

>eLearning und Wissensmanagement

- Fachforum 09
Wissen braucht Gestaltung
- Thema: **Probleme und Hindernisse bei der Einführung von eLearning und Wissensmanagementsystemen**
- Referent: **Dr. Andreas Lischka**



>eLearning

ingenium

> Institut für Unternehmensentwicklung und innovative Medien GmbH

Ingenium.

>eLearning und Wissensmanagement

- **Gründung:**
1994
GmbH seit 01.01.98
- **Gesellschafts-Struktur:**
Zwei geschäftsführende Gesellschafter:
Dr. Andreas Lischka, Michael Schaub
- **Adresse:**
Institut Ingenium GmbH
Motzstrasse 1
34117 Kassel
Zweigstellen in Berlin, Hamm
- **Network-Partner in:**
Frankfurt, St. Gallen, Wien...
- **Ihr Ansprechpartner ist:**
Dr. Andreas Lischka
fon: 0561.2 88 92 37
mobil: 0175.93 472 93
eMail: Andreas.Lischka@ingenium.de



Die Kunden.

>eLearning und Wissensmanagement

- **Energieversorger**
- **Telekommunikation**
- **Banken-/ Finanzdienstleister**
- **Bundes-/ Landesministerien**

Anforderungen an die Unternehmen.

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

- Geschwindigkeit und Flexibilität
 - Informationsbewältigung
 - Halbwertszeit des Wissens
 - Kürzere Produktlebenszyklen
 - Globalisierung
 - Veränderung der Gesellschaft
-
- Stagnierende Arbeitnehmerzahl: Nur noch 2/3 der heutigen Arbeitnehmer wird auch im Jahr 2020 noch arbeiten.
 - 75 % der neuen Arbeitsplätze werden in professionellen, technischen und Führungsbereichen sein.

Quelle: Understanding the Digital Economy

Informationsflut.

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

- Unsere Epoche wird durch einen zunehmenden Umfang und eine ständige Erneuerung des Wissens geprägt. Die Anzahl aller naturwissenschaftlichen und technischen Veröffentlichungen in 1996 und 1997 übertraf alle Publikationen von Wissenschaftlern vom Anfang der Schrift bis ca. 1950.
- Der Experte verliert selbst in seiner eigenen Disziplin den Überblick.

Quelle: H.J. Bentz, imbit, 2002

Wirkung.

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

- Immer weniger Menschen müssen immer mehr leisten.
- Wissen muss neu organisiert werden.
- Die Qualifikation der Mitarbeiter gewinnt an Bedeutung.
- Im Bereich der Qualifikation gewinnt der Faktor "Zeit" an Bedeutung, der Faktor "Geld" verliert.
- Die Art des Lernens und der Wissensvermittlung (Ort, Medien, etc.) verändert sich (UMTS).

Erste Projekt-Erfahrungen.

>eLearning und Wissensmanagement

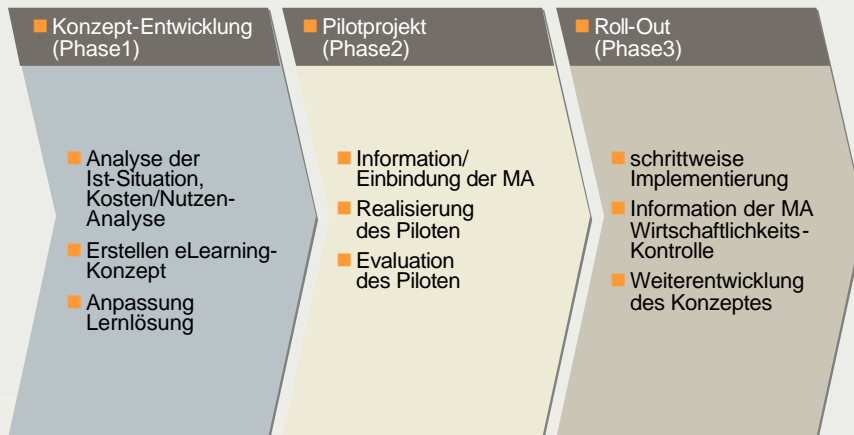
ingenium

- eLearning bedeutet in erster Linie selbstbestimmtes Lernen. D.h. es gilt, Lernkulturen zu entwickeln.
- Die Auswahl der Technik spielt beim Gelingen eines Projektes eine untergeordnete Rolle.
- Die didaktische Aufbereitung der Inhalte ist entscheidend für den Erfolg der Anwendung.
- eLearning braucht Dramaturgie.

Das Ingenium Phasen-Modell.

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium



Checkliste: Implementierung von E-Learning-Konzepten.

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

- Definieren Sie die organisatorischen und technischen Rahmenbedingungen, die für die Umsetzung eines E-Learning-Projektes von Bedeutung sind!
- Machen Sie sich im Kontext dieser Bedingungen bewusst, welche Ansätze kurz- und welche langfristig zu verfolgen sind!
- Beschreiben Sie in klarer und verständlicher Form die ökonomischen und die didaktischen Ziele des Projektes!
- Klären Sie, wie die Entwicklungsaktivitäten durch Konzepte einer formativen Evaluation die Qualitätssicherung gewährleistet werden kann!
- Sichern Sie in einem höchstmöglichen Maße die Funktionsweise der eingesetzten Technik!
- Definieren Sie auf der Grundlage der Gegebenheiten spezifische Maßnahmen zur Gestaltung der Lernkultur!
- Sichern Sie die Unterstützung der Führungsebene und Betriebsrat.

Quelle: Handbuch E-Learning, Dieter Euler

E-Learning-Projekte erfolgreich managen.

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

■ Projektdefinition/Projektstart

- >Vergessen Sie nicht die klare Formulierung der Projektziele!
- >Beachten Sie, dass eine Kenntnis der Ausgangssituation hilfreich ist!
- >Dies betrifft insbesondere das Wissen um die Stakeholder im Projekt und ihre angemessene Berücksichtigung.
- >Der Projektauftrag sollte schriftlich fixiert sein.
- >Führen Sie eine Projekt-Startup-Veranstaltung (ein Kickoff) durch!

Quelle: Handbuch E-Learning

E-Learning-Projekte erfolgreich managen.

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

■ Verständigung im Projektteam, Projektleitung

- >Versuchen Sie ein gutes Projektteam zu bilden (kompetente Teilnehmer, etc.
- >Welche Personen können Informationen liefern?
- >Stellen Sie sicher, dass die meist vorhandene Doppelbelastung der Teammitglieder sich auf Grund anderer Tätigkeiten nicht negativ auf den Projekterfolg auswirkt!
- >Information ist wichtig!
- >Prüfen Sie auch die Hinzuziehung externer Fachkräfte/Berater, denn gerade E-Learning-Projekte lassen sich oft nur mit entsprechender Unterstützung realisieren! Regeln Sie dabei auch die organisatorische Einbettung!

Quelle: Handbuch E-Learning

E-Learning-Projekte erfolgreich managen.

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

■ Realisierung

- >Arbeiten Sie gemäß Zeit- und Kostenplänen. Aber seien Sie auch flexibel.
- >Die Zeit-, Kosten- und Kapazitätsplanung muss permanent aktualisiert werden (in der Regel wöchentlich oder monatlich).
- >Beachten Sie das soziale Umfeld. Welche Stellen nehmen Einfluss auf das Projekt? Wer sind die Abnehmer der Projektergebnisse?
- >Prüfen Sie, ob zusätzliche Ressourcen eingesetzt werden müssen, um den Projekttermin einhalten zu können!
- >Holen Sie in bestimmten Zeitabständen Projekt-Fortschrittsberichte von den Projektbeteiligten ein! Hilfreich ist eine Berichterstattung in festen Zeitabständen.

Quelle: Handbuch E-Learning

E-Learning-Projekte erfolgreich managen.

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

■ Projektabschluss

- >Erstellen Sie einen Projektabschlussbericht!
- >Dieser kann auch eine wichtige Dokumentationsfunktion erfüllen.
- >Weiterentwicklung/Verstetigung der Ergebnisse.

Quelle: Handbuch E-Learning

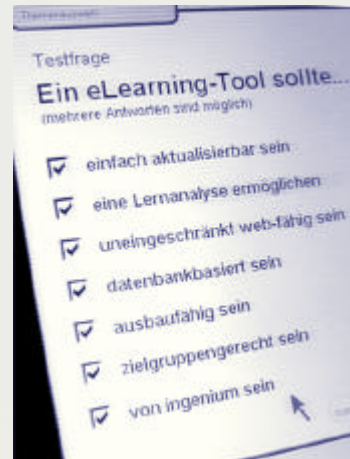
Checkliste eLearning.

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

■ Festlegung der Lern-Inhalte

- > Zu Anfang ist zu prüfen, welche Lerninhalte zukünftig vermittelt werden sollen und für welche Zielgruppen im Unternehmen sie gedacht sind.
- > Es kann beispielsweise sinnvoll sein, den Anwendern einige Fakten erst per WBT zu vermitteln und dann eine Präsenz-Veranstaltung durchzuführen.



Checkliste eLearning.

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

■ Projekt-Zeitplan: (Beispiel)

| | 1. Woche | 2. Woche | 3. Woche | 4. Woche | 5. Woche | 6. Woche | 7. Woche | 8. Woche | 9. Woche |
|--|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Planung | | | | | | | | | |
| Lernziele festlegen | █ | | | | | | | | |
| Struktur entwickeln | █ | █ | | | | | | | |
| Menge und Art der Illustrationen abstimmen | █ | █ | | | | | | | |
| Produktion | | | | | | | | | |
| Layout entwickeln / abstimmen | | █ | █ | █ | | | | | |
| Beginn Programmierung | | | | █ | █ | █ | █ | █ | |
| Erste Texte schreiben / liefern | | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | |
| Erste Illustrationen zusammenstellen / liefern | | █ | █ | █ | █ | █ | █ | █ | |
| Über- / Einarbeitung erste Inhalte | | | | █ | █ | █ | █ | █ | |
| Grafiken nach Vorlagen erstellen | | | | █ | █ | █ | █ | █ | |
| Liefere restlicher Texte und Grafiken / Über- / Einarbeitung | | | | █ | █ | █ | █ | █ | |
| Test und Korrektur | | | | | | | | | |
| Evaluation | | | | | | | | | █ |

Hinweis: Die Zeiträume für das Erstellen eines WBT können je nach Umfang und Komplexität der Inhalte von dieser Darstellung erheblich abweichen.

Auswahl der Themen/Kriterien

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

| POS | Bewertungskriterium | Faktor | Thema: Brennstoffzelle | | | | | | | Summe | Thema: MaFo | | | | | | Summe |
|-----|--|--------|------------------------|---|---|---|---|---|------------|-------|-------------|---|---|---|---|------------|-------|
| 1 | Das Thema hat für die Zielgruppe große Bedeutung | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 39 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 36 | |
| 2 | Texte sind bereits verfügbar | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 24 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 22 | |
| 3 | Bilder / Grafiken sind verfügbar | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 24 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | |
| 4 | Experten zum Thema sind verfügbar | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 32 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 28 | |
| 5 | Experten zum Thema sind intern verfügbar | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 9 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 8 | |
| 6 | Das Thema gehört zu den Kernaufgaben der HEA | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 39 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 39 | |
| 7 | Das Thema läßt sich multimedial gut darstellen | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 32 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 20 | |
| 8 | Vermarktungsfähigkeit | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 42 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 30 | |
| 9 | Dauerhaftigkeit | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 14 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 13 | |
| 10 | Summe | | | | | | | | 255 | | | | | | | 210 | |

Hindernisse

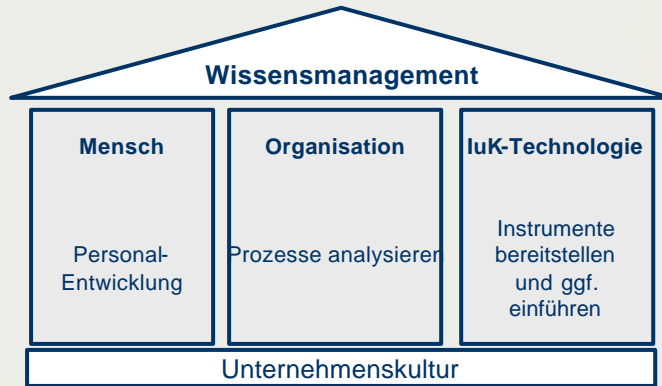
>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

Drei Säulen im Wissensmanagement

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium



Hindernisse

>eLearning und Wissensmanagement

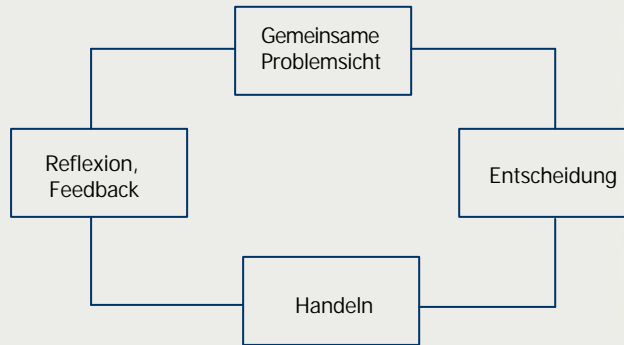
ingenium

- EDV-Abteilungen, IT-lastige-Projekte
- Fehler bei der rechtzeitigen Einbeziehung der Abteilungen/Mitarbeiter
- Betriebsrat als Hürde bei nicht rechtzeitiger Einbeziehung (Erfassung mitarbeiterbezogener Daten)
- Auswahl der Themen (uninteressante Themen)
- Fehlende Verzahnung der Weiterbildungsmaßnahmen
- Eintagsfliegen (keine Dauerhaftigkeit)
- Die Mitarbeiter machen nicht mit (mentale Modelle)

Lernen 1. Ordnung

>eLearning und Wissensmanagement

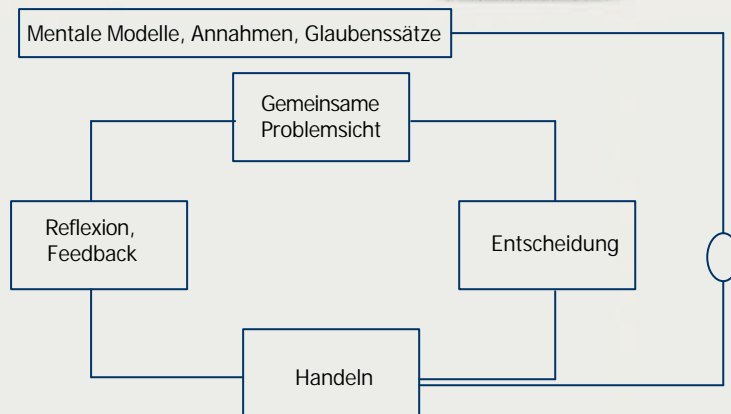
ingenium



Lernen 2. Ordnung

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium



Mentales Modell = Glaube das jemand in der Hierarchie ist, der es besser weiß?

Mentale Modelle

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

- Mentale Modelle sind unsere tiefverwurzelten Annahmen, Handlungs- und Sichtweisen sowie Leitbilder

Informationsverarbeitung

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

- Der Mensch bekommt pro Sekunde:
26 Milliarden Bits
Informationen/Sinneseindrücke
- Davon verarbeitet das ZNS 12 Millionen Bits:
 - 10 Millionen über das Auge/Sehrinde
 - 1,5 Millionen über die Ohren
 - 350.000 durch Fühlen, Schmecken und Riechen
- Das Bewusstsein verarbeitet maximal 40 Bits pro Sekunde

Wie entstehen mentale Modelle

>eLearning und Wissensmanagement

ingenium

- Schutz für das Gehirn
- Auslassung (Bsp. OFF-Tilgung)
- Verallgemeinerung (Chefs wollen ausbeuten)
- Konstruierung, was das Gehirn nicht aufnimmt konstruiert es dazu (Unfall, Bankraub)
- Verzerrung (Spielsucht)
- Generalisierung