



Felnőttképzés digitálisan

Élményszerű tanulás – a felnőttképzés digitálisan



Az Európai Unió
társfinanszírozásával

Koltányi Péter

Learning Experience
Designer



Mit tapasztalunk manapság a képzések során?

- **Figyelem hiánya vagy csak nagyon rövid időre megtartása**
- **Érdektelenség**
- **Könnyen feladják**
- **Információs túlterheltség**
- **Stressz, rohanás**



Mivel próbálkozunk?

Figyelem hiánya vagy csak nagyon rövid időre megtartása



Gamification

Érdektelenség



Motivációs beszédek :)

Könnyen feladják



Könnyű teljesítés

Információs túlterheltség



**Microlearning -
kicsi adagok**

Stressz, rohanás



Rövidítés, tömörítés

Működnek ezek a megoldások?

Rövid távon... talán...
DE! az alapvető problémák
maradnak

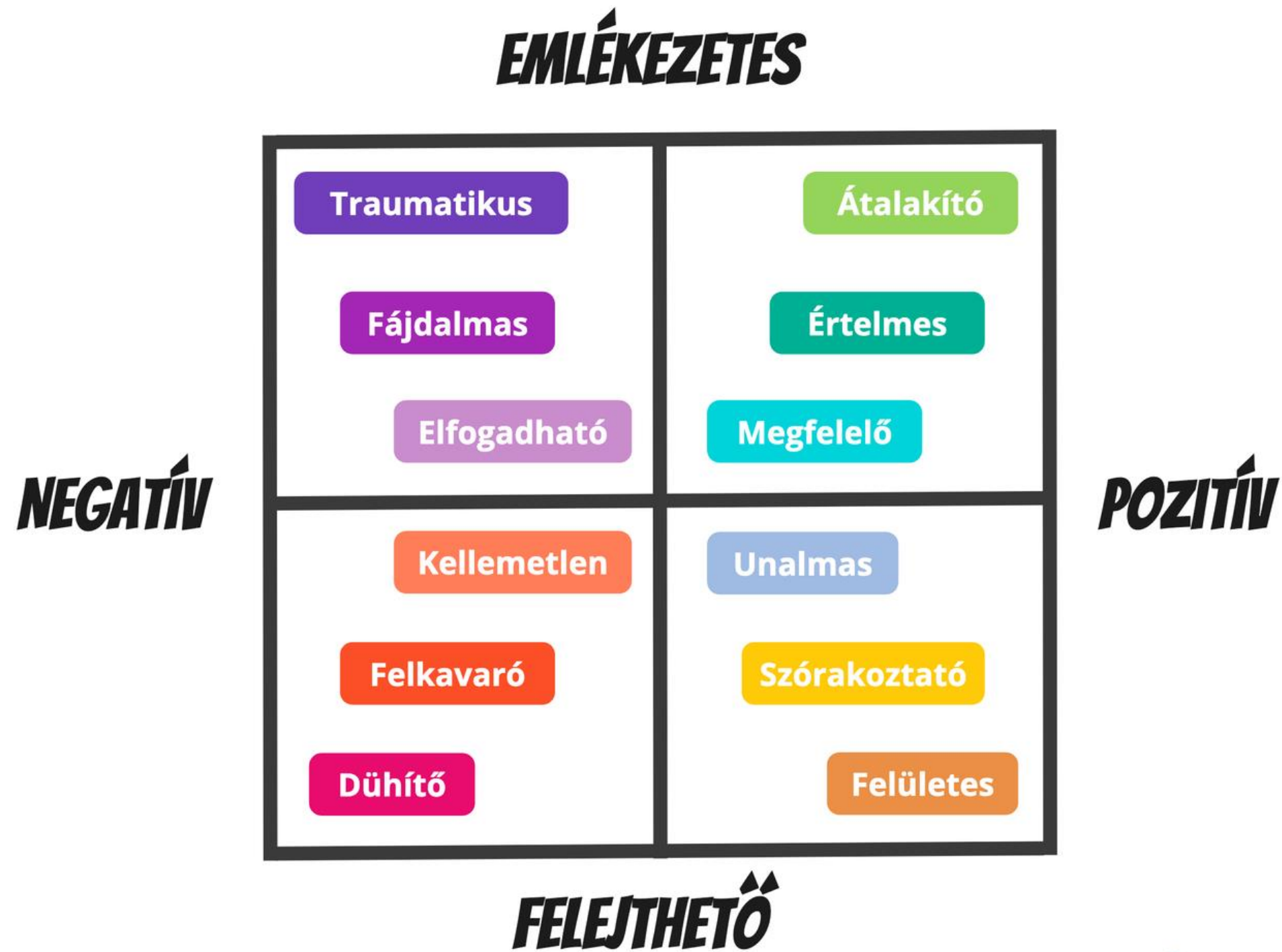
- Hiányzó személyes mérték
- Tartalom központúság a teljesítmény fókusz helyett
- Valós kontextus és kihívások helyett infódömping
- Visszajelzés hiánya



**Mi az a tanulási
élmény?**



Élmény hatás modell



**Élmények amikből
tanulunk?**



**A tanulás során
milyen élmények
érnek?**



Mik a jó tanulási élmény összetevői?

Releváns

Kontextusban van

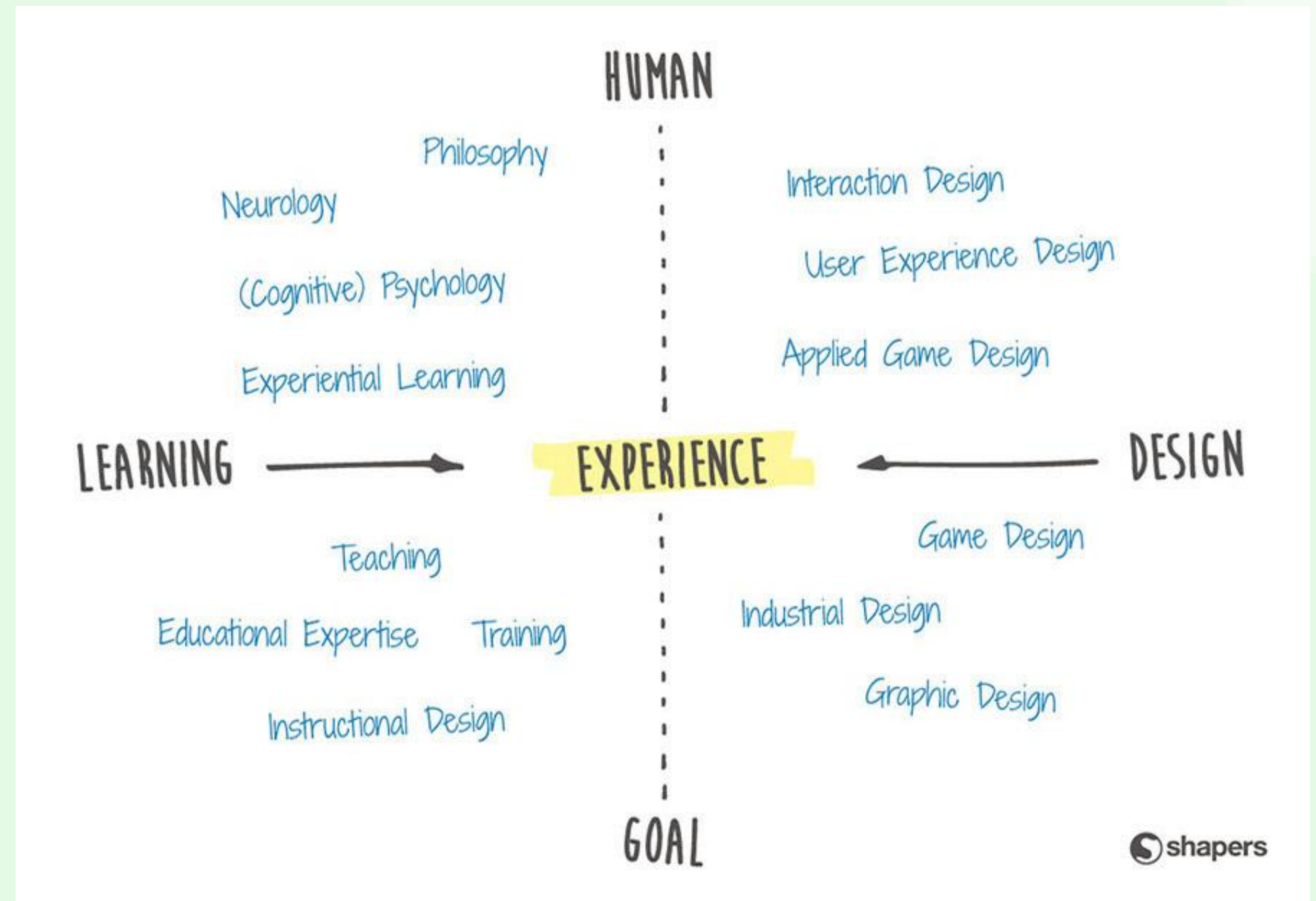
Használja az érzelmeket

Életszerű kihívások elé állít

Visszajelzést kapsz



Lehetséges az élményeket tervezni?



A tervezés fázisai

1

Kutatás

2

**Kreatív
konceptió**

3

**Fejleszté
s**

4

**Tesztelés,
iterálás**

