

LX* – מאחורי הבאדז

כשה-אֵיך לא פחות חשוב מה-מה

*חווית למידה



מדוע בכלל צריך למידה דיגיטלית ביום שאחרי הקורונה

הדור הבא של המורים



חווית לומד



פדגוגיה איכותית

כמה סיבות טובות למה דיגיטל

הדור הבא של המורים



חווית לומד



פדגוגיה איכותית

- הגדלת מעורבות לומדים
- דימוי טוב יותר של מצבי אמת
- למידה בהתאמה אישית
- למידה בהכוונה אישית
- למידה זכירה יותר
- למידה חברתית ורגשית יותר SEL
- לומד עצמאי יותר

כמה סיבות טובות למה צריך דיגיטל

הדור הבא של המורים



חוויית לומד



פדגוגיה איכותית

- מייעלת תהליכי למידה
- מקצרת אותם
- מגדילה זמינות למומחים ולתכנים חדשים
- חוויה רגשית וחברתית
- מגמישה אותם מאפשרת ללומד להיות
בכל מקום או בכל זמן כדי ללמוד
- שוברת גאוגרפיות

כמה סיבות טובות למה צריך דיגיטל

הדור הבא של המורים



חוויית לומד



פדגוגיה איכותית

- חיים ונושמים דיגיטל
- מובילים תהליכי למידה דיגיטליים והיברידיים כחלק מליבת התפקיד והעשייה
- מנהלים טוב יותר כיתה הטרורגנית
- בונים מאגר שותפיות רחב ומגוון יותר
- מובילים שינוי בבית הספר ותומכים בשינוי הארגוני והפדגוגי שם

מבט חצי חיצוני





כולם מבטיחים
חווייה...



מבשלים חוויה
הבית של סדנאות הבישול



■ טיולי חוויה
■ סדנאות עפיפונים
■ ימי כיף וגיבוש
054-7495277

קייטרינג
מרלון
חווייה של טעם

Methodica
Effective learning





כלכלת חוויות



הוספת ערך למוצר או לשירות באמצעות יצירת חוויה מיוחדת לצרכן.
חווייה היא אישית, ולכן שני אנשים הצורכים אותו מוצר או שירות יחווי חוויות שונות

כן, זה באזזז

והנה כל הדיסיפלינות שבגללן זה כב התנפח...



UX

CX

EX

טרנד ה- X

Design Thinking

Instructional Design

Neuroscience

תמיכה
בביצועים
ארגוניים

תמיכה
בחווית
העובד

GOAL OF LEARNING AND TRAINING DEPARTMENT



*Measuring Knowledge Investment, Benchmarking Report
from the Corporate Learning Network. January 2014*

הגדרה בבקשה...

ראו אותי התאימו לי

אירוע מותיר רושם

משהו שאני אזכור



אני יכולה להמשיך ולהיות מפתחת למידה?
או שעכשיו אני מעצבת חווית למידה?

”מעצבת החוויה שאהבה אותי”

”המורה שאהבה אותי”



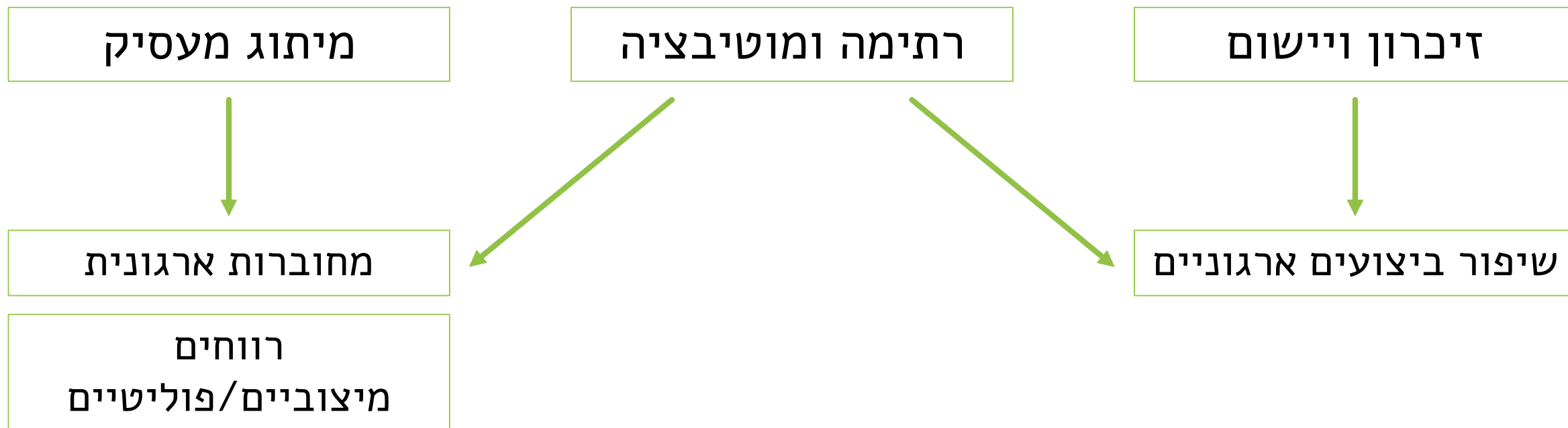
בשביל מה זה טוב?

זרימה

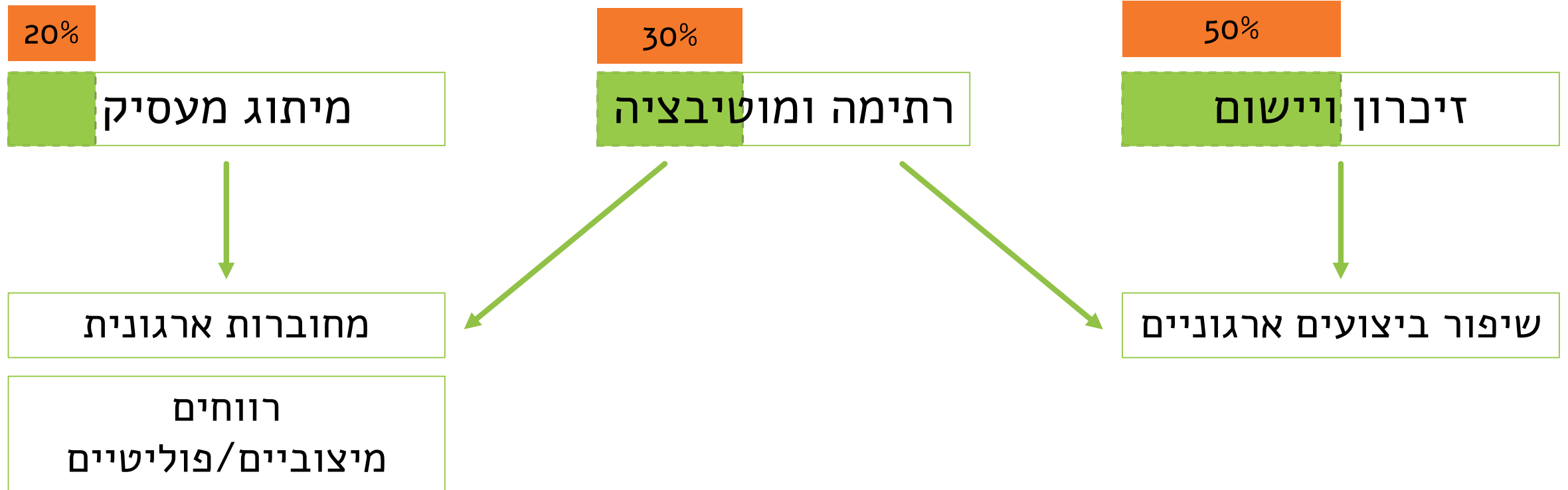
עניין, התחושה שאפשר להמשיך כך עוד ועוד,
הנאה, הישאבות אל תוך הפעילות –
אבל לא מבטיחה למידה חדשה.

משמעות

ההכרה שגדלנו, שמשהו בנו השתנה והתפתח,
ואפשר לנו לראות דברים חדשים,
או לראות דברים אחרת.



המלצת הבית



Learning Brand - שיטתיות וריבוי אינטראקציות

מה יגיד העובד?

גרמו לי לחשוב,
הייתי מעורב,
התנסיתי בידיים,
קיבלתי משוב,
Aha! moments
השתנית.

חשבתי

ראיתי

למדתי בסביבה נעימה, מזמינה,
מעוצבת, אסתטית, גירו את חוש
הראייה שלי, ממחיש, הרגשתי את
המציאות באופן מאוד מוחשי.



**חוויה
אישית
ומותאמת**

הרגשתי

צחקתי, היה אכפת
לי, היה לי כיף עם
האנשים, התייחסו
אלי באופן אישי,
השקיעו בי, רצו
שיהיה לי נעים,
אהבו אותי,
השתדלו בשבילי.

שוחחתי

דיברו איתי בגובה העיניים, פטפטתי
עם חברים, הרגשתי שיש בנאדם
שכתב את התוכן, ביקשו ממני לדבר
ולהמליל, באתי לידי ביטוי.



אז מה אני עשיתי למען החוויה?

רגשי

הצחקתי אותו,
אהבתי אותו, הוא
מבחין שלמדתי
אותו, הפתעתי
אותו, אפשרתי לו
לבחור, השקעתי
בו, השתדלתי
בשבילו.

שפתי

הקפדתי על דיבור דיאלוגי
מיקרו-קופי,
כיבדתי אותו.



קוגניטיבי

הפעלתי אותו,
מישבתי אותו,
דימיתי את מצב האמת,
אפשרתי לו לבחור,
סיקרנתי אותו,
הפתעתי אותו.



**התאמת*
לו**



ויזואלי

ארגנתי סביבת למידה, חדשני,
מתכתב עם עולמות תוכן זרים,
מגרה את חוש הראייה,
אסתטי ונעים, ממחיש.



* **התאמות** ברזולוציות שונות

ככל שנצליח להביא יותר מאפיינים חווייתיים – נצליח לזכות בפרסים שמביאה איתה החוויה

אבל רק במינון הנכון בין חוויה משמעותית לחוויה לצרכי FLOW



3 פריזמות של חוויה

- LMS
- מובייל
- "הלומד במרכז"



להימאס על LMS

Figure 1: Learning Technologies Deployed

Technology Type	% of organizations deploying
LMS	74%
Authoring tools	57%
Virtual classroom	47%
Collaborative learning tools	39%
Content platform	34%
Simulations	31%
Games/gamification tools	26%
MOOCs	17%
LCMS	15%
Learning Record Store (LRS)	8%
We don't have any type of learning technology	6%

Source: 2017 Brandon Hall Group Learning Technology Study (n=290)

Figure 2: Learning Technology Satisfaction Ratings

Technology Type	Avg. Score*
Content platform	3.92
Simulations	3.90
Virtual classroom	3.85
Authoring tools	3.84
Collaborative learning tools	3.78
Games/gamification tools	3.58
Learning Record Store (LRS)	3.57
MOOCs	3.32
LCMS	3.23
LMS	3.10

Source: 2017 Brandon Hall Group Learning Technology Study (n=290)

*Numbers based on 5-point scale, with 5 the highest rating

אנחנו משתמשים רק ב- 20% מיכולות המערכת

Course enrolment
ILT Management
Who has done what tracking

“While these functions only make up about 20 percent of what LMS can do, they account for about 90 percent of what people actually use.”

Mike Rustici, Chief Learning Officer 21/7/17

הולדתו (ומותו?) של ה-LXP

valamis® Dashboard Learn Share Competences

Personalized learning experiences with Valamis & IBM Watson

Welcome, Juho Haapiainen!
Let's have a look at your studies.

Summary of Studies

- Onboarding: 30%
- Security training: 15%
- Wellbeing at work: 10%
- Java Script Ecosystem: 5%
- Other: 40%

16 Lessons completed

1 Certificate Achieved

9 Learning Goals Achieved

2 Learning Paths in Progress

My Learning Paths

Liferay Developer

25% progress

Valamis Activities

magpie

Save progress Filter Search

Bookmarks

If Humility Is So Important, Why Are Leaders So Arrogant?

Why we do what we do

The Best Leaders Are Constant Learners

Focused Learning

What should I learn next

The 10 best Quartz at Work stories on leaders and leadership

The Invisible Problem Wrecking Your Productivity And How To Stop It

Dalai Lama: Behind Our Anxiety, the Fear of Being Unneeded

Why we do what we do

Recommendations

1. Leadership

Make an Impact: Sustainability for Professionals

The Power Paradox: The Surprising and Sobering Science of How We Gain a...

Sheryl Sandberg: The Importance of Authentic Communication

The Best Leaders Are Constant Learners

Chat

The learning assets are arranged in horizontal trays of skills. The #1 skill for you is **Leadership** and placed at the top of this list.

I get it

ROOTS ELEMENTARY

Create Grove Activities

Select Student

JJ LeTest

JJ LeTest's Grove Cycle

Center	Activity	Focus Area	Edit	Remove
Library Center	Buddy Reading			
Flex Center	Write to 100!			
iPad Center	ST Math			
Writing Center	Personal Narrative			
iPad Center	Tynker			
Flex Center	Finger Gym!			

+ New Event

Save Grove Cycle

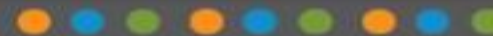
מה זה LXP?

DLP

חווית LMS

3 פריזמות של חוויה

- LMS
- מובייל
- "הלומד במרכז"





עוברים ללמוד במובייל-

מה נשתנה?

"המסך הקטן"



מסך קטן - < הקשר צר

במסך קטן מבינים פחות-
פחות רמזים ארגוניים (כמו כותרות או פריסה במרחב)
קשה יותר לסרוק את הסביבה ולקבל אוריינטציה
עומס גדול יותר על הזכרון לזכור מה היה קודם ומה
יהיה אחר כך



הפרעות והסחות

- סיכוי גבוה יותר להפרעות והסחות
- גם בטלפון וגם מחוצה לו
- קשה להתרכז לאורך זמן
- מגביל את האפשרויות למיקרו למידה



עלות גבוהה לאינטראקציה

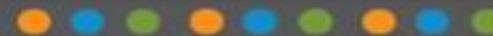


עלות האינטראקציה – המאמץ הפיזי והמנטלי
לבצע פעולות במכשיר.

מחיר אידאלי – חוויה friction less
כמה שפחות נגיעות, גילות או חיפוש

3 פריזמות של חוויה

- LMS
- מובייל
- "הלומד במרכז"



Learner Centric Design



○ הלומד הוא על מושב הנהג

○ לעובד יש שוק של הזדמנויות למידה המאפשרות לו מסע למידה אישי

○ מחלקות ההדרכה מותרות על השליטה בחלק מהתכנים, מערכות השעות והפלטפורמות

קריירה בהגשה עצמית



- העובדים אוצרים לעצמם פליי-ליסטים שמערבבים תוכן פנימי וחיצוני ממגוון מקורות ופורמטים.
- מאמרים, וידאו, מוק, פודקאסט, וובינר שנתפרים יחדיו לחווית למידה מותאמת אישית שמסייעת לעובדים לפתח את המיומנויות שבהם עליהם להתמקד.

Learner-centric design



גוגל

הלומד יכול לקחת חלק במגוון
תכניות לימוד שחלקן הכרחיות
לעבודתו וחלקן נועדו לקדם את
הקריירה שלו (לדוגמה: שפת תכנות
חדשה, מיומנויות תקשורת ועוד)



מאסטרקארד

העובדים אוצרים לעצמם פליי-
ליסטים שמערבבים תוכן פנימי
וחיצוני ממגוון מקורות ופורמטים.
חוויית הלמידה מורכבת ממגוון
תוצרים המותאמים אישית ללומד



משטרת בריטניה

כרטיסיית "ניקובים" ללמידה
המורכבת משליש תכנים
ארגוניים, שלישי תכנים
שהמנהל הישיר בוחר ושליש
תכנים שהעובד בוחר



LG

מערכת למידה המאפשרת לעובדים
לתרום תכנים ולקבל משוב על
הלמידה שלהם, להציע אפשרויות
למידה משלהם ועוד



מייקרוסופט

החברה מציעה לעובדיה הזדמנויות
למחקר עצמאי של רעיונות, תוך
עידוד שיתופי פעולה, יצירתיות
ופיתוח המיומנויות האישיות

Learner - centric design

One Company's Distributed Learning Platform



Fosway Learning Experience Maturity Model

