



# Handreichung – Nutzbare Instrumente aus dem Projekt MobiLe!

- 1. Einleitung – Allgemeines zu MobiLe!**
- 2. MobiLe! im Detail – Vorgehen im Projekt**
- 3. Instrumente und Materialien**
  - 3.1. Befragung im Unternehmen
  - 3.2. Workshopkonzept: Hemmnisse bei der Einführung digitaler Tools
  - 3.3. Veranstaltungskonzept: Digitale Tools
  - 3.4. Wissensmediathek
  - 3.5. Lernvideo
  - 3.6. Unterrichtskonzept: Digitale Kompetenzen
  - 3.7. Personalbefragungen
  - 3.8. Einführung eines Kompetenzmanagements
- 4. Anhang**

## Anhang

- a. Flyer MobiLe!
- b. Präsentation MobiLe!
- c. Fragebogen 1
- d. Fragebogen 2
- e. Checkliste bei der Einführung digitaler Tools
- f. Präsentation Umgang mit Widerständen
- g. Blanko Karteikarte
- h. Karteikarte edutags Beispiel
- i. Lernvideo Tutorial
- j. Unterrichtskonzept Digitale Kompetenzen
- k. Erfahrungen und Inhalte

# 1. Einleitung - Allgemeines zu MobiLe!

## Zusammenfassung Projekt

Das Projekt MobiLe! „*Mobiles Lernen im Digitalisierungsprozess Wirtschaft 4.0*“ wurde nach einer dreijährigen Laufzeit am 31.12.2020 erfolgreich beendet. MobiLe! wurde durch den Freistaat Thüringen aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds gefördert und beschäftigte sich mit klein- und mittelständischen Unternehmen (KMU).

MobiLe! hat KMU zum Umgang mit den einhergehenden Veränderungsprozessen der Arbeitsabläufe im Zeitalter der Digitalisierung beraten. Zentrale Fragen in der Projektarbeit waren, wie Unternehmen ihre Lernkultur verändern und im Rahmen der Digitalisierung gestalten können. Unter welchen Bedingungen funktioniert mobiles Lernen am Arbeitsplatz am besten und was brauchen Unternehmen, um entsprechende Strategien entwickeln und umsetzen zu können? Mitarbeiterbindung, Abbau von Ängsten und die Generationenfrage in Unternehmen spielten dabei ebenso eine große Rolle. Digitalisierung bedeutet nicht nur das Einführen von digitalen Endgeräten. Es bedeutet im gleichen Maß die MitarbeiterInnen dafür aufzuschließen und offen den Prozess mitzugestalten. Sich im Dschungel der digitalen Möglichkeiten zurecht zu finden, ist manchmal eine Herausforderung und unterliegt einer großen Schnelllebigkeit.

Anhang:  
„Flyer  
MobiLe!“



## **Wissenstransfer**

Die Projektlaufzeit von MobiLe! ist nun vorüber. Wir konnten die Projektaufgaben erfolgreich umsetzen. Mit der vorliegenden Handreichung möchten wir die Projektergebnisse für Unternehmen mit Bedarf branchenübergreifend nutzbar machen.

Zum einen haben wir dafür unser Webportal [www.projekt-mobile-thueringen.de](http://www.projekt-mobile-thueringen.de) aufbereitet und Wissen rund um die oben genannten Themen in einer **Wissensmediathek** organisiert. Zu finden sind dort:

- Toolbox: Hilfreiche Links, Übersicht von Handwerkszeugen strukturiert durch Keywords,
- Blogartikel u.a. mit Einblicken in unsere Arbeit und
- Studien und Literatur.

Im Abschnitt *3. Instrumente und Materialien* wird darauf noch genauer eingegangen.

Zum anderen haben wir in der vorliegenden Handreichung Materialien gesammelt, auf die interessierte Unternehmen unkompliziert zurückgreifen können und so Unterstützung bei der Umsetzung konkreter Maßnahmen haben.

### **Handreichung:**

- Die entstandenen Materialien werden mit Beschreibungen zum Vorgehen in dieser Handreichung geteilt, um eine Umsetzung für weitere Unternehmen zu ermöglichen.
- Die Materialien ergeben insgesamt kein Curriculum. Alle enthaltenen Elemente bauen nicht aufeinander auf. Stattdessen stellen sie eine Auswahl an Materialien, Konzepten und Vorgehensweisen dar, welche passgenau ausgewählt werden können.
- Die Materialien wurden für die durch uns betreuten Unternehmen im Projekt gezielt entwickelt und ausgewählt und immer unterschiedlich gestaltet.
- Die Handreichung soll eine praxisnahe Unterstützung darstellen mit direkt nutzbaren Instrumenten auf Basis unserer Erfahrungen im Projekt.



Wir unterstützen Sie auch nach der geförderten Laufzeit zu den Themen Digitalisierung, Lernen und Weiterbildung gerne!

**ÜAG gGmbH**

**Ilmstraße 1**

**07743 Jena**

**Tel.: 03641 806 5**

**E-Mail: [info@ueag-jena.de](mailto:info@ueag-jena.de)**

**[www.ueag.de](http://www.ueag.de) | [www.mobile.ueag.de](http://www.mobile.ueag.de)**

## 2. MobiLe! im Detail – Vorgehen im Projekt

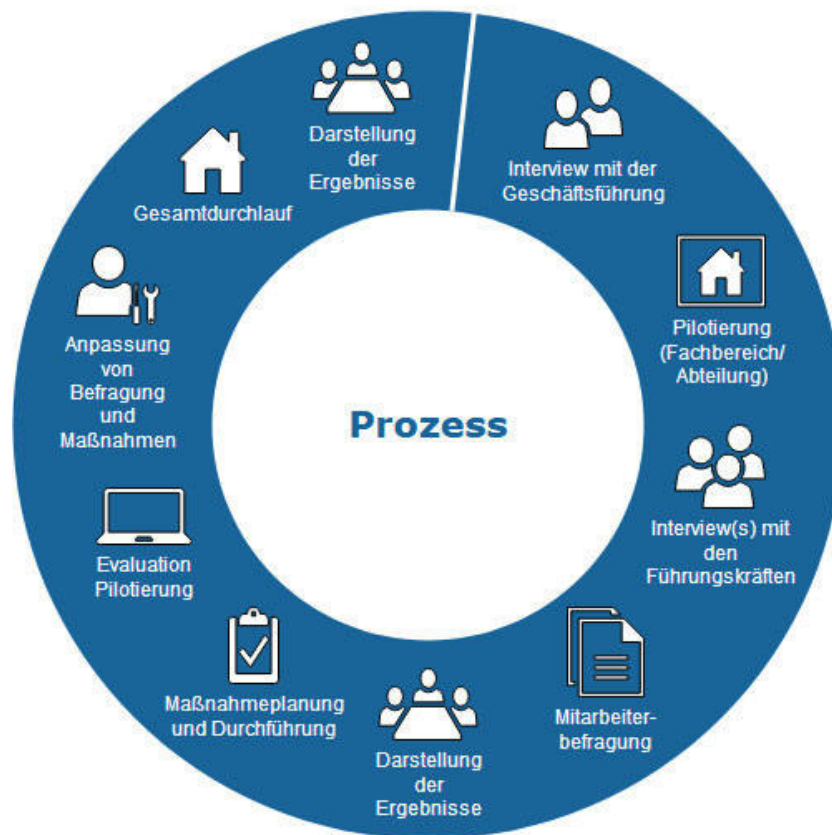
Vor dem Hintergrund der zunehmenden Digitalisierung der Wirtschaft steigen die Chancen und Herausforderungen sowohl für Thüringer Unternehmen als auch ihrer Beschäftigten. Zum einen können mit Hilfe digitaler Technik, Produktionsprozesse, Arbeitsabläufe oder Beschäftigungsmodelle neu gedacht und ihre Potentiale wettbewerbsorientiert genutzt werden. Zum anderen werden in diesem Arbeitskontext erhöhte Qualifikationsanforderungen an Beschäftigte gestellt.

„MobiLe!“ setzte genau an diesem Punkt an: Thüringer Unternehmen wählten sich nach dem Baukastenprinzip verschiedene für sie passende Bausteine aus, die miteinander kombiniert bzw. aufeinander aufgebaut oder um eigene Themen ergänzt werden konnten. Ziel des unternehmensinternen Coachings war es, die Unternehmen zu befähigen, digitale Techniken zur Qualifizierung ihrer Beschäftigten am Arbeitsplatz und zum Wissensmanagement zu nutzen. Dabei stehen folgende Module zur Wahl:





Mit dem Konzept des mobilen Lernens ergibt sich für Unternehmen langfristig die Chance, Beschäftigte passgenau auf ihre Bedarfe zu qualifizieren und somit einen Beitrag zur Fachkräftesicherung zu leisten.



### Ablauf

- Experteninterview zum Stand der Digitalisierung im Unternehmen
- Befragung der Beschäftigten zum Qualifikationsstand und –bedarf im Kontext der Digitalisierung
- Konzeption einer Handlungsstrategie anhand des Baukastenprinzips
- Unternehmenscoaching
- Wissenstransfer und Erfahrungsaustausch zwischen den branchenübergreifenden Unternehmenspartnern im Projekt
- Evaluation des Projektes und der Nutzung mobiler Lernformen für unternehmensspezifische Qualifizierung
- Erstellung einer branchenübergreifenden Materialsammlung und Online-Wissensmediathek

## Anhang zum Vorgehen im Projekt

### *"Präsentation MobiLe"*

- beschreibt und illustriert das Vorgehen und die Ansätze im Projekt detaillierter
- diene der Sensibilisierung für das Thema und der ersten Erläuterung und Einordnung relevanter Begrifflichkeiten

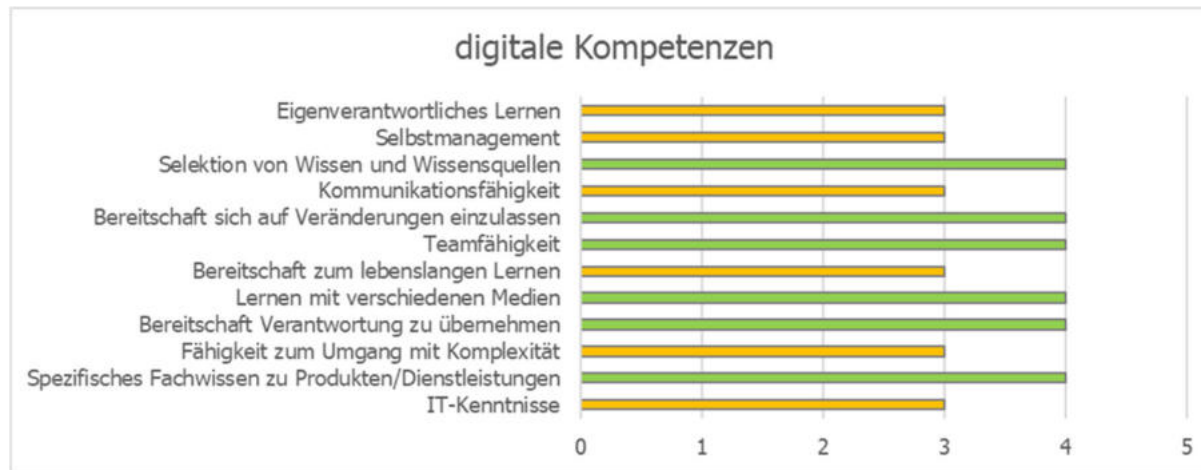


## 3. Instrumente und Materialien

### 3.1. Befragung im Unternehmen

Im Projekt wurden mehrere Befragungen durchgeführt.

- Zunächst als Einstieg zum Zeitpunkt 1: Das Ziel der Interviews war es, Informationen über die aktuelle Situation, Wünsche und Bedarfe von KMU im Hinblick auf Lernkultur und Digitalisierung zu gewinnen. Die gewonnenen Informationen wurden zusammengefasst und ausgewertet. Dies diente als Basis für die Beratung von KMU.
- Insgesamt dauerten die Gespräche maximal 2 Stunden. Alle Daten wurden vertraulich behandelt und anonym ausgewertet.
- Ansprechpartner waren jeweils die Geschäftsführung oder eine Person, die im Unternehmen Überblick v.a. über Personalprozesse hat
- Feedback: Ableitung von Handlungsfeldern, Basis für Zusammenarbeit



Anhang:  
„Vorlage  
Fragebogen 1“  
„Vorlage  
Fragebogen 2“



Zum Ende des Projektes fand eine wiederholte Befragung zum Vergleich von Entwicklungen und zum Einfangen eines Stimmungsbildes unter dem Eindruck der Coronakrise statt. Es ergibt sich im Fragebogen ein Mix aus identischen Fragen zum ersten Fragebogen und zum Teil neuen Fragen. Das Interview wurde online mit Hilfe des Systems **LimeSurvey** durchgeführt um persönliche Kontakte zu minimieren. Außerdem unterstützte die Onlinebefragung unseren Ansatz im Projekt vom gelebten Umgang mit digitalen Tools.

### 3.2. Workshopkonzept: Hemmnisse bei der Einführung digitaler Tools

Die Einführung digitaler Prozesse und Tools im Unternehmen setzt voraus, dass Führungspersonen die gesamte Belegschaft dafür sensibilisieren und Akzeptanz schaffen.

Den Hemmnissen und Widerständen sollte dabei viel Zeit gewidmet werden.

Unser entwickeltes Workshopkonzept ist für viele verschiedene Zielgruppen anpassbar und mit variabler Zeitdauer gestaltbar.

Anhang:

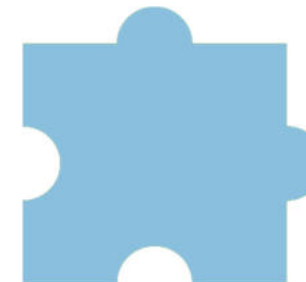
„Checkliste bei der Einführung digitaler Tools“

„Präsentation Umgang mit Widerständen“



## Voraussetzungen für die erfolgreiche Arbeit mit digitalen Tools und Aufzeigen der Stolpersteine

- Was muss man bei der Einführung beachten?
  - technische Voraussetzungen
  - Installation notwendig oder nicht? Abwägen wenn beide Möglichkeiten verfügbar sind (browsergestützte Nutzung vs. App)
  - Bestimmungen der IT-Abteilung
  - notwendige Vorbereitungszeit (wenn Installation nötig)
- Mitnahme der Teammitglieder
  - Absprachen wofür das Tool genutzt werden soll
  - Aufzeigen von Vor- und Nachteilen
- Was tun bei Widerständen im Team?
- Was sind mögliche Ängste und wie kann man ihnen begegnen?
- Wie ändert sich die Zusammenarbeit, v.a. bei Tools wie z.B. Slack oder asana, bzw. wie muss sie sich ändern?
- Sind Schulungen oder Einführungsveranstaltungen nötig?
- Wer steht bei Fragen bereit?



### 3.3. Veranstaltungskonzept Digitale Tools

- Veranstaltungskonzept, welches sehr variabel und für viele verschiedene Zielgruppen einzusetzen ist
- Als Veranstaltung für Unternehmen konzipiert, MobiLe! hat dies mehrfach durchgeführt mit MitarbeiterInnen der ÜAG als interne Weiterbildung und Inhouseschulung
- Ebenso durchgeführt mit Auszubildenden unterschiedlicher Fachrichtungen in Präsenzworkshops und digital
- Interaktiv gestaltet in Form eines kleinen Stationenparks, Infostationen mit IT Technik zum Ausprobieren
- Digitale Tools aus den Bereichen: Projektmanagement, Kommunikationstools, Tools für Präsentationen und interaktive Workshopgestaltung
- Infos zu digitalen Tools werden als Karteikarten zusammengefasst, Kategorien sind Funktionen, Finanzen, Datenschutz und Limits der kostenfreien Varianten.
- bewusst reduzierte Erläuterung des Tools um den Ausprobiercharakter zu stärken

Anhang:

„Blanko  
Karteikarte“

„Karteikarte  
edutags Beispiel “





Ziel des Workshops ist es, Lust auf unterschiedliche digitale Tools zu machen und gleichzeitig für Aspekte wie Kosten und Datenschutz zu sensibilisieren. Er dient dem Erfahrungsaustausch und ermöglicht Diskussionen: Für wen ist welches Tools und für welche Anwendung geeignet, Kennenlernen von digitalen Tools wie Trello, asana, Slack, Dropbox, FreeMind, edutags, .... usw.



### 3.4. Wissensmediathek

**Toolbox – Ein Lotse durch den Dschungel an Angeboten zur Digitalisierung**

[www.projekt-mobile-thueringen.de/wissensmediathek/toolbox/](http://www.projekt-mobile-thueringen.de/wissensmediathek/toolbox/)

Hier finden Sie eine Übersicht von **Handwerkszeugen** zu allen Themenbereichen des Projektes MobiLe! Darunter finden sich u.a. Links zu digitalen Tools, Apps, Onlinekursen, Checklisten und Filmen usw. Neben einer kurzen Beschreibung und einer Zuordnung durch Keywords gelangen Sie über die Links direkt zu den Angeboten.

MOBILES LERNEN 4.0

› WISSENSMEDIATHEK

› TOOLBOX

**Toolbox** des RKW  
Kompetenzzentrums

umfangreiche Sammlung an Tools für die unternehmerische Praxis - z.B. Checklisten, Videos, Leitfäden, Formulare, weiterführende Links

verschiedene Themenfelder zur Auswahl von Arbeitszeit, Attraktivität über Diversität bis hin zu Personal und Geschäftsmodellentwicklung

KMU  
digitale Tools  
Innovation  
Personal  
Arbeitszeit

<https://www.rkw-kompetenzzentrum.de/toolbox/>

**Klicksafe**

kompetente und kritische Nutzung von Internet und neuen Medien vermitteln

stellt Materialien zu allen Themen rund um digitale Medien für Kinder/Jugendliche, Eltern und Pädagogen zur Verfügung

Digitalisierung  
Vor- und Nachteile  
Ratgeber  
pädagogisches  
Lehrmaterial

<https://www.klicksafe.de/>

**Edukatico**  
Suchportal für  
Online-Kurse

kostenloses und unabhängiges Such- und Vergleichsportal

50 Anbieter von Online-Kursen, Online-Vorlesungen oder MOOCs aus 22 Fächern wie Chemie, Technik, Politik, Pädagogik, Sprachen etc. vergleichbar

E-Learning  
lebenslanges Lernen  
Weiterbildung  
Qualifizierung

<https://www.edukatico.org/de>

## Literatur und Studien

[www.projekt-mobile-thueringen.de/wissensmediathek/literatur-studien-part-i/](http://www.projekt-mobile-thueringen.de/wissensmediathek/literatur-studien-part-i/)

Wie die Toolbox sind die Studien zu den Themen Digitalisierung, Lernen und Weiterbildung auch so aufbereitet, dass es möglich ist, übersichtlich einen Überblick über aktuelle Veröffentlichungen zu bekommen und sich gleichzeitig bei Bedarf detaillierter zu informieren. Die thematische Einordnung erfolgt mittels Keywords, ein Link führt zur jeweiligen Quelle. Zudem sind die Studien mit Blogartikeln verknüpft, in denen wir auf die Daten zurückgegriffen haben.

MOBILES LERNEN 4.0

WISSENSMEDIATHEK

LITERATUR/STUDIEN PART I

TITEL (AUTOR)	KEYWORDS	LINK	BLOG
<b>The future of employment:</b> How susceptible are jobs to computerisation? (Frey & Osborne)	Occupational Choice Technological Change Wage Inequality Employment Skill Demand	<a href="https://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/">https://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/</a>	Wie der digitale Wandel die Arbeits- und Berufswelt verändert
<b>Die Roboter kommen.</b> Folgen der Automatisierung für den deutschen Arbeitsmarkt (Brzeski & Burk)	Deutscher Arbeitsmarkt Automatisierung der Berufsfelder Roboter Industrie 4.0 Digitalisierung	<a href="https://www.ing.de/">https://www.ing.de/</a>	Wie der digitale Wandel die Arbeits- und Berufswelt verändert
<b>Die Digitalisierung verändert die Berufswelt.</b> Substituierbarkeitspotenziale in Thüringen (Kropp, Theuer, Fritzsche, Buch & Dengler)	Digitalisierung Folgen der Digitalisierung in Thüringen Substituierung Thüringen Arbeitsmarkt Industrie 4.0	<a href="http://doku.iab.de/">http://doku.iab.de/</a>	Wie der digitale Wandel die Arbeits- und Berufswelt verändert
<b>HR-Report 2017</b> Schwerpunkt Kompetenzen für eine digitale Welt – Studie (Eilers et al.)	Digitale Welt Kompetenzerwerb Human Ressource	<a href="https://www.hays.de/">https://www.hays.de/</a>	Wie der digitale Wandel die Arbeits- und Berufswelt verändert

## Blog

<https://www.projekt-mobile-thueringen.de/blog/>

Auf dem Blog von MobiLe! sammeln sich über die Projektlaufzeit erstellte Artikel – inzwischen insgesamt rund 40 an der Zahl - zu folgenden Themenschwerpunkten:

- Artikel rund um die Themen Digitalisierung, Lernen und Weiterbildung mit aktuellen Studien- und Literaturbezügen
- Ausschnitte aus unserer Projektarbeit z.B. über durchgeführte Veranstaltungen, Coachings, Unterrichtskonzepte usw.



STUDIEN · 26. Oktober 2020

## Onlinemedien zeitsouverän nutzen

Die Nutzung von Onlinemedien in der deutschen Bevölkerung wächst und wächst und wächst...

[Mehr lesen...](#)

MOBILE! · 11. September 2020

## Ins kalte Wasser springen - meine Erfahrungen mit E-Tutoring

Die Arbeit im Projekt Mobile! ist sehr vielseitig. Jährlich vermitteln wir in mehrtägigen Workshops Kenntnisse zur digitalen Kommunikation, digitalen Medienkompetenz und Datenschutz. Was als Präsenzveranstaltung gut gelingt, kann auch Online funktionieren. Ein Erfahrungsbericht...

[Mehr lesen...](#)

GESELLSCHAFT · 09. Juli 2020

## Online Verreisen

Der Sommer ist da, die Sommerferien rücken in Thüringen immer näher und damit auch der Sommerurlaub. Doch dieses Jahr ist so einiges anders. Ein Blick darauf, wie weit wir online im Verreisen schon sind.

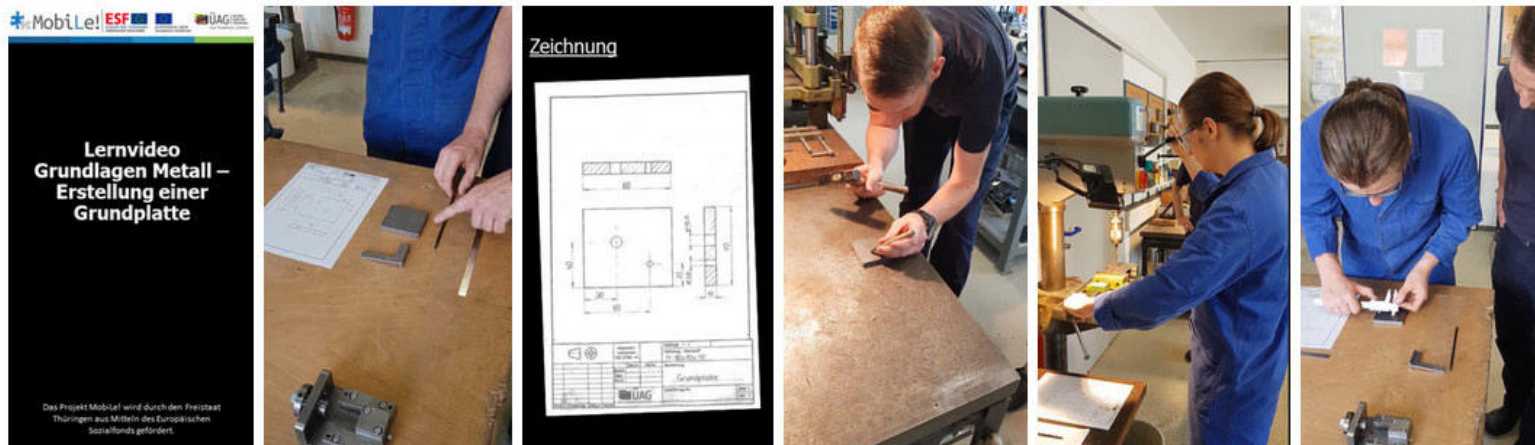
[Mehr lesen...](#)

### 3.5. Erstellung von Lernvideos

Hier zeigen wir im Auftrag eines unserer betreuten Unternehmen, wie man mit einfachen Mitteln ein Lernvideo selbst erstellen kann, um immer wiederkehrende Arbeitsschritte zu dokumentieren und als Lehr- und Lernmittel für Mitarbeitende nutzbar zu machen.

Anhang:

„Lernvideo Tutorial“ in Form eines Blogbeitrages



### 3.6. Unterrichtskonzept: Digitale Kompetenzen

Wir haben mehrere Workshops zur digitalen Kompetenzen mit Auszubildenden durchgeführt. Themenschwerpunkte waren dabei Datenschutz, Lernkompetenz, Funktionsweise digitaler Medien, Social Media-Kompetenzen, Umgang mit dem eigenen Profil, Nutzung von webbasierten Tools. Wir haben diese Workshops sowohl als mehrtätige Präsenzveranstaltung wie auch als Onlineseminar durchgeführt, beides jeweils mit durchweg positiver Resonanz.

In die Inhalte des Workshops fließen jeweils zum Teil einzelne Bausteine der hier vorliegenden Materialien ein wie z.B. das Tutorial zum Lernvideo und der Input zu digitalen Tools. Die Workshopinhalte können individuell zusammengesetzt und so an die jeweilige Zielgruppe angepasst werden.

Anhang:

„Unterrichtskonzept  
Digitale  
Kompetenzen“



„Erfahrungen und  
Inhalte“





### 3.7. Personalbefragungen

In zwei der durch uns intensiv betreuten Unternehmen haben wir Personalbefragungen durchgeführt.

Dabei wurde in der Fragebogenkonzeption eng mit den Führungskräften zusammengearbeitet. Die Geschäftsleitung erhielt im Anschluss an die Befragung jeweils eine ausführliche Auswertung der Ergebnisse.

Die Ziele der Befragungen waren jeweils:

- Feedback für Geschäftsführung
- Verbesserung der Bedingungen für die ArbeitnehmerInnen

Die Daten wurden dabei anonymisiert ausgewertet, so dass es keine Rückschlüsse zu bestimmten Personen geben konnte. Wie auch bei der Abschlussbefragung nutzten wir hierfür das Onlinesystem *LimeSurvey*.

[www.limesurvey.org/de/](http://www.limesurvey.org/de/)

### 3.8. Einführung eines Kompetenzmanagements

Weiterbildung und neue Formen der Mitarbeiterqualifizierung waren neben den Themen Digitalisierung und Wirtschaft 4.0 wichtige Bausteine im Projekt "MobiLe!". Dabei erhielten wir von vielen Unternehmen die Rückmeldung, dass es in diesem Bereich bereits an Grundlagen für eine strategische Weiterbildungsplanung mangelt und an die Einführung neuer Modelle gar nicht zu denken ist. "WIE kann eine Weiterbildungsplanung für unser Unternehmen aussehen und wie kann sie praktisch umgesetzt werden?" In der Beschäftigung mit dieser Frage wird klar, dass man an dem Thema Kompetenzmanagement nicht vorbeikommt.

Denn wenn ich wissen möchte, welche Weiterbildungen oder Qualifizierungen meine Mitarbeiter benötigen, muss ich zuvor wissen, welche Kompetenzen mein Unternehmen jetzt und in der Zukunft braucht und was davon im Unternehmen bereits vorhanden ist.

Das Projekt MobiLe! entwickelte gemeinsam mit den Unternehmen eine Strategie zur Implementierung eines Kompetenzmanagements. Mit den betreffenden Mitarbeitenden waren wir dabei stets in engem Austausch – immer gestützt durch digitale Kommunikationsmöglichkeiten.

