

# Lernelemente Katalog der SupraTix GmbH

## Historie

Änderung	Autor	Datum	Version
Erstellung	Tobias Göcke	26.07.2018	0.1
Erweiterung	Andrea Bölke	04.08.2018	0.2
Erweiterung	Anna Seidel	06.08.2018	0.3
Erweiterung	Jeannette Milius	08.08.2018	0.4
Erweiterung	Tobias Göcke	18.08.2018	0.5
Erweiterung	Jeannette Milius	15.10.2018	0.6
Erweiterung	Tobias Göcke	15.10.2018	0.7
Erweiterung	Jeannette Milius	24.10.2018	0.8
Erweiterung	Andrea Bölke	25.10.2018	0.9
Erweiterung	Jeannette Milius	30.10.2018	1.0
Erweiterung	Jeannette Milius	02.11.2018	1.1
Erweiterung	Jeannette Milius	06.11.2018	1.2
Erweiterung	Jeannette Milius	13.11.2018	1.3
Erweiterung	Jeannette Milius	21.01.2019	1.4
<b>Erweiterung</b>	<b>Jeannette Milius</b>	<b>25.01.2019</b>	<b>1.5</b>

### Anmerkung:

Soweit personenbezogene Bezeichnungen im Maskulinum stehen, wird diese Form verallgemeinernd verwendet und bezieht sich auf beide Geschlechter.

Inhaltsverzeichnis					
1. Lernelemente	4	2.9 Memory Spiel	14	3.4 Praxisboxen	25
2. Digitale Lernelemente	5	2.10 2D / 3D Simulation	15	3.5 Community of Practice	26
2.1 Bild und Text	6	2.11 Adventure Game	16	3.6 CoWorking	27
2.2 Erklärvideo / Interaktives Video / 360° Video	7	2.12 Numerische Simulation	17	3.7 Storylearn	28
2.3 Mindmapping	8	2.13 VR / AR Anwendung	18	3.8 Planspiele	29
2.4 Spielifizierte Prozesse	9	2.14 Quizzer / „Wer wird Millionär“-Klone	19	3.9 Workshop	30
2.5 Wissenslandkarte	10	2.15 Visual Novel	20	3.10 Fedex Day	31
2.6 Podcast / Video-Podcast	11	3. Reale Lernelemente	21	3.11 Lernspiele	32
2.7 Live-Webinar mit Chat / Webkonferenz	12	3.1 Seminar	22	3.12 EdTech IoT-Button	33
2.8 DigiWelt mit IoT-Button	13	3.2 Coaching	23		
		3.3 Konferenzen	24		

## 1. Lernelemente

SupraTix versteht unter einem Lernelement einen Beschäftigungszeitraum mit einem definierten Medium zum Zwecke der Aus- und Weiterbildung oder Schulung. Dabei spielt die konkrete Wahrnehmung der Lerninteraktion durch den Lernenden keine Rolle. Denn Lernen erfolgt nicht ausschließlich durch eine bewusst wahrgenommene intrinsisch motivierte Lernsituation, sondern kann zum einen auch durch Alltägliche Situation, Erfahrungen oder zum Beispiel eine Kulturveranstaltung, wie zum Beispiel ein Opernbesuch, dargestellt werden. Daneben erfolgt eine Transferleistung in Workshops oder

Coachings, aber auch durch digitale Medien. Lernelemente unterteilen sich deshalb in digitale und analoge Formate und sind in der Smart Learning Environment mit der künstlichen Intelligenz zur Bestimmung und automatisierten Erstellung von individuellen sowie kompetenz- und fähigkeitsbasierten Lernpfaden eingebunden. Durch die Abbildung der Schulungshistorie erfolgt die langfristige und datenbasierte Optimierung des digitalen Schulungskatalogs und der Lern- und Entwicklungsstrategie.

## 2. Digitale Lernelemente

Digitale Lernelemente sind Lerninhalte, die durch ein digitales Wiedergabegerät konsumiert werden.

## 2.1 Bild und Text

Übersichten, Infografiken sowie Inhalte werden mithilfe von kurzen, einprägsamen und verständlich formulierten Texten und eindeutigen, aussagekräftigen Bildern dargestellt. Hierbei setzt SupraTix auf den mobile-first Ansatz. D. h., dass die Inhalte im ersten Schritt für mobile Endgeräte produziert und im nächsten Schritt für größere Computerbildschirmgrößen angepasst werden.

Zusätzlich hat das Format einen klaren Vorteil zur PDF, da der Text abhängig von den Endgeräten automatisch skaliert.

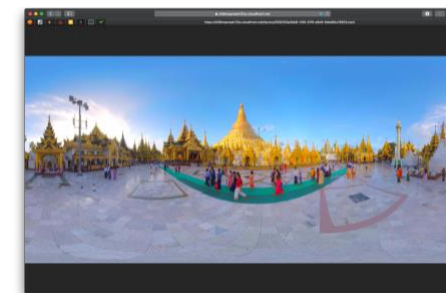
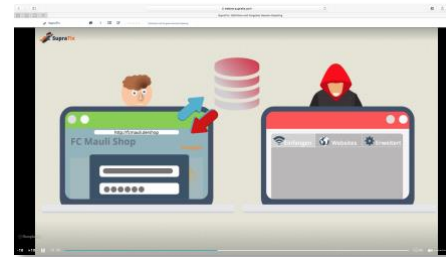


## 2.2 Erklärvideo / Interaktives Video / 360° Video

Videos werden in den verschiedensten Arten aufbereitet. Dies kann in Form eines Comics, realistisch als auch die Mischung aus beiden sein. Schwierige Themen werden einfach dargestellt und auch gern mit einer Mischung Humor versehen. Die Grafiken für die Videos werden dem Stil Ihres Unternehmensauftritts angepasst, sodass ein geschlossenes Bild entsteht.

Bei den interaktiven Videos wird der Nutzer in den Verlauf der Geschichte mit einbezogen. Im Verlauf des Videos poppen bspw. Fragen auf. Je nachdem wie der Nutzer die Frage beantwortet, verläuft das Video anders.

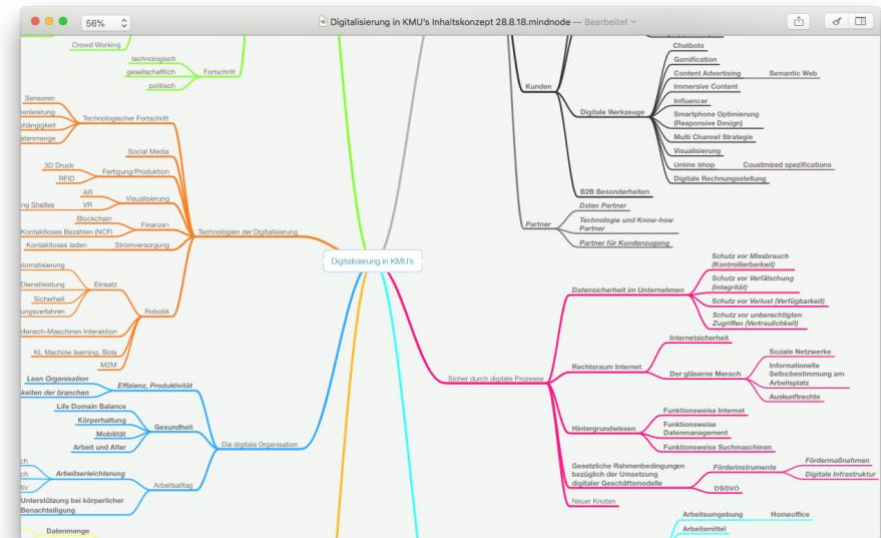
360° Videos bieten die Möglichkeit eine Umgebung vollumfänglich abzubilden und ein fesselndes Lernerlebnis zu erzeugen. Interessant hierbei ist, dass interaktive Flächen eingebaut werden, die nähere Erläuterungen zum dargestellten Objekt liefern. Falls ein Moderator im Video aktiv ist, kann über das Video über Perspektiven und Vergrößerungen ein tieferes Verständnis für Sachverhalte erzeugt werden.



## 2.3 Mindmapping

Inhalte werden in einer sogenannten "Mind Map" dargestellt. Ein Thema lässt sich so übersichtlich in mehrere Ebenen von Unterpunkten gliedern. Die einzelnen Pfade können vergrößert / verkleinert. Die Entwicklung einer grafischen Darstellung dieser konzeptuellen Struktur (oft mit Angaben zu Prioritäten und Konzepten höherer Ordnung) des zu lernenden Stoffes verstärkt den Lerneffekt durch den Einbezug der Lernenden. Concept Mapping legt Wert darauf, die wichtigsten Ideen des Lernstoffes zusammenzufassen. Doch sollte nur dann ein Mapping erfolgen, wenn die Lernenden bereits mit dem Oberflächen-Wissen des (oft tieferen) Konzepts hinreichend vertraut sind.

Concept Mapping kann das Zusammenfassen und Identifizieren der wichtigsten Ideen, Themen und Querverbindungen unterstützen.



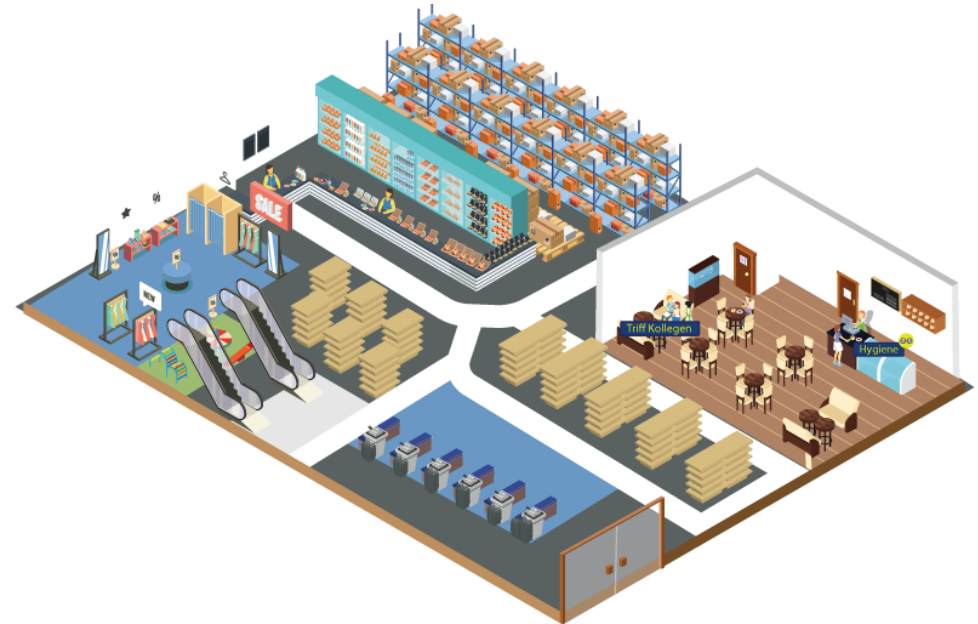


## 2.5 Wissenslandkarte

Hier wird das Wissen von Organisationen grafisch visualisiert. Es beinhaltet: Abteilungen, Wissensträger, Bestände, Quellen, Entwicklung, Strukturen und Anwendungen.

Diese Wissenslandkarte kann zum Beispiel über eine 3D Welt dargestellt werden. Beispielsweise kann sich mit einem Avatar durch die Welt bewegt werden und an einzelnen Stationen müssen Aufgaben gelöst werden. Je nachdem wie diese Aufgabe gelöst wurde, werden weitere Aufgaben vorgeschlagen, die den Nutzer weder über- noch unterfordern.

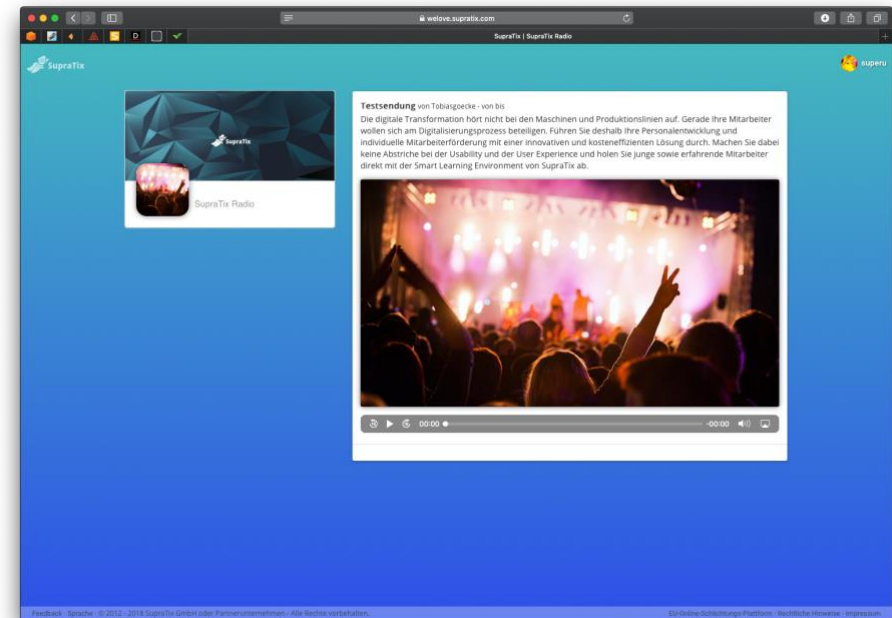
Diese Welt kann aber auch abstrakter, wie eine „Mensch-Ärger-Dich-nicht“ Oberfläche aussehen.



## 2.6 Podcast / Video-Podcast

Ein Inhalt wird über Audio oder Video in einer Serie regelmäßig produziert und bereitgestellt. Podcasts werden im Gegensatz zum Webinar, Webcast oder Streaming, bei denen die jeweilige Sendung in Echtzeit übertragen wird, aufgenommen. Podcasts sind vergleichbar mit vorproduzierten Radio- oder Fernsehsendungen, die auch unabhängig von den Sendezeiten angehört werden können.

Handelt es sich um Videomaterial, das auf diesem Weg verbreitet wird, spricht man einem Video-Podcast. Podcasting wäre so als Teilbereich von Video- / Audio-on-Demand zu betrachten.



## 2.7 Live-Webinar mit Chat / Webkonferenz

Ein online, stattfindendes Seminar mit der Option Video an- und auszuschalten. Teilnehmer können Fragen und Anmerkungen in Echtzeit im Chat stellen und so aktiv am Thema teilnehmen.

Weiterhin kann der Sendende seinen Bildschirm teilen und die dortigen Inhalte live mit den Teilnehmenden ansehen.

Inhalte können vor dem Webinar produziert werden und in dem jeweiligen Livestream zur Verfügung gestellt werden. Die Inhalte, die der Sendende erklärt, können so durch graphische und interaktive Darstellungen ergänzt werden.

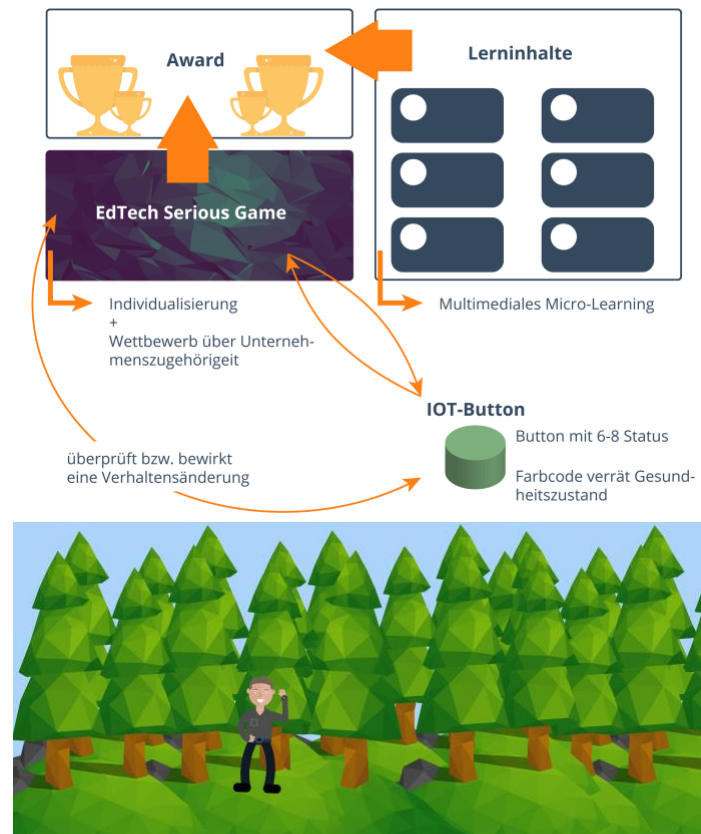


## 2.8 DigiWelt mit IoT-Button

Ermöglicht Interaktion aus dem Alltag heraus, indem ein IoT-Button mit einer virtuellen Welt verbunden wird. So kann bspw. über einen schnellen Knopfdruck, je nachdem wie der IoT-Button programmiert wurde, eine Information an die virtuelle Welt gesendet werden.

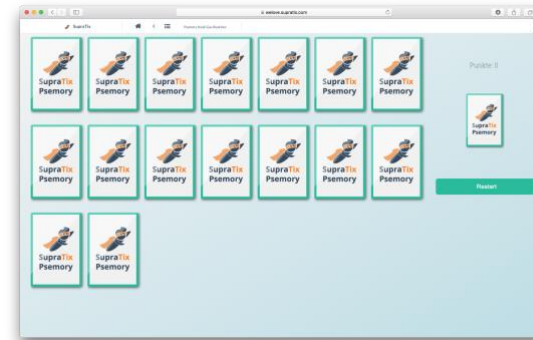
Ein mögliches Szenario:

Hierbei kann ein Szenario das Stresslevel eines Mitarbeiters sein. Die verschiedenen Knöpfe des Buttons lassen eine schnelle Einschätzung zu. Diese Information wird an die virtuelle Welt gesendet und je nach seinem Stresszustand bewegt sich ein Avatar in der virtuellen Welt mit einer gewissen Geschwindigkeit. Durch aufpoppende Lerninhalte in der virtuellen Welt wird bei dem Mitarbeiter eine Verhaltensänderung in Bezug auf seine Gesundheit erzielt. Dieser Avatar kann im Wettbewerb mit anderen Mitarbeitern einer Abteilung stehen.



## 2.9 Memory Spiel

Das Memory Spiel ist ein standardisiertes Spiel, welches über einen Editor angepasst werden kann. Hierbei gehören immer zwei Kartenpaare zusammen und müssen vom Teilnehmer richtig als zusammengehörig erkannt und erinnert werden. So können z. B. Fachbegriffe (als Wort) einem Bild zugeordnet werden, um diese zu trainieren.



## 2.10 2D / 3D Simulation

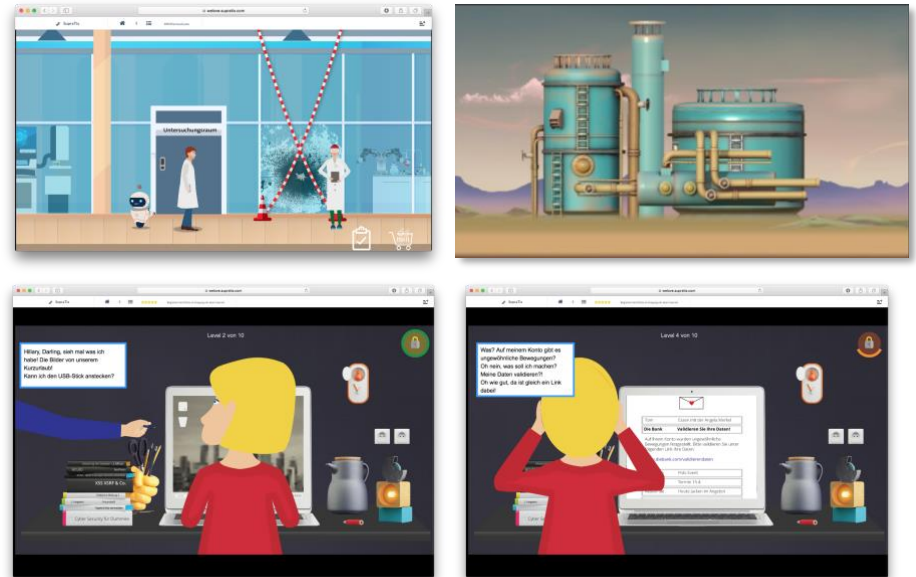
Ein Gegenstand/Ablauf/Umgebung wird in einem dreidimensionalen / zweidimensionalen Raum dargestellt. In dieser Darstellung kann der Teilnehmer Prozesse simulieren und wie bei einem Gegenstand im echten Leben die Auswirkungen von Interaktionen bis hin zu gesamten Prozessketten selbst ausprobieren und miterleben.

Das Ziel des Simulationstrainings ist es, die Reaktionszeiten und Abläufe in riskanten Einsatzsituationen zu optimieren. Die Teilnehmer lernen, wie man kritische Situationen bspw. im Straßenverkehr erkennt, vermeidet und angemessen reagiert. Dabei werden die Problemerkennung und Umsetzung von standardisierten Reaktionen in Gefahrensituationen geschult. Weiterhin können dies Arbeitssicherheitsthemen und Prozesse an Maschinen sein.



## 2.11 Adventure Game

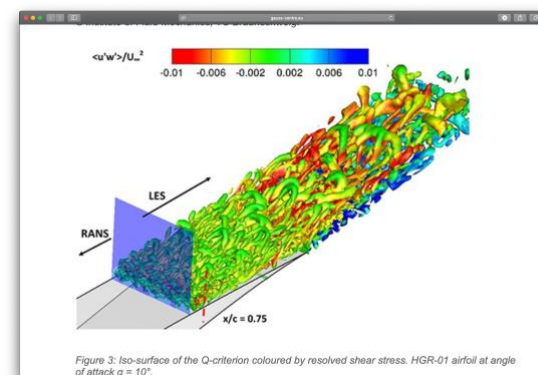
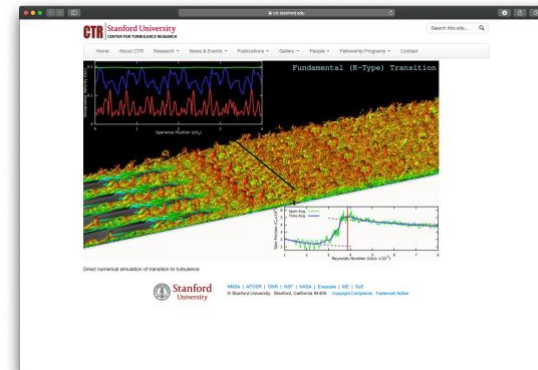
Spiele, die realistische Prozesse abbilden und insgeheim einen Lehrauftrag erfüllen, werden auch Serious Games genannt. Mittels Point-Click Steuerung wird ein Avatar durch eine virtuelle Welt bewegt, in der der Nutzer verschiedene Aufgaben lösen muss. Dabei kann die Geschichte des Spiels ganz verschieden aufbereitet werden. Es kann einerseits einen geplanten Ablauf der Handlung geben als auch andererseits freie, unterschiedliche Handlungen, die erst am Ende des Spiels eine Konsequenz haben. Das Spiel kann mit Videosequenzen erweitert werden, in denen auch Wissen zur Handlung vermittelt werden.



## 2.12 Numerische Simulation

Numerische Simulationen erlauben es Verfahren, Prozesse oder Methoden, dessen Beschreibung einer komplexen, mathematischen Modellierung bedürfen, mittels Lösungsalgorithmen zu berechnen. Beispiele sind Wettermodelle oder chemische Prozesse. Die numerischen Simulationen werden als simulateOS bezeichnet.

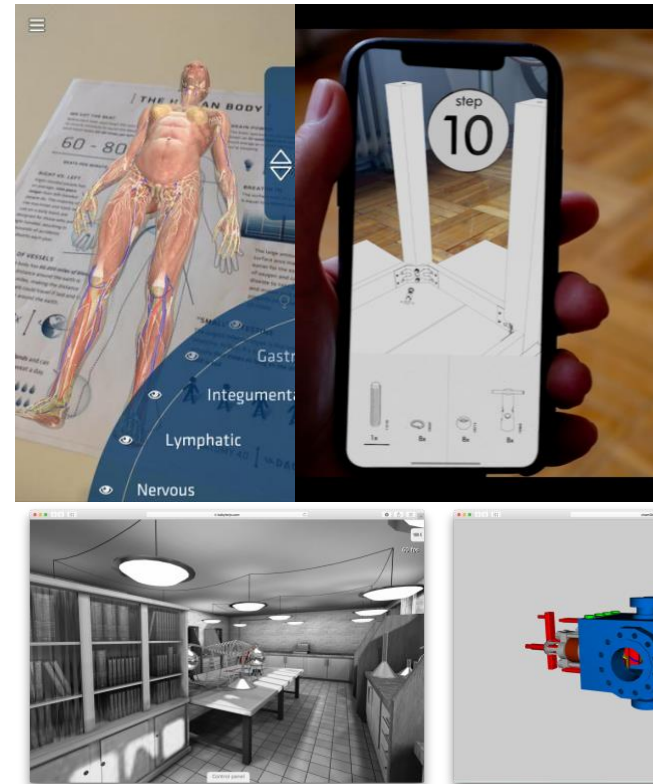
SimulateOS ist eine Zusammenstellung von numerischen Solvern, die aufwendige und auf mathematischen Modellen basierende grafikartenoptimierten Lösungsalgorithmen numerisch lösen können. Im Lernprozess kann so ein nahezu freies Experimentiererlebnis im virtuellen Raum erzeugt werden. Neben diesen wird der Solver für Produktionsprozesse und in der Forschung eingesetzt.



## 2.13 VR / AR Anwendung

Eine komplexere Welt wird virtuell dargestellt. Teilnehmer können mit 3D Brillen oder Bildschirmen an dieser Welt teilnehmen, indem sie sich in ihr bewegen und mit ihr interagieren. Gerade auch realistische Videos werden mit virtuellen Elementen erweitert und können so gerade eine weitere Erklärung von bspw. Maschinen ermöglichen.

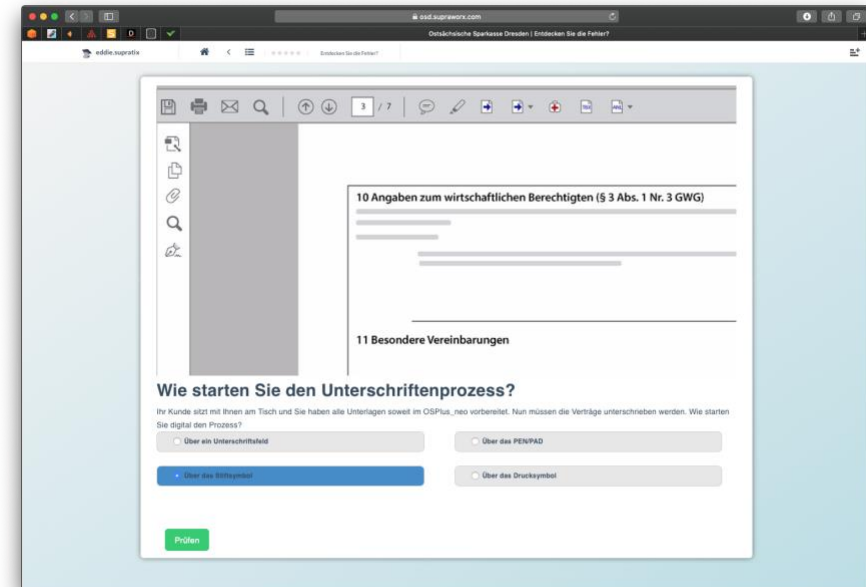
Augmented Reality bedeutet, dass ein Objekt der realen Welt, gefilmt mit dem Smartphone (oder auch anderen Geräten), um virtuelle Inhalte erweitert wird. Mittels AR können Informationen (Markierungen, Texte & Abbildungen) ortsgenau und interaktiv in das Kamerabild von Smartphones oder Tablets eingeblendet werden.



## 2.14 Quizzer / „Wer wird Millionär“-Klone

Die Quizzer-Anwendung (vergl. Quizduell, Wer wird Millionär) verwendet ein beliebiges Medienformat, wie zum Beispiel Video, Bild oder auch nur Text, um einen Sachverhalt mit verschiedenen Auswahlmöglichkeiten abzufragen. Über Auswahlfelder kann die Anzahl an Antworten angegeben werden, als auch Feedback, sowohl für die richtigen als auch die falschen Antworten. Für jede Fragen können Punkte vergeben werden.

Die Teilnehmer können gegeneinander antreten und sehen ihren aktuellen Score in einer Rankingliste. Über diese Liste können Awards, Badges oder Preise (Merchandise) vergeben werden.



## 2.15 Visual Novel

Eine „Visual Novel“ ist ein sehr vereinfachtes Spiel. Hier steht die Erzählung einer Geschichte im Vordergrund auf die der Nutzer durch Beantwortung von Fragen mit vorgegebenen Antworten Einfluss nehmen kann.

Hier wird weitestgehend Text mit Standbildern verwendet.



### 3. Reale Lernelemente

Hiermit sind Veranstaltungen gemeint, die nicht virtuell abgebildet werden und an einem bestimmten Ort für alle Teilnehmer stattfinden, wie z. B. ein Workshop oder eine Präsenzschiilung. Für diese Art von Veranstaltungen gibt es die unterschiedlichsten Formate. Kombiniert mit der virtuellen Welt runden sie ein ganzheitliches Lernerlebnis ab. Ein Szenario kann sein, dass vor der realen Veranstaltung eine Hinführung im virtuellen stattfindet. Dann findet vorbereitet die eigentlich reale Veranstaltung statt. Diese wird dann mit einer virtuellen Aufbereitung abgeschlossen und kann auch noch evaluiert werden. Welche Veranstaltungsformate SupraTix in petto hat, erfahren Sie in diesem Abschnitt.

### 3.1 Seminar

Hierbei sind die Teilnehmer an einem Ort, wobei Fähigkeiten und Wissen von einem Leitenden vermittelt wird. Die Teilnehmer werden hierbei aktiv

eingebunden und sie werden zur Mitarbeit angeregt. Sie sollen aktiv durch Fragen und Diskussionen an den vermittelten Themen teilnehmen.

## 3.2 Coaching

Ein Coaching ist eine professionelle Beratung, Begleitung und Unterstützung von Personen mit Führungs- und Steuerungsfunktionen sowie von Experten in Unternehmen. Das Ziel ist, alle Potentiale des Teilnehmenden zu aktivieren und seine Problemlösefähigkeit zu erhalten und zu steigern, um individuelle oder kollektive Lern- und Leistungsprozesse innerhalb beruflicher Anliegen (Ziele) weiterzuentwickeln.

Wir bieten verschiedene Coachings und Coachingleistungen an. Bsp. wird erläutert, wie am besten Webinare abgehalten werden, wie die

Organisation und der Ablauf solcher Webinare funktioniert. Die Coachings werden nach evaluierten, didaktischen Modellen konzipiert und umgesetzt. Neben eigenen Coachings arbeiten wir mit externen Partnern zusammen, um ein ganzheitliches Portfolio an Themen abzudecken. Folgende Themenschwerpunkte bieten wir an:

- Agile Kursproduktion im Unternehmensalltag
- Change-Management

### 3.3 Konferenzen

In einer Konferenz, einer Großveranstaltung, die über mehrere Tage geht, bringen wir Experten zusammen, die sich über fachliche und organisatorische Fragen austauschen, ihre Ergebnisse präsentieren und darüber diskutieren. Es wird ein Programm aufgestellt, welches über eine

Website einsehbar ist und über die sich die Teilnehmer registrieren können. Die Konferenz hat ein Oberthema zu dem sich die Experten austauschen. Dies können u.a. auch Workshops und Seminare sein.

### 3.4 Praxisboxen

Mittels Praxisboxen wird das digitale Lernerlebnis mit haptischen Elementen unterstrichen. Individuell produzieren wir Hardware, stattdessen diese mit bspw. Sensoren aus und, die dann wiederum Ergebnisse an die digitale Lernumgebung senden. Mit diesen Werten kann dann im

digitalen weitergearbeitet werden. Diese Boxen können vom Themengebiet sehr unterschiedlich aufbereitet werden bspw. Robotik, Gesundheit, Energie, uvm.

### 3.5 Community of Practice

Eine Community of Practice ist eine Gruppe von Personen, die ein gemeinsames Anliegen oder eine Passion für etwas besitzen, das sie tun und lernen wollen, wie sie darin durch regelmäßigen Austausch besser werden.

Eine Teilnahme an solch einer Community ist immer freiwillig – und unabhängig vom bisherigen Wissensstand. Anfänger, Fortgeschrittene

und Experten treffen sich regelmäßig, um gemeinsam zu lernen. SupraTix leistet hier einen organisatorischen Part. Mithilfe der KI werden die Kompetenzen und Fähigkeiten der Teilnehmenden ausgewogen ausgewertet und entsprechende Gruppen gebildet, in denen sich die Teilnehmenden gegenseitig bereichern.

### 3.6 CoWorking

Coworking (auch Co-working, englisch für „zusammenarbeiten“ bzw. kooperieren oder kollaborativ arbeiten) ist eine Entwicklung im Bereich „neue Arbeitsformen“. Freiberufler, Kreative, kleinere Startups oder digitale Nomaden arbeiten dabei zugleich in meist größeren, offenen Räumen und können auf diese Weise voneinander

profitieren. Sie können unabhängig voneinander agieren und in unterschiedlichen Firmen und Projekten aktiv sein, oder auch gemeinsam Projekte verwirklichen und Hilfe sowie neue Mitstreiter finden. SupraTix bietet CoWorking an und schafft eine berufsübergreifende Atmosphäre, in der sich ausgetauscht, vernetzt und organisiert werden kann.

### 3.7 Storylearn

Ein Gegenstand / Ablauf / Umgebung wird in einem dreidimensionalen Raum dargestellt. In dieser Darstellung können die Teilnehmenden Prozesse simulieren und wie bei einem Gegenstand im echten Leben die Auswirkungen von Interaktionen bis hin zu gesamten Ketten selbst ausprobieren und miterleben.

Beispielsweise können Funktionen, Abläufe als auch die Verwendung von Maschinen simuliert werden. Die Mitarbeiter übernehmen jeweils einen Prozess, um ein Problem zu lösen. Hierbei wird dieser mit bestimmten Regeln in verschiedenen Phasen durchgespielt. Jeder Mitarbeiter ist nun

ein Akteur und muss aus seiner Rolle heraus handeln. Jeder bekommt dafür eine Rollenkarte und weiß außerdem etwas, das andere nicht wissen. Das Team muss zusammenarbeiten, um das Problem zu lösen.

So können teure, schwer zu beschaffene oder „gefährliche“ Situationen dargestellt werden und die Teilnehmenden für die wirkliche Situation vorbereitet werden, ohne dass Ressourcen aufgebraucht oder Sicherheitsrisiken eingegangen werden.

Beispiele für Storylearn sind:

- Schnitzeljagd
- Augmented Reality Schnitzeljagd
- Escape Room
- Rollenspiel alias „KrimiDinner“

### 3.8 Planspiele

Im Rahmen des Planspiels werden die Teilnehmer zunächst den Gruppen zugeordnet und von dem Spielleiter in das Spielszenario eingeführt sowie mit den Abläufen und Regeln bekannt gemacht. Sie erhalten Zeit, sich in ihre Rollen einzufinden und die anderen Mitglieder ihrer Rollengruppe kennenzulernen. Dazu gehört die Aufforderung, während der gesamten Zeit des Planspiels sämtliche Vorträge, Interaktionen und Konflikte aus der Perspektive ihrer Rolle heraus wahrzunehmen. Ein Vortrag über den aktuellen Forschungsstand sowie die Präsentation der Ergebnisse unserer Studie soll alle Teilnehmer auf einen Wissensstand bringen. Dies dient als Inspirationsquelle für den nächsten Schritt, in dem die Gruppen jeweils die relevanten Problematiken für ihren Teil des Unternehmens herausarbeiten. Sie sollen eine „Top 5“ erstellen und diese anschließend kurz und prägnant den anderen Gruppen vorstellen. Bei dem nächsten Schritt wird auf „Unternehmensebene“ eine Entscheidung getroffen für welche 2-3 allgemeine Probleme genauer erörtert und mit Lösungsvorschlägen bearbeitet werden sollen.

Nach einer Pause gibt es drei Stationen mit Informationsgehalt, die die Teilnehmer in ihren Gruppen besuchen. Die Gruppen besuchen in einem Rotationsprinzip jeweils für etwa 15 Minuten pro

Informationsveranstaltung die Themen „Agilität und Digitalisierung“, „digitalisierte Mitarbeiter“ sowie „Kreativität in Digitalisierungsprozessen“. (Die Schwerpunkte dieser Themen stehen noch nicht endgültig fest und können sich auf jeden Fall im Laufe der Organisation der Veranstaltung anpassen.) Nach dieser Informationsphase finden die Teilnehmer Raum und Zeit für ein Brainstorming und das Erarbeiten konkreter Lösungsideen für die zuvor definierten Problemstellungen. Sie erarbeiten eine Minipräsentation und bestimmen einen Sprecher, der die Gruppe zunächst repräsentiert.

Anschließend werden die Ergebnisse der Gruppen im Plenum vorgestellt und diskutiert. Denkbar wäre anschließend eine Abstimmung über die Lösungsideen bezüglich einer konkreten Umsetzung.

Es wird eine Rollendistanz hergestellt und das Planspiel aufgelöst. Anschließend werten alle Anwesenden das Planspiel reflektiert aus, Fragen werden geklärt, Transfer in die Wirklichkeit hergestellt und über Einstellungen und Reaktionen diskutiert. Die Teilnehmer werden nach der Beendigung des Planspiels eingeladen, die Gelegenheit für weitere Fachgespräche und Fragen an den Veranstalter zu nutzen.

### 3.9 Workshop

Ins Deutsche übersetzt bedeutet Workshop so viel wie „Arbeitskreis oder -gruppe“. Oftmals bestehen die Teams aus unterschiedlichen Experten, die ihr Wissen zu den jeweiligen Fachgebieten einfließen lassen und so den Prozess eines Workshops unterstützen. Das Thema des Workshops kann dabei von der Entscheidungssuche, der Konzepterstellung bis zur Problem- und Konfliktlösung variieren. Wichtig ist es, die Teilnehmer vorab ausreichend über das zu behandelnde Thema zu informieren.

Die Durchführung eines Workshops ist keine leichte Aufgabe und einige Punkte sollten beachtet werden, damit er für alle Beteiligten zum Erfolg führt. Die Homogenität des Teams spielt eine zentrale Rolle. Alle Teilnehmer sollten bereit sein, voneinander lernen zu wollen und sich mit Respekt begegnen. Diese Voraussetzungen ermöglichen den Gewinn neuer Betrachtungsweisen für alle Beteiligten und helfen Problem- sowie Fragestellungen gemeinsam schneller und effizienter zu lösen.

SupraTix organisiert und begleitet solche Workshops und stellt dafür auch gern Experten zur Verfügung. Durch Lernpfade, die spezifisch auf das Thema eines Workshops ausgerichtet sind, ist es möglich sich bereits im Vorfeld über Themen zu informieren. Die KI bietet auch hier die Möglichkeit ausgewogene Gruppen für einen Workshop zu identifizieren. Für die Nachbereitung kann ebenso ein Lernpfad mit Material bereitgestellt werden. Analysen können getroffen und Feedback eingeholt werden:

Mögliche Workshops könnten sein:

- Design Thinking (ein Ansatz, der zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen führen soll)
- Das Expert Debriefing (Wissenstransfer von Experten auf ein oder mehrere Nachfolger)

### 3.10 Fedex Day

Ein FedEx-Day ist ein 24-stündiges Event-Format (einzige Unterbrechung ist die Nachtruhe). Teilnehmer sind zum Beispiel Führungskräfte, Entwickler oder Fachexperten, die 24 Stunden lang an einem bestimmten Thema: z.B. der Unternehmensvision, Strategie, Innovationen etc. arbeiten. Ein wichtiger Punkt ist hierbei, dass sie dabei nicht gestört werden von ihrer regulären Arbeit, sondern wirklich 24 Stunden sich nur mit diesem Thema beschäftigen. Sie erhalten völlige Autonomie für die jeweilige Fragestellung.

Der Ablauf eines solchen Events kann dabei von verschiedenen Elementen unterstützt werden. Das können einzelne Impulsvorträge zu Beginn, aber auch verschiedenen Methoden für den Austausch sein. Es gibt

nur eine Regel: Am Ende des FedEx-Days werden alle Ergebnisse präsentiert.

#### Fedex-Day in a Nutshell

24 Stunden Zeit:

- für eine Aufgabe,
- das Ziel zu erreichen,
- eine Problemlösung zu finden,
- Ideen zu generieren (Ideen-Labor),
- kreativ zu werden,
- über Projekte hinaus zu denken.

### 3.11 Lernspiele

Lerninhalte werden entweder auf einer anderen Abstraktionsebene im Voraus vorbereitet und spielerisch verpackt oder von Teilnehmern selbstständig auf einer anderen Abstraktionsebene als zuvor (mit Hilfe von eigenen Spielkonzepten) präsentiert aufbereitet. Ziel ist, dass alle Teilnehmer die Lerninhalte erkennen (und benennen), spielerisch erlernen und in praktisch relevanten Fragestellungen anwenden können.

Ein Beispiel für ein Lernspiel wäre ein Quizformat ähnlich „Trival Pursuit“ oder das Lernen und verknüpfen von Begriffen mithilfe des Prinzips von „Code Names“.

### 3.12 EdTech IoT-Button

Ermöglicht Interaktion aus dem Alltag heraus, Knöpfe werden mit unterschiedlichen Bedeutungen programmiert und in den Arbeitsprozess

integriert. Mittels Kommunikation von Hardware und Software werden schnelle Interaktionen per Knopfdruck möglich.