



VII EDYCJA E-LEARNING FUSION
DIGITAL LEARNING & training market
CONFERENCE & EXHIBITION 2023

NEW

14-15 Listopada 2023
WARSZAWA

Piotr Piasecki

Polska Izba Firm Szkoleniowych

Zaprezentuję temat:

Wybrane trendy i zmiany w edukacji pracowników

Organizator:

Digital
Learning
Centre

Jakiej nowej wiedzy dostarcza nam
nauka o uczeniu się człowieka?



PRZEMOC EDUKACYJNA?

„Nie uczymy się
wszystkiego, co na nas
napiera, ale tego co ma
korzystne konsekwencje”

Manfred Spitzer



Wiele z...

naszych umiejętności

naszego opanowania wiedzy

naszego poczucia celu

naszej pewności siebie

pochodzi z działania w grupie



Kontekst społeczny
wzmacnia
mechanizm nagrody i
wzmacnia uczenie się



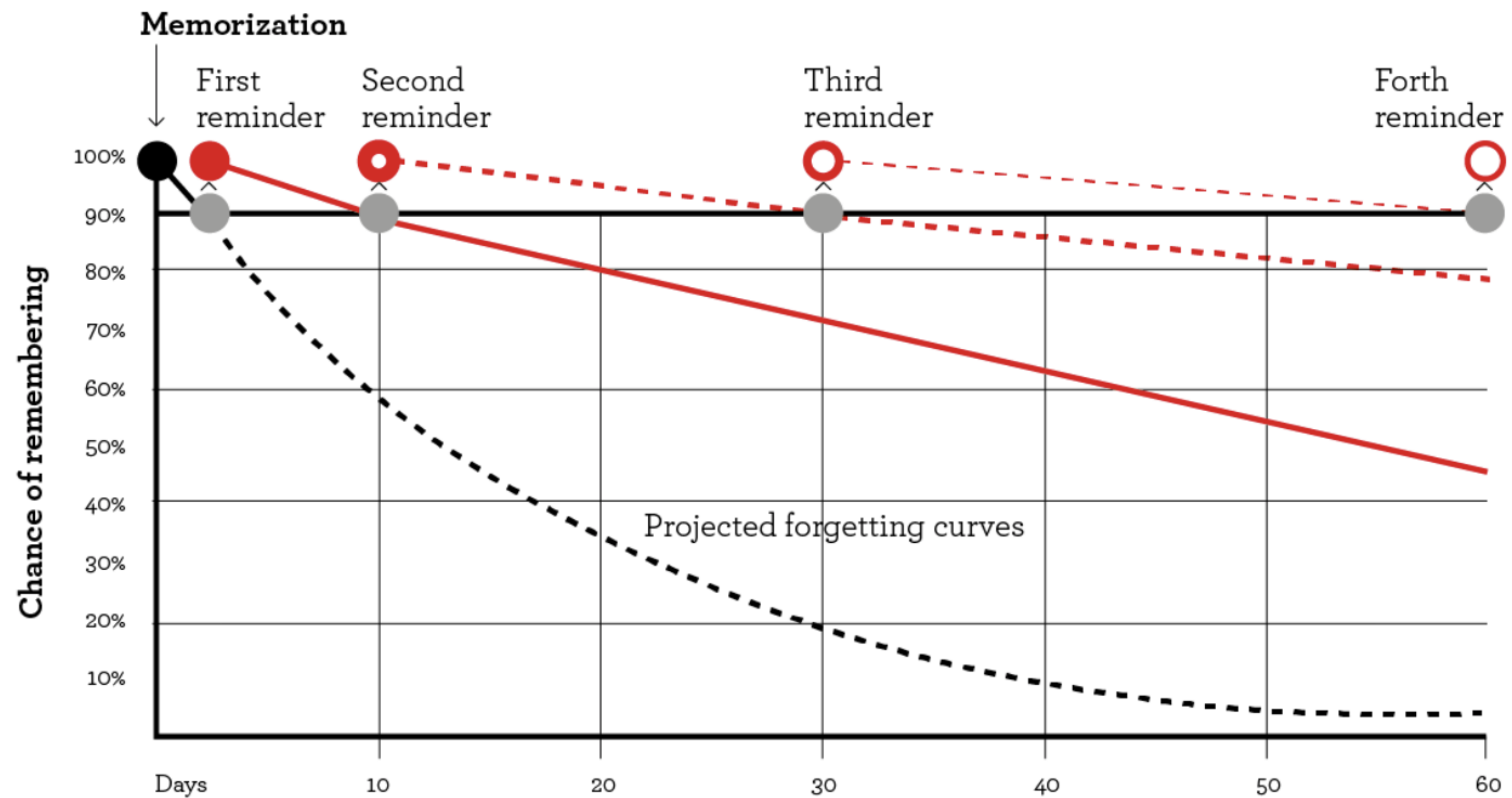
82%

of employed Americans say face-to-face interactions are important for professional training events.

SOURCE: BUSINESS TRAVEL SURVEY, AMERICAN HOTEL AND LODGING ASSOCIATION, 2022

Dobra wiadomość?

Use it or lose it!



Pojemność mózgu



limit tkwi w uwadze i możliwościach percepcyjnych

limit tkwi w pamięci krótkotrwałej

limit nie tkwi pamięci długotrwałej (jest nieograniczona)



Za czym
podąża nasza
uwaga?

Szukam tego
Jest to pod pewnymi względami sensowne
Muszę/chcę podjąć jakąś akcję
Coś jest zaskakujące, nieoczekiwane lub szokujące

JAK UCZY SIĘ LUDZKI MÓZG?

rozproszona holarchia - złożona organizacja informacji

lewopółkulowy szef - maszyna wyłapująca reguły, struktury

plastyczność - reprezentacje neuronowe

autofocus - czujność, uwaga selektywna, koncentracja na miejscu lub obiekcie

samo-uczenie - od pamięci krótkotrwałej do długotrwałej

automatyk - automatyzmy, nawyki, wskazówki, zależności i skojarzenia

konsolidacja - aktywny proces poznawczy dopasowującym nowe fakty do wcześniej zapamiętanych

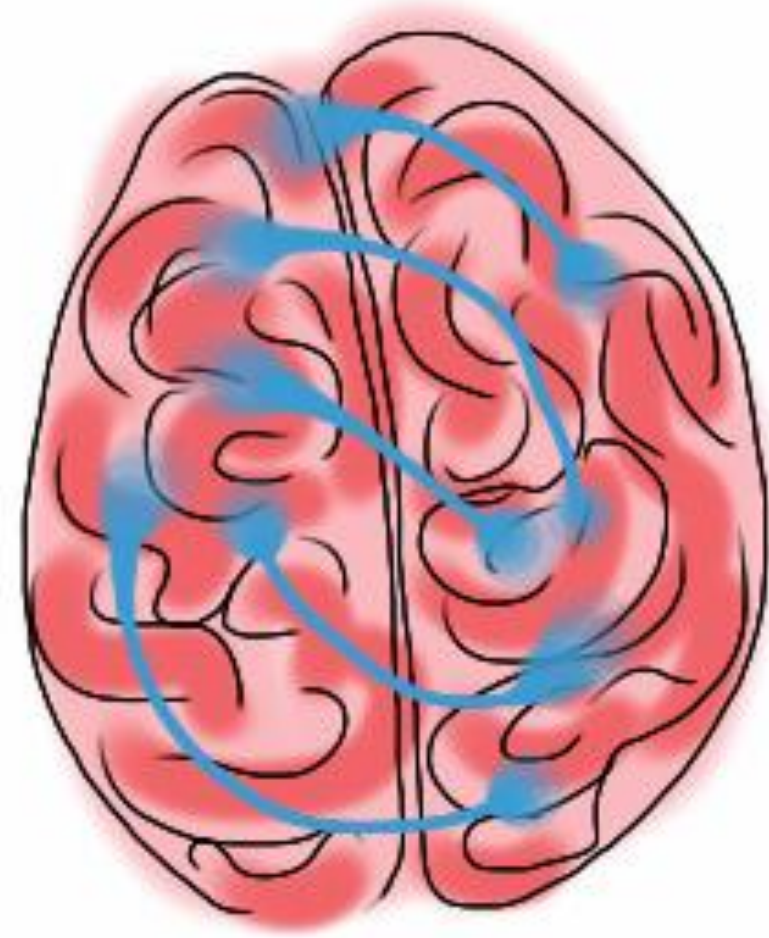




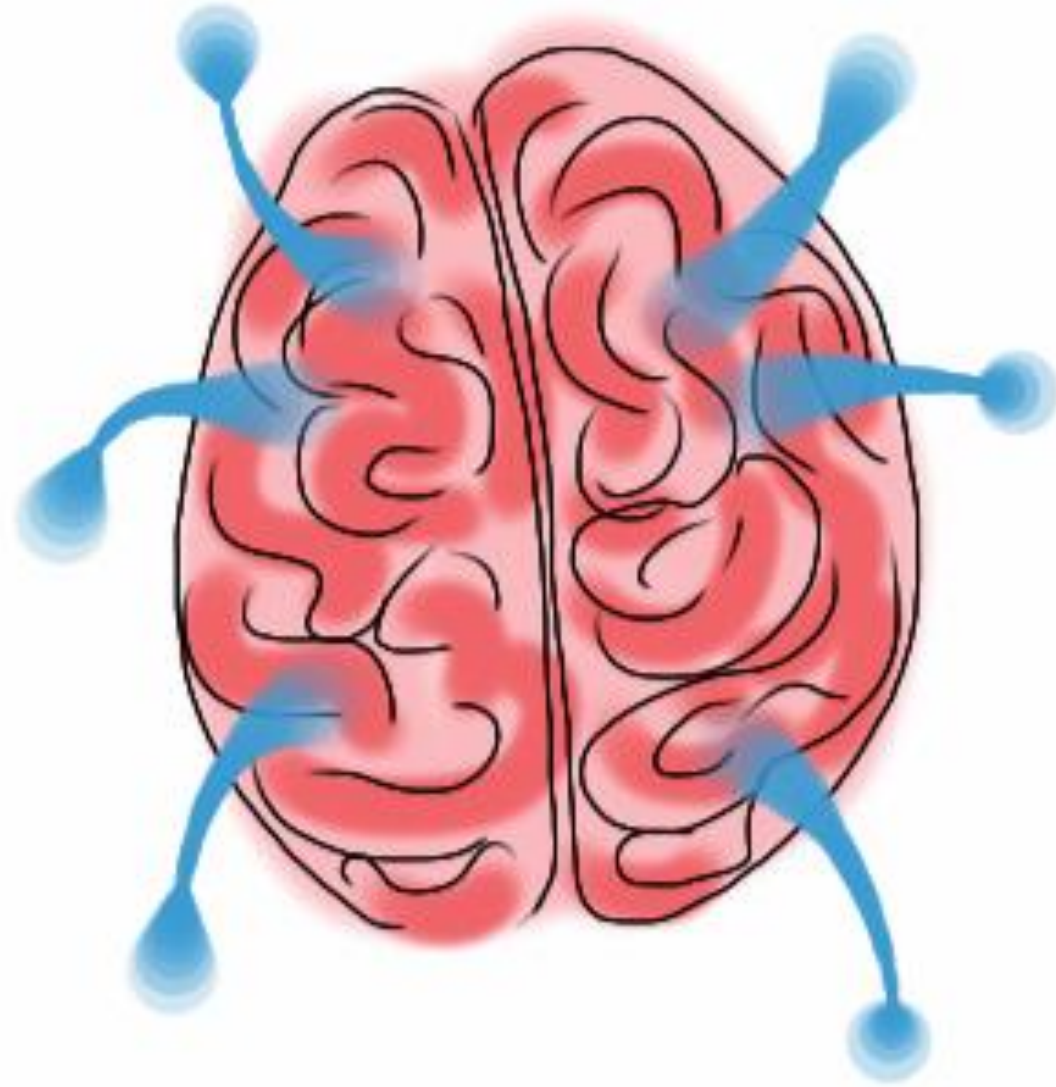
W przeszłości nauka opierała się na treningu pamięci bo mało kto potrafił czytać i pisać

Zaprojektuj uczenie się, aby wspomagać odpowiedni rodzaj pamięci!

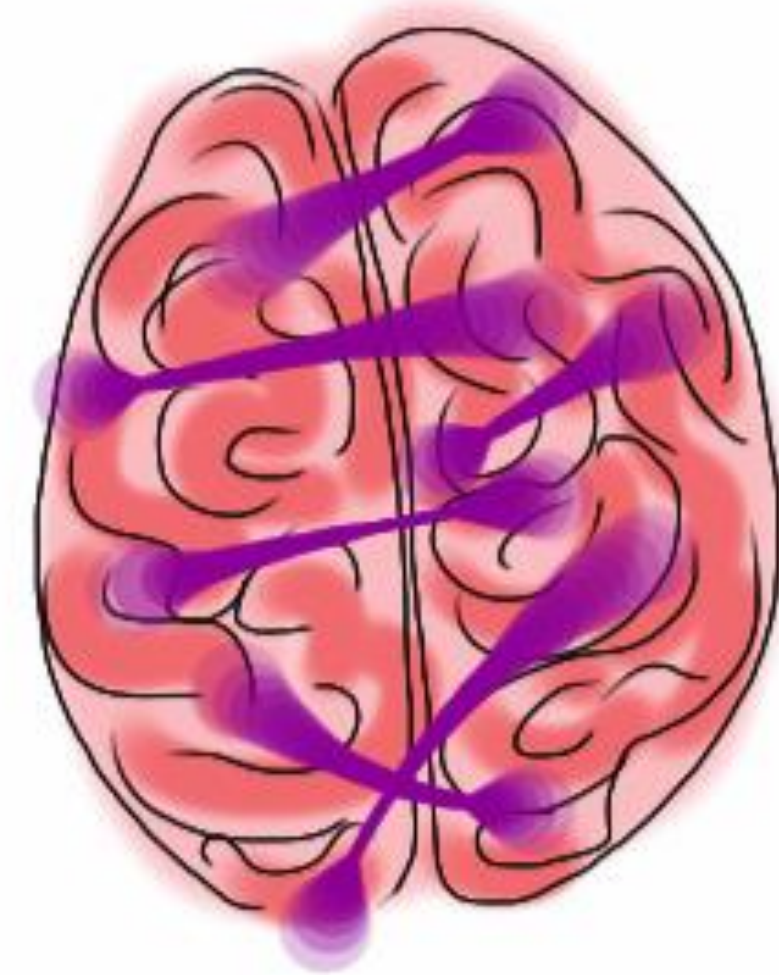
#changell facilitated by @caurasa



Learn



Unlearn



Relearn

- Toffler
as cited in
"NOW YOU SEE IT"
by @CathyNDavidson

Jak zmieniają się potrzeby uczących się?

“Engineering Bottleneck (Frey & Osborne, 2017)”

Tasks requiring the high and deep level of perception and manipulation

Perception and Manipulation tasks

Tasks requiring creativity, such as proposing original ideas appropriate to creative values

Creative Intelligence Tasks

Tasks requiring human social interaction and cognition of human emotions

Social Intelligence Tasks

Profile



Susan Clavin
Mobile Developer

She works on disruptive, innovative, and emergent digital mobile technologies and methodologies.

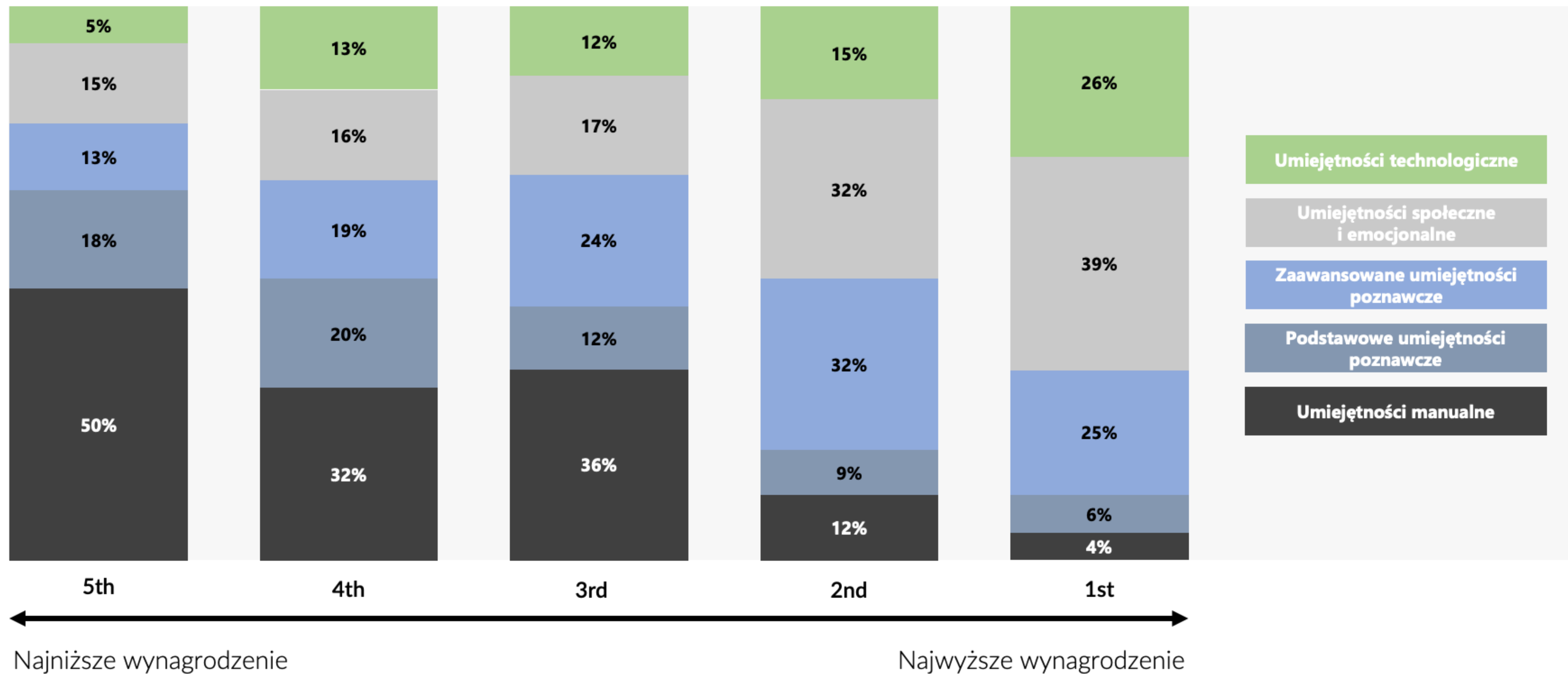
From Degreed:

- 63 Followers
- 62 Following
- ITIL® Practitioner Certification
- SCRUM Master Certified
- Skill Certification in Business Intelligence
- 4 Focus Skills



Czas spędzony na korzystanie z poszczególnych kategorii umiejętności

Dane obejmują ponad 2000 zadań i aktywności wykonywanych na ponad 800 stanowiskach.



Źródło: Employment and Training Administration. US Department of Labor; O NET OnLine; US Bureau of Labor Statistics; McKinsey Global Institute analysis

Wyzwanie inkluzywności

Funkcjonalna definicja dostępności

Możliwość pozyskiwania tych samych informacji,

Możliwość angażowania się w te same interakcje,

Możliwość korzystania z tych samych usług

Jak zmieniają się potrzeby organizacji
w zakresie się?

Cross-Discipline Expertise



Deep Discipline
Expertise



T-Shaped Skills

Potrzeba innych ludzi

**KULTURA
ORGANIZACJI**
**KULTURA
UCZENIA**

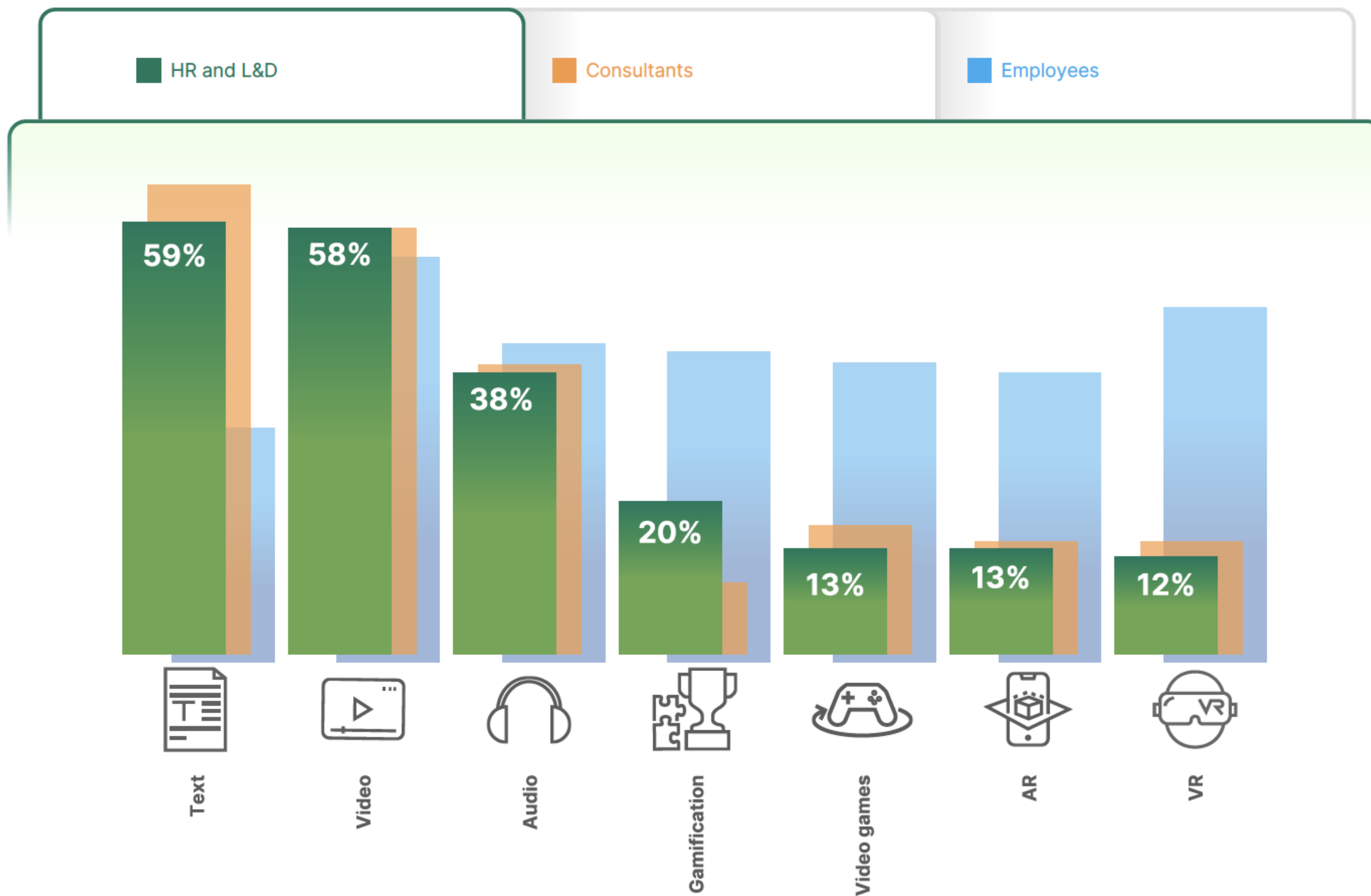
**PRACA SPRZYJAJĄCA
UCZENIU**

ŚRODOWISKO UCZENIA SIĘ

**ROZUMIENIE OTOCZENIA
I NETWORKING**

**STRATEGICZNA ROLA
UCZENIA**

**PROCESY
I NARZĘDZIA**



Różnica w zakresie potrzeb technologicznych

Use of AI-Enabled Applications for Talent and Learning

Review this list of possible uses of AI-enabled applications for talent and learning initiatives and note whether your company is currently using, plans to use within the next 24 months, or has no plans to use.

	Currently Using	Planning to Use Within 24 Months	Not Planning to Use
AI-embedded VR learning experiences	16%	41%	43%
Analytics	14%	45%	41%
Automatic language translation	24%	34%	42%
Chatbots	15%	38%	47%
Curation or development of content	21%	43%	36%
Measures of learning and business impact	25%	46%	29%
New-hire onboarding (or for those eligible for promotions)	23%	36%	41%
Personalized learning experiences	25%	45%	30%
Real-time training support	20%	45%	35%

Note: The highest and lowest values in each column have been highlighted.

Jak zmieniają się nasze możliwości projektowania i dostarczania usług rozwojowych?

Technologia

Metoda przygotowania i prowadzenia procesu wytworzenia lub przetwarzania jakiegoś dobra lub informacji. Technologia może oznaczać konkretny proces. [Wikipedia](#)

Trzy postulaty w projektowaniu usług rozwojowych

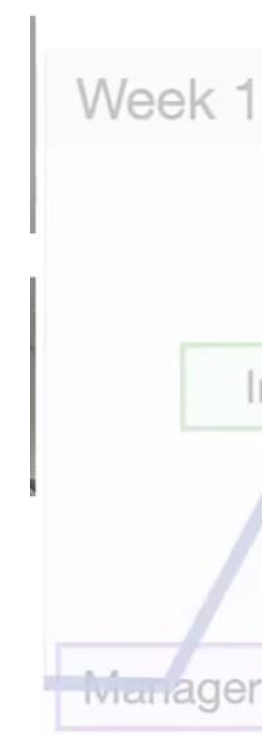


Kompiluj, adaptuj, ew. wymyślaj - wybór rozwiązania i narzędzi

Minimalizuj energię, czas i budżet jednocześnie
maksymalizuj efekty
Użyj gotowych narzędzi i formatów
Szukaj powiązania ze specyficznymi
potrzebami

Wyzwania

zbyt skomplikowane
zbyt drogie
zbyt angażujące
za dużo czasu
przytłaczające
niszczy własną inwencję



projektowanie „learning journey”

Week 1	Week 2	Week 3	Week 4	Week 5	Week 6	Week 7
	Webinar Practice		Webinar Practice		Webinar Practice	
Input		Input		Input		
	Action plan and on the job application					

Dobry argument za blended

TABLE 1

Simulation Use by Content Area

For which of the following content areas does your organization use technology-based simulations? For which does it use nontechnology-based simulations? (Select all that apply.)

Content Area	Technology-Based Simulations	Nontechnology-Based Simulations	Scenario-Based Learning
Interpersonal skills	35%	61%	61%
Leadership and Management Development	33%	67%	66%
Mandatory and Compliance	46%	29%	46%
Onboarding and New Employee Orientation	30%	39%	33%
Sales (Including Product Training)	26%	37%	41%
Technical (Including Processes and Procedures)	70%	44%	49%

Note: The top-two responses for each column are in bold.

DELIVERY METHODS BY KNOWLEDGE TYPE

Knowledge	Traditional Delivery	Gaming Elements
Declarative Knowledge	<ul style="list-style-type: none"> Presentation (instructor or e-learning delivery) Reference or job aid Quiz or knowledge checks 	<ul style="list-style-type: none"> Trivia games Card/board games Puzzle games Examples: Trivial Pursuit, Wits and Wages, 5 Seconds
Conceptual Knowledge	<ul style="list-style-type: none"> Matching activities Presentation (instructor or e-learning delivery) Visual models Role play Knowledge checks 	<ul style="list-style-type: none"> Matching games Card/board games Puzzle games Examples: Concentration, Memory
Procedural Knowledge	<ul style="list-style-type: none"> Observe the process Practice Teach others the process On-the-job observations 	<ul style="list-style-type: none"> Sequencing games Matching games Building games Examples: Mouse Trap, Fluxx, Sequence, Diner Dash, Suspend
Decision Making	<ul style="list-style-type: none"> Role play Observations Simulations 	<ul style="list-style-type: none"> Team games Simulations Branching games Problem-solving games Examples: Risk, The Sims, Monopoly, Bohnanza, Ticket to Ride
Communication/ Soft Skills	<ul style="list-style-type: none"> Role play with feedback Models 	<ul style="list-style-type: none"> Team games Simulations Role-playing games Examples: Pictionary, Taboo, Bubble Talk, Story Cube, Apples to Apples

W projektowaniu drugoplanowe jest środowisko, metody i narzędzia

Na pierwszym planie są cele uczenia się

Kreowanie sytuacji edukacyjnych



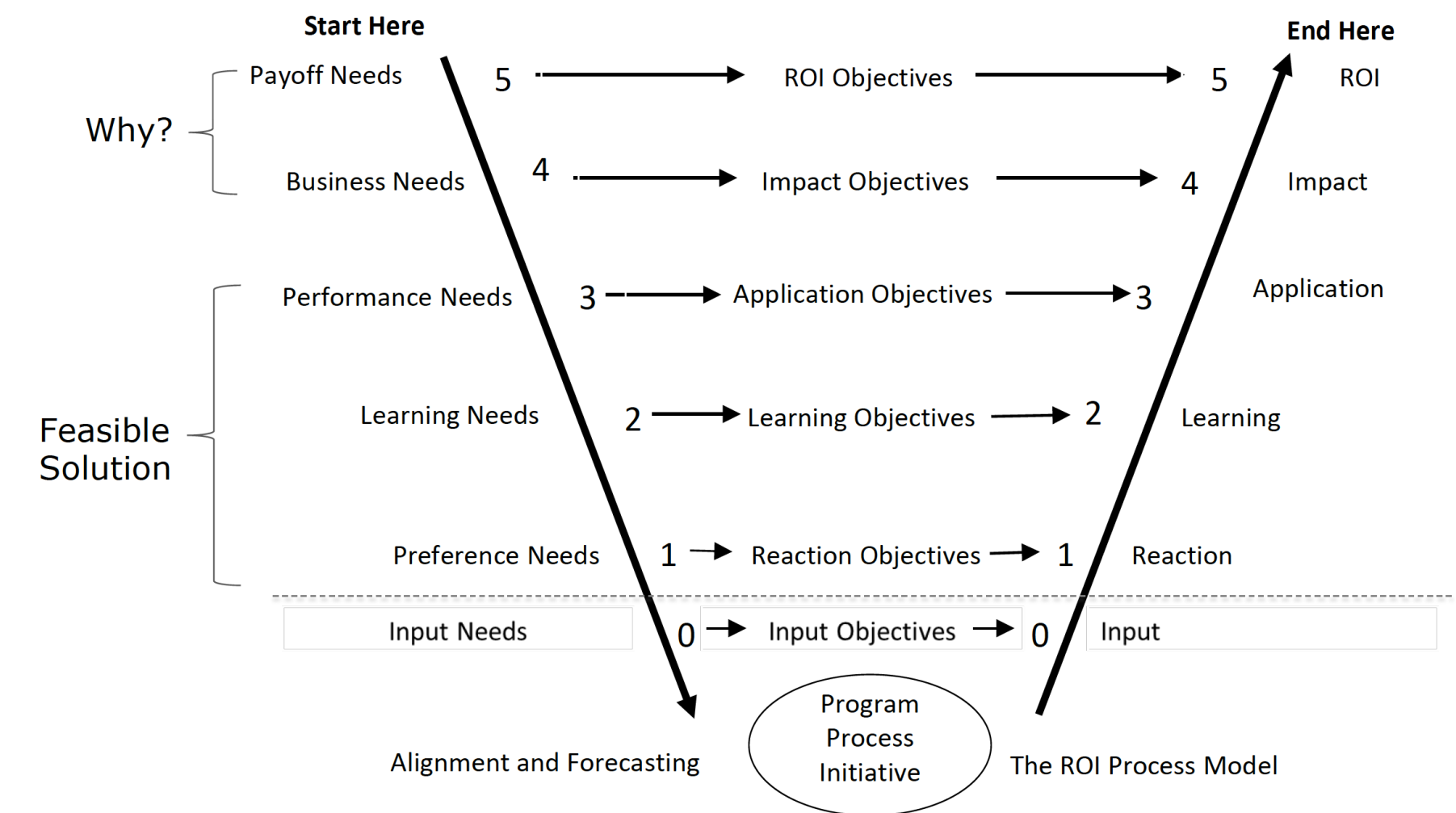


- A. CHALLENGE BASED LEARNING
- B. ACTION LEARNING
- C. PROJECT LEARNING

Narzędzia i metody transferowe, wdrożeniowe, „boosting”, hybrydowe metody pracy, aktywność rozwojowa w różnym czasie, integracja metod cyfrowych i analogowych

ROI INSTITUTE®

Alignment Model



Nigdy wcześniej nie było tyle możliwości, aby zintegrować efekty poziomów 1-5



E-LEARNING FUSION 2023

Organizator:

Digital Learning Centre



Let's Fintech

