

Digitalisierung in der Ausbildung: Was benötigen AusbilderInnen wirklich?

Stefan Schwarz, Juni 2018



INHALT

- Kurze Vorstellung
- Unsere Gesellschaft in der technologischen Revolution
- Auswirkungen auf die Aus-/Weiterbildungswelt
- Erfahrungen

Auszug aus der Kundenliste



AMM-GRUPPE

Dienstleistungen für Personalentwicklung und Digitalisierung
Standorte in Potsdam-Babelsberg und Berlin Moabit
35 feste und freie Mitarbeiter

INTERNET BEEINFLUSST UNSER LEBEN

Arbeit
Kommunikation
Teilen
Entdecken
Führen
Trauern



UNSERE GESELLSCHAFT IN DER TECHNOLOGISCHEN REVOLUTION

TECHNOLOGIEN WERDEN ABGELÖST

„DISRUPTIV ist eine Innovation, die eine bestehende Technologie, bestehendes Produkt oder Dienstleistung möglicherweise vollständig verdrängt.“

(Quelle: Wikipedia)

ENTWICKLUNGEN, DIE DIE WELT VERÄNDERTEN

Ein Viertel der
Weltbevölkerung lebt in
facebook. Täglich 400
Mio. Bilder*

Kein Einzelhändler hat
Amazon gegründet:
Heute 30,5%
Marktanteil in
Deutschland**

Kein Reisebüro hat die
Plattformen gegründet:
26,2 % der
Reisebuchungen
erfolgen digital***

iTunes und spotify sei
Dank: 37,9% aller Musik-
Umsätze 2016
digital****

Mit 16 Mio. Konten hat
Paypal einen
Marktanteil von 19,6%
aller Online-
Zahlungen*****

Check24: Anbieter
stellen sich nicht mehr
beim Endkunden an...

Quellen: *facebook, September 2016, **handelsdaten.de, 2017, ***Statista, 2017, **** musikindustrie.de, 2017, *****Deutscher Bundestag 2016,

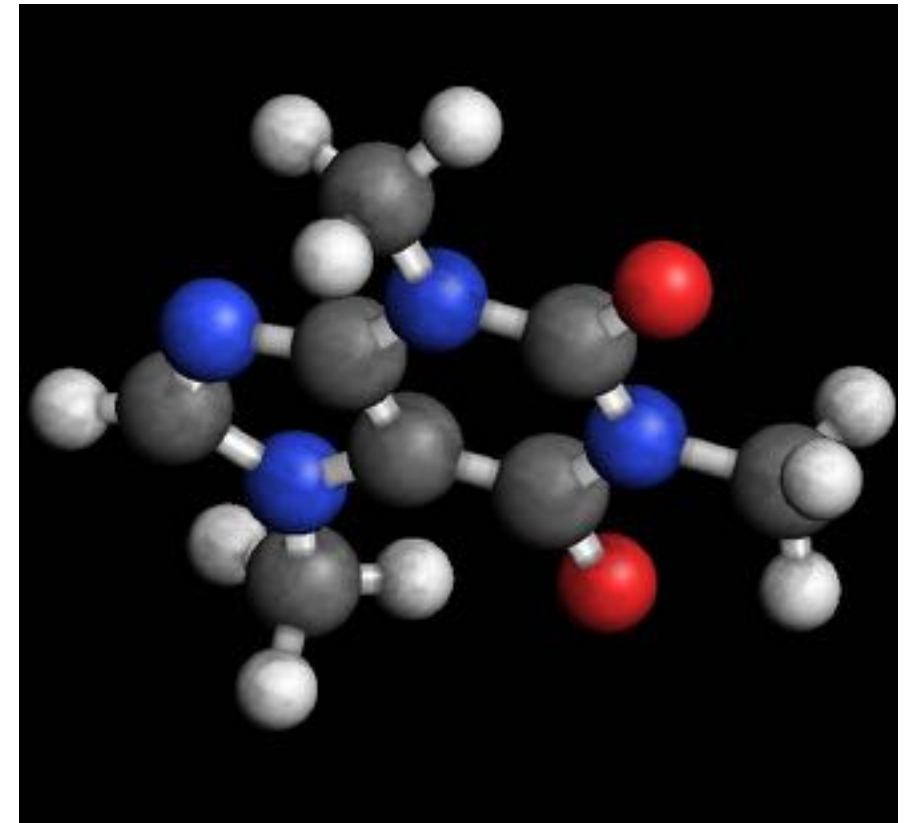
WISSENSCHAFTLER PROGNOSTIZIEREN

Zwei Gruppen von Arbeitenden:

- Personen, die den Computern sagen, was diese zu tun haben.
- Personen, denen Computer sagen, was sie zu tun haben!

DEZENTRALE INFORMATION LÖST ZENTRALE INFORMATION AB

- Zentrale Information:
Top-Down-Prinzip
- Dezentrale Information:
 - Alle erzeugen und tauschen Informationen
 - Jeder hat eine Stimme



GRÜNDE FÜR DIE DIGITALISIERUNG DER BILDUNG

LERNENDE ABHOLEN, WO SIE HEUTE STEHEN



WIKIPEDIA

Spezielles
„How2“

LERNENDE AUF DIE WELT VON MORGEN VORBEREITEN

- Cloud-Computing
- Eingabe durch Sprachbefehle und Wearables
- Zeit und Raum-Gebundenheit lösen sich auf
- Kollaboration löst Kooperation ab
- Problematisch:
 - Arbeitszeitgesetz
 - Unfallversicherung



NEUE LERNTECHNOLOGIEN

NUTZEN

- Bücher =
interpretationsbedürftig,
Objekt-orientiert, statisch,
Eine-Lösung
- Spiele, Modelle =
konfigurierbar, Prozess-
orientiert, dynamisch,
mehrere Lösungen



WAS KÖNNEN WIR TUN?



Foto: ADQ GmbH, P.Klatte/2014

Was benötigt ein Trainer?

MEDIENKOMPETENZ IM FOKUS DER BILDUNG

„Quasi wie die Kenntnis zur
Teilnahme am Straßenverkehr...



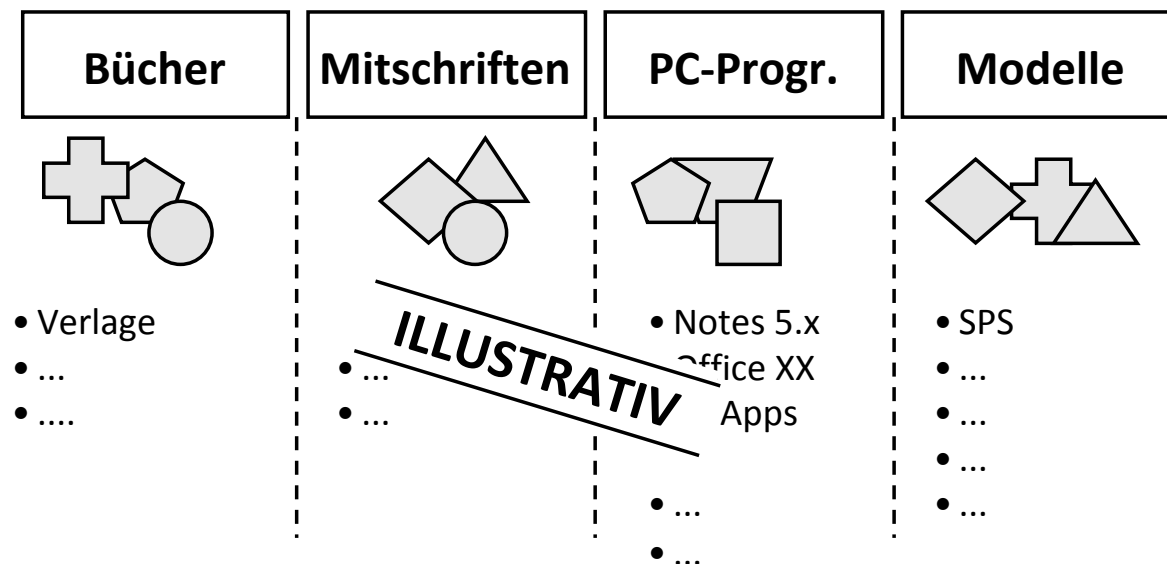
... als Fundament in der Gesellschaft“

ERFAHRUNGEN

GEPLANTES SYSTEM

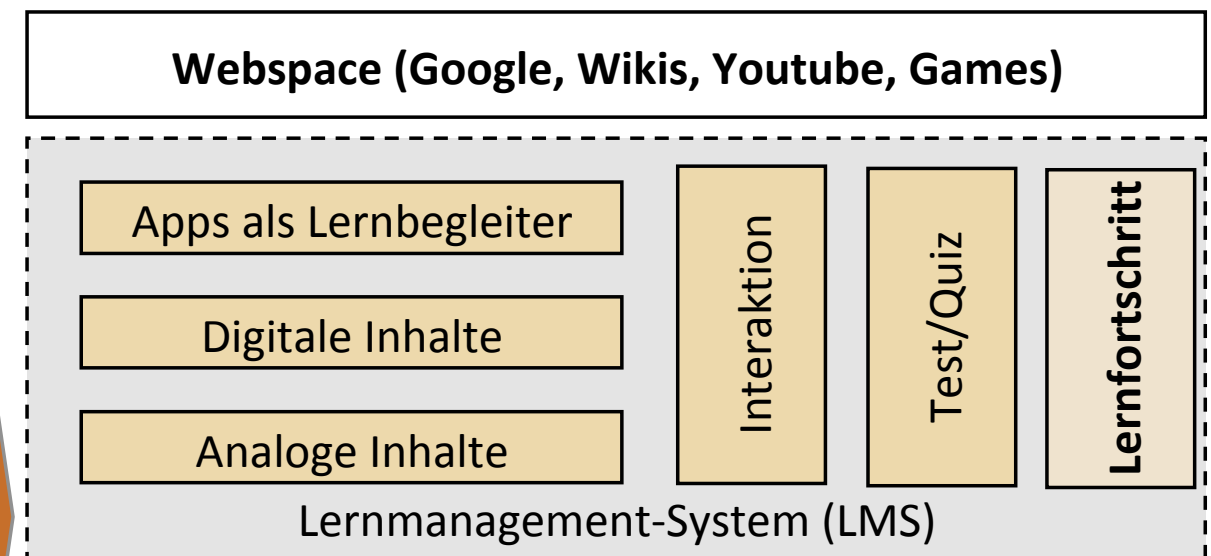
INTERNE IT-SYSTEME

Heterogene heutige Infrastruktur



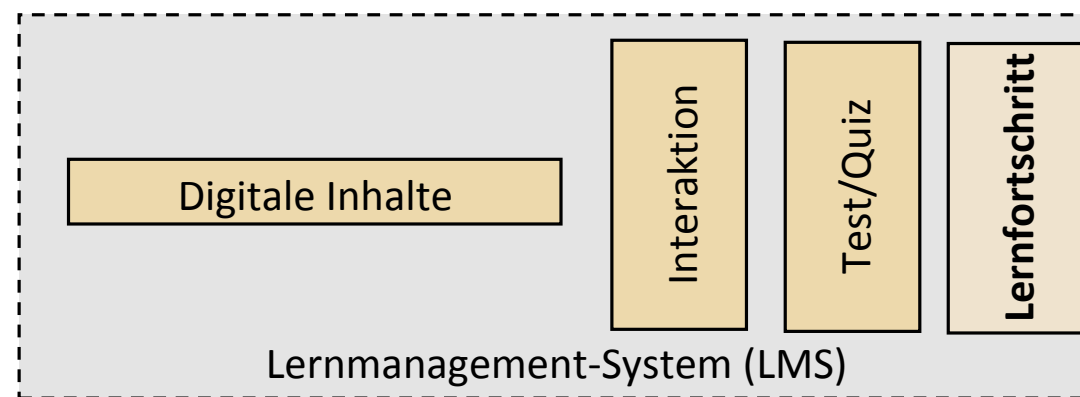
- Einsatz unterschiedlicher Lernmittel (nicht immer abgestimmt)
- Keine Standardisierung bei der Entwicklung von Inhalten
- Manuelle Lernfortschrittskontrolle

Bebauungsplan Digitalisierung



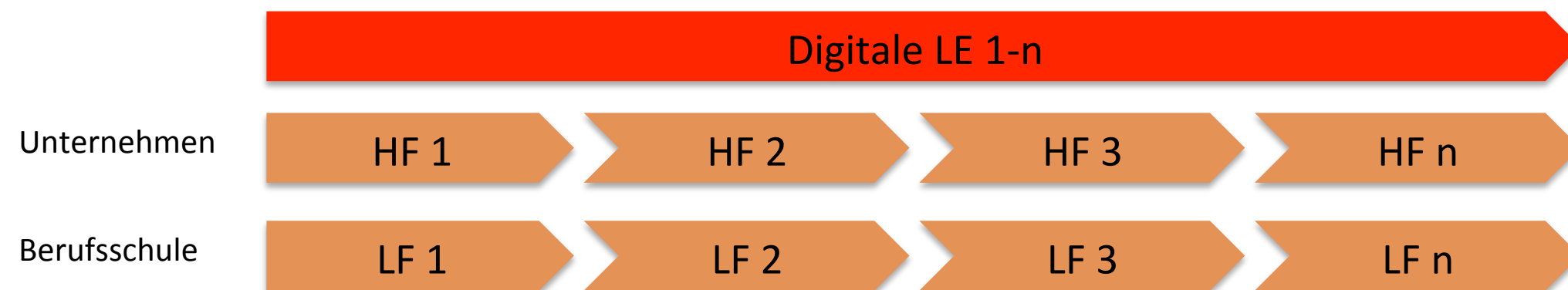
- Sukzessive Einführung digitaler Inhalte
- Optionales LMS f. Steuerung & Fortschrittskontrolle
- Lernen als Ausbilder

MODELL A: KAUFKLÖSUNG

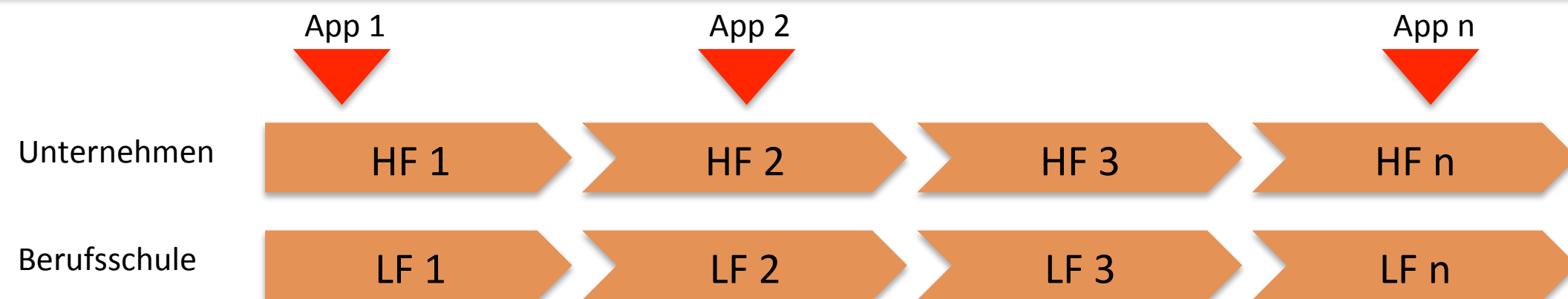
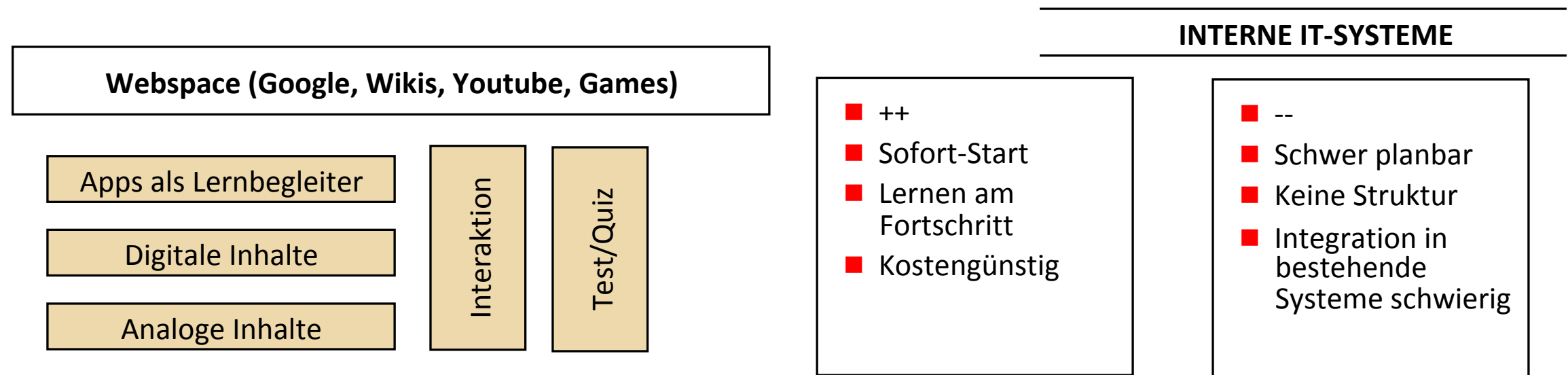


- ++
- Standard
- Struktur
- Schnell verfügbar
- Volumenberufe

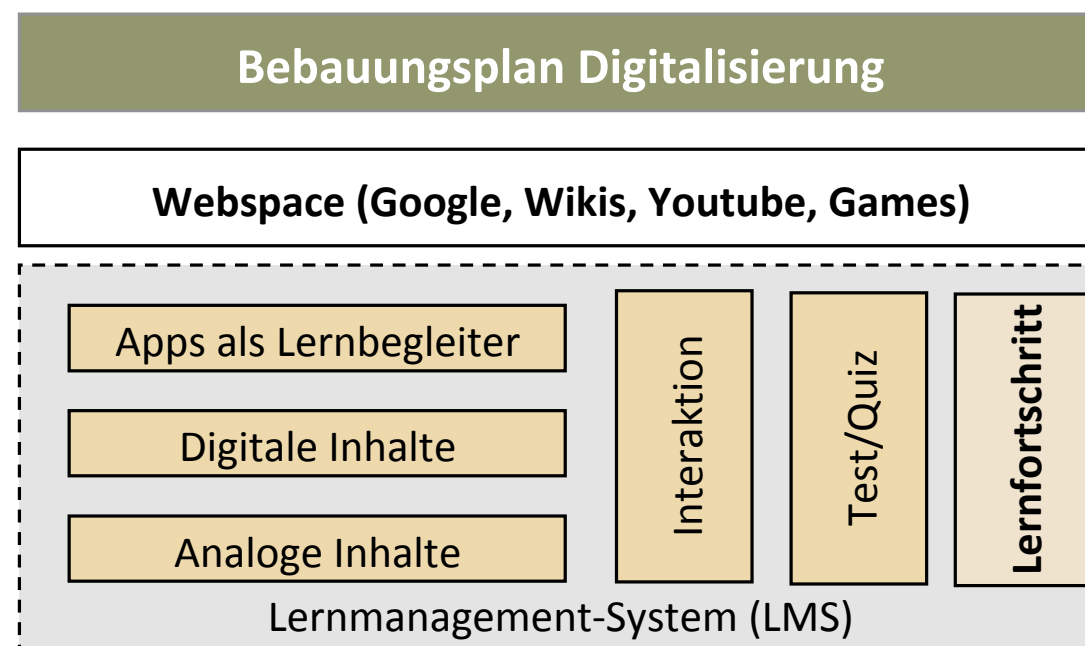
- --
- Standard des Anbieters
- Abhängigkeit
- Nicht die Flexibilität des Internet



MODELL B: APPS NUTZEN



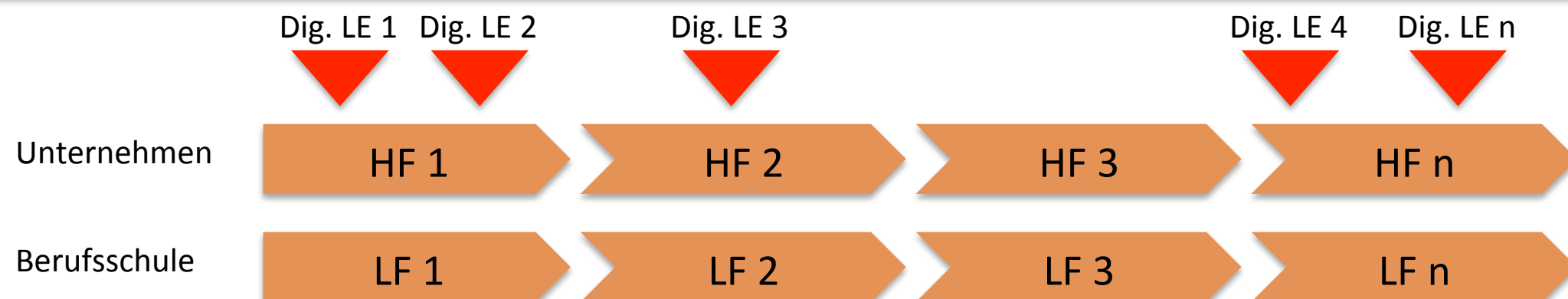
MODELL C: EIGENERSTELLUNG



INTERNE IT-SYSTEME

- ++
- Sukzessive verfügbar
- Extrem flexibel
- Eigene Standards
- Ausbilder lernen mit und werden zum Gestalter

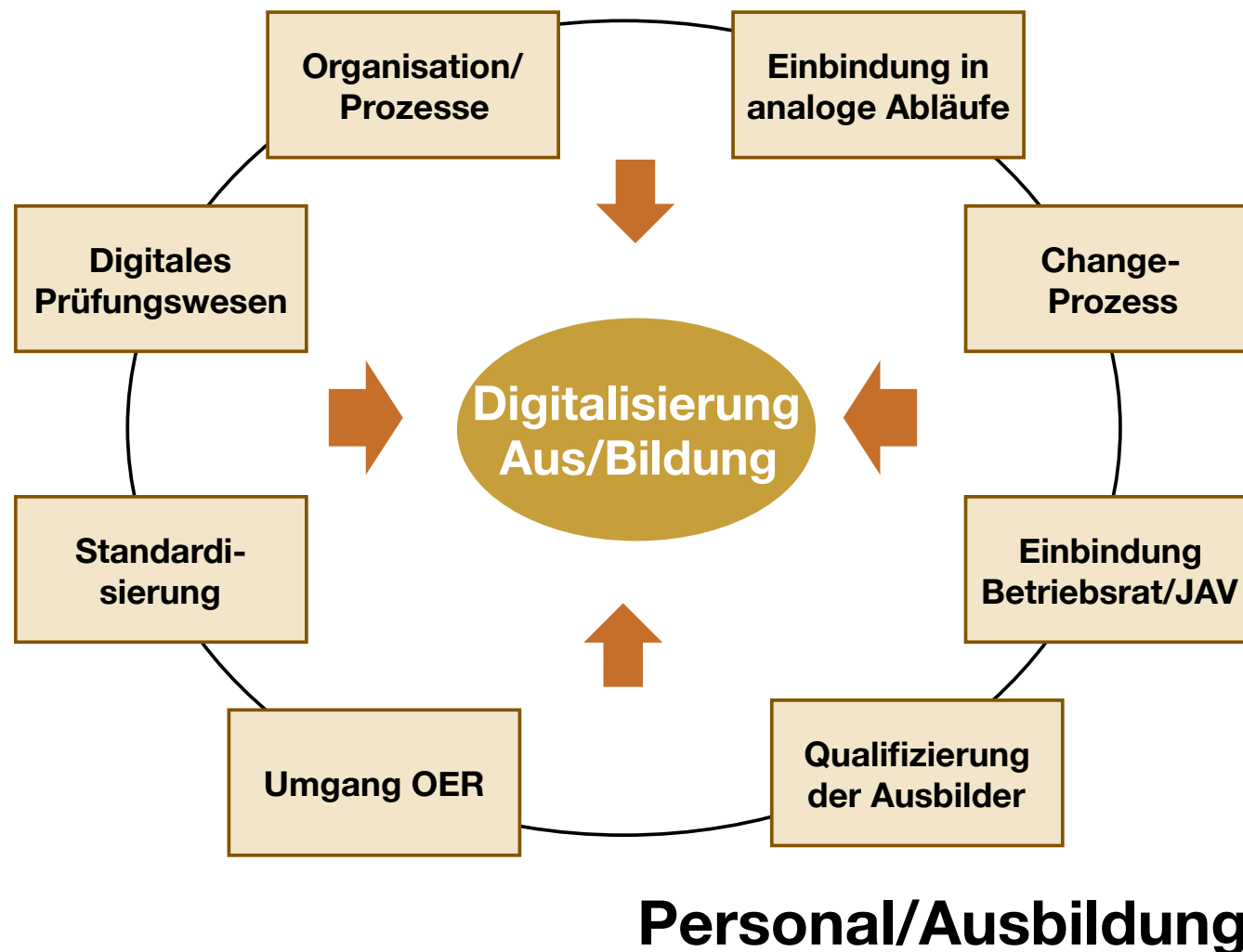
- --
- Zeitaufwand f. Ausbilder hoch
- Integration in IT notwendig



HERAUSFORDERUNGEN

Aufgaben bei digitaler Transformation

Organisation



Entscheidungen

- Digitale Transformation folgt den strategischen Vorgaben
 - Schnelle vollständige Digitalisierung
 - Sukzessive Digitalisierung
 - Beschränkte Insellösungen
- Umgang mit OER
 - Basis für Learning-Provider gefährdet
 - Was nichts kostet...
- Standardisierung
- Qualifizierung der Ausbilder
 - Abhängig von Strategie

DIGITALE LERNEINHEIT

- Eine digitale Lerneinheit / ein digitaler Kurs ist
 - interaktiv
 - kollaborativ
 - zusammenhängend
 - Wissensvermittlung, die ein Lernziel erfüllt und überprüfbar ist.
-
- **Eher produktiv als konsumtiv**
 - **Nutzt didaktische Möglichkeiten der Medien (Videos, Modelle, Spiele)**
 - **Ersetzt den Ausbilder nicht**

STANDARDISIERUNG

Welche Plattform?

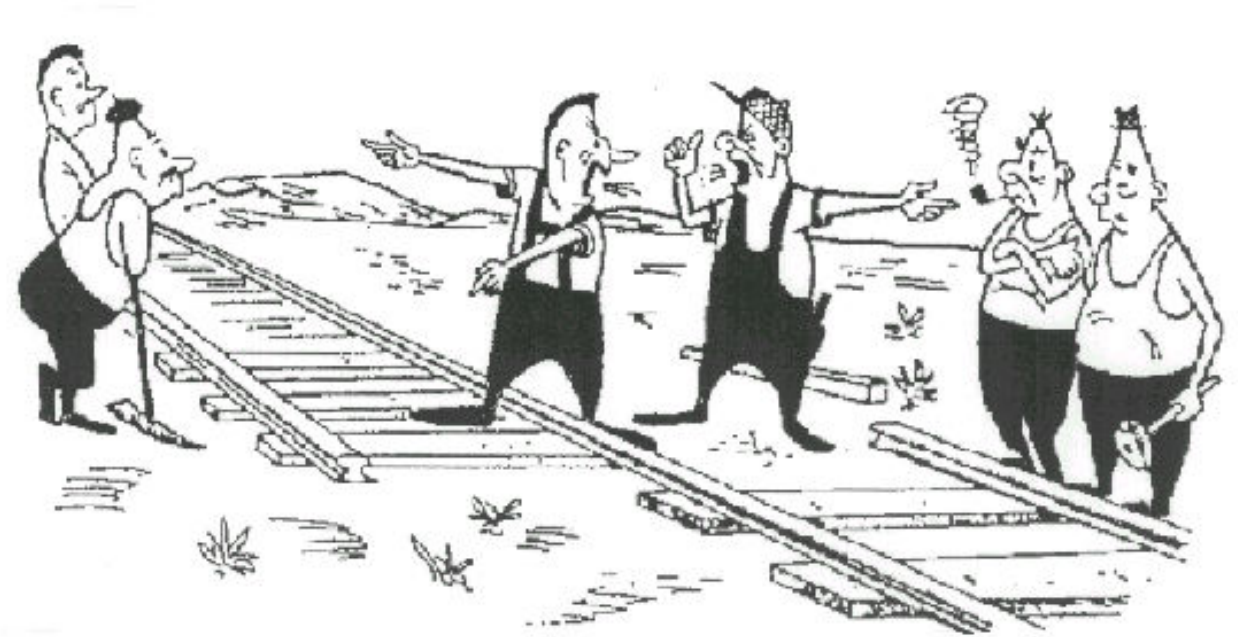
Definition digitale Lerneinheit

Dauer und Inhalt digitaler Lerneinheiten

Ablauf der Erstellung digitaler Lerneinheiten

Priorisierung der Erstellung digitaler Lerneinheiten

Qualitätskontrolle



DANKE!

www.amm-gruppe.com

www.facebook.de/AMM GmbH Bildung

www.youtube.de/ammgruppe

www.instagram.com/ammgruppe

www.twitter.com/ammgruppe

ausbilder-medienkompetenz.blogspot.com

[www.xing.de/...](http://www.xing.de/) Mitarbeiter



Stefan Schwarz