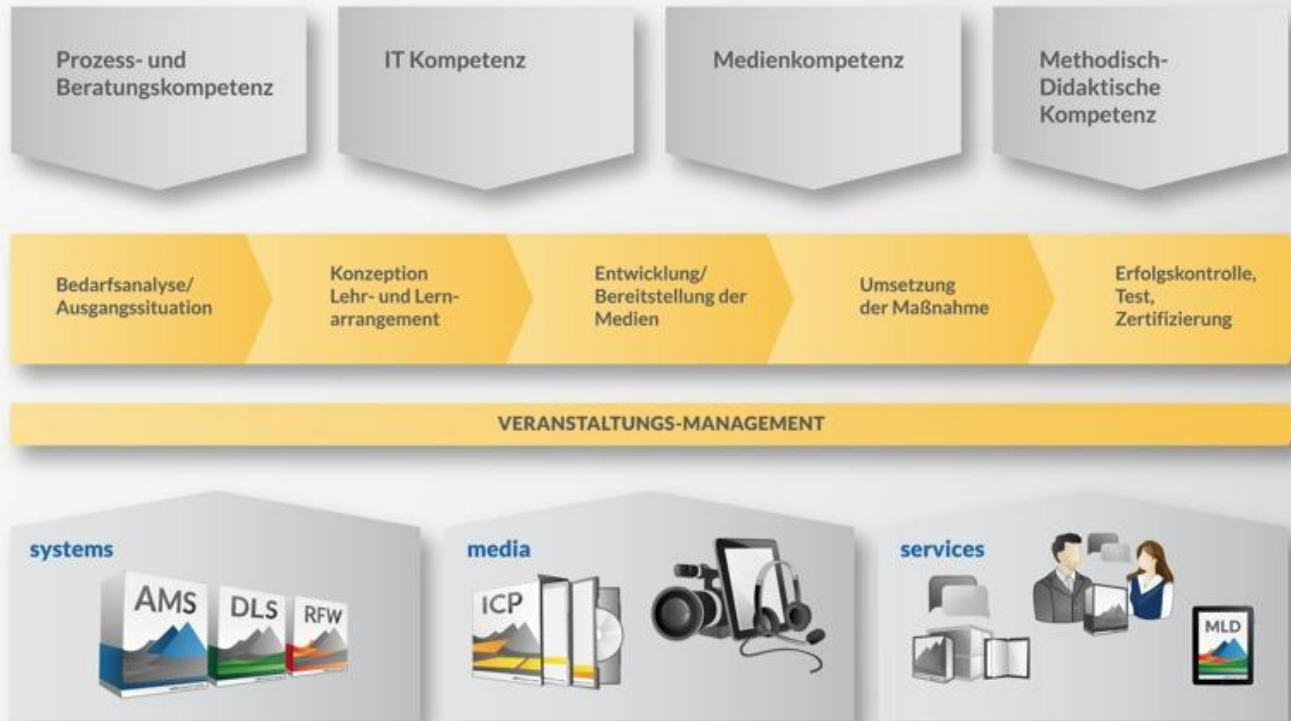




„Die Learning Cloud“ Neue Perspektiven für Lerndienstleistungen durch Social Media, Mobile Learning & Co.

Christoph Hieber
Berlin, 17.11.2011

Kernkompetenzen.



Unser Portfolio.

systems



media



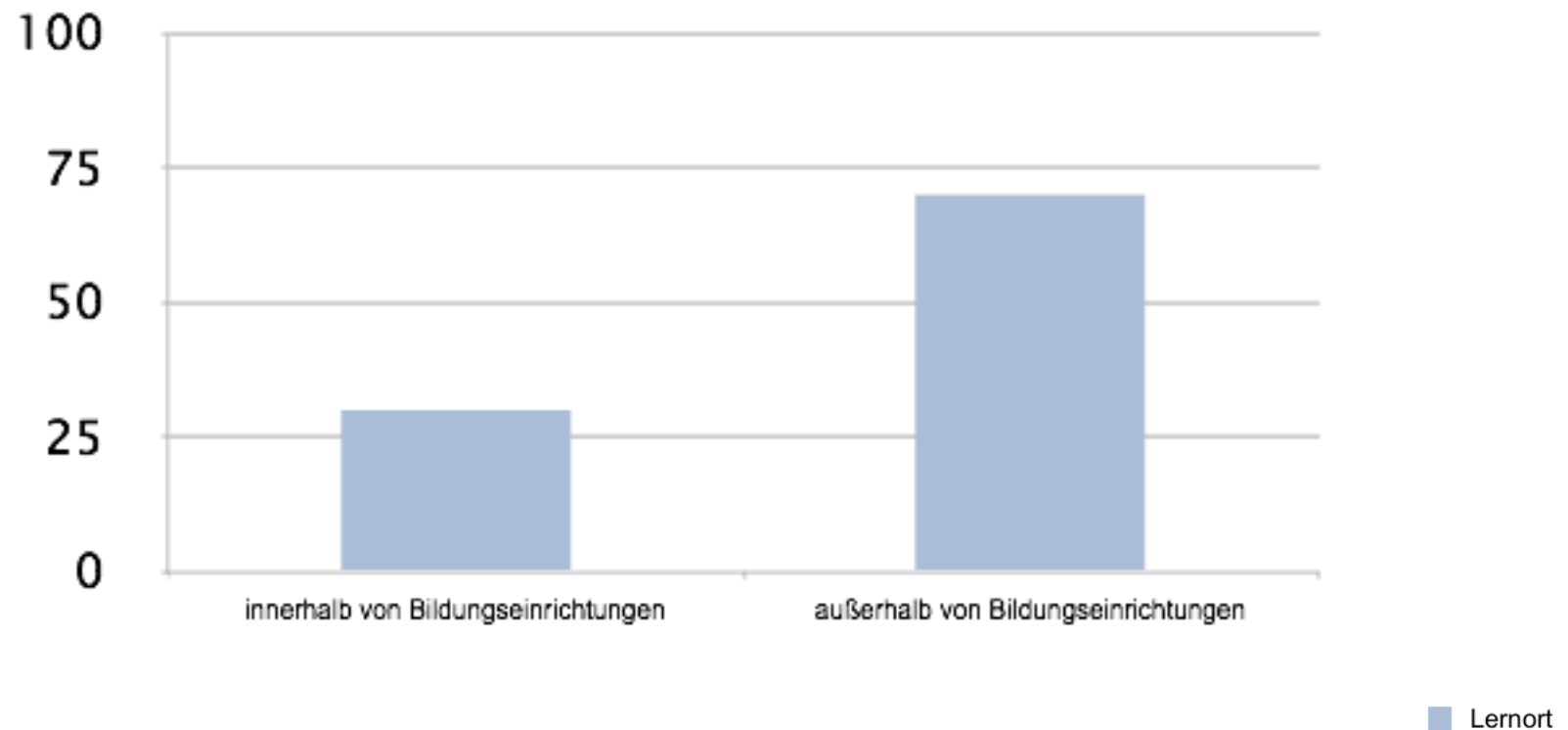
services



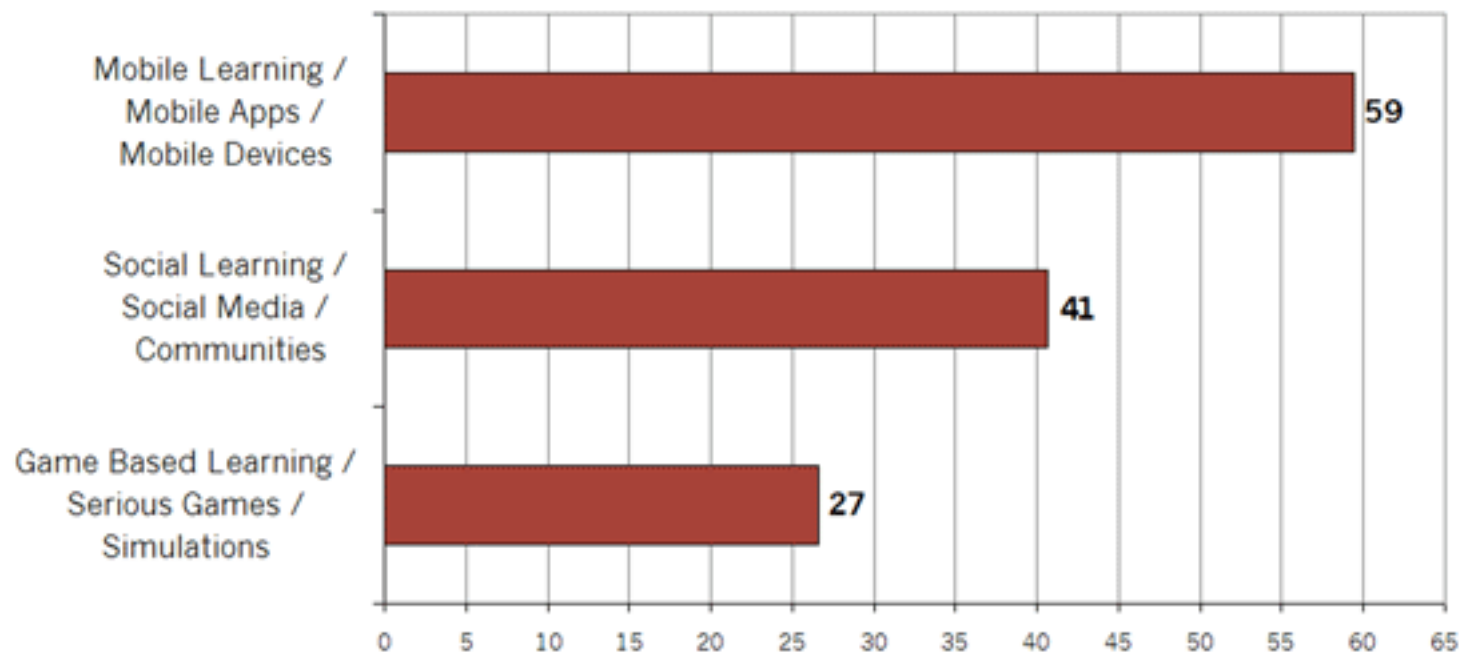
Zahlen, Daten, Fakten.

- 41,3 Milliarden SMS wurden in Deutschland 2010 verschickt, 10 Jahre vorher waren es 11,4 Milliarden Kurznachrichten
- 3,25 EUR wurde 2010 durchschnittlich für ein kostenpflichtiges App bezahlt, ca. 85% aller Apps waren kostenlos
- 50% aller Telefone, die 2011 in den USA gekauft werden sind nach Schätzungen „Smartphones“, die einen mobilen Zugang ins Internet ermöglichen
- Bereits seit 2008 erfolgen mehr Zugriffe auf das Internet über mobile Geräte als über einen Desktop-PC

Lernen innerhalb / außerhalb von Bildungseinrichtungen.



Trends.



Quelle: mmb/ELearning Delphi 2011

Mobile Learning.

- E-Learning bezeichnet jede Form von computerunterstütztem Lernen (Computer Based Training; Web-Based Training, etc.).
- In seinem Ursprung an den Rechner gebunden, kann diese Lernform inzwischen immer mehr über mobile Geräte stattfinden (Notebook, Tablet PCs, Smartphone ...)
- Zum mobilen Lernen wird dies immer dann, wenn man mit dem elektronischen Medium jederzeit und an jedem Ort auf die Lerninhalte und Lernpartner zugreifen kann.
 - Dabei ist es unerheblich, ob die Inhalte einem strukturierten Lernen (wie bei einem Curriculum, das die Lernschritte dem Lernenden „von außen“ vorgibt) folgen oder
 - unstrukturierten Quellen (zum Beispiel Wikipedia, Apps, etc.) entstammen.
- In allen Fällen verstehen wir „Lernen“ sehr umfassend als „Wissenszuwachs“, Social Learning ist Lernen von anderen.

Mobile Learning.





Beispiel.



Link zum Video: <http://www.ets-online.de/index.php?id=134>

Mobile Learning und Steuerung.

	geplant / entwickelt	ad hoc / spontan
Gesteuert durch die Organisation	<ul style="list-style-type: none"> • Seminar • Virtueller Klassenraum • Klass. E-Learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Mentoring/Coaching • Simulationen • Beobachtungen (Shadowing)
Gesteuert durch den Lernenden	<ul style="list-style-type: none"> • Knowledge Management • Arbeitshilfen • Lernportale 	<ul style="list-style-type: none"> • Soziale Netzwerke • Blogs, Foren, .. • Apps, ...

Quelle: nach Rob Pannoni, „Chief Learning Officer“, 8/2010

Einsatz und Nutzen.

Technisch / Organisatorisch / Kalkulatorisch

- Cost per User f. Nutzungsdauer
- Keine internen Service Level Agreements nötig
- Keine Aufbau von Infrastruktur / Applikation
- Remote Access zu Bestückung bzw. Bildungscontrolling

Lernstrategien / Trainingsmanagement

- Nachweispflichtige Trainingsprozesse
- Vermittlung von Expertenstandards
- IT- und Applikationstrainings

Maßnahmen mit „Programmcharakter“:

- „Verteilte“ Teilnehmer und Trainer,
- mehr-modulige Lernarchitektur,
- Integration verschiedener Lernformen

Lessons Learned.

- Aus den Fehlern der E-Learning Euphorie („in ein paar Jahren wird es kein C-Learning mehr geben“) hat man anscheinend gelernt:
- M-Learning wird als Ergänzung zum bestehenden Lernen verstanden.
- Tipps:
 - Mit einfachen Mitteln erste M-Learning Angebote erstellen, nicht gleich die 120% Lösung anstreben.
 - Nicht versuchen, die Inhalte eines ganzen Seminars oder Curriculums „auf eine App zu kopieren“.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

© e/t/s Didaktische Medien GmbH

Kirchstraße 3 D-87642 Halblech

Tel. +49 83 68 / 91 04-42 Fax. +49 83 68 / 91 04-10

www.ets-online.de