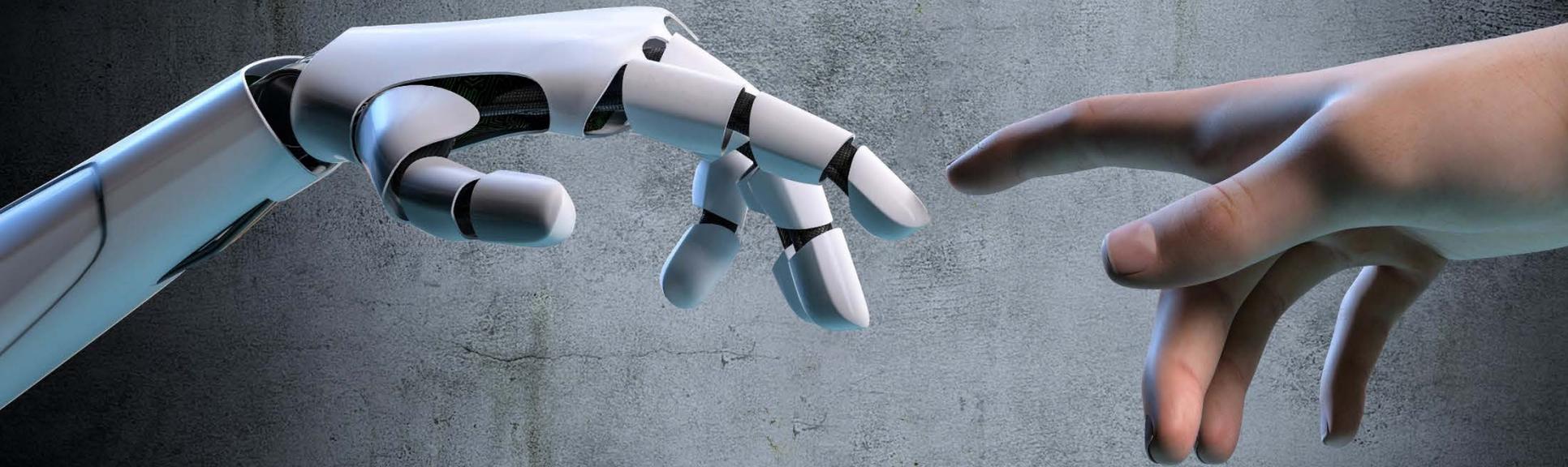


# Entwicklung des Lehrens und Lernens mit digitalen Medien im Betrieb



Wolfgang Reichelt (DEKRA Media GmbH)

# Entwicklung des E-Learning aus persönlicher Perspektive: meine 7 „Influencer“

- Ideologie
- Ziele/Zielgruppen
- Kontext
- Technologie
- Professionalisierung der Angebotsstrategien
- Förderpolitik
- Bildungspersonal

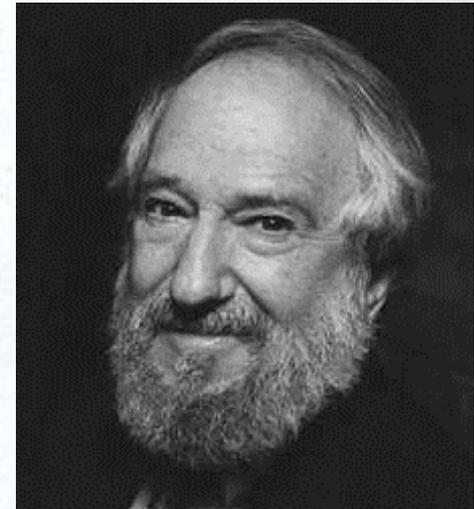
# Ideologie



Burrhus F. Skinner



Jean Piaget



Seymour Papert

---

Behaviorismus

Kognitivismus

Konstruktivismus

# Ziele/Zielgruppen



Benachteiligte  
Zielgruppen



Berufsrückkehrerinnen



Arbeitnehmer in  
Industrie und  
Dienstleistung

1980–  
1990

1990–  
2000

2000–  
heute

# Kontext



Militär



Banken &  
Versicherungen



Industrie

Bis  
1990

1990–  
2000

2000–  
heute

# Technologie



Mensch – PC



Kommunikation



Mobilität & Immersion

1980–  
1990

1990–  
2000

2000–  
heute

# Professionalisierung der Angebotsstrategien



Learning Management  
Systeme



Gamification



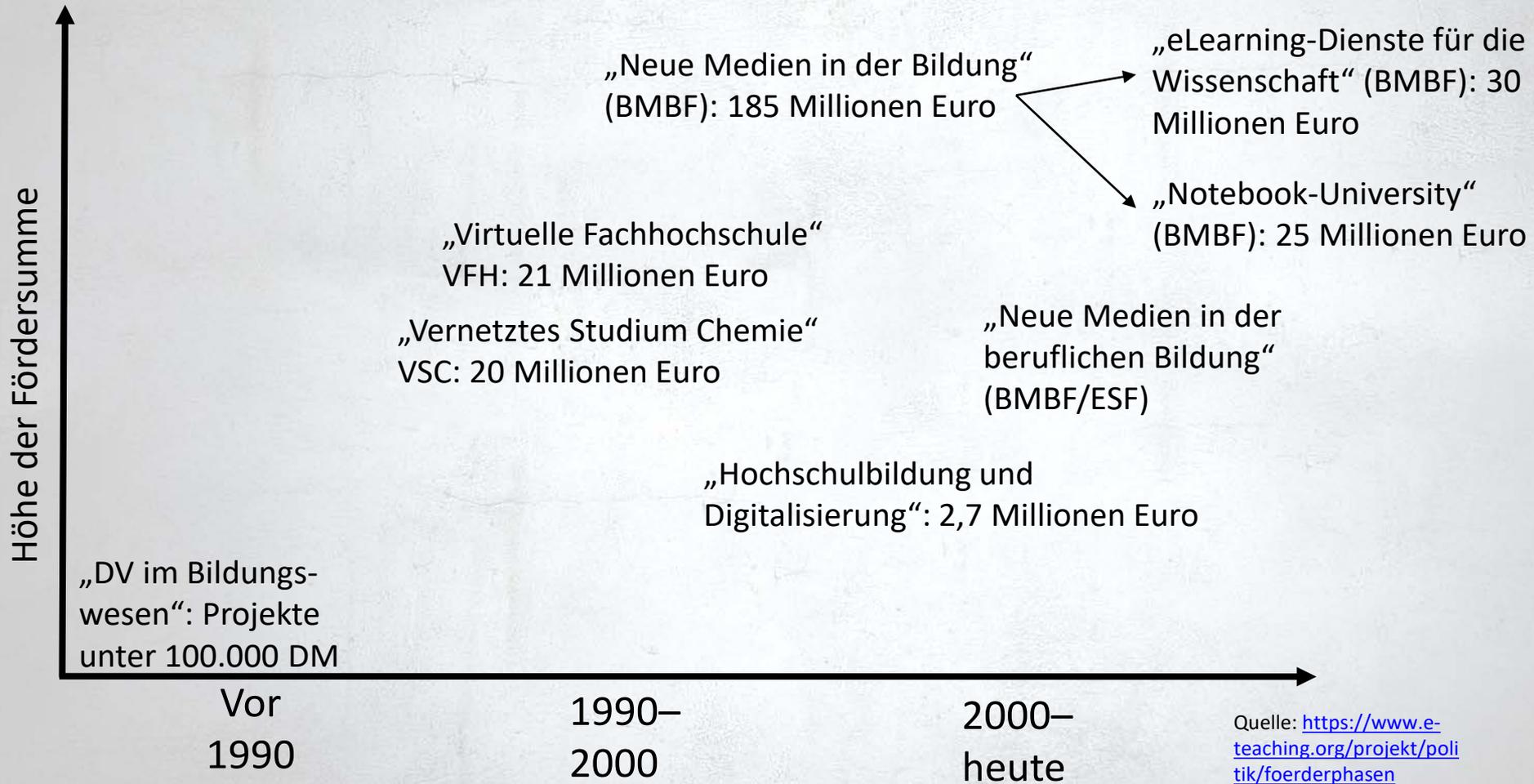
VR/AR

Bis  
1990

1990–  
2000

2000–  
heute

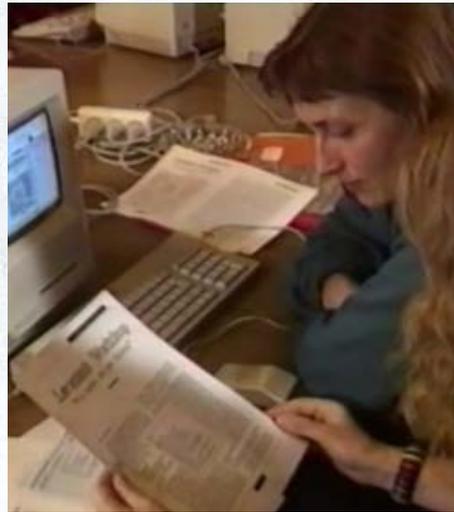
# Förderpolitik



# Bildungspersonal



Instruktiv



Konstruktiv



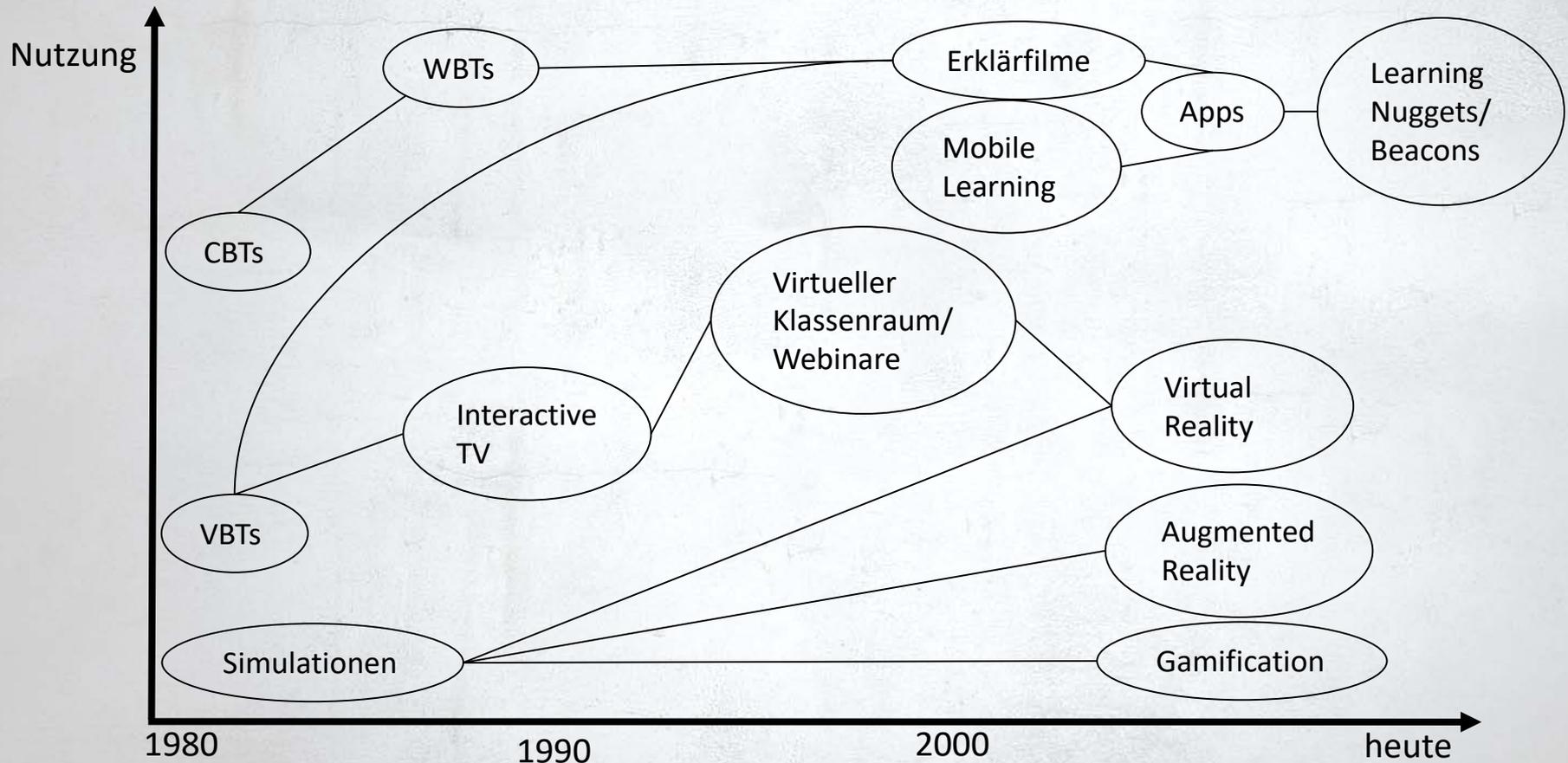
Multimedial

Bis  
1990

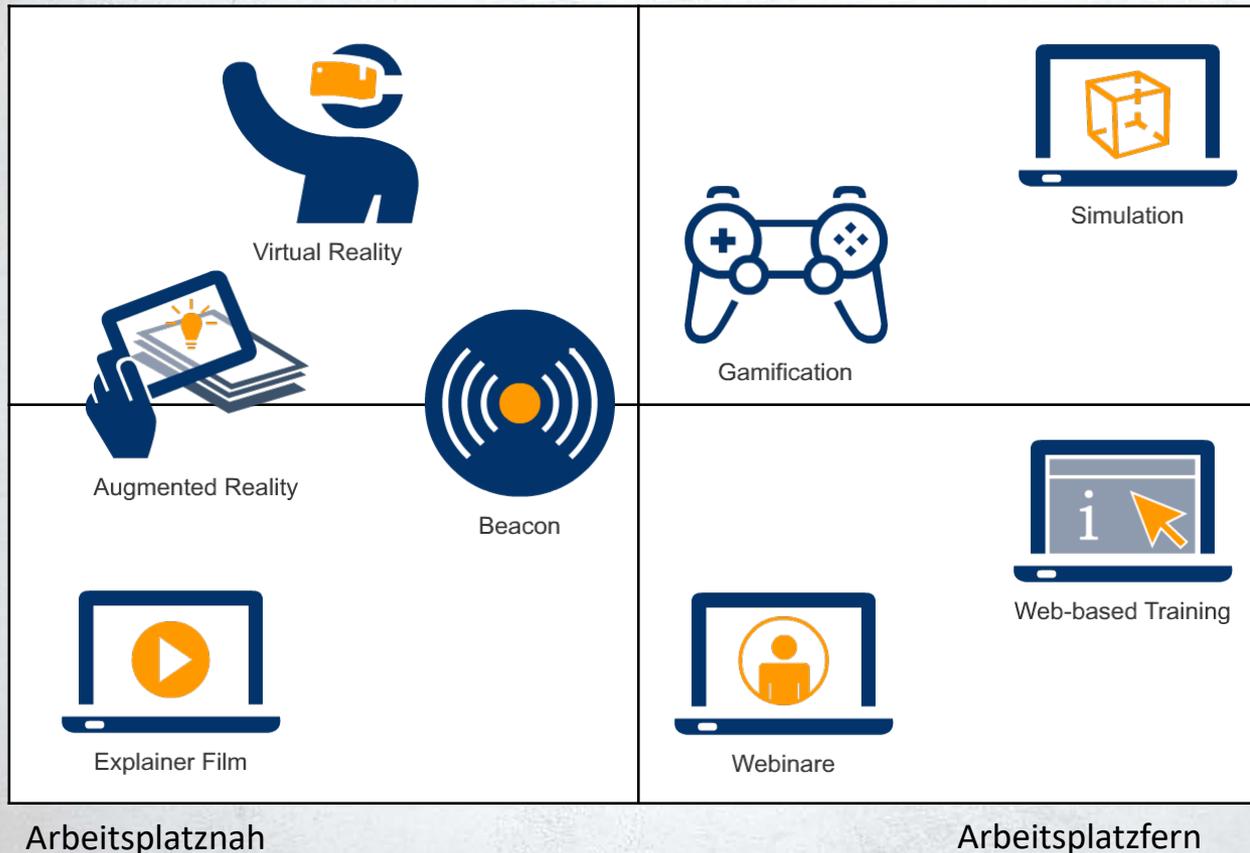
1990–  
2000

2000–  
heute

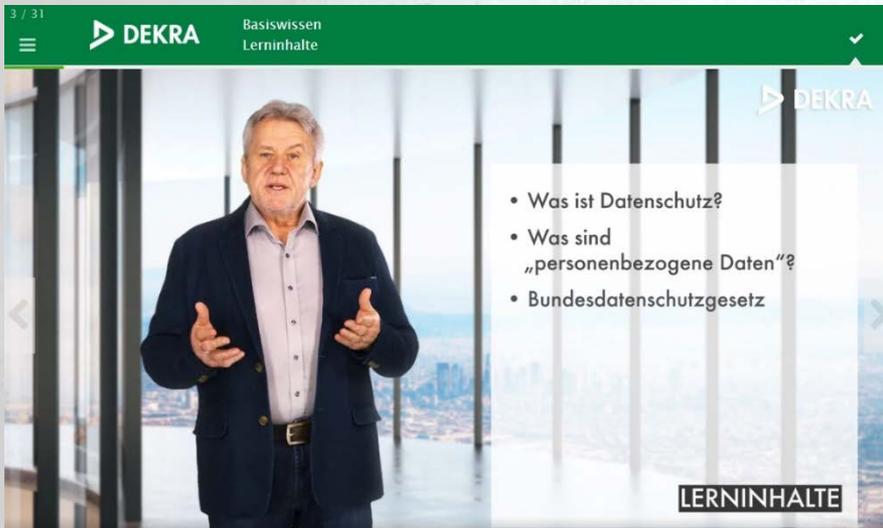
# E-Learning-Systeme: Entwicklung



# Formen von E-Learning: Systematik



# Web-based Training



# Webinare



Mit freundlicher Genehmigung der TriCAT GmbH

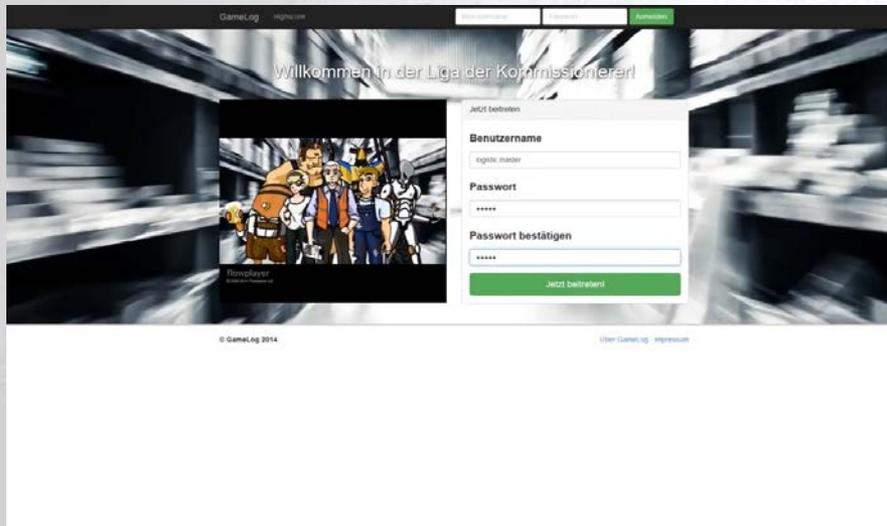
# Learning Nuggets



# Points of Training



# Gamification



Mit freundlicher Genehmigung von Prof. Dr. Fottner (TU München)

# Simulation



Mit freundlicher Genehmigung der TriCAT GmbH

# Augmented Reality



Mit freundlicher Genehmigung der Scope AR GmbH

# Virtual Reality



Mit freundlicher Genehmigung der Weltenmacher GmbH

# Anforderungen an das Bildungspersonal

## Medienpädagogische Bildung



## Methodenkompetenz



## Digitale Fachkompetenz



## Lernortkooperation



# Lernwirksamkeit

Lernen gesteuert durch ...

-  Führungskraft
-  Betriebliches Weiterbildungsmanagement
-  Mitarbeiter



# Über den Referenten

Wolfgang Reichelt ist Geschäftsführer der DEKRA Media GmbH und Mitglied der Geschäftsleitung der DEKRA Akademie Gruppe. Seit Mitte der 1980er-Jahre beschäftigt er sich mit digitalen Lernformen in der beruflichen Aus- und Weiterbildung. Die Konzeption und Entwicklung von Web-based Trainings und Webinar-Formaten sind bis heute wichtige Bausteine seiner Arbeit.

Mit der Verfügbarkeit mobiler Ausgabetechnologien rückt in den letzten Jahren verstärkt die Gestaltung von Erklärfilmen in sehr vielfältigen Formaten – vom 2-D-Animationsfilm bis zum moderierten Webcast – in den Vordergrund. Für die kommenden Jahre stehen bei ihm die aktuellen Entwicklungen im Bereich des mobilen, arbeitsplatznahen Lernens und die Themen „Augmented“ und „Virtual Reality“ ebenso im Fokus.



# Bildquellen

- Folien 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 20: Fotolia
- Folie 3: Wikimedia Commons, Wikipedia, Alchetron
- Folien 11, 13, 17, 18: DEKRA Media GmbH
- Folie 12: DEKRA Media GmbH, TriCAT GmbH
- Folie 14: TU München, TriCAT GmbH
- Folie 15: Scope AR GmbH, Weltenmacher GmbH
- Folie 16: Fotolia, DEKRA Media GmbH

Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!



Dieses Dokument ist Teil der Online-Dokumentation des  
BIBB-Kongresses, Berlin 7. – 8. Juni 2018:  
„Für die Zukunft lernen: Berufsbildung von morgen – Innovationen erleben“

**Herausgeber:**

Bundesinstitut für Berufsbildung

Robert-Schuman-Platz 3

53175 Bonn

Internet: <https://kongress2018.bibb.de/>