

23. September 2020, Workshop 2: Lernen mit dem Smartphone

Sie können Ihre Fragen eintragen, indem Sie den +-Button (Add post) auswählen. Anschließend öffnet sich ein Fenster, da können Sie ihre Frage eintragen. Ergänzen Sie gerne Ihren Namen.

KIRSTEN MENGEWEIN 15. SEPTEMBER 2020, 14:57 UHR

AUTOREN TOOLS - BEISPIELE

- <https://articulate.com/360/rise>
- IMC Blish
- <https://www.thinkific.com/>
- <https://www.learningsnacks.de/#/welcome?channel=Learning%20Snacks>

3 FALLBEISPIELE VON LEARNING NUGGETS

- **LEARNING-NUGGET:** Beispiel: "DIGITAL READINESS CHECK": Quiz-Lerning-Nugget: digitaler Stapel aus Quizkarten, Lernende müssen Fragen zur Digitalisierung beantworten, durch zur-Seite-Wischen bedienbar: spielerische, kartenbasierten, voll-responsive Webanwendung.
- Beispiel: Training "Einzelgespräche": Zielgruppe Geschäftsführer*innen: Vorbereitung auf Mitarbeiter-Gespräche "Jours Fixes"
- simulierter Chat-Verlauf mit Avataren/Interaktionsmöglichkeiten
- es gibt immer wieder verschiedene Entscheidungspunkte
- Lernende können durch Klick-Interaktion agieren
- **METHODIK:** Beispiel: Datenverwaltung/Datennutzung/Daten-Bewusstsein stärken durch simulierte Chatverläufe
- Daten werden als kleine Männchen mit eigenen Gefühlen angezeigt, die mit den Lernenden interagieren
- spielerisch gestaltet, voll-responsiv 3D Gestaltung
- **DESIGN:** Beispiel: eVideo
- Web-based-Training/ Video-basiertes Training mit 10 interaktiven Übungen
- besonders auf die Zielgruppe der gering Literalisierten ausgerichtet
- sehr intuitiv

MOBILES LERNEN - in der analogen und digitalen Welt - 3 Aspekte mobilen Lernens

- mobiles Lernen: verhältnismäßig neue Lernform
- zuvor: Verständnis von mobilem Lernen: analoges Lernen "lernen unterwegs"
- Lerninhalte im analogen Lernen meist auf ein Format beschränkt
- mobiles Lernen in der analogen Welt: oftmals auf ein mobiles Setting beschränkt

MOBILES LERNEN IN DER DIGITALEN WELT

- responsive Design sollte vorhanden sein
- E-Learning Inhalte für spezielle mobile Endgeräte konzipiert
- ermöglicht ortsunabhängiges Lernen
- zeitlich flexibel
- sind spontan aufrufbar

3 ASPEKTE VON "MOBILE LEARNING"

- **1. METHODIK:** Lerninhalte für mobile Endgeräte sollten nach Möglichkeit auf Bedienung und Nutzungsweise von Smartphones ausgerichtet sein
- **2. "NUGGETIZATION":** "Lern-Häppchen": Lerninhalte modular unterteilen: in verschiedene Learning-Nuggets aufteilen: ca. 5-10 Min Bearbeitungszeit: Lernende können die kurzen Lernphasen unterwegs/zwischendurch absolvieren
- Lerninhalte sollten priorisiert werden: auf Must-Know Informationen konzentrieren
- Info-Grafiken/PDFs einbetten, downloadbar je nach Bedarf
- Lerninhalte sollten klar und deutlich hervorgehoben werden (klare Überschriften usw.)
- **3. DESIGN**
- einfache Navigation (so wenige Buttons/Grafiken wie möglich)
- Display nicht überladen (kann abschreckend wirken)
- Lernende sollten sich schnell zurecht finden
- intuitiv
- "Ein-Finger-Prinzip": Programm bestenfalls mit nur einem Finger bedienbar
- umfangreiche Informationen (Infografiken o.Ä.) als separate Dateien auslagern: dadurch wird der Lernfluss

umgänglicher
