

**DIGITAL  
LEARNING** Day  
E-learning Basics



## Die Hollympiade

Wie wir aus einer PDF des Kunden dieses E-Learning zaubern

# 01\_Hollympiade

Produktschulung

## Hollympiade

Zunächst wurde der E-Learning Kurs "Reinigungstechnik" umgesetzt. Das erworbene Wissen wird benötigt, um die Aufgaben der "Hollympiade" lösen zu können.



**MODULE:**

**MAßNAHMENPLANUNG**

**AUFGABEN**

**CREATOR**

**LERNBOT**



## 02\_Konzeption - ADDIE-Modell



Orientierung am **ADDIE**-Modell (Branch, 2009)  
Zur Entwicklung einer Lernsession

## ANALYSE

- **Was sind das für Zustände?**  
Ist-Zustand (und warum?), gewünschter Soll-Zustand (mittels Beobachtung, Befragung, Recherche, Personas erstellen)
- **Warum seid ihr so verschieden?**  
Was ist die Diskrepanz & warum?
- **Kann man das ändern?**  
Wie kann die Diskrepanz verringert werden? (Ziele der Lernsession)
- **Um wen geht es eigentlich?**  
Wer ist die Zielgruppe, sich in die Zielgruppe hineinversetzen - Demografie, Einstellung, besondere Bedürfnisse, Vorwissen,...?)



Wie geht es weiter?  
*Evaluieren & revidieren*



## LERNUMGEBUNG

- **Lerninhalt:**  
Was ist da, was muss produziert werden?
- **Technologie:**  
Was ist da, was muss angeschafft werden?  
Womit wird gelernt?
- **Lernort:**  
Wie lernen die Lernenden später?  
(Raum, Zeit, Lehrperson, andere Lernende)
- **Projektplan:**  
Wer für was und was zu wann?

# 03\_Kundenbeispiel Konzeption

## Inhaltsverzeichnis

1	GRUNDLAGEN DER MODERNEN REINIGUNGSTECHNIK (ZUGESANDTES SCHULUNGSMATERIAL).....	3
2	VERWENDUNG DES SCHULUNGSMATERIALS.....	4
3	DEFINITION ZIELGRUPPE.....	4
3.1	FRAGEN ZUR ZIELGRUPPE:.....	4
3.2	BESCHREIBUNG DER ZIELGRUPPE.....	4
3.2.1	AD-MA – Stellenbeschreibung.....	5
4	BESCHREIBUNG DES SOLL-ZUSTANDES.....	6
5	FRAGEN ZUM INHALT.....	6
6	ZUM KURS:.....	7
7	WIE PLANEN WIR LERNPFADE.....	7
8	ANSPRECHPARTNER.....	7
8.1	HOLLU SYSTEMHYGIENE GMBH.....	7
8.2	SUPRATIX GMBH.....	7
9	ERSTES LERNZIEL.....	8

ANALYSE

## 1 Grundlagen der modernen Reinigungstechnik (zugesandtes Schulungsmaterial)

### Grundlagen der Chemie

- Kennen der Fachbegriffe und Wirkstoffe (*Sinner'sche Kreis, Schmutz, ph-Wert; Entsorgung; 2 Wirkungen, Tenside + Entsorgung*)
- Anwenden des Fachwissens, um Reinigungsprodukte sachgerecht zu verwenden, sich der Fachsprache bedienen und sicher aufzutreten
- Begründen können, warum man manche Chemikalien nicht unverdünnt entsorgen darf

### Grundlagen der Arbeitssicherheit und Standards

- Kennen der Grundlagen der Arbeitssicherheit (*verschiedene Reinigungsverfahren, das Sicherheitsdatenblatt, Farbcodes, Umgang mit Reinigungstüchern (Falttechnik), Handschuhe, Schutzbrille, Atemschutz, Gehörschutz & Schutzbekleidung, Handhygiene und -pflege – Bilder in richtige Reihenfolge bringen und beschreiben, Sicherheit bei dem Umgang mit Leitern, Manuelle Reinigungssysteme, HACCP, GHP und Entsorgung, Chlorgas*)
- Anwenden der Grundlagen der Arbeitssicherheit, um sich selbst, die Umgebung und die Natur zu schützen (*z. B. Tragebox richtig beladen → anhand Farbcodes; welche Reinigungstätigkeit erfordert welches Schutzmittel? Situation: Hand ist schmutzig → Was tun? → mit Pflege // ) → besser entscheiden wie sie sich schützen*)

EVALUATION

## 3.2 Beschreibung der Zielgruppe

Das zugesandte Schulungsmaterial gehört zum Onboarding-Prozess für angehende AD-MA bei Hollu.

**Ist-Zustand:** Schulungsteilnehmende sind sehr unterschiedliche Menschen, mit unterschiedlicher Herkunft, Alter, Geschlecht, Bildungsniveaus. Dementsprechend sind auch Einstellung und Motivation, Ressourcen, Wissen, Fähigkeiten verschieden. Insgesamt sind sie individuell sehr unterschiedlich.

Ist-Zustand beeinflusst den Weg zum Soll-Zustand und damit auch die Gestaltung der Lerneinheit. → **hier: muss Basis geschaffen werden**

### 3.2.1 AD-MA – Stellenbeschreibung

- Verschiedene Außendienste für Hotellerie & Gastro, Gesundheits- und Sozialwesen (Krankenhaus), Bildung & öffentliche Einrichtungen, Gebäudereiniger & Facility Management, Lebensmittel- und Getränkeindustrie, Industrie & Gewerbe



- Arbeiten im Team:
- Bsp: AD-MA in Hotellerie: Müssen zusammenarbeiten mit: TechnikerInnen (mischen Reinigungsmittel an, bedienen Dosieranlage, damit R.mittel immer gleich ist); TextilhygienespécialistInnen (wenn AD-MA nicht weiterwissen, z. B. beim

## LERNZIELE

- **Was sind Lernziele (LZ)?**
  - Beschreiben das Verhalten der Lernenden, das erwartet wird, nachdem das Lehrangebot bewältigt wurde (beobachtbare Indikatoren = Soll-Zustand)
  - Die Formulierung beeinflusst die Auswahl des Lernmaterials & der Lehrmethoden



### WICHTIG DABEI:

Der Ist-Zustand beeinflusst den Weg zum Soll-Zustand und damit die Lerneinheit (schließen der Diskrepanz).

## ANALYSE

## FORMULIERUNG DER LZ

- **Taxonomie:**  
Klassifikationsschema, das LZ nach theoretischen Kriterien aufsteigend ordnet
- **Bekannteste Taxonomie: Bloom et al.(1956) "Taxonomie der LZ"**
  - entspricht Gliederungssystem für kognitive Lehr- & Lernaspekte (*Wissen über Fakten, Konzepte, Regeln, Prozeduren, Prinzipien*)
  - Für alle Fachbereiche gültig
  - Teilt gewünschtes Endverhalten in verschiedene Stufen ein
  - 6-stufig, mit steigender Komplexität (*Wissen, Verstehen, Anwenden, Analyse, Synthese, Evaluation*)



### NUTZEN:

Planung der Lernaktivität & Steigerung der Lerneffizienz, Strukturierung, Beschreibung diverser Kompetenzen, Reflexion über Schwierigkeitsgrad der Aufgaben, erleichtern Lernkontrolle (für Lehrende & Lernende)

## WIE DEFINIERT MAN LERNZIELE?

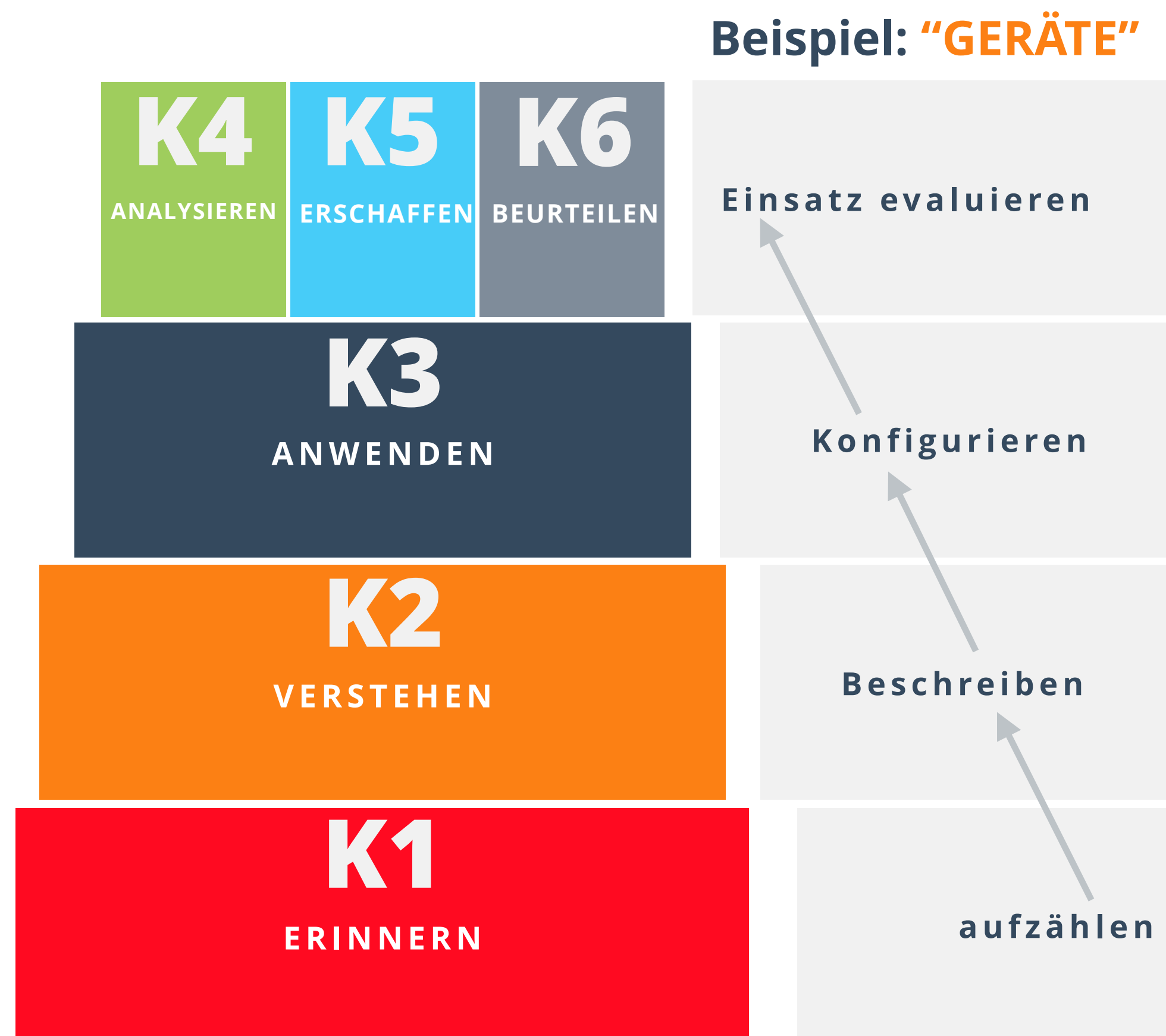


- **Erläuterungen zur Taxonomie**

- Die niedrigste Stufe ist Element der höheren Stufe
- Lernziele und ihre Operationen zum Lösen von Aufgaben auf der niedrigsten Stufe sind am einfachsten
- K4 - K6 sind ebenbürtig zu betrachten (bauen nicht aufeinander auf)
- Je höher die Pyramide, desto komplexer das Lernziel und komplexer die Aufgaben und desto mehr Zeit und Hilfe brauchen die Lernenden (verankert das Wissen besser)
- Vor allem Lerneinheiten mit forschendem und entdeckendem Lernen tragen zur Motivation bei (K4 - K6)
- also: nicht nur K1 & K2 nehmen, sondern auch die attraktiven Lernziele von K4 - K6
- Nicht jeden kleinsten Schritt als Lernziel formulieren

*Lernzieltaxonomie, eigene Darstellung nach Bloom et al., 1956)*

## WIE DEFINIERT MAN LERNZIELE?



- **Sinnhaftigkeit** - was ist bei der Formulierung zu beachten?
  - Jede Stufe hat ein typisches Lernziel (beobachtbares Verhalten wird als Verb formuliert)
  - das Lernziel sollte mit Arbeitsumgebung konvergent sein (nie Geräte aufzählen müssen, sollte sie keine Geräte aufzählen müssen)
  - **Verben** bestimmen die Komplexität des Lernziels und der entsprechend daraus resultierenden Aufgabe bzw. Intensitätsniveau für die Lernenden (muss an sie angepasst werden)
  - **LZ-Formulierungscode:**
  - **Subjekt**, wie (mit welchen Mitteln), Maßstab, **Verb**
  - Beispiel:**  
Teilnehmende sind fähig mithilfe des Farbcodes eine Tragebox richtig zu beladen. (K3)

## ERSTELLEN DES BAUPLANS DER LERNSESSION

- **Lernziele sind festgelegt = Zielvorgabe**  
*(Bloom, Engelhart, Furst, Hill, & Krathwohl, 1956)*

- **Anhand der Lernziele werden nun instruktionale Ziele formuliert**  
Welche Aufgaben müssen erledigt werden, um die Lernzielaufgabe zu erreichen?

- **Ist die Zielvorgabe oder der Weg zur Zielvorgabe unbekannt?**  
Aufgabenanalyse machen, z. B. Experten/ Fokusgruppen beobachten, Aufgabe selbst durchführen, Interviews, Dokumente sichten & Visualisieren

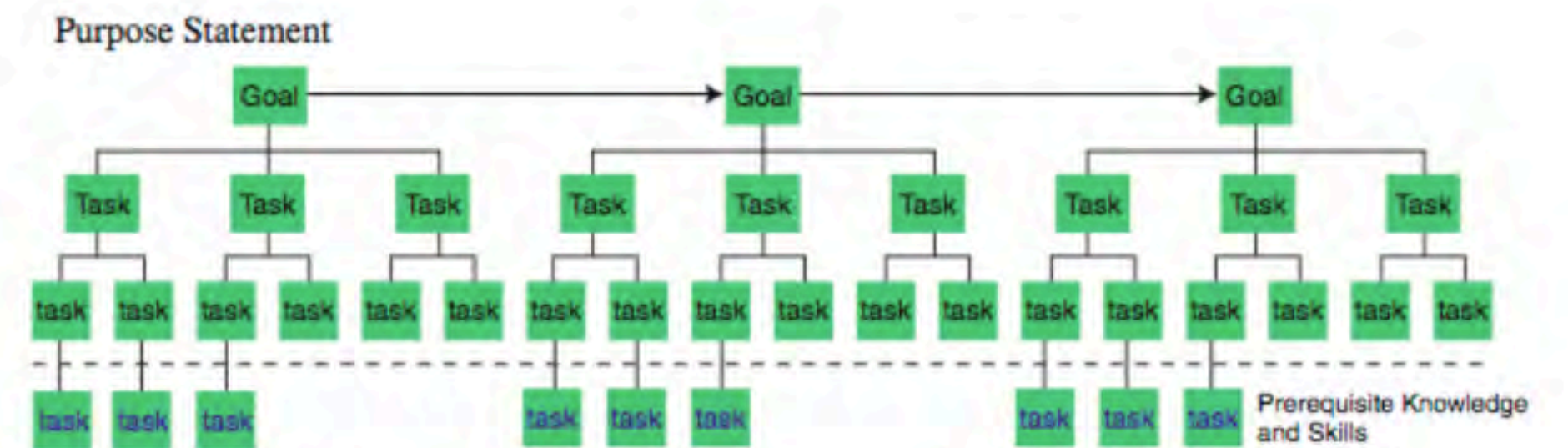


Fig. 2.3. Example of a generic Task Inventory

# 03\_Kundenbeispiel Konzeption

DESIGN

EVALUATION

Inhaltsverzeichnis:

1	Lernpfad I: Grundlagen der Chemie	4
2	Lernpfad II: Grundlagen der Arbeitssicherheit und Standards	8
3	Lernpfad III: Grundlagen der Maschinenkunde	13
4	Lernpfad IV: Grundlagen der Oberflächenkunde	15
5	Offene Fragen und Antworten	20
6	Gesamtkonzept	23
6.1	Sportliches Gesamtkonzept	23
6.2	Fließdiagramm - Spielablauf	27
6.3	Spiellogik - Punktevergabe	33
6.4	Sustainable Development Goals der Vereinten Nationen (UN)	34
6.5	Inhaltsmix	45
7	Lernthema 1: Grundlagen der Chemie	46
7.1	Der Sinner'sche Kreis	46
8	Lernthema 2: Grundlagen der Arbeitssicherheit & Standards	46
8.1	Reinigungsverfahren	46

## 1 Lernpfad I: Grundlagen der Chemie

Lernziel (LZ)	Kurzbeschreibung des Inhalts, um LZ zu erreichen	Format in Cloud	Test/Überprüfung	Geschätzte Dauer	Badge
<b>LZ:</b> Fachgerechtes und sicheres Anwenden von Chemikalien.	→ um LZ zu erreichen, müssen sie Fachbegriffe und Wirkstoffe und -weise kennen, damit sie dieses Wissen beim Kunden vor Ort anwenden können → beinhaltet fachgerechte Entsorgung, entscheiden wann was zu gebrauchen ist, wenden dabei Wissen an (Säure, Base, neutral, pH-Wert, Tenside, Schmutz, Wasser)			37'	Arbeitskitte I
<a href="https://supratix.sharepoint.com/:word/layout/15/D0C.aspx?sourcedoc=%7BB8A8CB7D2-BF59-41B4-BC51-E0F2D34F671B%7D&amp;file=Der%20Sinner'sche%20Kreis.docx&amp;action=default&amp;mobileredirect=true">https://supratix.sharepoint.com/:word/layout/15/D0C.aspx?sourcedoc=%7BB8A8CB7D2-BF59-41B4-BC51-E0F2D34F671B%7D&amp;file=Der%20Sinner'sche%20Kreis.docx&amp;action=default&amp;mobileredirect=true</a>	<b>1 Sinner'sche Kreis ( 7.1 )</b> - 4 Faktoren beeinflussen Reinigung (Chemie, Mechanik, Zeit, Temperatur) - 1 Faktor durch anderen kompensierbar - Festes Verhältnis, dass immer 100% ergeben muss	Einen Satz zum Verhältnis; dann Interaktive Grafik: 1) Klick auf einzelnes Bild, gibt Hinweise was es ist (z. B. Chemikalie, kommt Hinweis, dass Wasser und -härte/Kalk berücksichtigt werden muss und warum; z. B. Mechanik kommt Lösung von Schmutz) 2) am Kreis sind Pfeile, bewegt man diese in eine bestimmte	Wie würde das Verhältnis der Faktoren im Kreis für eine schonende Reinigung aussehen?  (schwache Chemikalie, muss länger auf zu reinigendes Objekt, um gleichwertiges Ergebnis zu erzielen)  Welche Faktoren sind besonders bei Reinigung mit Seife stark ausgeprägt?	10'	

## 6 Gesamtkonzept

### 6.1 Sportliches Gesamtkonzept

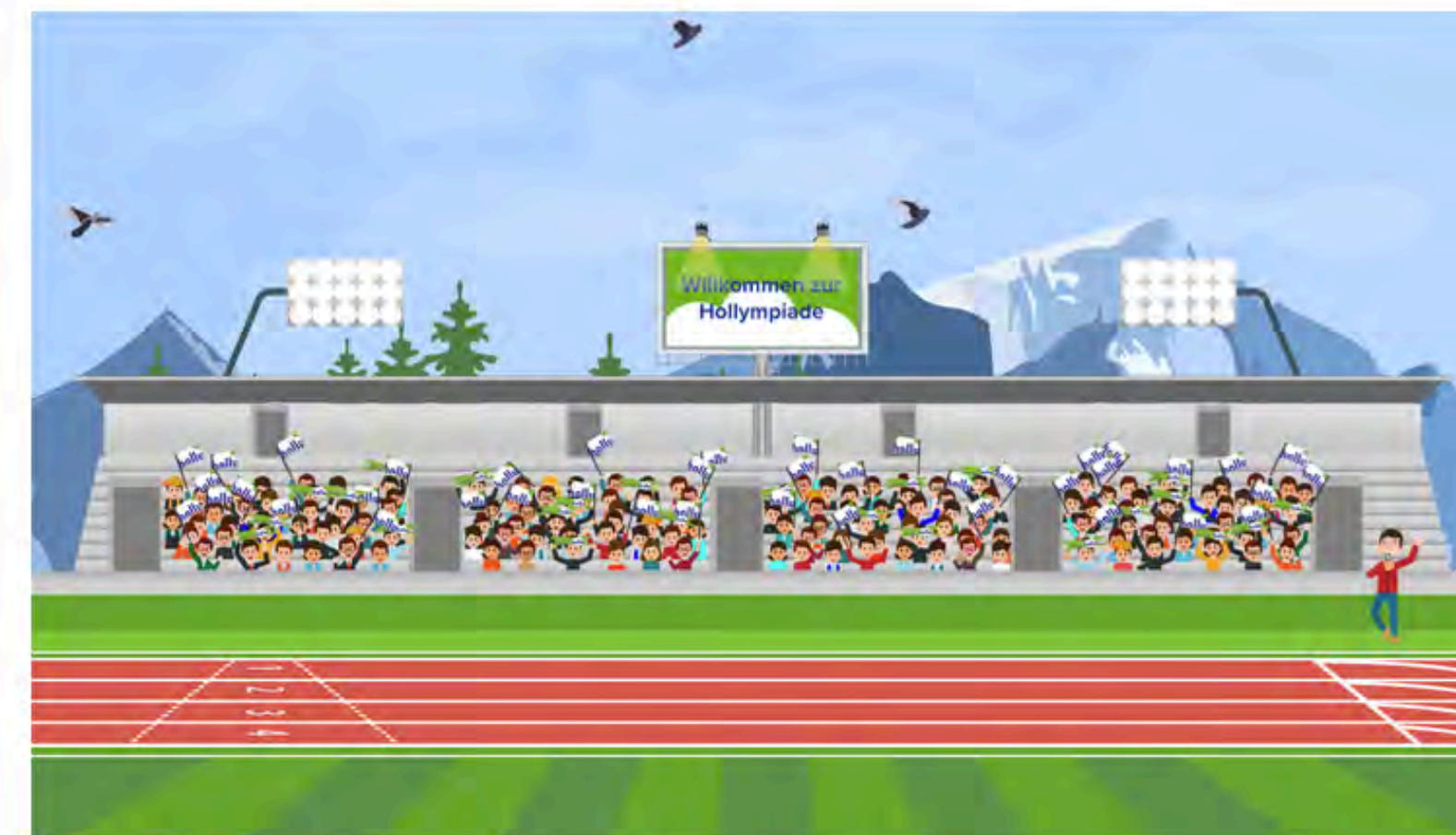


Abbildung 1: Der Startbildschirm zu Beginn des Rennens

Es ist wieder soweit! Die allseits beliebte Hollympiade startet. Die Menge tobt, die Tribüne bebt, die Sportler warten auf den Startschuss. Wer ist als erstes am Ziel?

Der Moderator gibt in wenigen Augenblicken das „Go“. Sie sind mit am Start. Treten Sie gegen Ihre Kollegen und Kolleginnen an und holen Sie sich den Titel!



Abbildung 2: Der Moderator erzählt das Geschehen

## ERSTELLEN DES BAUPLANS DER LERNSESSION

- Inhalte sichten und zu Lernzielen sortieren
- Gestaltung der Inhalte (unterschiedliche Formate; hier ist Kreativität & Know-how gefragt)

### Zur Aktivierung des Vorwissens

Text/Bild, Präsentation, Animationen, Video, Glossar, VR/AR,...  
(*deklaratives Wissen*)

### Zur Sicherung des Wissens: Kognitive Aktivierung der Lernenden

durch Anwendung, Prüfung, Übung mit interaktiven Grafiken, Simulation (Manipulation von Parametern), Notizen, Zuordnungsaufgaben, Übungen/Tests, Spiele, Feedback-gestaltung, Challenge (Problem-lösung), Projektarbeit etc., Puzzle, Chat (Austausch), Lernaufgaben, Rollenspiel, Flipchart, Diskussionen...  
(*prozedurales und kontextuelles Wissen*)

- Betrachtung des gesamten Kurses (vllt. Story, Avatar... --> Aufwandsabhängig)

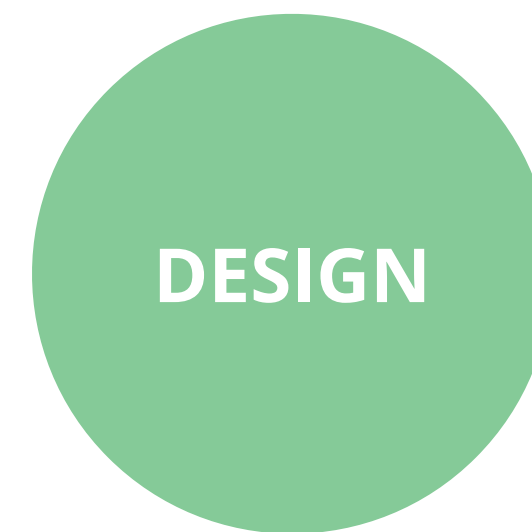


DESIGN

## STORYTELLING

### Die Wirbelsäule einer Geschichte - The Story Spine (Kenn Adams)

Die Wirbelsäule	Struktur	Funktion
Es war einmal... Jeden Tag...	Beginn, Einleitung	Die Geschichte & die Routine der Hauptfigur wird vorgestellt.
Aber eines Tages...	Beginn, Einleitung	Die Hauptfigur bricht die Routine.
Aus diesem Grund... Aus diesem Grund... Aus diesem Grund...	Die Handlung	Es hat schlimme Folgen, dass die Routine abgebrochen wird. Es ist unklar, ob die Hauptfigur am Ende wieder gut aus der Sache rauskommt.
Bis schließlich...	Der Höhepunkt	Die Hauptfigur hat Erfolg oder Misserfolg.
Und seitdem...	Ende	Die Hauptfigur ist erfolgreich oder nicht und eine neue Routine wird etabliert.



Wie geht es weiter?  
*Evaluieren & revidieren*



### Der Zauberer von Oz

**Es war einmal** ein kleines Mädchen namens Dorothy, das von Tornado in das magische Land zu Oz getragen wurde.

**Jeden Tag** reiste sie in die Smaragdstadt, um den großen und mächtigen Zauberer von Oz zu bitten, ihr zu helfen, nach Hause zu kommen.

**Aber eines Tages** kam sie zu Oz und sie traf den Zauberer.

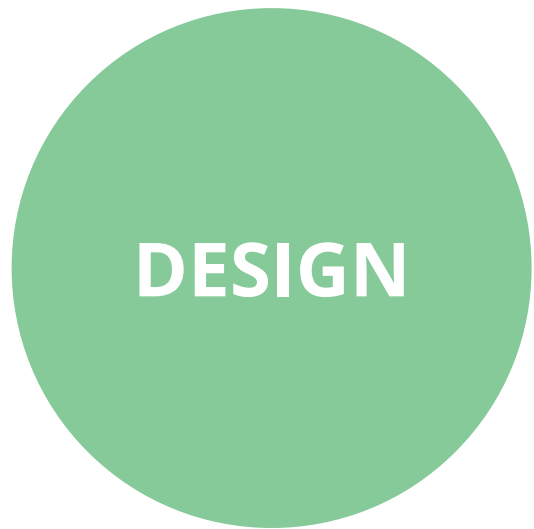
**Aus diesem Grund** sagte der Zauberer zu Dorothy, dass er ihr nur helfen würde, nach Hause zu kommen, wenn sie die böse Hexe des Westens tötete.

**Aus diesem Grund** ist Dorothy auf viele Gefahren gestoßen und hat es schließlich geschafft, die Hexe zu vernichten.

**Aus diesem Grund** stimmte der Zauberer zu, Dorothy in seinem Heißluftballon nach Hause zu bringen.

**Bis schließlich** am Tag der Abreise Dorothy ihrem Hund Toto hinterherlief und den Ballon verpasste.

**Und seitdem** lernte Dorothy, dass sie immer die Kraft hatte allein nach Hause zu kommen, was sie auch tat.



## 1.1 Gesamtkonzept Storytelling

Es gibt Statistiken, die sagen, dass etwa 28% der Männer als auch der Frauen in Deutschland, Krimiserien und Kriminalfilme schauen, wobei es im Ranking der beliebtesten Genres auf Platz 3 liegt. Da die Zielgruppe doch sehr gemischt ist, haben wir uns für das Genre Krimi beim Storytelling entschieden.

**Ziel:** Motivation, 4 Oberthemen einbauen, Belohnung durch die Anwendung des vermittelten Wissens

**Gesamtkonzept in einem Satz:** Durch die Anwendung Ihres Wissens helfen Sie dem örtlichen Kriminalhauptkommissar einen Mordfall in Zierl aufzuklären.

### Einführung in die Story:

Morgens sitzen Sie wie immer gemütlich am Frühstückstisch bevor Ihr Arbeitstag bei Hollu in Zierl, einer kleinen, feinen Gemeinde am Rande des Karwendelgebirges



beginnt. Zu Ihrem frisch gebrühten Morgenkaffee lesen Sie die Tageszeitung, um sich über das aktuelle Geschehen in der Gemeinde zu informieren. Sofort fällt Ihnen die Schlagzeile eines ungelösten Mordfalls auf und Sie erinnern sich zurück an den Mordfall der Tiroler Dichterin, die im Jahr 1998 in ihrem Haus in Zierl niedergeschlagen, gefesselt und schließlich ermordet worden war. Mit einem mulmigen Gefühl schlagen Sie

letztlich noch die beliebte Kolumne des Ortes auf und schlürfen Ihren Kaffee leer. Ihre Stimmung hebt sich und Sie freuen sich nun auf Ihren Arbeitstag bei Hollu.



Frau Gruber

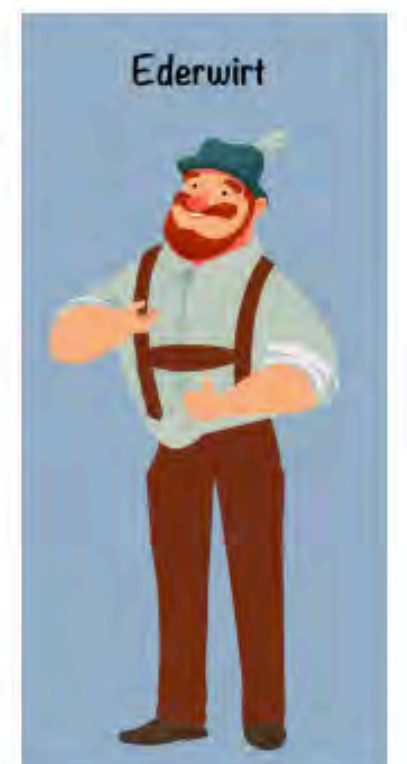
Als Sie an der großen weißen Wolke mit den Buchstaben hollu ankommen, kommt Ihnen bereits Frau Gruber wedelnd mit einem Zettel in der Hand entgegen. „Der Gasthof „Ederwirt“ hat angerufen und möchte, dass Sie unbedingt die Küche reinigen, da angeblich heute Nacht ein Geißbock eingebrochen ist, um nach Futter zu suchen. Er hat alles umgeschmissen und die verschiedenen Oberflächen mit Preiselbeersöße bekleckert.“ Sie nehmen den Auftrag entgegen und fahren mit Ihrem Hollumobil zum Gasthof „Ederwirt“ und beginnen mit Ihrer Arbeit.

→ der Kurs beginnt

*Ist der Kurs gemeistert, geht es mit der Geschichte weiter...*

Nachdem Sie begonnen haben, die Oberflächen mit dem richtigen Reiniger zu säubern, entdecken Sie plötzlich halbverschmierte Blutflecken. Sofort holen Sie den Ederwirt, denn Ihnen fällt der Zeitungsartikel von heute früh wieder ein und sehen hier eine mögliche Verknüpfung. Mit dumpfen Schritt nähert sich der Ederwirt, Sie erklären ihm den Tatbestand. Mit hochgehobener Braue brabbelt der Ederwirt etwas in seinen Bart und leitet seine Oberkellnerin an den Kiberer anzurufen.

*Der Ausdruck Kiberer (auch Kieberer, Kiwara) für den einzelnen Polizisten, für die Organisation: Kiberei (auch Kieberei, Kiwarei), wird in Österreich, speziell in Wien, umgangssprachlich für ‚Polizist‘ bzw. als Bezeichnung für die gesamte Polizei verwendet.*



Ederwirt

## ENTWICKLUNGSPHASE (LERNMITTEL ERSTELLEN)

- Hier werden Details für Grafik, Multimedia, Text, Audio-Elemente, Interaktivität & Navigation festgelegt:

- **Sprache / Ton / Musik**

- **Bild/Text - Multimedia-Prinzipien**

*(Mayer, 2009; Schnotz, 2002)*

- **Interaktives tutorielles Feedback mit elaboriertem Feedback**

- Bei Lernaufgaben *(Narciss 2002; 2013)*

- Bei Spielen & anderen Interaktivitäten

*(Kerres, Bormann & Vervenne, 2009)*

- **Prüfen der Inhalte**

Neuerungen etc.

- **Schrift & Farbe**

- **Eingabe oder Übertragung in die Cloud**

- **Motivation durch ARCS-Modell**

Visuelle Diversität, ergänzendes Bildmaterial,

*(Keller, 1987)*

DEVELOPMENT

Wie geht es weiter?  
*Evaluieren & revidieren*

EVALUATION

- **Mögliche Content-Quellen:**

- **Grafiken**

*(Adobe, Stockfotos, CI)*

- **Videos**

*(Adobe, Stockvideos, Tonstudio)*

- **Interaktive Elemente**

*(Webprogrammierung, Creator)*

- **Simulationen, 3D-Welten**

*(Unity)*

- **Prototypen erstellen**

DEVELOPMENT

### 8.1.2.1 Aktion beim Bild

Klicken auf die Abkürzungen lässt „Karte“ herumdrehen (wie bei einem Memoryspiel) und der **Text** erscheint (siehe Abfolge). Rahmen in **blau**.

1) Klick mit der Maus auf UR



2) Textfeld erscheint nach Klick



Unterfahreingang:

- täglich, laufend, maschinell oder manuell erforderte Reinigung von Alltagsverschmutzungen.

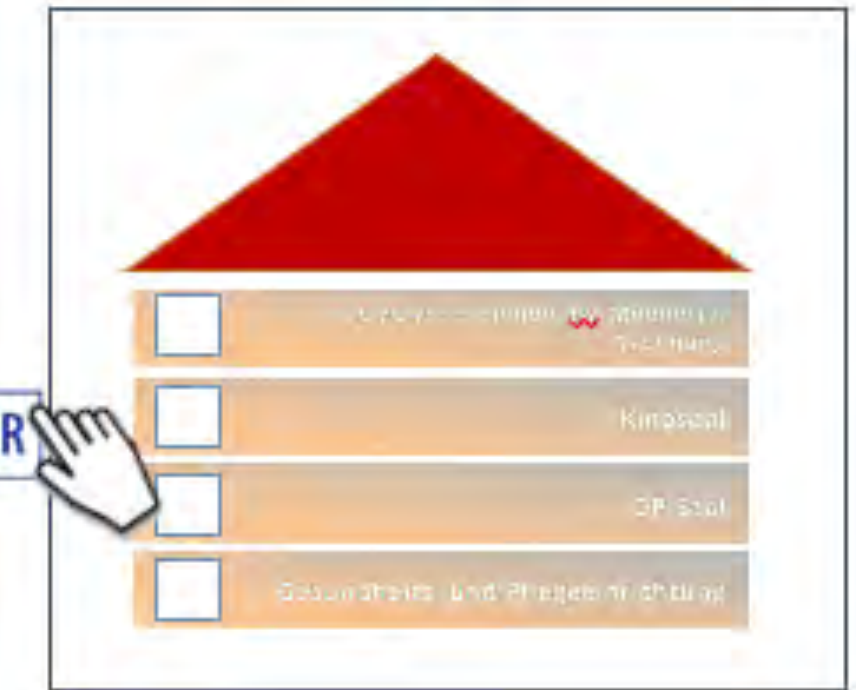
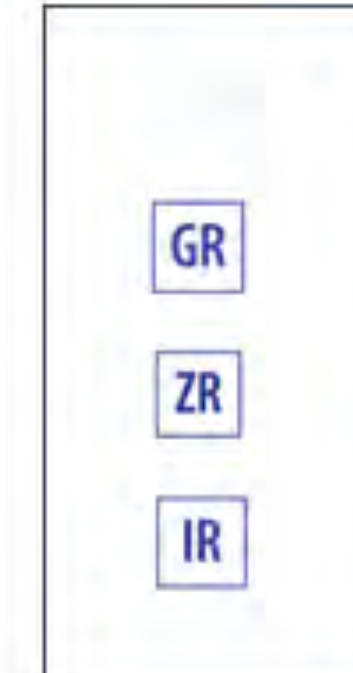
2) Linke Maustaste gedrückt halten und Abkürzung/Abbildung in die Villa zum weißen Kästchen ziehen.

Ziehen Sie die Reinigungsverfahren via Drag & Drop in die leeren Kästchen der Villa.

Um die Abbildungen der Reinigungsverfahren ins Haus zu ziehen, müssen Sie die Abbildung mit der linken Maustaste anklicken und den Mausclick gedrückt halten.

Dabei können Sie die Abbildung in das leere bzw. weiße Kästchen der Villa-Beweging-Karte die Abbildung einlegen Sie mit Ihrer Einschätzung richtig.

War die Auswahl falsch, landet die Abbildung wieder an ihrer ursprünglichen Stelle und Sie haben einen erneuten Versuch.



Die Wohnung Ihrer Oma

Sie befinden sich in der Küche. Welche Reinigungsutensilien aus Ihrer **Zusatzbox** würden Sie hier verwenden? Wählen Sie aus. Drücken Sie nach Ihrer getroffenen Entscheidung den Button „Fertig“

- **Gesäubert**: Konzentrat, rosa Tuch, rosa Schwamm, gelbes Tuch, weißes Tuch, WC
- Blaues Tuch, Universal, Weißes Tuch, **Gesäubert**
- Grünes Tuch, Grüner Schwamm, Universal, **Gesäubert**, Handpulvermittel

Tragebox

Reinigungsutensilien für die Tragebox

[a] „Uff, zum Glück nur noch ein Zimmer! Auf zum Bad!“

[b] „Oh, da stimmt etwas nicht. Ich sollte nochmal darüber nachdenken.“ Klicke noch einmal auf „Fertig“

Fertig

# 03\_Kundenbeispiel Konzeption

DEVELOPMENT

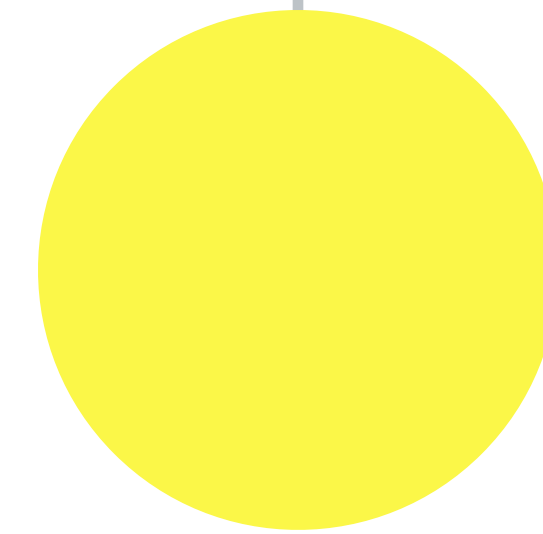
The screenshot displays a web development workflow. On the left is a dark sidebar with a search bar 'Nach Elementen suchen' and a 'Komponenten' section containing icons for 'PROGRESSBAR', 'LISTGROUP', and 'PANEL'. Below are expandable sections for 'Layout', 'Medien', 'Typographie', and 'Schaltflächen'. The main area shows a live preview of a page titled 'Chlorgas' with a blue header. A text box below the header reads: 'Chlorgas bzw. Chlordämpfe sind lebensgefährlich! Wie diese Rosen zeigen, die Chlorgas ausgesetzt wurde!'. Below this are four sequential images of a flask with colored labels: 'Chlorgas wird hineingefüllt' (green), 'nach 32 Sekunden' (blue), 'nach 54 Sekunden' (red), and 'Rosen haben Farbe verloren' (red). At the bottom, a code editor window titled 'Tomorrow\_night' shows HTML and CSS code. The CSS includes a style for the page header and a rule for the content area.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3
4 <head>
5   <meta charset="utf-8">
6   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
7   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
8   <link href="//maxcdn.bootstrapcdn.com/font-awesome/4.1.0/css/font-awesome.min.css" rel="stylesheet">
9   <link id="main-sheet" rel="stylesheet" href="https://d36mspneaf32a.cloudfront.net/css/semantic2.min.css">
10 </head>
11
12 <body>
13   <style>
14     .page-header{border-bottom-color: #76B82A;}
15     .page-header h1 {color: #213A8F;}
16     .ui.slide.reveal>.content{
17       display: block !important;
```

EVALUATION

# 02\_Konzeption - ADDIE-Modell

DURCHFÜHRUNG



IMPLEMENTATION

- Durchführen & Bereitstellen



EVALUATION

- Evaluieren & revidieren