

Fischer, Knoblauch & Co.

MIX IT LIKE A PRO

mit Laura Mildenberger & Guy Fischer

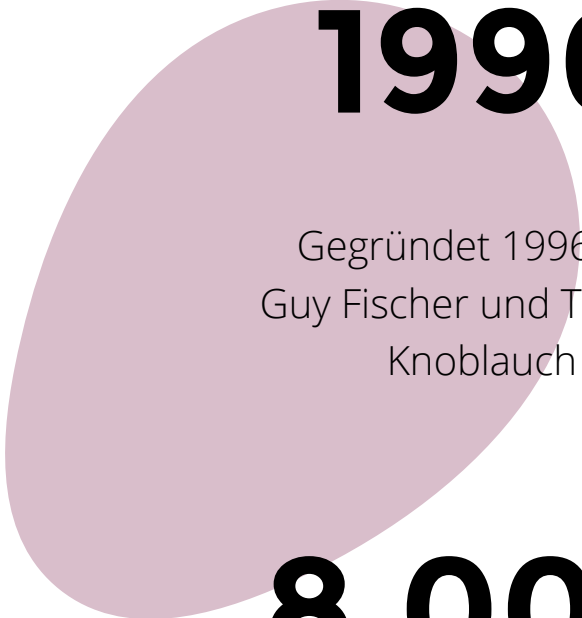
27.11.2025

1.

FIRMENVORSTELLUNG

Firmenvorstellung

ÜBER BLICK



1996

Gegründet 1996 von
Guy Fischer und Thomas
Knoblauch

100

2025 ein Team von 100
festangestellten
Mitarbeiter*innen

8.000

Über 10 Millionen
Lernende in mehr als
8.000 Projekten

8

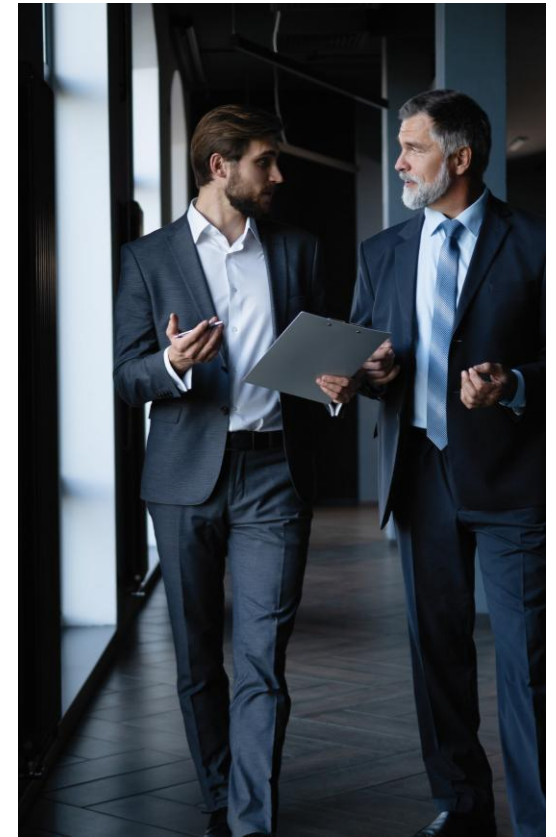
8 Standorte – München,
Frankfurt, Berlin, Basel,
Dubai, Sarajevo, Bratislava
und Österreich



PLATFORM



CONTENT



CONSULTING

UNSER PORTFOLIO



Individuell. Einprägend. Unterhaltsam.

- Web Based Training
- Erklärfilme
- Interaktive Videos
- Podcasts
- Gamification
- Escape Rooms
- LernApps

Standard. Hochwertig. Einsatzbereit.

- Auswahl aus über 100 verschiedenen Themengebieten und Lerninhalte
- Schlüsselfertig einsetzbar & flexibel anpassbar

STANDARD & INDIVIDUAL CONTENT

PLATFORM: LEARNING MANAGEMENT SYSTEM

Innovativ. Interaktiv. Flexibel.

- Organisation von (Präsenz-)Seminaren, Kursen, Lernenden
- Verwaltung vielfältiger Lerneinheiten und Kursreihen
- Umfassende Statistik- und Reportfunktion mit Export
- Social Learning
- Blended Learning

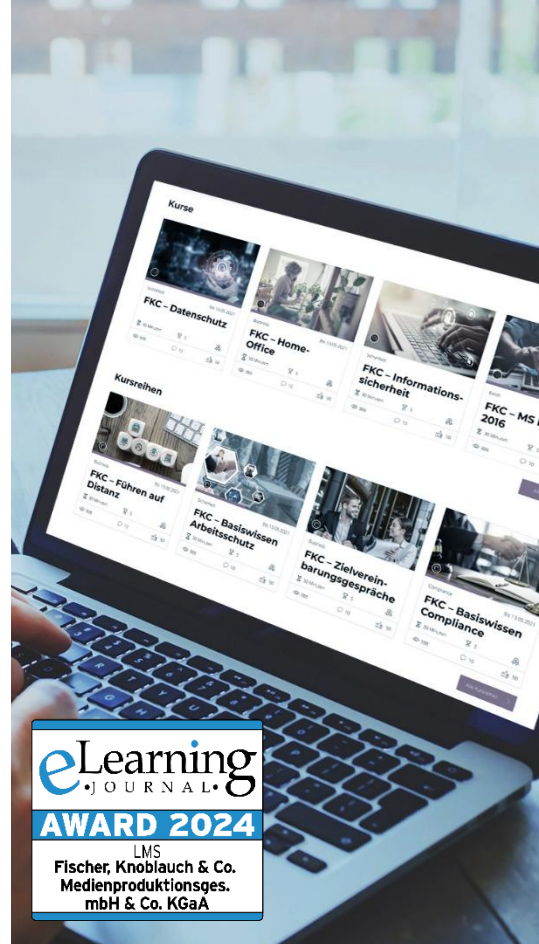




Zielgruppennah. Passgenau. Kompetent.

- Strategieberatung (Qualifizierungs- und Kompetenzmanagement)
- Beratung zur Einführung von E-Learning
- Blended Learning Strategieberatung
- Unterstützung während der Projekte
- Konzeptioneller Support
- Coachings und Workshops (Autorentool, Didaktik)

CONSULTING



MARKT FÜHREND

FKC ist in der deutschen E-Learning Landschaft seit vielen Jahren einer der entscheidenden Player und im Bereich der E-Learning Produktion jetzt wiederholt die Nr. 1.

Im Kundenvotum zu E-Learning Dienstleister-Zufriedenheit bei CHECK.point eLearning belegen wir Platz 1 bei 6 von 8 Kriterien, bei Mobile Learning sogar 8 von 8.

REFERENZEN

PORSCHE

SIEMENS
Ingenuity for life



 **ROHDE & SCHWARZ**

 **UniCredit**



accenture


THE LINDE GROUP

 **BASF**
The Chemical Company



Miele

PHILIPS


CISCO™

 **BOSCH**

 **EVONIK**
INDUSTRIES

BERTELSMANN



WACKER



AIRBUS
GROUP



 **ThyssenKrupp**



Tupperware®

REFERENZEN MITTELSTAND



LMS REFERENZEN



Fischer, Knoblauch & Co.

PRÄAMBEL

Präambel

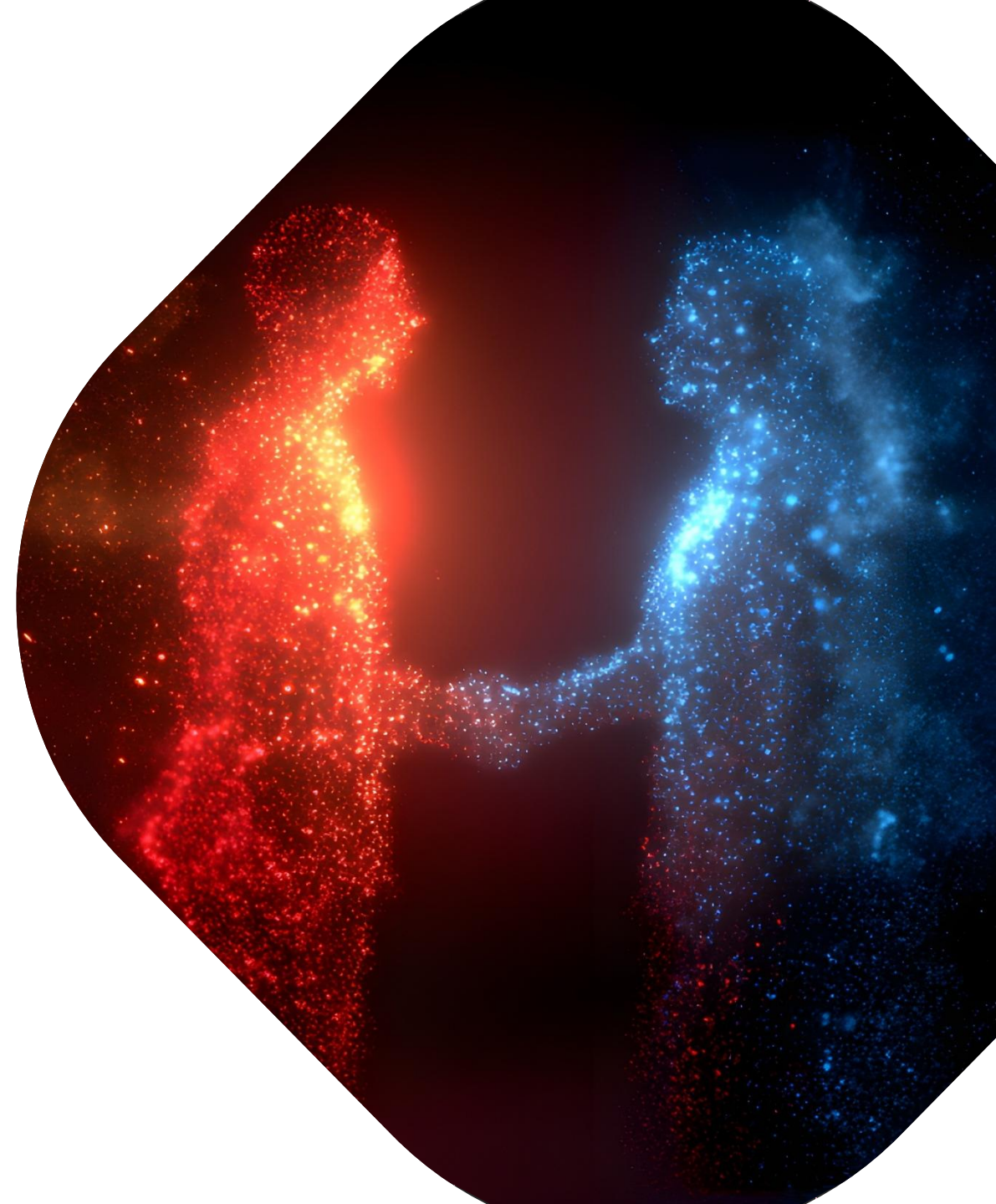
BLENDED LEARNING – WAS?

Blended Learning (auf Deutsch oft „integriertes Lernen“ oder „kombiniertes Lernen“) bezeichnet die **systematische Kombination von E-Learning / digitalen Lernformaten mit Präsenzlernen.**

Typische Mischungen:

- Online-Lernen (WBTs, LMS, Lernpfade, Videos, KI-Learning-Buddy, Microlearning usw.)
- Präsenz- oder Live-Formate (Workshops, Seminare, Coachings, Klassenunterricht)
- Ergänzend oft: Social Learning, Praxisprojekte, selbstgesteuertes Lernen

Das Ziel: Beide Welten so verbinden, dass ihre jeweiligen Stärken maximiert werden



Präambel

BLENDED LEARNING – SEIT WANN?

Woher stammt der Begriff?

Erstmals **nachweisbar in den späten 1990er Jahren** – z. B. in Unternehmensberichten von US-Techfirmen, die frühe E-Learning-Programme beschrieben.

Ab 2000 wird der Begriff in der **Bildungswissenschaft** häufig verwendet.

Seit ca. 2005 etablierter Standardbegriff in der Hochschule, Weiterbildung und Corporate Learning.

Um 2010 wurde Blended Learning in Europa **Mainstream** – parallel zur Verbreitung von Lernplattformen (LMS)



Fischer, Knoblauch & Co.

VORTEILE

Vorteile

VORTEILE DIGITALER FORMATE

- hohe Flexibilität
- individuelles Lerntempo
- Wiederholbarkeit & Microlearning
- Skalierbarkeit
- Automatisierte Nachweise
- Zertifikate
- Tracking



Vorteile

VORTEILE VON FORMATEN IN PRÄSENZ

- soziale Interaktion
- Motivation durch Gruppendirekte Rückfragen
- praktisches Üben (z. B. Rollenübungen, Maschinen, Labor) Synergie-Effekte
- bessere Lernwirksamkeit als reine Online- oder reine Präsenzformate
- effizientere Lernzeithöhere Abschlussquoten
- messbar bessere Transferleistung:
Wissen → Verhalten → Performance



Studien

ERGEBNISSE GROSSER META- STUDIEN

US Department of Education, 2010 (Meta-Study)

- **Analyse** von 50+ Studien
- **Ergebnis:** Blended Learning führt zu besseren Lernergebnissen als reines Präsenz- oder Online-Lernen
- **Begründung:** Kombination aus Reflexion, Selbstlernen & Anwendung



U.S. Department
of Education



Studien

WEITERE META-ANALYSEN

Bernard et al., 2014 (Meta-Analyse, 25.000+ Lernende)

- **Ergebnis:** Blended Learning führt zu höherem Lernerfolg, Motivation und Engagement
- **Effektstärke:** mittel bis hoch

Means et al., 2013 (Wiederholte Meta-Analyse)

- **Ergebnis:** Blended Learning liefert 14% bessere Ergebnisse im Vergleich zu reinem Präsenzunterricht

Studien

PRAXISORIENTIERTE STUDIEN

Graham, 2013 – Blended Learning Handbook

- **Ergebnis:** Blended Learning senkt Kosten, verkürzt Durchlaufzeiten und erhöht die Transferqualität in Organisationen

Deutsche Studien (Fraunhofer Academy, IUBH / IU)

- Blended-Learning-Teilnehmende berichten von:
 - Höherer Zufriedenheit
 - Größerer Flexibilität
 - Höheren Abschlussquoten im Vergleich zu Präsenzkursen



Fischer, Knoblauch & Co.

DO IT'S

DO IT'S

WIE BEGINNEN SIE JETZT?

Zunächst ist **ein LMS** nötig, dass die verschiedenen möglichen Ausformungen eines Blended Angebots gut darstellen kann:

- Linear,
- beliebig,
- nach Punkten etc.

Mögliche Bestandteile (sprich Methoden) gibt es mehr denn je: WBTS, Webinare, APPs, Spiele, interaktive Videos, Podcasts....





DO IT'S

IDEEN ZUM EINSATZ DER ELEMENTE

Ein interaktives Video ist etwa großartig, wenn es darum geht, die Auswirkungen von Verhaltensweisen zu zeigen.

Ein Podcast kann niederschwellig Fachwissen vermitteln. Im Auto, im Zug, usw....

Eine Lernapp kann sozusagen zwischendurch kleine Wissensnuggets vermitteln oder als Quiz ausgelegt mit **Wettbewerbscharakter** (gegen andere Spieler oder gegen die App) Wissen checken und sichern.

Ein Spiel kann unterhaltsam Inhalte vertiefen.

DO IT'S

IDEEN ZUM EINSATZ DER ELEMENTE

Beispiel aus der Praxis:

Ein Vertriebsmitarbeiter soll geschult werden: Zunächst analysieren wir, was er dazu wissen und können muss.

Er benötigt

- Produktwissen,
- Prozesswissen sowie
- Kommunikationsskills

Ferner müssen berücksichtigen, dass wir (70-20-10) **nur einen Teil des Wissens formal vermitteln**.

Jetzt ordnen wir den 10 die verschiedenen passenden Methoden zu.



DO IT'S

IDEEN ZUM EINSATZ DER ELEMENTE

- **Produktwissen:** etwa Podcast und WBT, evtl. Intranet Wikipedia
- **Prozesswissen:** möglicherweise ein Webinar, Vertiefung via App oder Spiel
- **Kommunikationstraining:** via interaktivem Video und Präsenz mit Rollenspiel

Wir können auch vorhandene Technologie, Trainerkapazitäten und Budget berücksichtigen.

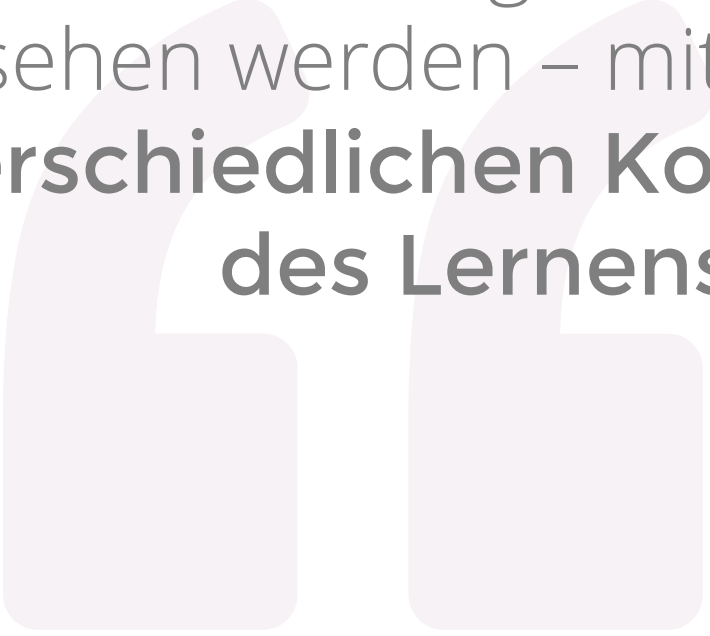
Wichtig ist die Optimierung durch Kombination.



A laptop, an open notebook, and a mug are on a desk in the foreground. The background is a city skyline with many skyscrapers, including the Transamerica Pyramid. A large white circle is centered over the text.

FOKUS: Beispiele

Blended Learning muss **nicht nur die Kombination von online und Präsenz** bedeuten – sondern kann vielmehr als strategische Gestaltung von Lernreisen gesehen werden – mit dem Ziel, **Menschen in unterschiedlichen Kontexten und Momenten des Lernens zu aktivieren.**



Synchrone und asynchrone Formate (z. B. Live-Webinar + Lern-App + Forum)

Analog und digital
(z. B. Printmedien ergänzend zur Lernplattform)

Individuelles und soziales Lernen
(Selbstlernmodul + Tandemarbeit + Gruppenchallenge)

Kombination aus Pre-, While-, und Post-Learning (z. B. Onboarding-Video → Workshop → Transfer-Coaching)

Verbindung verschiedener Medien (z. B. E-Learning ergänzt durch Podcasts, Chatbots, Microlearning per Messenger oder Simulationen)

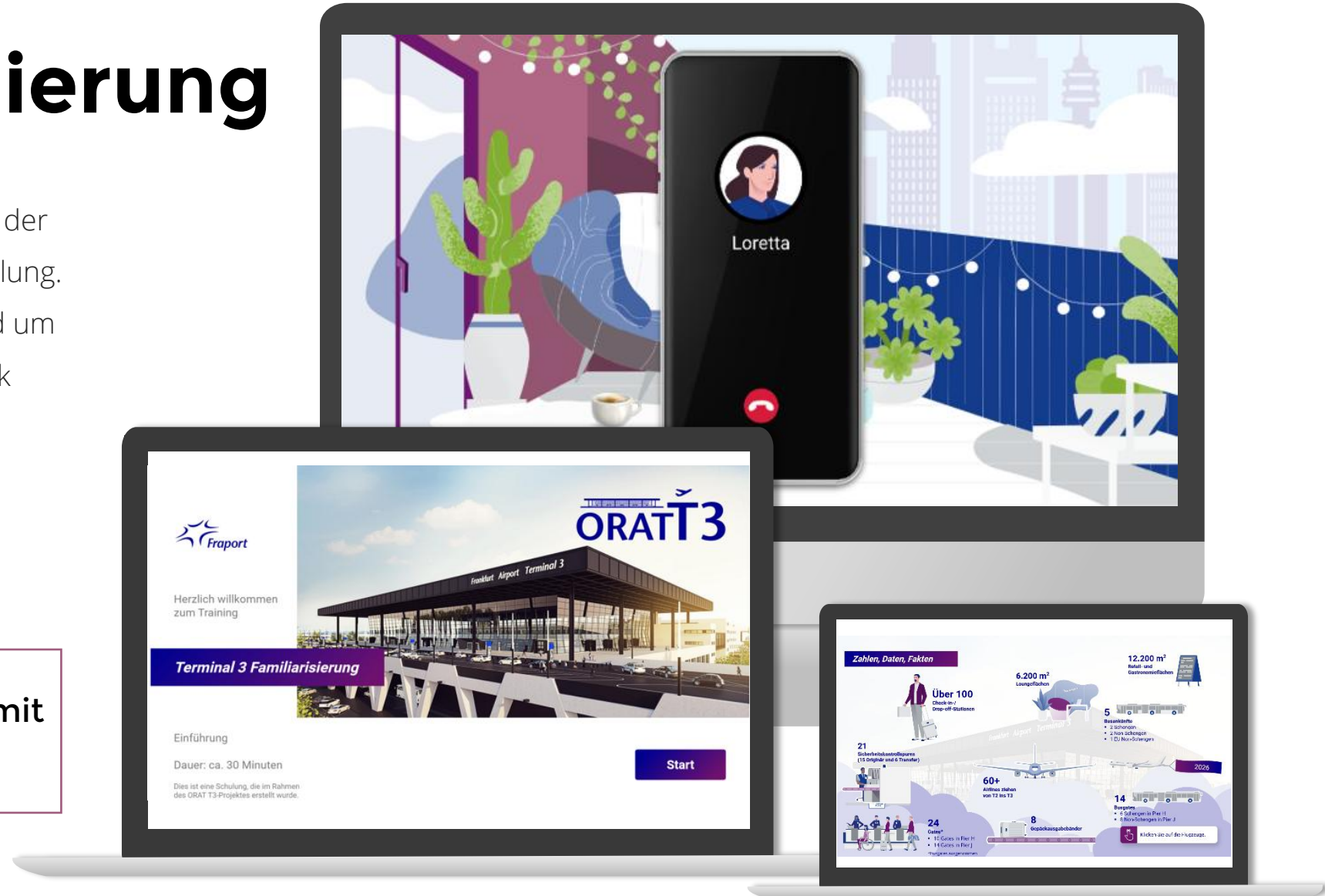
Mentoring oder Lernbegleitung
(z. B. digital initiiert und real fortgeführt oder KI-gestützt)

Fraport

T3 Familiarisierung

Die digitalen Trainingseinheiten sind Teil der Blended-Learning-Familiarisierungsschulung. Sie haben zum Ziel, den zukünftig in und um Terminal 3 Beschäftigten einen Überblick über das Terminal und deren jeweiligen Arbeitsweg zu geben und damit dazu beizutragen, dass die Zielgruppe für die Inbetriebnahme vorbereitet ist.

Digitale Vorbereitung kombiniert mit Präsenz-Veranstaltung



Porsche

DIE PORSCHE CORPORATE IDENTITY

Dieses Projekt umfasst drei E-Learning-Module für die Marketingverantwortlichen bei Porsche zur Vorstellung der Porsche CI- und CD-Richtlinien mit einem anschließendem Eintages-Seminar nach bestandenen Tests zur tiefergehenden Vermittlung des neuen Porsche CD – geprägt von zahlreichen Gruppenarbeiten und Interaktionen.

Digitale Vorbereitung kombiniert mit Präsenz-Veranstaltung



Miele

ESCAPE ROOM

In diesem digitalen Lernerlebnis bewegen sich die Lernenden durch einen EscapeRoom voller Miele Geräte und müssen innerhalb von 20 Minuten ein Dinner zubereiten und das Ferienhaus aufräumen. Dabei ist sowohl ihr Produktwissen als auch ihr Rätsel- und Entdeckungsdrang gefragt. Das Produktwissen haben sie sich vorab in separaten E-Learning Modulen angeeignet. Der didaktische Fokus liegt auf dem Lerntransfer – die Lernenden wenden also ihr zuvor erworbenes Wissen an.

**Web Based Training
kombiniert mit Escape Room**

Auch möglich als
Kombination:
**Digitaler &
Präsenz**
Escape Room

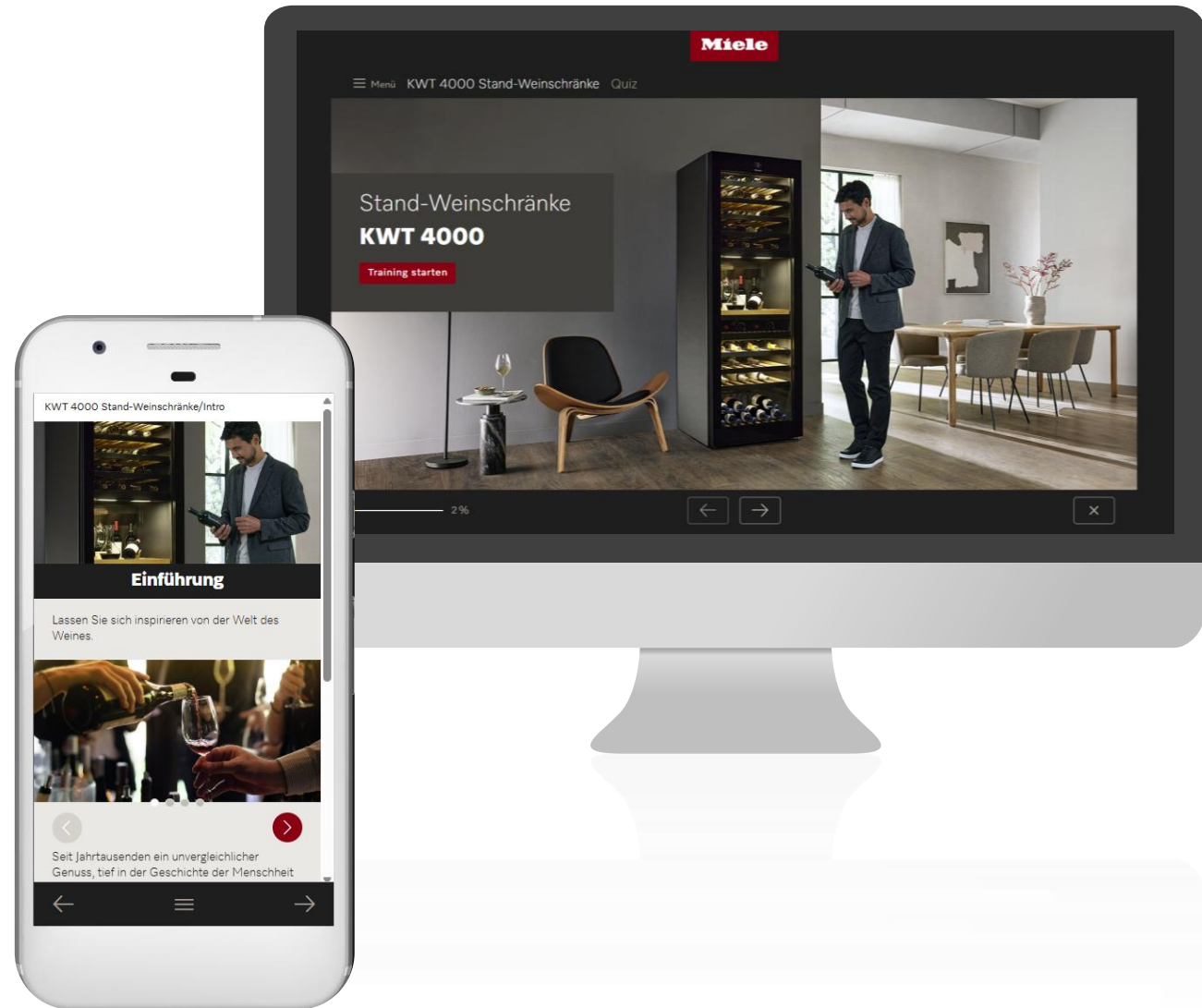


Miele

SMART LEARNING

Miele hat für jede Produktreihe ein Web-Based-Training, das auf die Bearbeitung am PC ausgelegt ist. Es enthält detaillierte Informationen zu den Produkten und ein Abschlussquiz. Ergänzend hierzu werden Smart Learnings angeboten, die speziell auf die mobile Nutzung ausgelegt sind und die Informationen gebündelt zusammenfassen. Verkäufer*innen können bei Bedarf Informationen zu sämtlichen Miele-Produkten und Ausstattungsmerkmalen abrufen.

**Web Based Training kombiniert mit
mobilem Smart Learning**



Verschiedene Beispiele

QUIZ APP

Mit der Quiz App können Mitarbeitende spielerisch geschult werden. Die Funktionen sind aus Formaten wie z.B. Quiz Duell bekannt. Zuvor erworbenes Wissen wird durch das Quiz spielerisch abgefragt und dadurch aufgefrischt bzw. gefestigt. Der direkte Vergleich mit der Gegenseite macht aus dem spielerischen Lernen und Auffrischen von Wissen zusätzlich eine mitreißende Challenge. Die Themen und Gegner*innen können frei von den Lernenden gewählt werden.

**Web Based Training kombiniert
mit Quiz-Format**

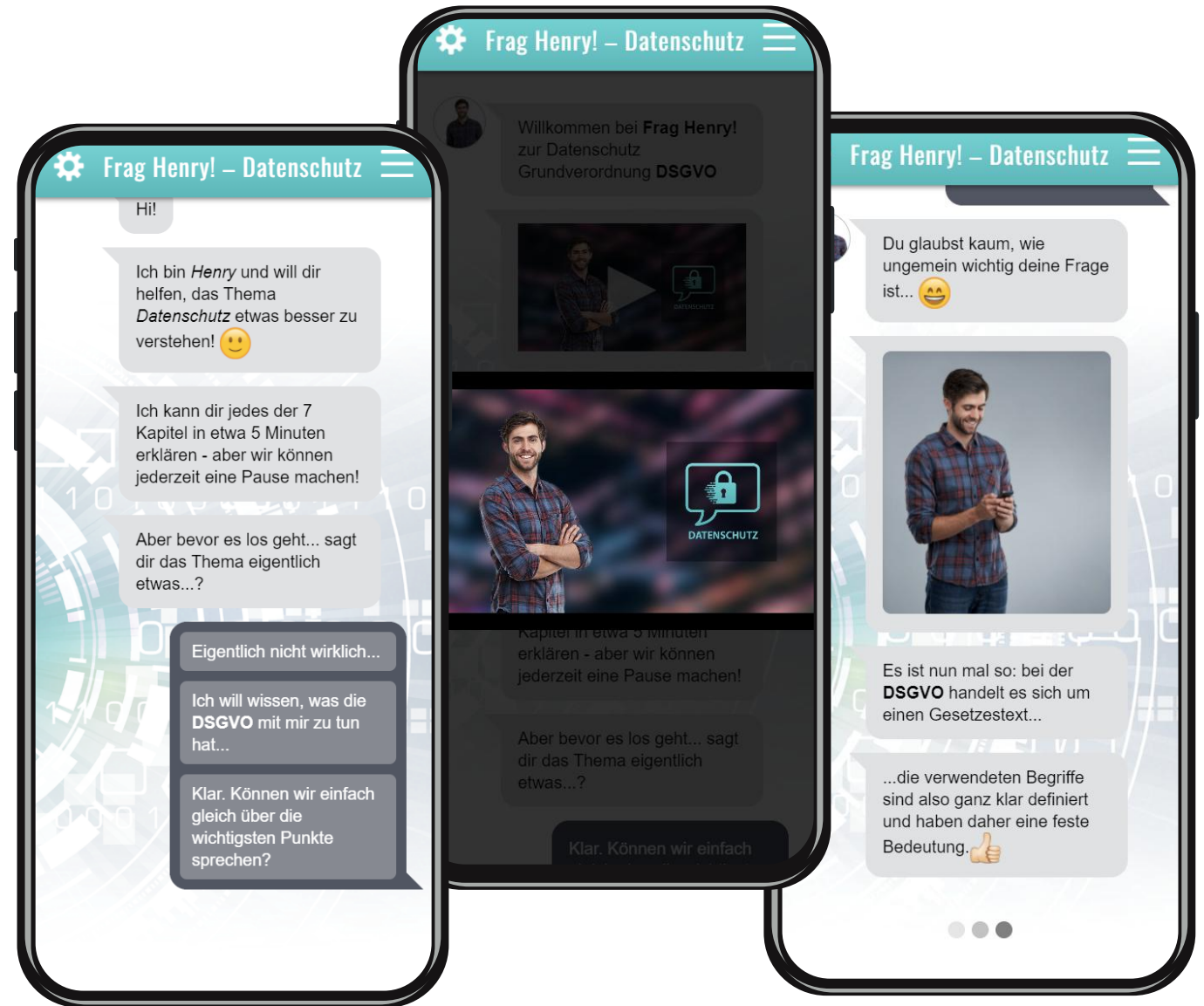


Frag Henry!

DATENSCHUTZ IM CHATBOT LEARNING FORMAT

Der Chatbot kann als Ergänzung zu einer Datenschutz-Trainingsmaßnahme eingesetzt werden. Als eigenständiges, mobiles Lernformat informiert Henry über alle wesentlichen Inhalte rund um die DSGVO. „Frag Henry!“ ist ein innovativer Weg, um Lernenden Wissensinhalte on the go zu vermitteln.

Web Based Training kombiniert
mit Messenger Learning



CSS

FEEL OUR CUSTOMERS

Im interaktiven Serious Game « Feel our Customers » sollen Mitarbeitende einer Schweizer Versicherung in die Welt der Kunden eintauchen und deren Bedürfnisse auf spielerische Art ergründen. Den Lernenden wird über PersonaBots (basierend auf Chat GPT) ein direkter Kontakt mit den Kunden Personas der Krankenkasse ermöglicht. Alle Mitarbeitenden können so ein verbessertes Verständnis für die Kundenperspektive entwickeln.

**Serious Game kombiniert
mit KI-ChatBot**

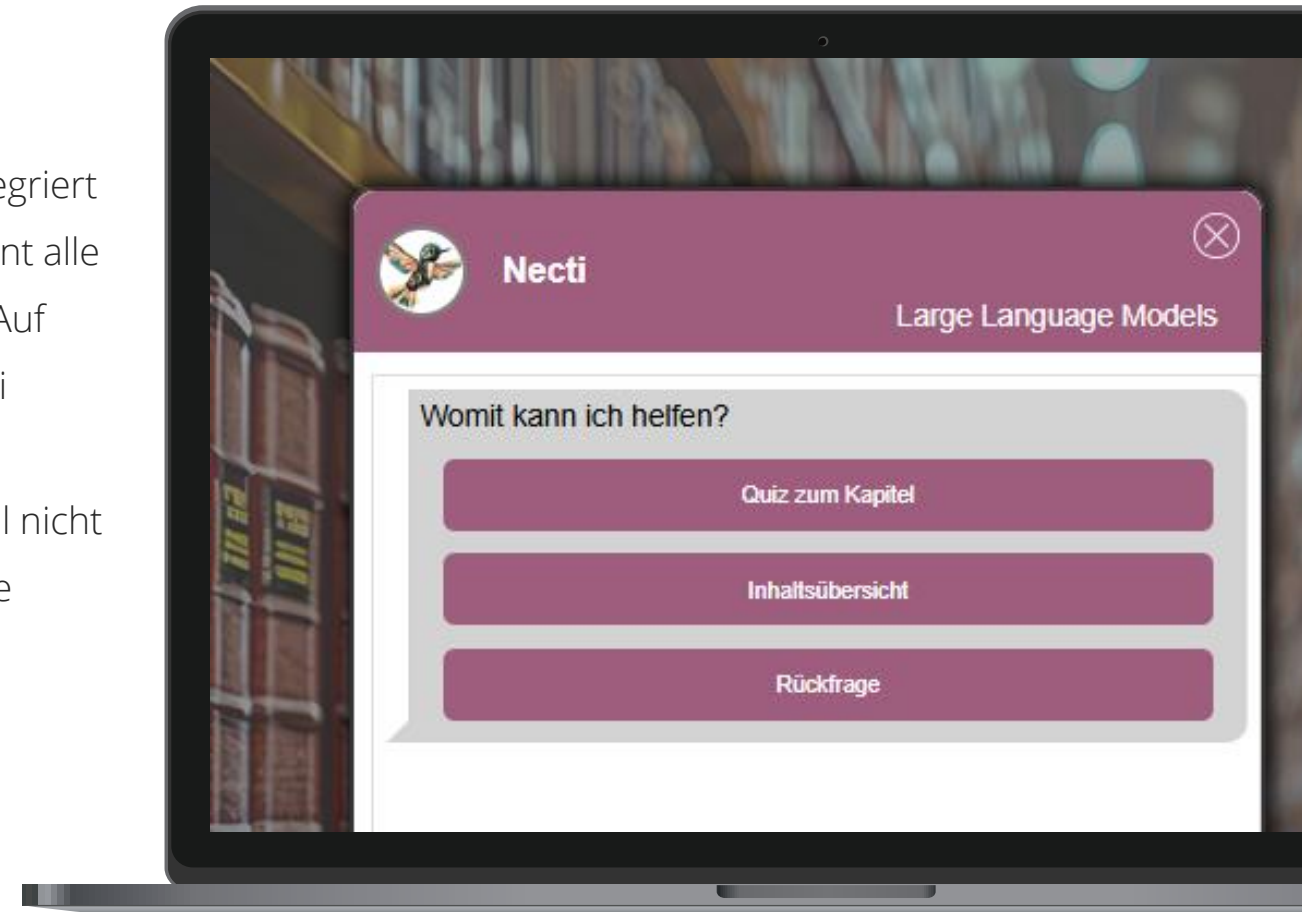


KI Chatbot

NECTI IM WBT

Im Trainingskontext kann Necti nahtlos in einen E-Learning-Kurs integriert werden. Er erkennt, in welchem Kapitel sich Lernende befinden, kennt alle Inhalte des Kurses und unterstützt individuell beim Lernfortschritt. Auf Wunsch fasst er einzelne Kapitel zusammen, stellt Quizfragen in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden oder beantwortet in der freien Eingabe Fragen zu konkreten Kursinhalten. Kennt er die Antwort mal nicht aus dem Kurs, kennzeichnet er das kurz und geht im Internet auf die Suche nach der Information.

**Web Based Training
kombiniert mit KI-ChatBot**

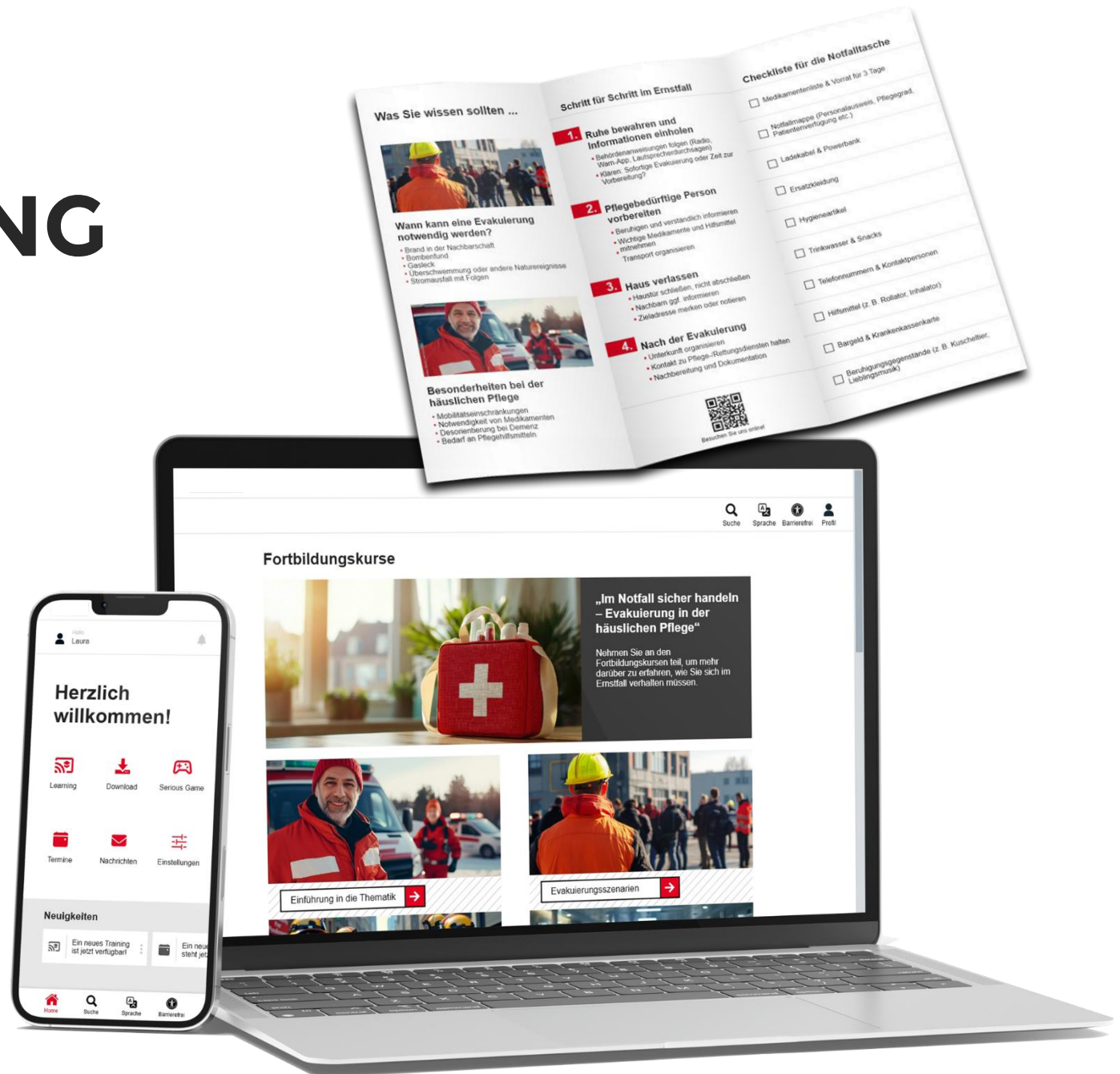


Lernen in der Pflege

KRISENVERSORUNG

Im Zuge der Krisenversorgung wurde ein Schulungskonzept entwickelt, das eine sehr heterogene Zielgruppe erreichen sollte. Hierfür wurde eine Lernplattform geplant, auf der Learning Nuggets zu den einzelnen Themenbereichen bereitgestellt wurden. Parallel dazu wurde zu jedem Learning Nugget ein Printmedium (Flyer/Handout) erstellt, das die zentralen Informationen zusammenfasst.

**Lernplattform
kombiniert mit Print-Medien**

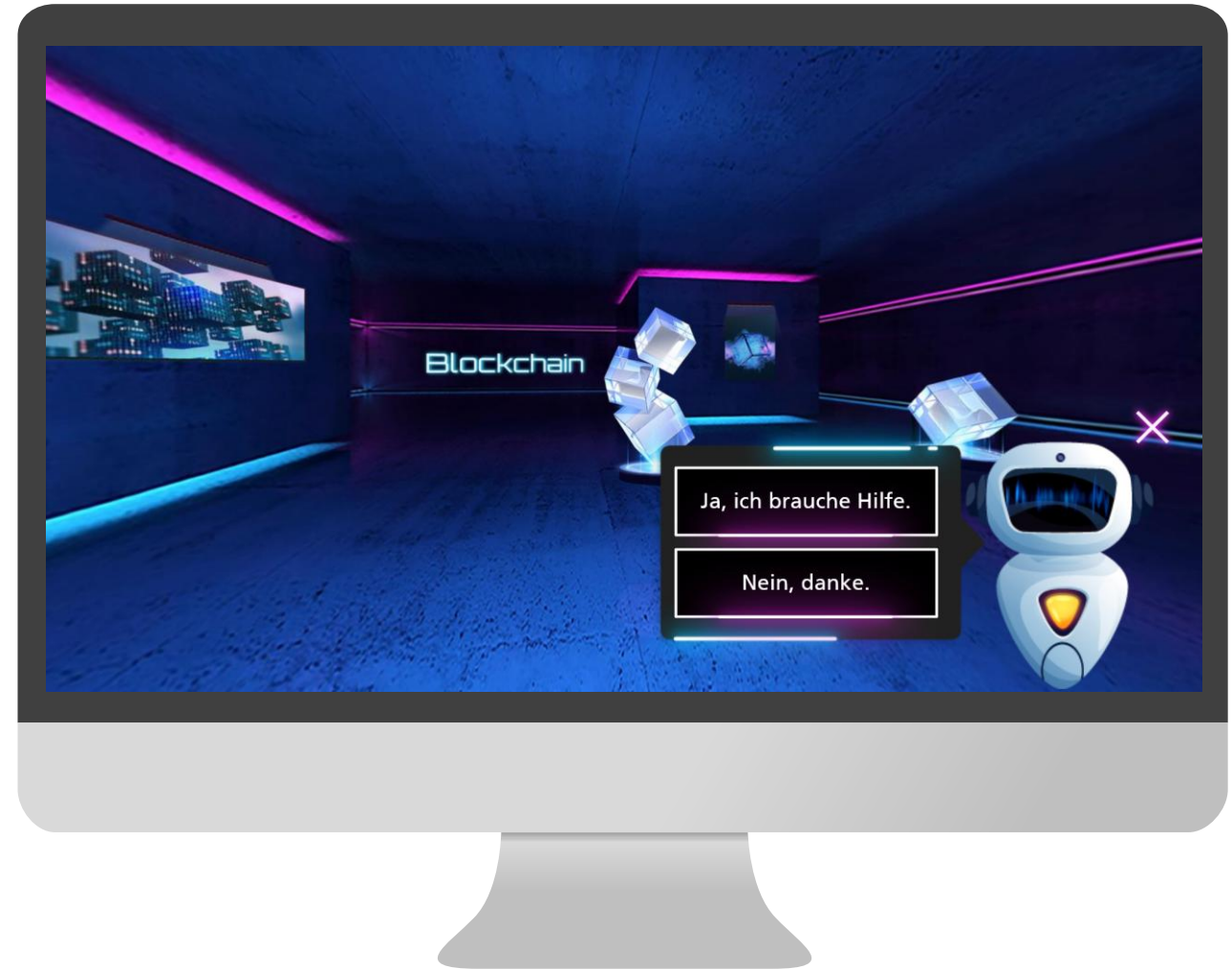


Deka

FUTURE BANKING: BLOCKCHAIN

Ziel dieses Trainings war es, den Deka- und Sparkassenmitarbeitenden das Thema Blockchain auf möglichst abwechslungsreiche Weise näherzubringen. In einem 360°-Raum finden die Lernenden dazu verschiedene Lernmedien: ein Video, ein Web Based Training, ein PDF und eine PowerPoint-Präsentation.

360°-Raum kombiniert verschiedene Lernmedien zum gleichen Thema



Bundesagentur für Arbeit

VERMITTLUNGS- BUDGET

Ziel dieses Trainings war es, den Lernenden Informationen zum Vermittlungsbudget zu vermitteln, das die Bundesagentur für Arbeit an Arbeitsuchende vergeben kann. Auch hier wurden in einem 360°-Raum verschiedene Lernmedien angeboten: ein Podcast, ein PDF und ein Web Based Training.

360°-Raum kombiniert verschiedene Lernmedien zum gleichen Thema

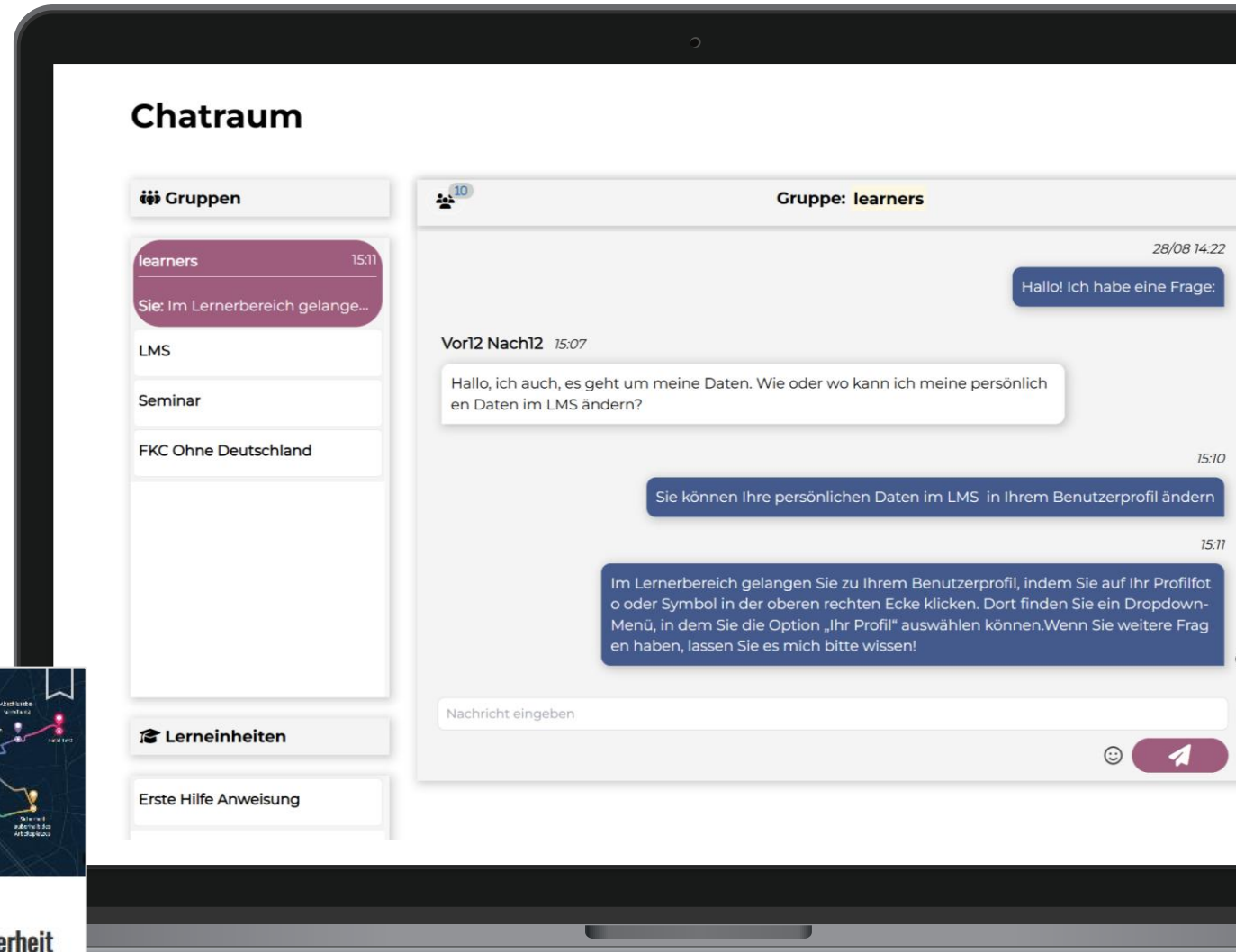


nectar LMS

SOCIAL LEARNING

Lerneinheiten können mit Chaträumen kombiniert werden und fördern so die Interaktion und den Wissensaustausch zwischen den Lernenden, hier am Beispiel eines Live-Chats in unserem nectar LMS. Weitere Elemente des Social Learnings sind z. B. der Austausch in Foren und die Bewertungs- oder Kommentarfunktion für Lerneinheiten.

Lerninhalte kombiniert mit Austauschformaten

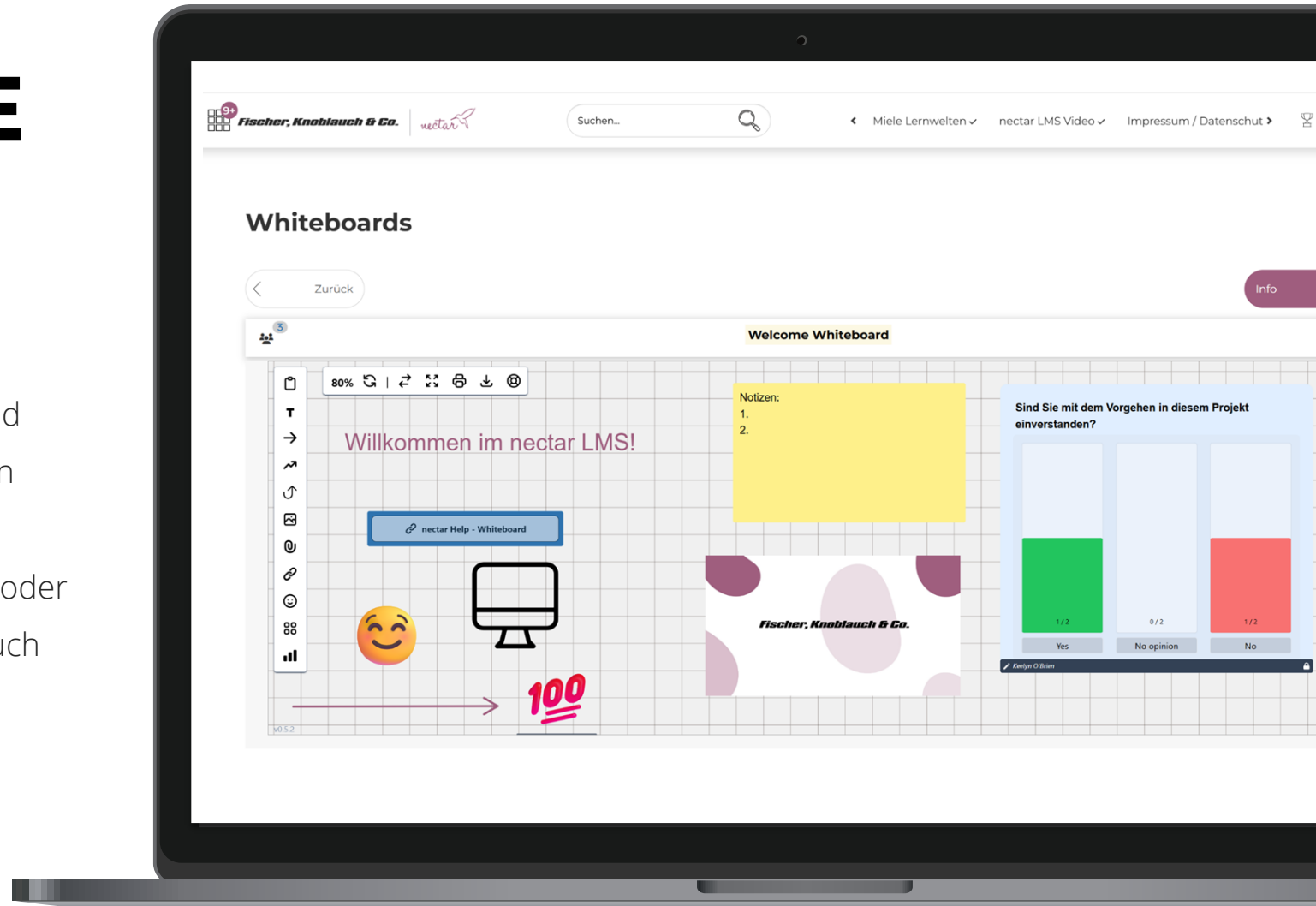


nectar LMS

KOLLABORATIVE WHITEBOARDS

Auf kollaborativen Whiteboards können Lernende gemeinsam Ideen entwickeln und visualisieren. Sie sind ideal für das gemeinsame Arbeiten in Echtzeit. Auf den Whiteboards kann beispielsweise gemeinsam an Mindmaps zur Zusammenfassung gearbeitet werden oder weiterführende Bilder, Dokumente oder Links oder auch Anwendungsbeispiele aus der Praxis geteilt werden.

**Lerninhalte kombiniert
mit sozialem Lernen**



Fischer, Knoblauch & Co. Medienproduktionsges. mbH & Co. KGaA

Lilienthalallee 7
80807 München

Telefon +49 89 95 84 34 10

Fax +49 89 95 84 34 99

www.fkc-online.com