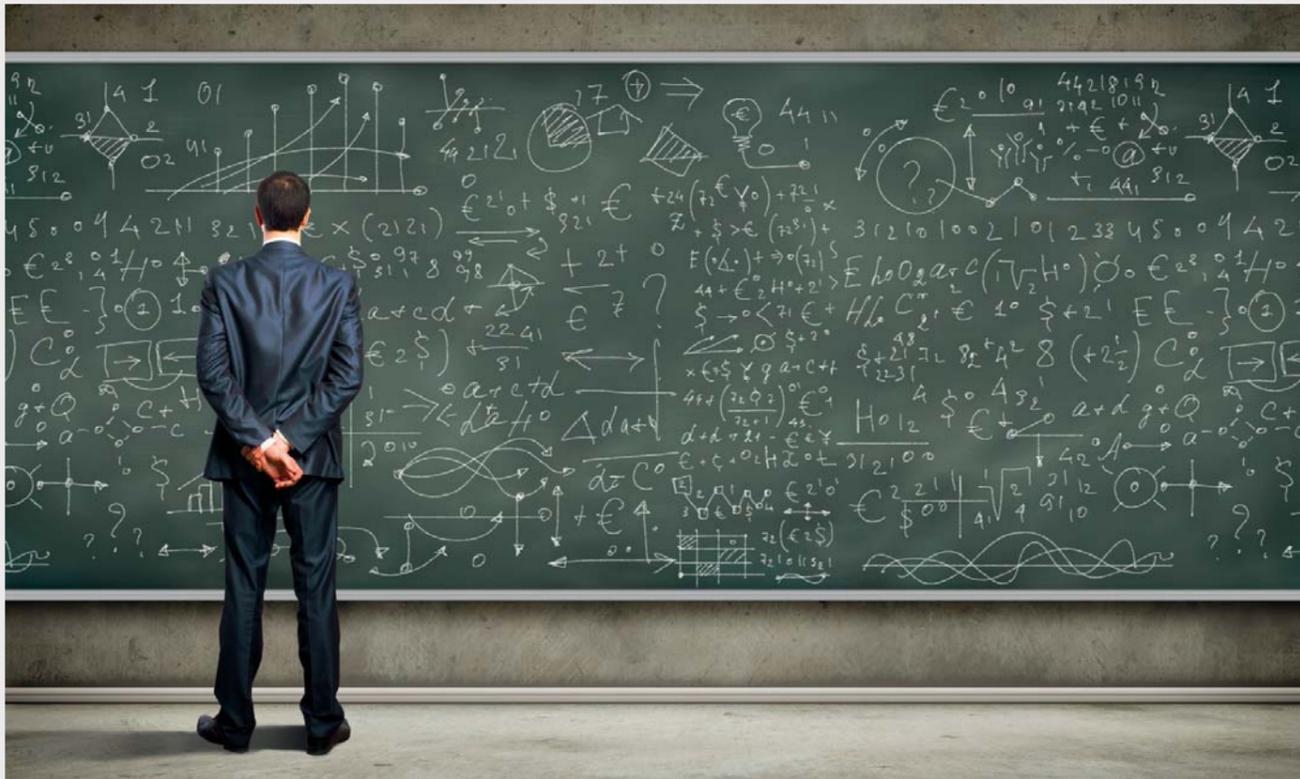


Die Kreidezeit ist abgelaufen

In der betrieblichen Fort- und Weiterbildung treten Webinare, „Mobile Learning“ und „Serious Games“ an die Stelle von Präsenzseminaren



|| Zeichen der Zeit: An die Stelle von Schulungsraum und Tafel treten Internet und Download.

Moderne Informationstechnik gehört für die Aachener devolo AG als Weltmarktführer beim Datentransport über die Stromleitung zum Alltag. Da erstaunt es wenig, dass das Unternehmen auch seine Kunden – den Fachhandel sowie Wiederverkäufer – mit modernsten Methoden über seine Produkte informiert und schult. Dabei setzt devolo auf sogenannte Webinare. Das sind Seminare, die über das Internet gehalten werden. Solche Web-Seminare sind interaktiv ausgelegt: Sie ermöglichen die Kommunikation zwischen dem Vortragenden und den Teilnehmern – und stehen neben „Mobile Learning“-Konzepten und „Serious Games“ für eine neue Form der betrieblichen Fort- und Weiterbildung.

An Webinaren können theoretisch unbegrenzt viele Personen teilnehmen. Diesen Vorteil nutzt auch die devolo AG, um Online-Schulungen zu ihren Produkten oder Technologien anzubieten. Diese Veranstaltungen finden zweimal im Monat live statt. Gewöhnlich erläutert ein Produktmanager dabei anhand einer Powerpoint-Präsentation die Besonderheiten und Vorzüge eines neuen oder bestehenden Produktes im Detail. Die Teilnehmer können die Erläuterungen des Präsentators hören und per Text-Chat Rückfragen stellen, die ein weiterer Moderator sammelt und die nach der Schulung beantwortet werden. Es herrscht also ein reger Austausch. „Das Ziel der Webinare ist eine kontinuierliche Schulung und Weiterbildung von Fachhändlern und Ver-

käufern, um die Beratungskompetenz beim Verkauf unserer Produkte auf dem bestmöglichen Niveau zu halten“, erläutert devolos PR-Manager Florian Szigat.

Das Aachener Unternehmen nutzt dazu die Plattform der edudip GmbH – und damit die Dienste eines weiteren Aachener Unternehmens. Die Idee der Anfang 2010 gegründeten und 2011 von der „Gesellschaft für Pädagogik und Informationen“ ausgezeichneten Firma erläutert edudip-Geschäftsführer Torsten Kämper: „Wir bringen Lehrende und Wissbegierige auf einer Web-Plattform zusammen und fördern so den virtuellen Austausch von Wissen.“ Dazu bietet das Unternehmen eine Plattform für Live-Online-Seminare speziell im

B2B-Bereich. Hierbei lassen sich ausgewählte Zielgruppen und Moderatoren zusammenführen, die dann unter eigenem Corporate Design ihre Schulungen veranstalten – interaktiv per Webcam, Mikrofon, Chat und Whiteboard, sozusagen im virtuellen Seminarraum. „Das spart Kosten für Raummiete, Anfahrt und Unterbringung“, sagt Kämper. Und: „Gerade bei Kundenmeetings oder Präsentationen ist der Auftritt im eigenen Corporate Design für viele ein unverzichtbares Element.“ So nehmen laut devolo im Durchschnitt mehr als 100 Gäste an ihren Fachhandelsseminaren teil – mit durchweg positiven Rückmeldungen über die Art der Schulung.

Die Webinare stehen den Teilnehmern im Anschluss als Videostream und als Download zur Verfügung, ebenso wie die zugehörigen Präsentationen. Aufgrund der guten Resonanz der Teilnehmer bietet devolo nach eigenen Angaben seit Anfang März entsprechende Webinare auch in Frankreich, Benelux, Italien, Großbritannien, Griechenland und Spanien an. „Ohne solch eine Plattform könnten wir einen vergleichbaren Schulungsservice nur mit einem sehr viel höheren finanziellen und personellen Aufwand gewährleisten“, sagt Szigat.

Neben Webinaren gewinnen auch andere Formen der betrieblichen Fort- und Weiterbildung an Bedeutung. Eine Umfrage für die Trendstudie „MMB Learning Delphi 2012“ des MMB-Instituts für Medien- und Kompetenzforschung in Essen ergab, dass das „Mobile Learning“ zunehmen wird, denn die für mobiles Lernen erforderlichen Geräte wie Smartphones und Tablet-PCs sind mittlerweile weit verbreitet und werden alltäglich genutzt. „Wenn diese Endgeräte in der breiten Bevölkerung wirklich zur Fernbedienung der Welt werden, wird dieser Trend über kurz oder lang auch auf das E-Learning durchschlagen“, sagen die Verfasser der Studie.

Von Spielarten und Spielformen

Als Spielart des E-Learning soll mobiles Lernen eine sinnvolle Erweiterung darstellen. Zu den Vorteilen zählt, dass der Nutzer spontan an jedem beliebigen Ort mit dem Lernen beginnen kann – etwa beim Warten auf den Bus. Dafür ist allerdings eine didaktische Aufbereitung der Lerninhalte notwendig: Eine Unterbrechung des Lernens muss ebenso jederzeit möglich sein wie die spätere Wiederaufnahme. Bei den Inhalten muss es sich um kleine Lernbrocken handeln, sogenannte Nuggets, die sich leicht zwischendurch „konsumieren“ lassen. „Mobile Learning“ soll sich deshalb vor allem für Vokabeltraining und zum Auswendiglernen eignen.

Eine weitere Spielart der Fort- und Weiterbildung ist wörtlich zu nehmen und kommt als „Serious Games“ („ernsthafte Spiele“) daher. Sie sind digital und dienen nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung – obwohl sie derartige Elemente enthalten. Dabei steht ein authentisches und glaubwürdiges, aber auch unterhaltsames Lernerlebnis im Mittelpunkt. Was für Chirurgen und Piloten bereits zum Alltag gehört, setzt sich auch bei der Weiterbildung von Nachwuchs- und Führungskräften in der Wirtschaft langsam durch: Computerspiele und 3D-Simulationen sollen fit für neue Aufgaben machen. Mit dem

eigens von der Lufthansa entwickelten Computer-Spiel „Airline Company“ etwa sollen Mitarbeiter lernen, wie man eine Fluggesellschaft gründet und betreibt. Vor allem aber sollen sie schwarze Zahlen schreiben. Ernster kann das Spiel kaum gemeint sein: Alle technischen Daten zu Flugzeugen und -häfen sind detailgetreu eingebracht, von Reichweiten, Kerosinverbrauch und Höchstgeschwindigkeiten der Maschinen bis hin zur Anordnung der Sitzplätze in den verschiedenen Flugzeugtypen. „Gerade junge Mitarbeiter sind von solchen spielerischen Ansätzen begeistert“, sagt Ronald Urgast, Bildungsmanager bei Lufthansa: „Und sie bekommen durch das Spiel schnell einen Überblick darüber, wie das Unternehmen funktioniert.“

Das gemeinsame Spielen sei nicht nur unterhaltsamer als klassische Weiterbildungskurse, sondern auch effektiver. „Würden wir den

Nachwuchskräften dieselben Inhalte in einer Powerpoint-Präsentation anbieten, würde deutlich weniger hängen bleiben“, sagt Urgast: „Aufmerksamkeit und Konzentration sind im Spiel viel größer.“ Mit „Serious Games“ wollen zumeist größere Unternehmen vor allem junge Mitarbeiter für sich gewinnen. Studien zeigen: Attraktive Weiterbildungsangebote sind für Nachwuchskräfte aus der Generation der „Digital Natives“ ein wichtiges Kriterium bei der Entscheidung für einen Arbeitgeber.

Wilfried Katterbach

„Ohne Webinare könnten wir einen vergleichbaren Schulungsservice nur mit einem sehr viel höheren finanziellen und personellen Aufwand gewährleisten.“

Florian Szigat,
PR-Manager der devolo AG

VERWALTUNGS- UND WIRTSCHAFTS-AKADEMIE AACHEN

STUDIUM
NEBEN DEM
BERUF

BETRIEBSWIRT/IN
(Bachelor anschl. möglich) VWA

START
JÄHRLICH IM OKTOBER

AUSKUNFT UND
ANMELDUNG:

Geschäftsführer
Wolfgang Loggen
Templergraben 83
52056 Aachen

Telefon 0241/400 5000
www.vwa-aachen.de | info@vwa-aachen.de

INHALTE:
Betriebswirtschaftslehre
Volkswirtschaftslehre
Wirtschaftsrecht

DOZENTEN:
Namhafte Professoren und erfahrene
Praktiker aus Wirtschaft und Verwaltung.

ZULASSUNGS-
VORAUSSETZUNG:
abgeschlossene
Berufsausbildung
(Ausnahme möglich)

THOUET

VWA