

Blended eBooks - SMART work and Learning in a mobile world

Interaktive eBooks – die neuen Wissensprodukte zum Lernen und Kommunizieren in Blended eBook-Lernszenarien

Moderne Lehr- und Lernprozesse unter Nutzung Mobile-Technologien mit interaktiven eBooks ermöglichen heute neue konzeptionelle Ansätze um Lehrprozesse nachhaltig und transferorientiert zu gestalten. Wie beim Ansatz e-learning wurde über die Zeit der Blended Learning-Ansatz fokussiert. Bei der Umsetzung moderner eBooks steht eine ähnliche Überlegung im Vordergrund – Blended eBook. Hier werden insbesondere Ansätze von Social Reading und die Nutzung der haptischen Steuerung der mobilen Geräte aktiv für Lernprozesse zu Nutzen. Aktuelle Erkenntnisse der Gehirnforschung belegen diese Überlegungen.

Einfache Bedienbarkeit, die Veränderung der Lesegewohnheiten, innovative Geschäftsmodelle, neue Anforderungen an das Kommunikationsverhalten vieler Menschen, neue Technologie und Devices ermöglichen die steigende Verbreitung interaktiver Wissensprodukte wie eBooks auf Tablets und mobilen Geräten wie Smartphones. Sie lösen zunehmend den PC als Frontend ab und die Daten stehen mehr und mehr in der Cloud. Um die zukünftigen Anforderungen und die damit verbundenen Herausforderungen der Aufbereitung von interaktiven Lern- und Wissensinhalten zu gewährleisten, entstand ein Framework für interaktive Wissensprodukte und der dazu gehörige konzeptioneller Blended eBook-Ansatz.

Blended - nennt man einen Tee oder Whisky, der aus verschiedenen Zutaten so komponiert wird, dass das Produkt eine höhere Qualität als die einzelnen Zutaten hat

Die Qualität steigt also, wenn man verschiedene Zutaten / Methoden miteinander kombiniert. Die Lösung ist sowohl eine technische Lösung in Form die mobile Lernapp umsetzen kann wie auch eine konzeptionelle Realisierung im Umfeld Personal Branding, Vertrieb- / Support- oder Beratungsprozesse, Wissensprodukte, Edutainment im Lernumfeld für Kinder, Game-Based-Learning, eBook/Magazin Konzepte mit Leser Communities und arbeitsplatznahen Lern- und Wissensprozessen.

Modern, mobile und interaktive Wissensprodukte sind in den meisten Lösungen sehr aufwendig zu erstellen. Mögliche Umsetzungen basierend auf technischen Standards wie HTML5/CSS3 mit den Möglichkeiten der modernen Mobile Devices zu nutzen. Unter Nutzung der haptischen Steuerung von Tablets können interaktive Wissensprodukte den Zielgruppen angeboten werden. So erreicht man neue, bisher nicht angesprochene Zielgruppe, die vor neuen Lernmedien eher Zugangsschwierigkeiten haben.

Breite Einsatzszenarien und Anwendungsfelder sind möglich. Somit können sowohl reine Lernszenarien abgebildet werden, aber auch arbeitsprozessnahe Themen wie Vertrieb- / Support- oder Beratungsprozesse unterstützt werden. Somit wird die Integration von Lernen und Arbeiten gefördert und ermöglicht ein Praxisnahes und damit Transferorientiertes Lernen. Darüber hinaus sind Wissensprozesse abbildbar die keinen reinen Lernkontext besitzen sondern eher Edutainment besitzen. Weiter werden im Umfeld Verlagswesen von



eBook/Magazinen Konzepte wie Leser Communities realisierbar. Es werden in mehreren konkreten Beispielen aufgezeigt wie moderne interaktive eBooks in Blended Learning-Prozessen eingebunden werden können und diese auf Mobile Endgeräten gestaltet werden müssen. Beispielthemen sind u.a. „TimeOut statt BurnOut“ oder „Der Querdenker“.

Personal Branding – „About WsW“
App im iTunes-Store



- **Interaktiv / Intuitiv** eine Person und/oder Marke vorstellen
- **Emotional** dank Multimedia, haptische Gesten und Steuerung
- **Wissens-Quiz** erlaubt Wissensabfrage
- **Haptische Steuerung** – Drehen / Schütteln

Interaktive eBook – „Der Querdenker“
Coming Soon in the iTunes-Store

- **Modulare** und kleinschrittige Wissensprodukte
- **Gamification** wie Memory
- **Leser-Community** – direkte Einbindung über Forum
- **Transferaufgaben** zur Steigerung der Nachhaltigkeit
- **Mit-Mach-orientiert**



Torsten Maier

MBA e-learning/Wissensmanagement, Experte für Neue Lerntechnologien, Dipl. Ing. (FH)

Torsten Maier war u.a. verantwortlich bei Raiffeisen Schweiz – St.Gallen, für die Fach-/Verkaufs- und Bankapplikationsausbildung und das Thema Neue Lernformen in der Raiffeisen Academy. Weiterhin war er bei Dresdner Bank in der strategischen Personalentwicklung tätig und der ING DiBa zentral verantwortlich für Lernformen. Aufbauende auf seiner gewerblichen Ausbildung als Industrieelektroniker und dem Studium der Elektrotechnik – Technische Informatik (Dipl. Ing. (FH)) hat er berufsbegleitend mehrere Studiengänge abgeschlossen u.a. Experte für Neue Lerntechnologien und MBA e-learning/Wissensmanagement in Luzern. Er ist seit drei Jahren mit „Wissen schafft Werte“ – St. Gallen (Schweiz) selbstständig und unterstützt Unternehmen bei der Gestaltung und Implementierung neuer Lern-, Wissens- und Innovationsprozesse. Weiterhin ist er Autor des Podcast „Vision 2053 – Lernen und Arbeiten in der Zukunft“ und Blogger mit seinem WissensART-Blog unter www.wissenschafftwerte.ch/blog/blog. Weitere Informationen finden Sie unter www.wissenschafftwerte.ch und www.vision2053.ch.

Mail: torsten.maier@wissenschafftwerte.ch
Telefon: +41(0)79 295 11 99

About-WsW - Personal Branding-App von Wissen schafft Werte – Torsten Maier



<http://itunes.apple.com/de/app/about-wsw/id476869075?mt=8&ign-mpt=uo%3D4>

Der Querdenker – interaktives Blended eBook



<http://itunes.apple.com/de/app/querdenker/id488067742?l=de&ls=1&mt=8>

