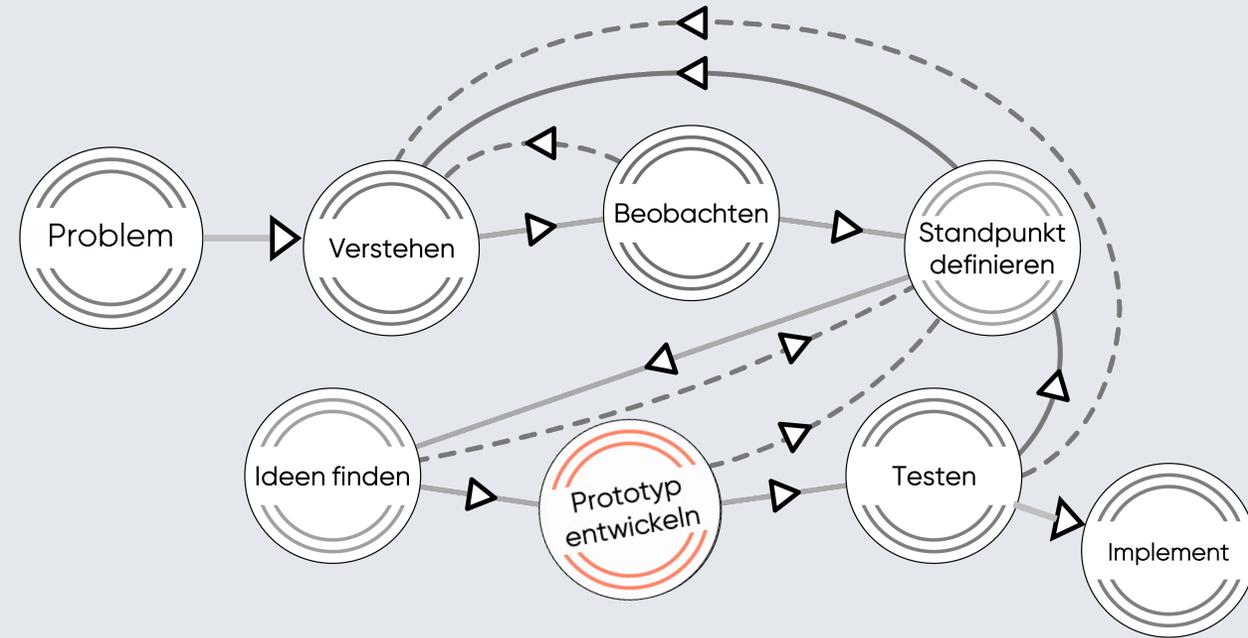
→ Eine Idee auswählen.

# #Prozess

## Prototyp entwickeln

Minimale Zeit für Prototyp einplanen

⚡ emotionale Bindung



### Konzept

Testszenarien bestimmen  
Toolauswahl, z.B. Analytics

# #Prozess

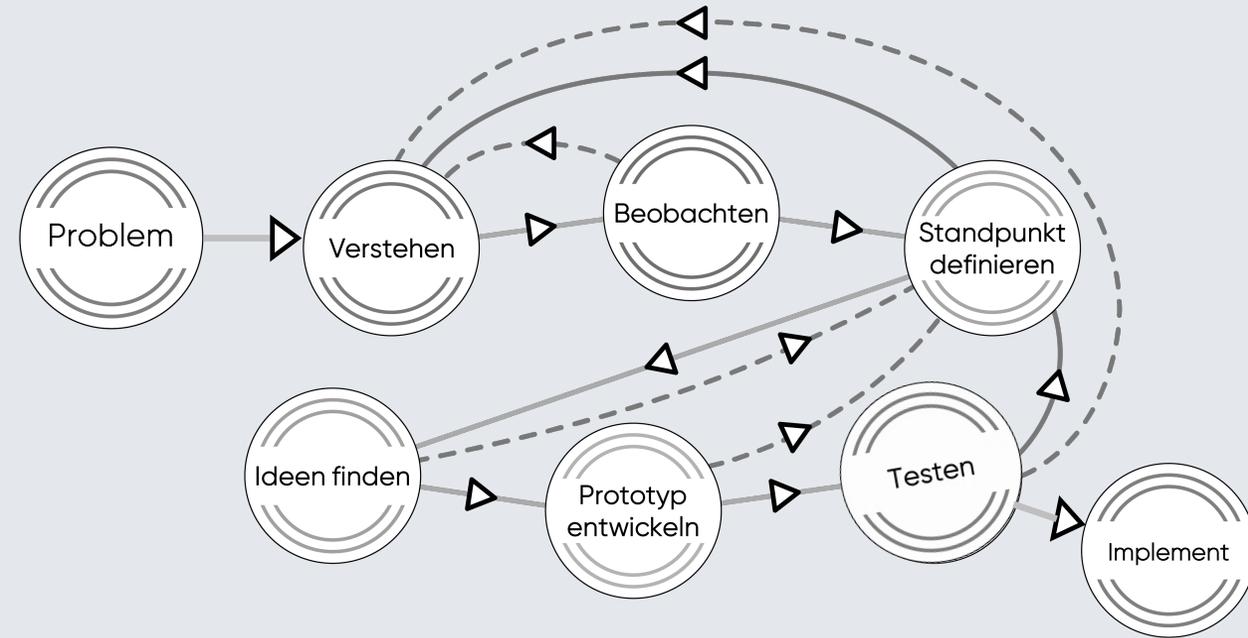
## Testen

Die drei ???

Warum?

Wie?

Was?



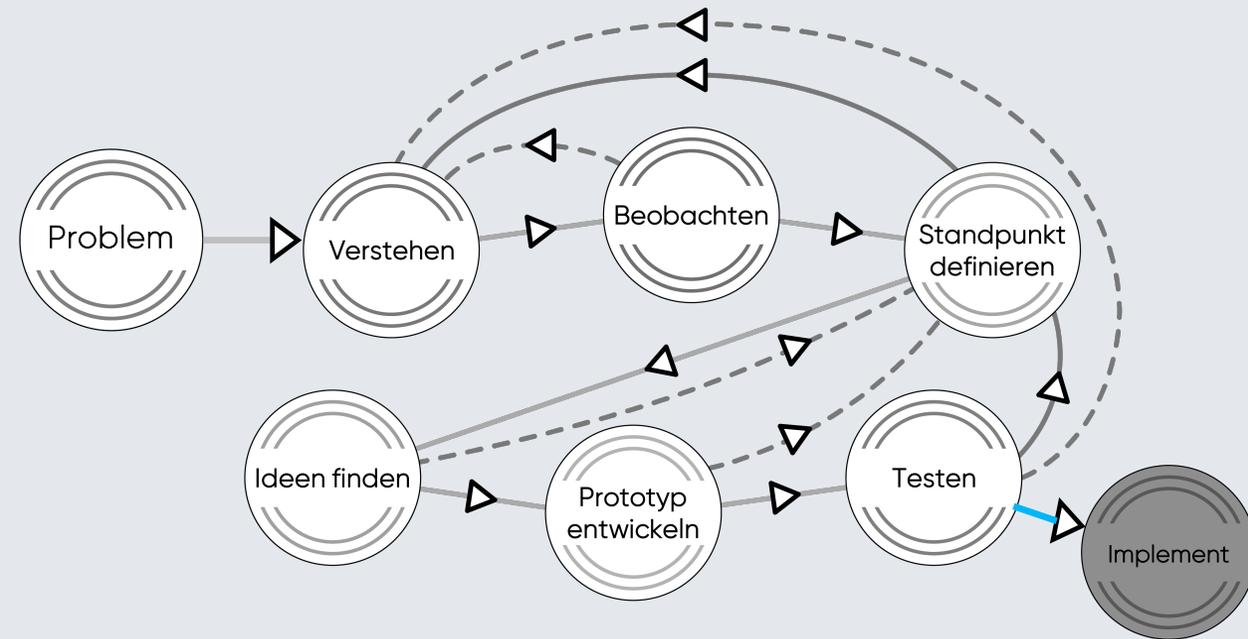
Beobachten: ganzheitliches Bild von Testperson erhalten  
Fragebogen (online oder Face to Face)

# #Prozess

## Reflexion – Iterate – Implement

### Auswertung der Ergebnisse

Gemeinsame Entscheidung mit dem Auftraggeber, wie mit den Ergebnissen umgegangen wird



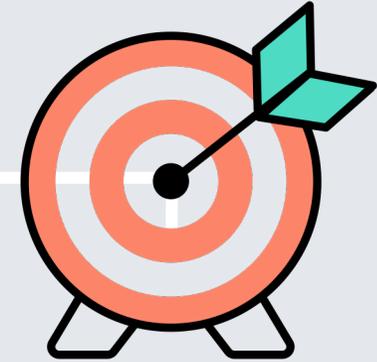
### Weiteres Vorgehen

Start in einer vorherigen Phase (Verstehen, Beobachten, Ideen) oder Prototyp in Entwicklung geben

# #Evaluation

## WARUM?

- ✓ Konnten die Lernziele mit der umgesetzten Lösung erreicht werden?
- ✓ Fand ein Transfer in die Arbeitsaufgaben statt?
- ✓ Inwiefern und zu wie viel Prozent hat die Lösung einen Effekt auf die Business Ziele?
- ✓ Auffinden von Verbesserungspotential für die entwickelten Lösungen
- ✓ ROI Bestimmung



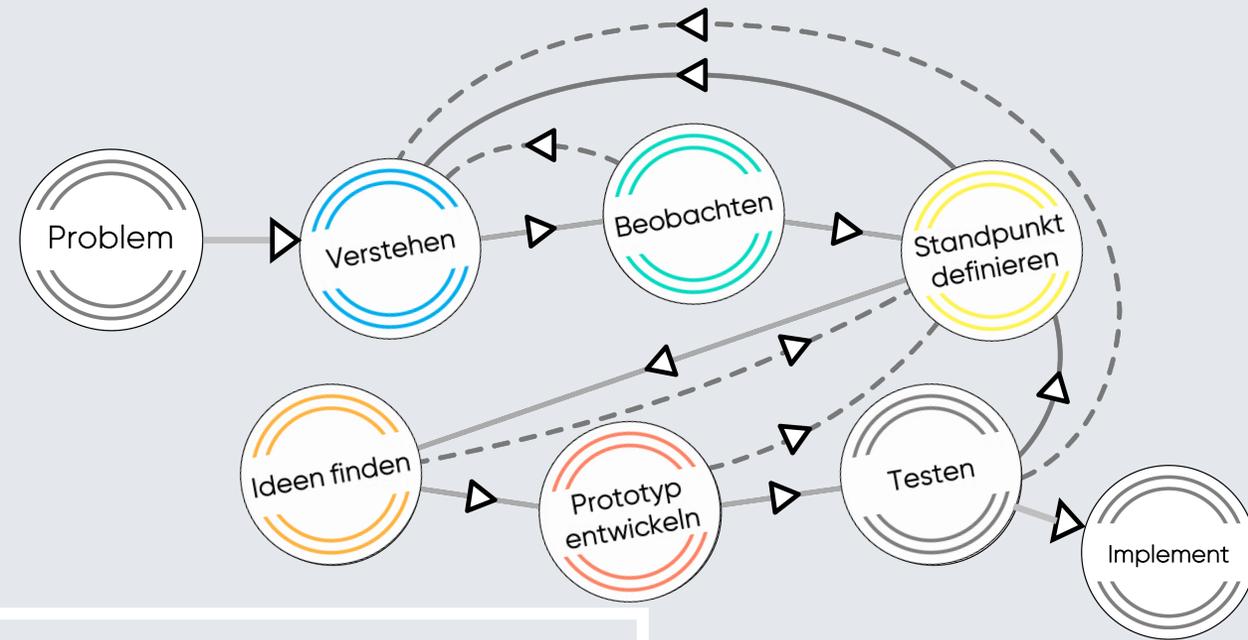
# #Evaluation

## Kirkpatrick Four Levels of Evaluation



- ✓ **Level 1: Reaktion:** Wie ist die Reaktion des Anwenders auf das digitale Lernmedium
- ✓ **Level 2: Lernerfolg:** Welches Wissen und welche Fähigkeiten hat der Anwender erworben
- ✓ **Level 3: Verhalten:** Überprüfung der Änderung des Verhaltens am Arbeitsplatz
- ✓ **Level 4: Ergebnis:** Überprüfung der Auswirkungen auf die Produktivität oder den Umsatz. Messbarer Erfolg bezüglich der Business Ziele

# #Empfehlung

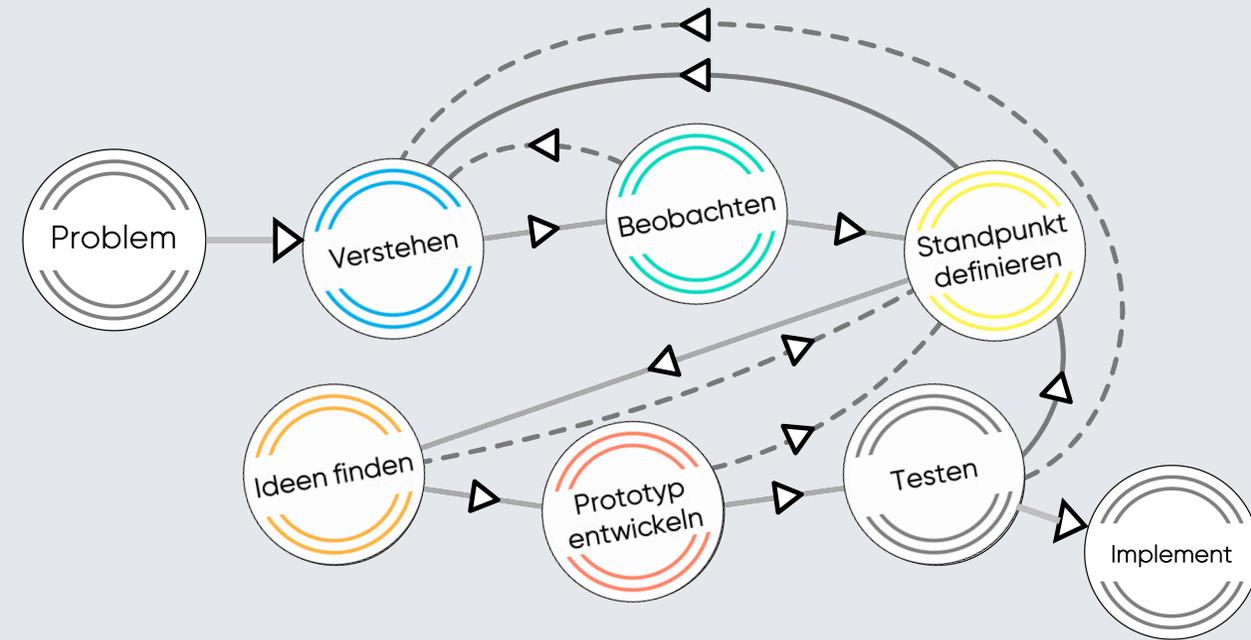


Albert Einstein

” Wenn man mir eine Stunde Zeit geben würde, ein Problem zu lösen, von dem mein Leben abhängt, würde ich 40 Minuten dazu verwenden, es zu studieren, 15 Minuten dazu, Lösungsmöglichkeiten zu prüfen, und fünf Minuten, um es zu lösen. “



# #Empfehlung



- 60 % Problem studieren (Phasen: 10 % Verstehen, 35 % Beobachten, 15 % Standpunkt definieren)
- 15 % Ideen finden (Phase: Ideen finden)
- ◆ 10 % Lösen (Phase: Prototyp entwickeln)
- ◆ 15 % Analysieren (Phase: Testen und Reflexion)

# #Benefit

## Lernmedienerstellung mit Design Thinking Ansatz



- ✓ Frühzeitige Auslieferung und Rückmeldungen führen zu Lernlösungen, die ihr Businessziel erfüllen.
- ✓ Problemstellungen und Lösungsvarianten werden ganzheitlich betrachtet.
- ✓ Avisierte Nutzer entscheiden über Sinn und Unsinn.
- ✓ Anwender werden durch Beobachtung und Tests einbezogen.
- ✓ Ansatz leicht verständlich & klare Informationswege
- ✓ Transparenz: Fortschritt ist durch Prototypen jederzeit nachvollziehbar, sichtbar und testbar.

# Digitales Lernen

**Wann**  **Wie**  **Warum**  
wird gelernt? wird gelernt? wird gelernt?



Micro Learning

Businessziele

Design Thinking   
mit Impact 

# Autorensysteme

 **Author**<sup>®</sup>  
eVolution

Schneller Einstieg in:  
E-Learning | Mobile Learning | Micro Learning

# Womit

werden Lernmedien  
mit Impact erstellt?

 **Author**<sup>®</sup> 4

Lernen im Großen:  
E-Learning | Mobile Learning | Micro Learning  
Performance Support | Workplace Learning

# Vielen Dank!

Die Folien zum Webinar sowie weitere Informationen rund um das heutige Thema finden Sie hier:

**[www.inside-online.de/Ind-pro](http://www.inside-online.de/Ind-pro)**



**Wir sind gerne für Sie da!**

Dr. Patrick Blum ([blum.patrick@inside-online.de](mailto:blum.patrick@inside-online.de))

Dagmar Rostek ([rostek.dagmar@inside-online.de](mailto:rostek.dagmar@inside-online.de))





# Disclaimer

Die Inhalte und Abbildungen dieser PowerPoint-Präsentation sind urheberrechtlich geschützt.

Jede vom Urheberrechtsgesetz nicht ausdrücklich zugelassene Verwertung bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des entsprechenden Unternehmens der inside Unternehmensgruppe. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen oder die Reproduktion auch einzelner Auszüge oder Teile dieser Folien sowie für die Bearbeitung, Verarbeitung, Speicherung und Wiedergabe dieser Folien.

Eine Verletzung der urheberrechtlichen Bestimmungen hat straf- und zivilrechtliche Schritte zur Folge.

