

# „Microlearning“

Wissens- und Lernprozesse im Mikro-Web

seit 2011

wissmuth  
wissen | visuell | sozial



[www.wissmuth.de](http://www.wissmuth.de)

Martin Lindner & Lutz Berger  
mit Netzwerk-Partnern

*Seit 2009*

E-Learning 2.0, Enterprise 2.0, "Social Business"

*2004 - 2008*

Research Studio Austria

Microlearning & Microinformation Environments

*Seit 2000:*

Digitaler Immigrant, Spezialist für E-Learning & Wissensarchitektur

*Früheres Leben:*

Medien- und Literaturwissenschaft (Dr. phil. habil.)  
Universitäten München, Kiel, Passau, Innsbruck

# microlearning2005

international conference

living & learning in **new media spaces**

June, 23 – 24 :: Innsbruck :: Austria

*...a **micro**-step for you ...*

A photograph of an astronaut in a full space suit, including a helmet with a reflective visor, standing on a light-colored, rocky surface. The background shows the dark void of space with a few distant stars and a large, hazy blue planet or moon on the right.

You will meet ...

**Bryan Alexander** (USA)  
on Swarm Learning

**Norm Friesen** (CA)  
on MicroLearning Objects

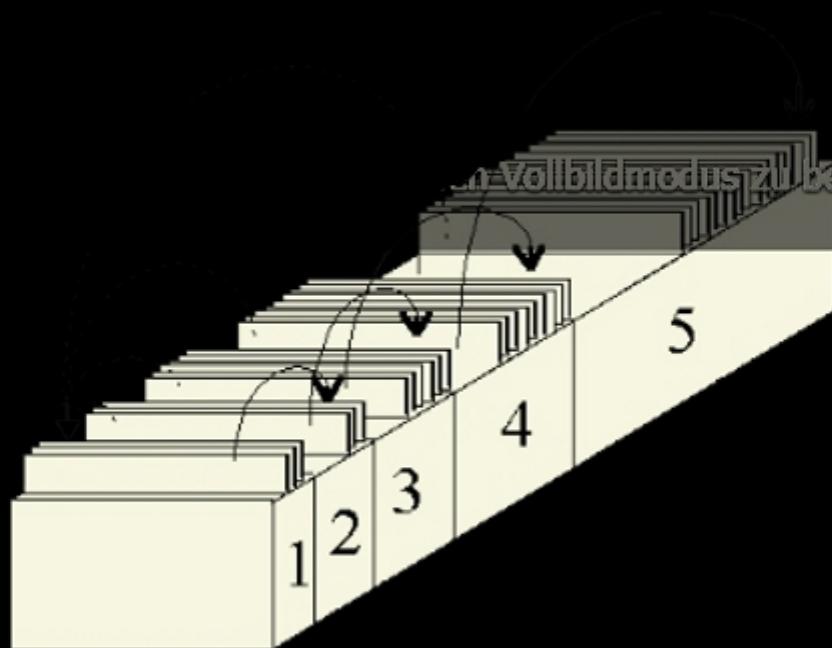
**Robin Jewsbury** (UK)  
T-Mobile International  
Innovation Team/Head

**Peter A. Bruck** (A)  
Whatever The Name UN Task Force  
[EJ Kaak fragen!]

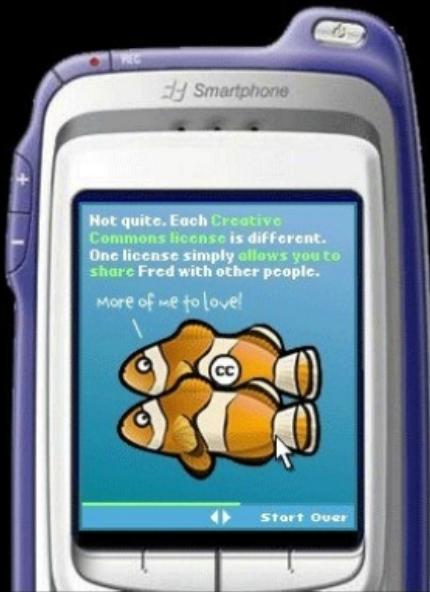
... and other **innovation leaders**:  
researchers and practitioners in  
web technologies, e-education, m-learning,  
corporate training, media studies ...

[www.microlearning.org](http://www.microlearning.org)

## Programmiertes Mikrolernen, 1972



[www.yiibu.com](http://www.yiibu.com)



**Mobile content to enhance your everyday moments**  
Yiibu creates small lifestyle and learning applications  
for those 'in-between-moments' you spend  
with your mobile devices.

# microlearning2005

international conference

living & learning in **new media spaces**

June, 23 – 24 :: Innsbruck :: Austria

*...a **micro**-step for you ...*

A photograph of an astronaut in a full space suit, including a helmet with a reflective visor, standing on a light-colored, rocky surface. The background shows the dark void of space with a few distant stars and a large, hazy blue planet or moon on the right.

You will meet ...

**Bryan Alexander** (USA)  
on Swarm Learning

**Norm Friesen** (CA)  
on MicroLearning Objects

**Robin Jewsbury** (UK)  
T-Mobile International  
Innovation Team/Head

**Peter A. Bruck** (A)  
Whatever The Name UN Task Force  
[EJ Kaak fragen!]

... and other **innovation leaders**:  
researchers and practitioners in  
web technologies, e-education, m-learning,  
corporate training, media studies ...

[www.microlearning.org](http://www.microlearning.org)

Firefox GTD 2011 - a m... EtherPad: jmlno... NowDoThis Pop songs: doe... Undertones Tee... Neuen Artikel e... Teenage Kick... EtherPad: micro... Was sind Mem... +

http://microinformation.wordpress.com/?p=138&preview=true mem lindner WordPress.com durchsuchen Diese Webseite Alle Webseiten

die lösung für den information overload? mehr information, aber in anderer form, über andere kanäle.  
(david weinberger)

Über dieses Blog

Über den Autor

#### MICROBOOKMARKS

David Weinberger

Steven Johnson

David Gelernter

Umair Haque /harvard

Umair Haque /bubble

Johnson-Eilola

Clay Shirky

Michel Foucault

Marshall McLuhan

Henry Jenkins

Read/Write Web

Markus Spath

Martin Fritz

Rainald Goetz (Reste)

Manovich, Micromedia (2000)

# :microinformation

überleben im digitalen klimawandel

« Das Web ist ein Bürgersteig

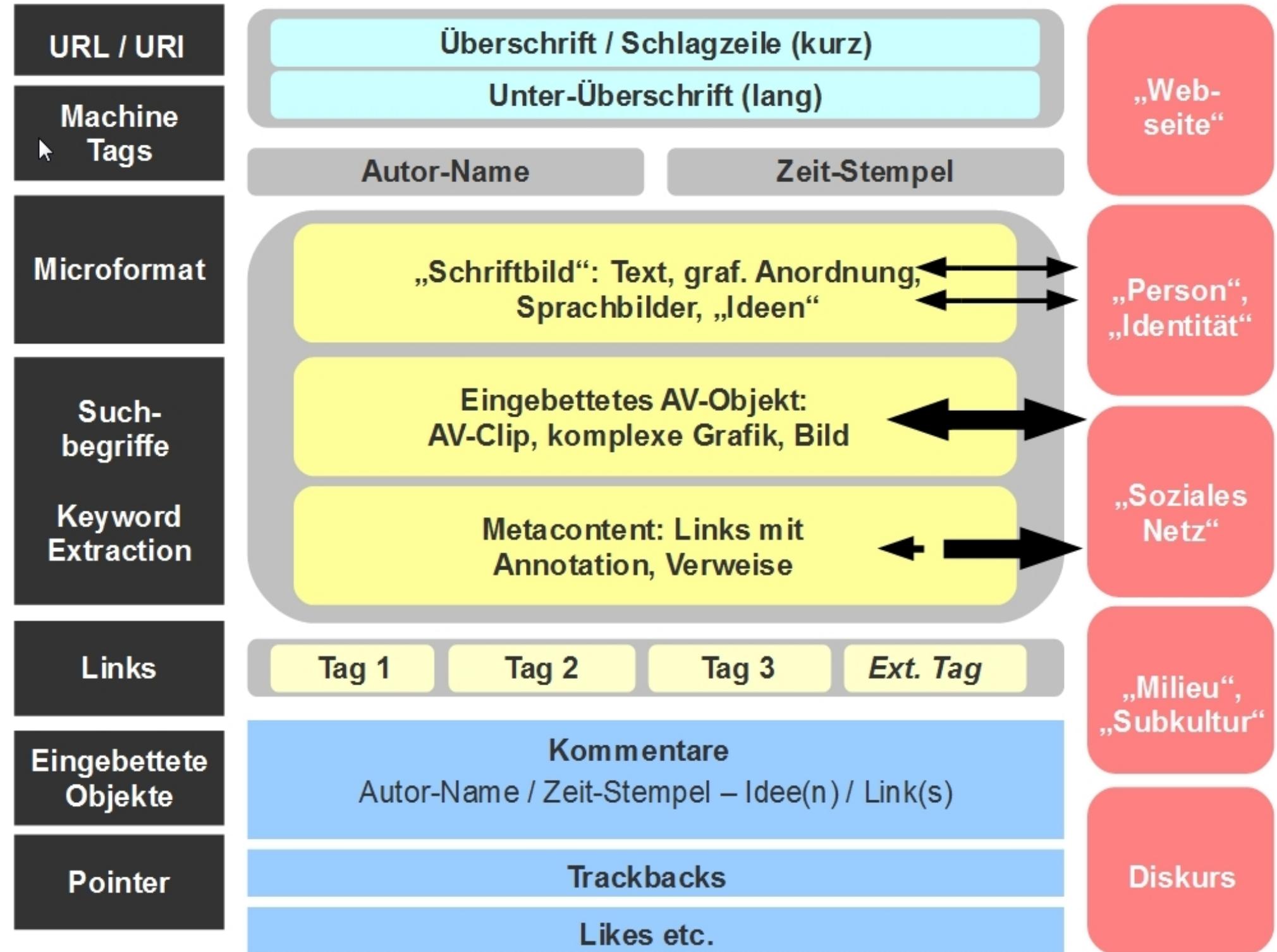
## Teenage Kicks: Ist der mythische 3-Minuten-Popsong der „Urmeter“ für Microcontent?

29. Juni. 2011

3 Minuten. Das ist der Sage nach die Zeit, die Songschreiber haben, um ein Meisterwerk zu schaffen. Durch eine seltsame Alchemie von Worten und Melodie schleicht sich der perfekte Popsong dann ins Bewusstsein der Hörer, um es sich dort häuslich einzurichten. (#)



Der legendäre DJ John Peel erklärte „Teenage Kicks“ von den Undertones (2:21) zum perfekten Popsong. Das ist die Untergrenze. Perfekte Popsongs dauern eher zwischen 2:30 und 3:30 Minuten. (Ausnahmen bestätigen die Regel.) Das war zuerst eine technische Begrenzung: So viel Musik passte auf eine 78er-Schallackplatte, und die war das erste Pop-Medium. In einer



# Web 2.0

## Drops, Waves, Rivers, Streams, Reefs, Clouds



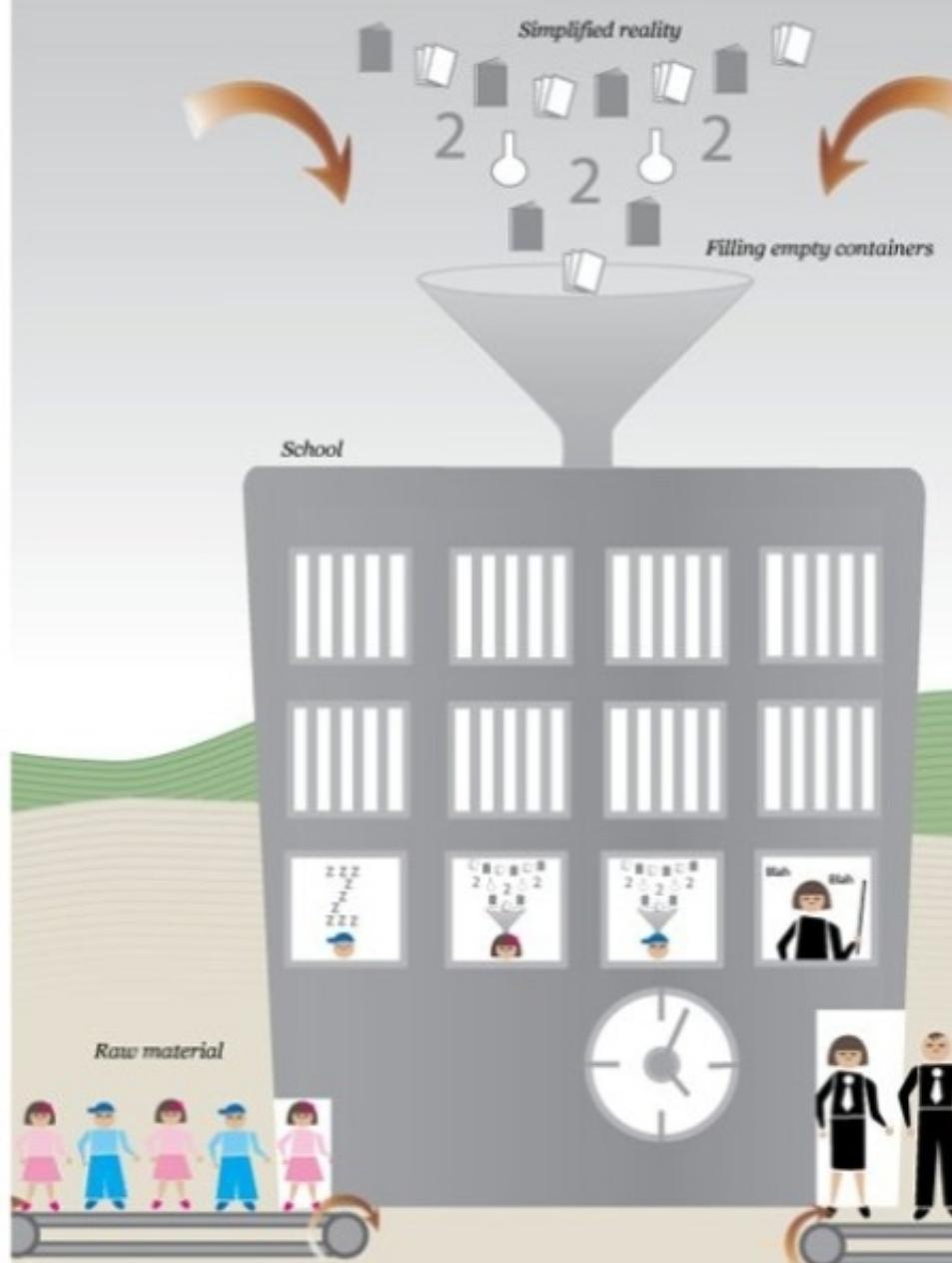
“Media is no longer something we do,  
but something we become part of.”

Marshall McLuhan



# THE PAST: INDUSTRIAL LOGIC APPLIED TO LEARNING

Bureaucracy



Wissen verändert den Aggregatzustand.





Thomas Van der Wal, 2005

**“Personal Info Cloud”**

[www.vanderwal.net](http://www.vanderwal.net)





## David Gelernter (2000) Digital Lifestreams



„.... alle Arten von Informationsstücken in unserem digitalen Leben  
nehmen die Form eines digitalen Lebensstroms an –  
wir ziehen ihn hinter uns her wie einen Kondensstreifen“







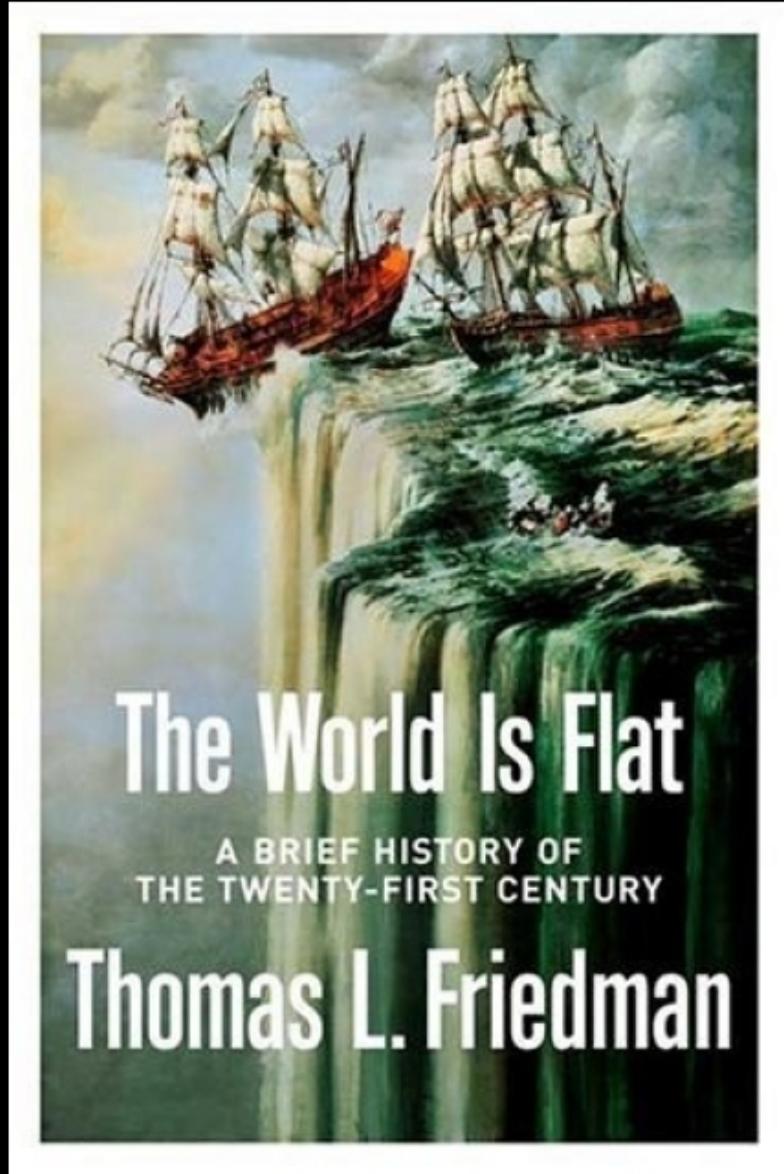
**johnniemoore**

Hmm, way behind on reading feeds...  
think I'm going to reset them all or  
i'll just feel the overwhelm  
1 minute ago in London



320

Ein Tag an Bord hat +000 Momente.



Die Welt wird dadurch keineswegs gemütlicher.

# Institutionen

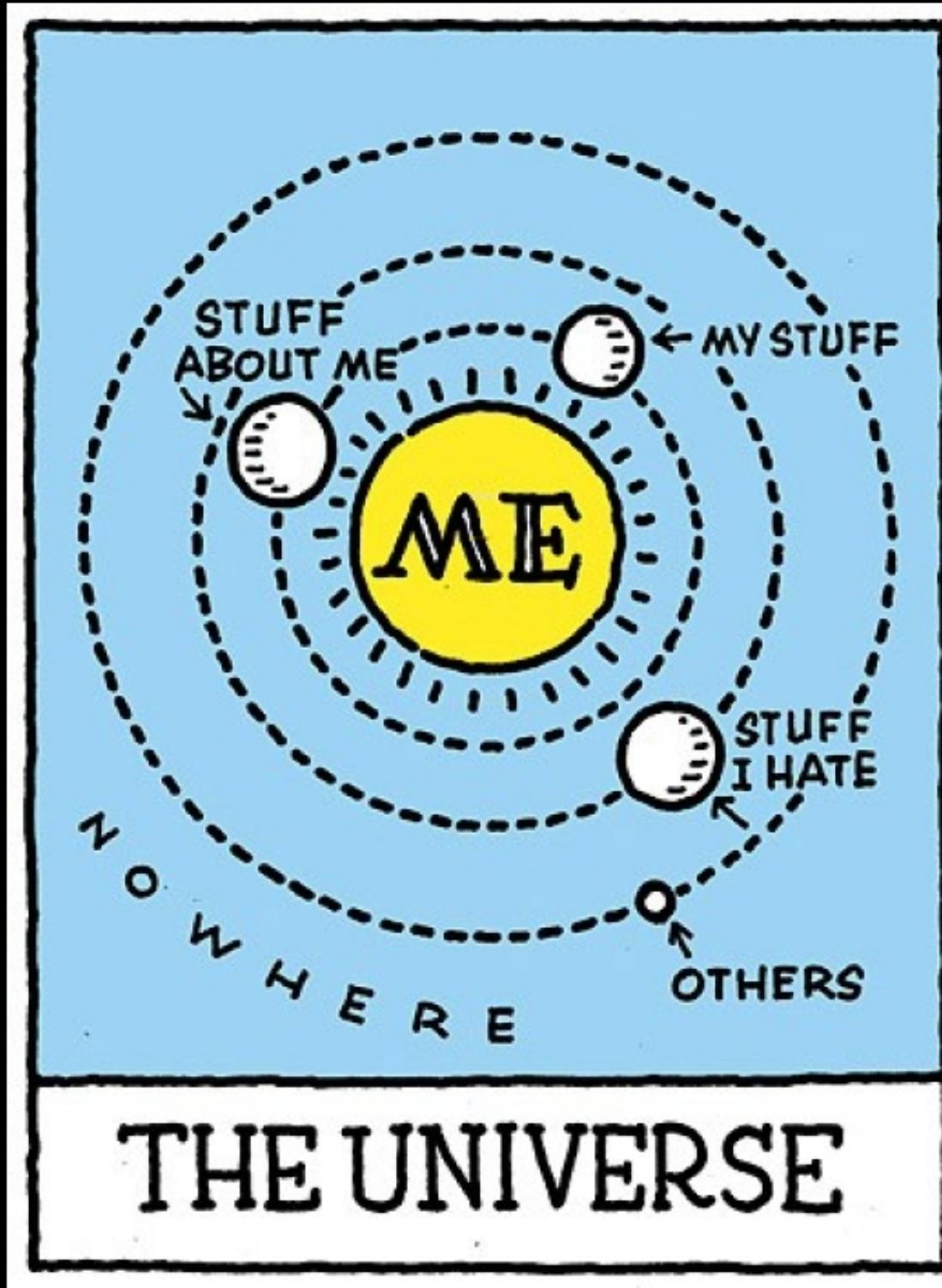


Lebenslange  
LernerInnen

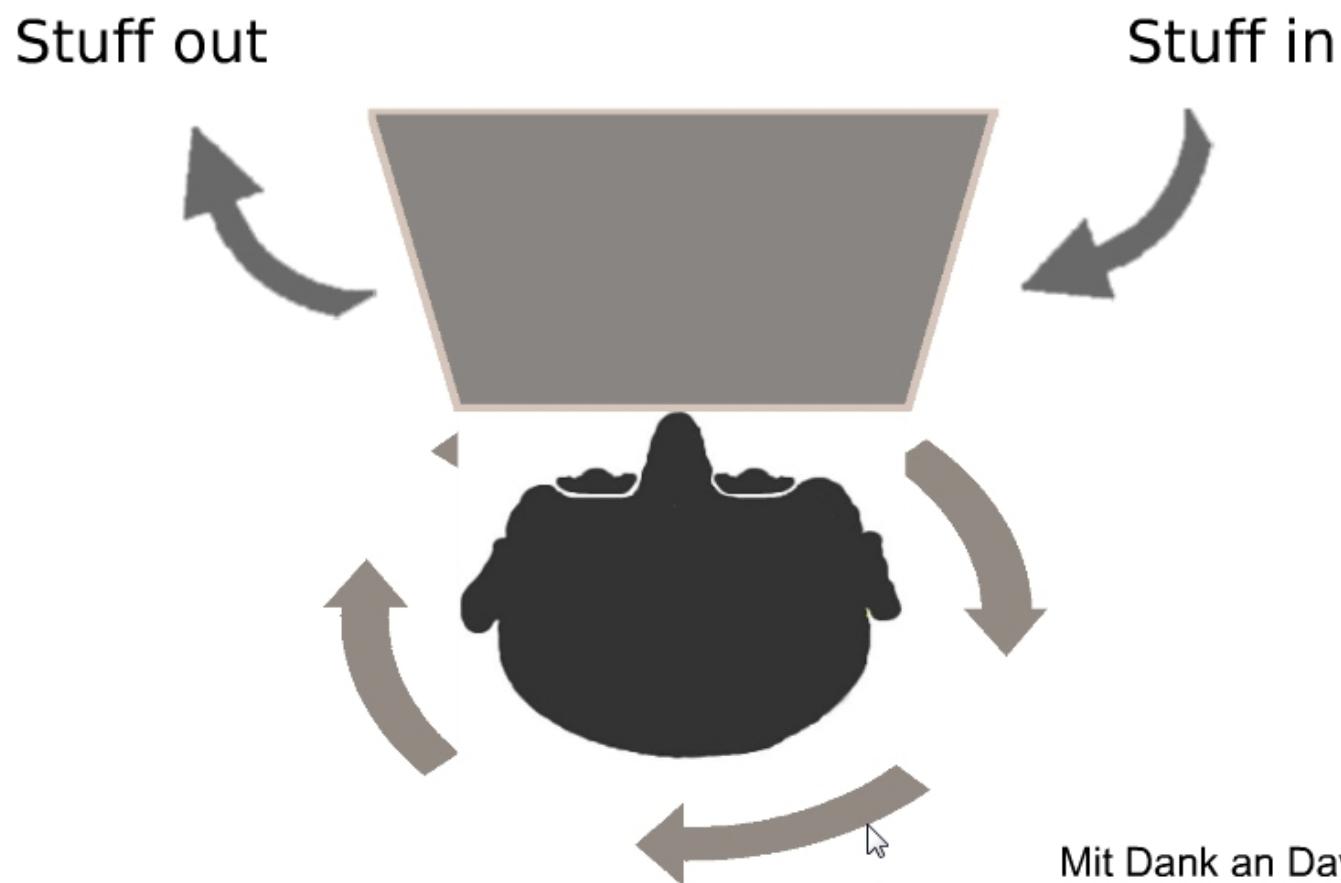
**Design bestimmt das Bewusstsein.**

User Experience Design

Social Business Design

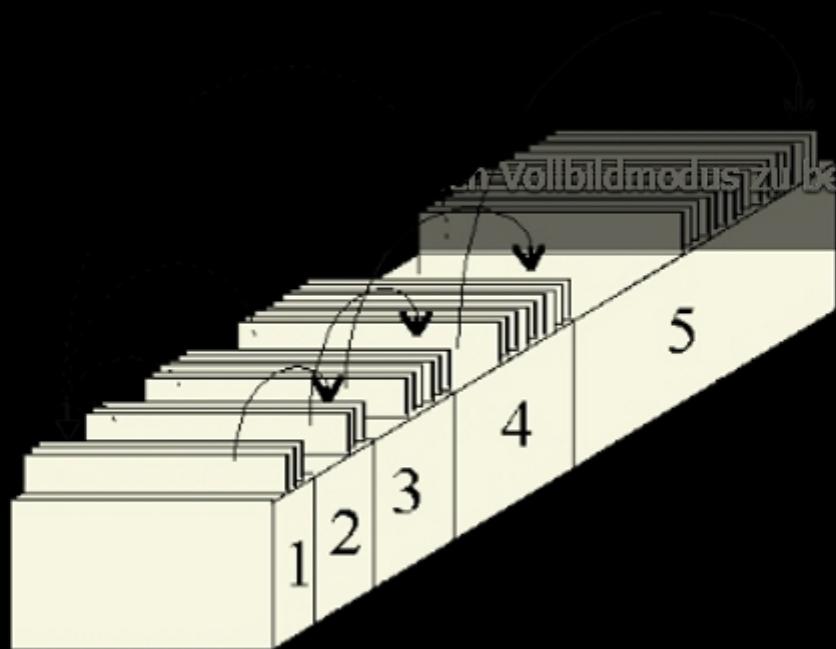


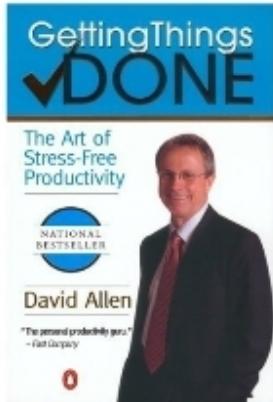
# Die Ursituation der Wissensarbeit: Zeug kommt rein, Zeug geht raus.



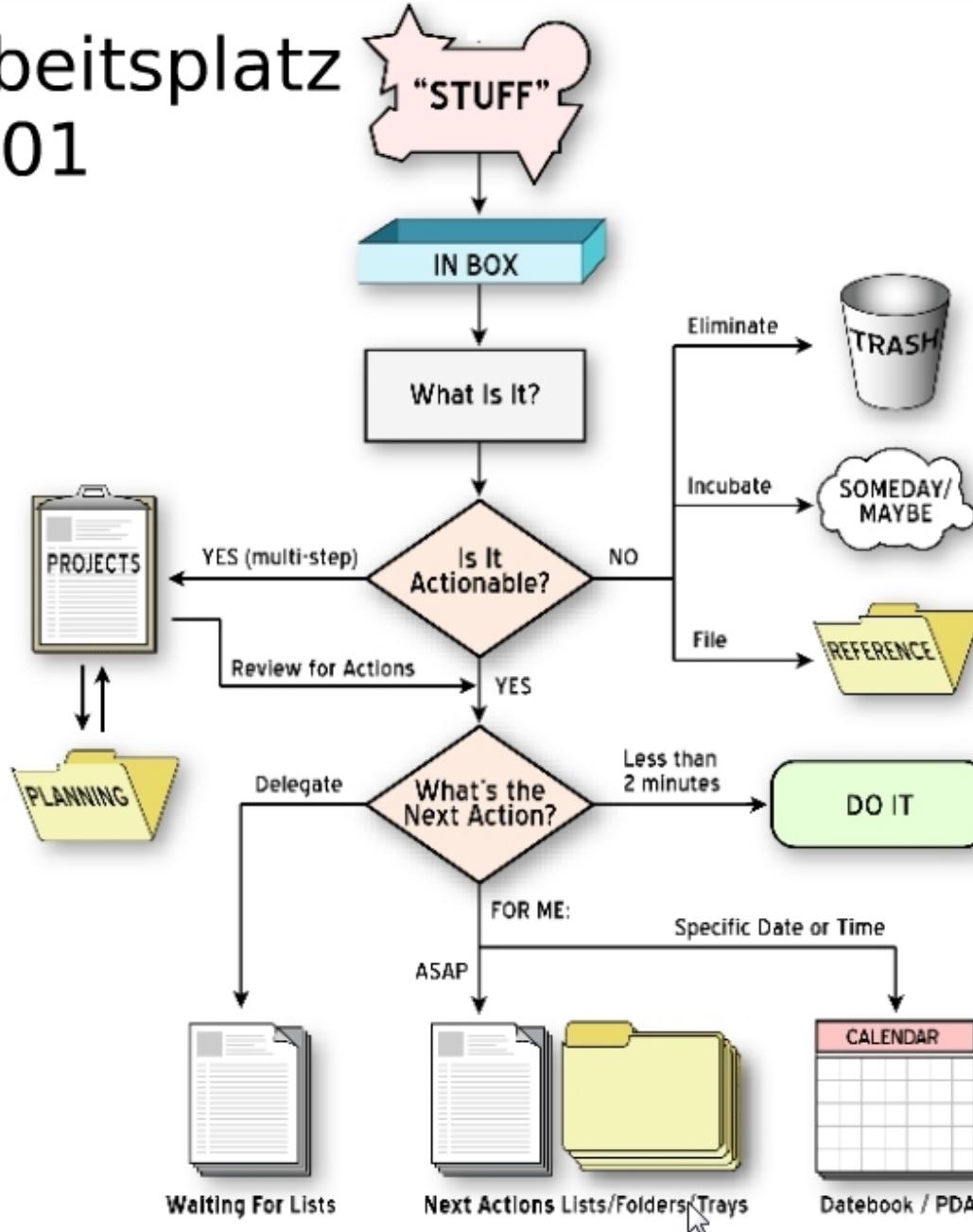
Mit Dank an David Allen,  
Getting Things Done (2001)

## Programmiertes Mikrolernen, 1972





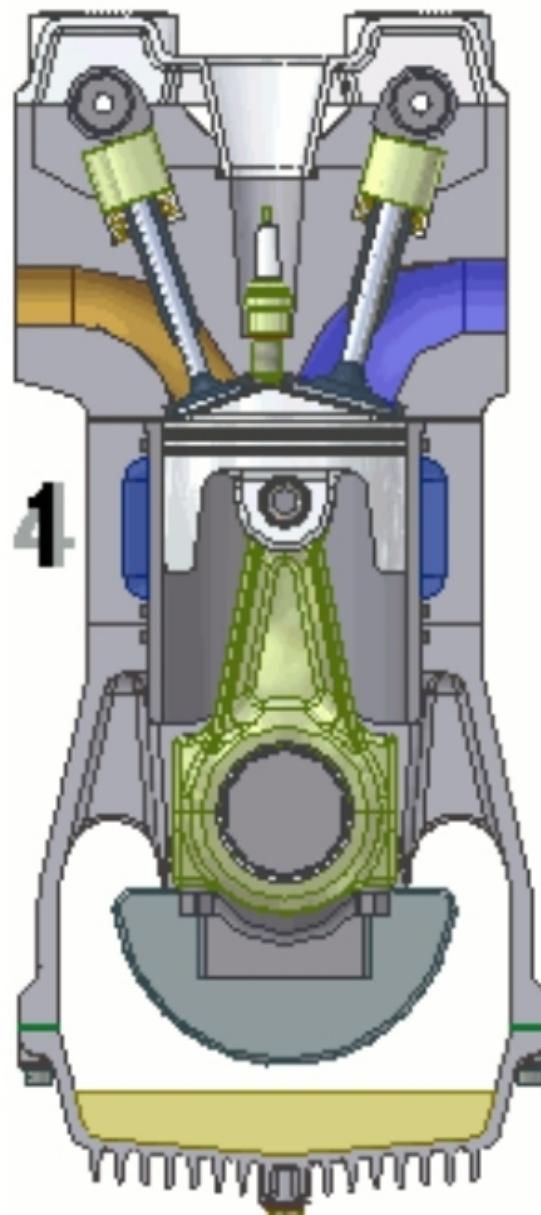
# Arbeitsplatz 2001



Based upon the book *Getting Things Done* by David Allen, © David Allen  
 This design by Douglas Johnston for the D\*I\*Y Planner ([www.DIYPlanner.com](http://www.DIYPlanner.com))

# The Web As Movement.

Viertakter  
Ottomotor:



1. Ansaugen
  2. Verdichten
  3. Arbeiten
  4. Ausstoßen
- = Ansaugen ...

Dank für die Metapher  
an Matt Webb



Wissen, dass nicht im Umlauf ist, ist jetzt schon vergessen.



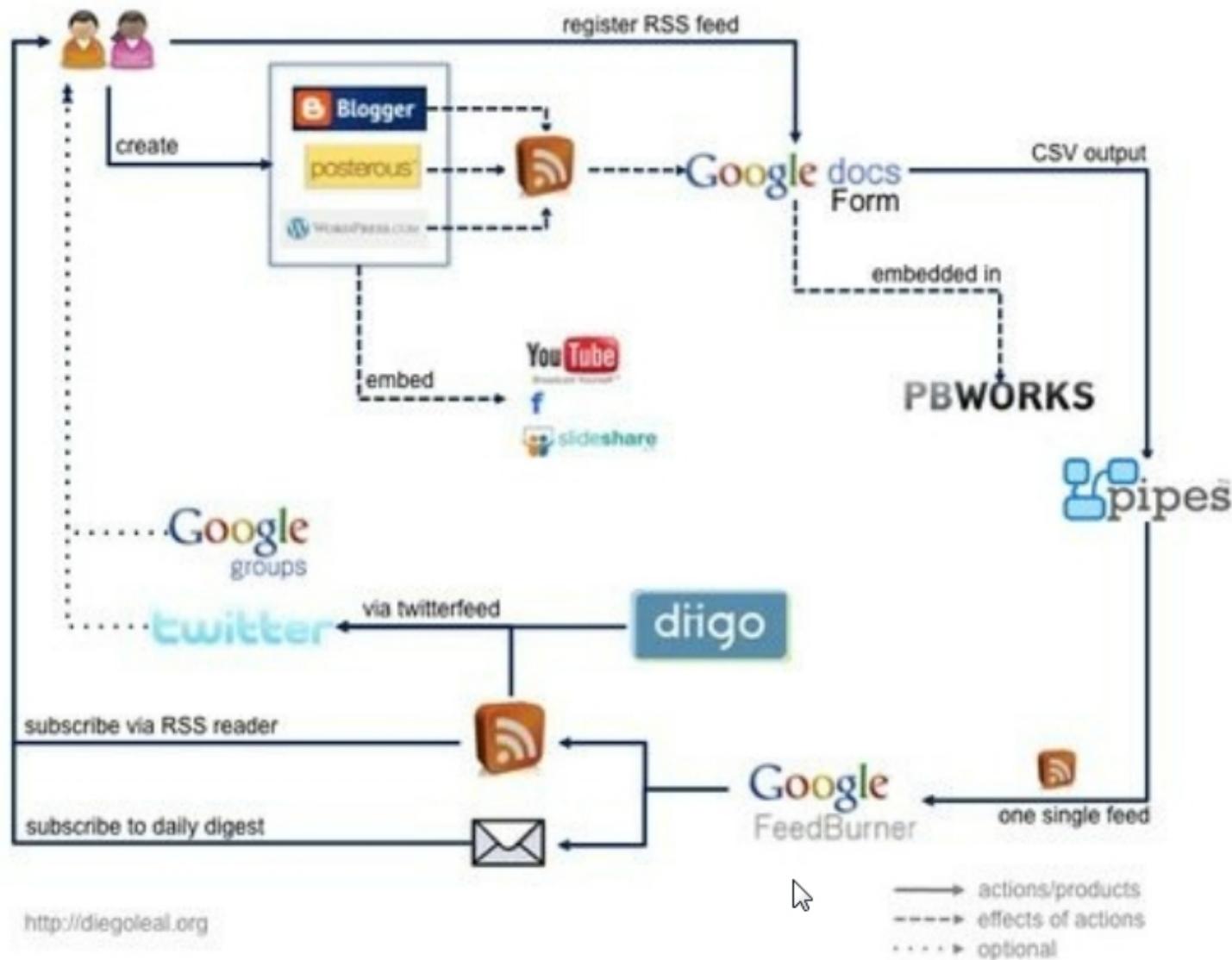
# „Microlearning“ als Design-Herausforderung

"Design" von Microcontent-basierten Umgebungen,  
die „Lernen“ begünstigen, d.h. also von:

- Microcontent-Applikationen durch Programmierer/Architekten/Interface-Designer,
- übergreifenden Kontext-Umgebungen, die aus mehreren gebündelten Apps bestehen,  

- von "Informationslandschaften" (Inhalte, Links usw.)
- von Lern-Communities (wie #opco), also Szenarien, Spielregeln, Rollen usw.,
- persönliches Design & Aneignung der ganz eigenen, für mich passenden Info- und Lern-Umgebung bzw. "Lern-Loops". Also welchen Impulsen ich mich aussetzen will (durch vielfältige Anpassung, Tuning,...), was wieder vom App-Design begünstigt sein sollte.

# Kreislauf von „Microcontent“ als kollaborative Lernumgebung: „Kurs 2.0“



# WORLD OF Warcraft

# LearnCraft



# Sieben Prinzipien für das Design von Wissensarbeit 2.0-Umgebungen

1. Jede/r NutzerIn fühlt sich als Mittelpunkt des Universums
2. Der Grundstoff ist *Microcontent*: nicht größer als ein Screen, nicht länger als eine Aufmerksamkeitsspanne
3. Den Eindruck von Einfachheit erzeugen
4. Offenheit, Offenheit, Offenheit (des Design, der Inhalte, der Kollaboration)
5. Reiche Peripherie, beiläufige Aufmerksamkeit
6. Flow-Erlebnis (nicht vordefinierte Workflows)
7. Jeder Klick zuviel ist tödlich

# Danke.

<http://etherpad.com/microlearning00>

Martin Lindner  
ml@wissmuth.de  
twitter.com/martinlindner