



Workshop Digitale Lernwelt

Stockfotos "Digitalisierung"



Digitalisierung beeinflusst mehrschichtig



Arbeitswelt 4.0

- > Tätigkeiten ändern sich
- > Berufsbilder ändern sich
- > Qualifikation ändern sich



Lernwelt

- > Bildungsinhalte ändern sich
- > Bildungsformate und -inhalte ändern sich





Einflüsse auf Arbeitswelt

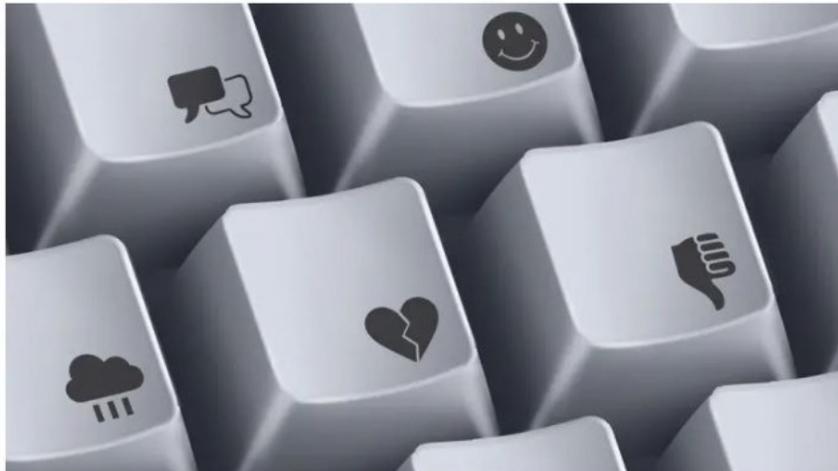
Beispiele Arbeitswelt 4.0 (Chatbot, KI)



TELEPOLIS > WISSENSCHAFT > AUF DEM WEG ZUM PSYCHOTHERAPIE-BOT

Auf dem Weg zum Psychotherapie-Bot

28. Februar 2018 – Matthias Becker



Pharmafirmen und Wissenschaftler treiben mit Digitaltechnik die Automatisierung der Psychotherapie voran - zum Nutzen von psychisch Kranken?

Mit diesem Dialog wirbt eine Gruppe von Psychologen und Programmierern der Universität Stanford für ihr Programm [Woebot](#) - ein Chatbot gegen Niedergeschlagenheit und Angst. Software zum Einüben positiven Denkens. Oder, wie die Entwickler lieber formulieren, "ein bezaubernder Roboter-Begleiter, der bereit ist, dir rund um die Uhr zuzuhören".

"Hey Mark, wie geht es dir heute?"

"Ich habe gerade Abschlussexamene, ich dachte durch!"

IHRE TEXTE WIRKEN ZU ECHT

Diese KI ist so gut, dass die Entwickler sie für gefährlich halten

Geschätzte Lesezeit: ca. 4 Minuten



von [Julius Zunker](#) - 15.02.2019

Wenn künstliche Intelligenzen überzeugende Tweets verfassen können, könnten sie auch Artikel oder gar Bücher schreiben? Die Antwort war bisher: Nein. Doch mit GPT2, der neuen AI von OpenAI, ist dies nun Realität geworden. Doch den Entwicklern sind die Gefahren eines potentiellen Missbrauchs ihrer Kreation einfach zu groß. GPT2 bleibt - vorerst - hinter Schloss und Riegel.

"Es war ein strahlend kalter Apriltag, und die Uhren schlugen dreizehn", so beginnt George Orwells Meisterwerk der Dystopie "1984". Füttert man GPT2 mit diesem Satz, so erkennt die KI in der kurzen Zeile nicht nur den Stil einer Erzählung, sondern sogar einen futuristischen Ansatz. Die AI ergänzte die originale Eröffnung mit: "Ich war in meinem Wagen auf dem Weg zu meinem neuen Job in Seattle. Ich tankte, steckte den Schlüssel ins Zündschloss und lies den Motor einfach laufen. Ich stellte mir nur vor, wie der Tag werden könnte. In einhundert Jahren von heute aus. Im Jahr 2045 war ich ein Lehrer in einer Schule, irgendwo in einem armen Teil des



Beispiele Arbeitswelt 4.0 (AR/VR)

Patientenaufklärung

Aufzugswartung



Einflüsse auf Lernwelt

Beispiel Lernwelten (Chatbot)

Als:
Lernbegleiter
Erinnerer
Motivator
FAQ Auskunftgeber
organisatorische Hilfe

Beispiel hybrider Ansatz:

Adobe Kickbox Anleihen
Webinar
Chatbot mit Hausaufgaben/ Projektaufgaben
Chatbot mit Erinnerungen und
Feedbackfunktion



Beispiele Lernwelten (AR/VR)



Focused **STEM** skills



Physical
Science



Art



Life
Science



Earth/Space
Science



English/
Language Arts



Mathematics

Für größere Ansicht Maus über das Bild ziehen



Beispiele Apps (Mobile Learning)



Mobil - ergänzend oder vollständig -
ortsunabhängig - zeitunabhängig -
geräteübergreifend - Gamifikation -
Austausch



DGQ

CLAUDIO SICORELLO (DGQ)
IST AM ZUG

STARTEN

 0 Claudio Sicorello (DGQ)	 1 Medi Medium
Interne Audits	3:3
Methoden für besondere Aufgabenstellungen	0:1



Didaktisches Rahmenmodell

Ausdifferenzierung des Lehrens

1. Ermittlung der Lerninhalte
2. Lerninhalte / 8 Stunden =
Dauer der Schulung in Tagen

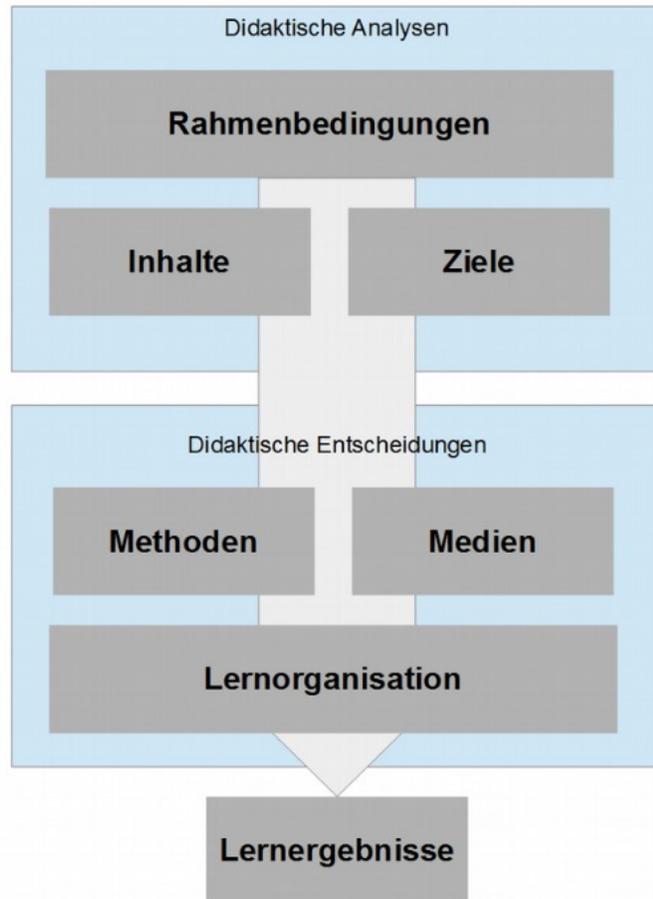


VS



1. Didaktische Analyse
2. Didaktische Entscheidungen
3. --> Spezifische Lösung

Didaktisches Rahmenmodell



Systemische Betrachtung der Konzeption

Didaktische Analyse

Rahmenbedingungen: Personen, Technik & Lernsituation

Lehrinhalte: Was soll gelernt werden?

Lehrziele: In welcher Tiefe sollen die Inhalte gelernt werden?

Didaktische Entscheidungen

Methoden: expositorisch, explorativ, problemorientiert, Lernen mit Fällen, spielerisch, kooperativ

Medien & Metamedien: Text, Bild, Audio, Buch, Video, App, Internet

Lernorganisation: Zeit und Raum, Struktur der Inhalte, Verteilung von Aufgaben, Vorgaben für die Lerner, Kontrolle, Administrative und organisatorische Aufgaben, Gruppenbildung



Gruppenarbeiten



Gruppenarbeit

Skizzieren Sie eine Schulung/ein Training zu den vorgegebenen Szenarien (nächste Seite). Konzentrieren Sie sich dabei auf die Aspekte:

Benötigte Technik, Anforderungen an die Personen (Autoren, Trainer, Lerner, Administration etc.), Erfolgsfaktoren und Steoplersteine.

3-4 Gruppen, 30 Minuten Erarbeitung, je 10 Minuten zur Vorstellung



Szenarien

Chatbots

Neue Software zur Verwaltung der Kundendaten, Buchungen, Bestände etc. wurde eingeführt. Es gab Schulungen zur Einführung. Für in der Praxis auftretende Fragen und Probleme sollen Chatbots eingesetzt werden.

Heterogene Lerner: MA aus verschiedenen Abteilungen, verschiedenen Alters, alle haben mindestens ein elektronisches Gerät (meist PC oder Laptop, viele haben zusätzlich ein Arbeitstelefon).

VR/AR oder App

Produktschulung für Außendienst, der deutschlandweit verteilt ist. Produkt: Heckenscheren, Kettensägen und weitere Geräte für den Garten. Es wurden diverse neue Geräte auf den Markt gebracht und die MA sollen die Produkte gut kennen: Neben den technischen Daten sollen sie auch zur Nutzung, Reinigung und Reparatur beraten können.

Homogene Zielgruppe: Hauptsächlich Männer zwischen 30 und 50 mit Interesse an der Nutzung elektronischer Geräte, keine besonderen IT-Kenntnisse (Pragmatiker). Die MA haben einen Firmenwagen, Laptop und ein Smartphone. Geld für weitere technische Geräte ist vorhanden.

App oder Chatbot

Im Unternehmen gibt es eine Menge an undokumentiertem Fachwissen. Dieses Wissen ist verstreut im Unternehmen bei einzelnen Spezialisten und langjährigen MA vorhanden, könnte jedoch vielen weiteren MA im Arbeitsalltag helfen und insgesamt zu einer Effizienzsteigerung führen.

Heterogene Lerner: MA aus verschiedenen Abteilungen, verschiedenen Alters, alle haben mindestens ein elektronisches Gerät (meist PC oder Laptop, viele haben zusätzlich ein Arbeitstelefon).