

E-Learning in der betrieblichen Aus- und Weiterbildung

Jeder zufriedene Kunde bringt einen Neukunden, jeder unzufriedene kostet zehn! Die Zahlen sind bekannt und so berufen und beschränken sich viele Handwerker und Unternehmer auf ihren guten Ruf und die gute Arbeit, die diesen begründet hat. Das ist soweit sicher richtig. Allerdings beinhaltet diese Aussage auch die Folgerung „Aus den Augen aus dem Sinn“.

„Gute Lernprogramme müssen interaktiv gestaltet sein. Muss sich der Lerner aktiv beteiligen, erhöht dies die Motivation die Lernintensität. Mit der Vielfalt dieser Elemente steigt die Faszination beim Lerner.“

Wissen ist Geld – wenn man es richtig ausbaut und einsetzt! Dieser Grundsatz gilt für alle Unternehmen und ihre Mitarbeiter, da das Wissen über Märkte, Produkte und Verfahren entscheidend für den Geschäftserfolg ist. Die Veränderungen der Gesellschaft und der technologische Wandel erfordern es, dieses Wissen stets aktuell zu halten – das Schlagwort hierfür heißt lebenslanges Lernen. Daher müssen Unternehmen ihre Mitarbeiter ständig weiterbilden – eine notwendige Investition in das Humankapital, die wie jede Investitionsentscheidung unter Kosten-Nutzen-Gesichtspunkten getroffen werden muss. Hier kann e-Learning, also netzgestütztes, selbstgesteuertes Lernen am Computer, eine leistungsfähige Lösung sein.

Während der klassische Fernunterricht bereits Lernort und Lernzeit frei wählen lässt und Fahrzeiten erspart, erfordert er andererseits eine ausgeprägte Disziplin der Teilnehmer, da das Lernen aus gedruckten Materialien schnell ermüdet. Als aktuelle Lösung bietet sich das Konzept des „Blended Learning“ an, bei der sich multimedial gestaltetes Lernmaterial am PC und vielfältige Betreuung zu einem Gesamtsystem kombinieren. Daraus ergeben sich folgende Vorteile:

- Die Teilnehmer besitzen eine hohe Flexibilität bezüglich der Gestaltung der Selbstlernphasen;

der geringere Präsenzanteil erleichtert die Planung durch den Veranstalter und den Einsatz der Referenten.

- Gut gestaltete Multimedia-Materialien fordern den Lerner durch vielfältige Interaktionen, dies steigert die Motivation – e-Learning macht Spaß!
- Interaktiv erlerntes Wissen besitzt eine starke Intensität und lang andauernde Latenzzeit, daraus ergibt sich eine erheblich gesteigerte Nachhaltigkeit des Erlernten.
- e-Learning bedingt im Vergleich eine degressive Kostenkurve je Teilnehmer.

Dabei stehen den höheren Kosten für die Konzeptentwicklung und Realisierung der Inhalte die geringeren Kosten bei der Durchführung der Bildungsmaßnahme gegenüber.

■ Konzeption und Gestaltung

Wie muss e-Learning aussehen, damit es zielgerichtet und kostengünstig zum gewünschten Erfolg führt? Ein zentraler Ansatz ist die Modularisierung. Dadurch wird die Übersichtlichkeit der Lerninhalte erreicht, denn ein wichtiger Teil des Lernerfolgs erschließt sich über die Struktur der Inhalte. Die Modularisierung



Neues von itb-Software.de, dem maßgeblichen Portal für KMU-Software

Auf www.itb-software.de finden Sie stets aktuell einen großen Katalog relevanter Software-Angebote für kleine und mittlere Unternehmen (KMU). Durch verschiedene leistungsfähige Suchfunktionen finden Sie schnell das geeignete Produkt. Viele weitere Leistungen zum Thema runden unser Angebot ab: so bietet die Plattform aktuelle Nachrichten aus dem Spannungsfeld von Mittelstand, Internet und Software-Anwendungen, liefern wertvolle Hinweise und Tipps. Sie finden eine Online-Beratung und Anlaufadressen für Beratung vor Ort, dazu leistungsfähige Excelvorlagen und Kalkulationshilfen. Neu überarbeitet informiert Sie der Veranstaltungskalender über interessante Messen und Ausstellungen.

Die Qualität des Angebots hat bereits viele Nutzer überzeugt. So nutzen betriebswirtschaftliche Berater der Handwerkskammern und Fachverbände itb-Software als Informationsquelle in der Beratungspraxis von Unternehmen, die auf der Suche nach einer geeigneten Software-Lösung sind.

Unser Tipp: Melden Sie sich an, damit Sie das gesamte Angebot nutzen können. Die Registrierung ist kostenlos und erschließt Ihnen den Weg zu vielen interaktiven Angeboten wie Online-Beratung, Chat und Forum so wie einen monatlichen News-Letter.

itb-Software – ein wertvoller Online-Service für den Mittelstand!



ermöglicht außerdem eine schnelle Anpassung an veränderte Bedürfnisse und eine hohe Wiederverwendbarkeit von Bausteinen, Einheiten, Lernschritten oder einzelnen Texten, Bildern und Dateien. Dabei hängt der Erfolg nicht selten vom Einsatzgebiet und der Lernumgebung der Lernprogramme ab.

So hat ein Maschinenführer, dessen Maschine streikt, andere Anforderungen als ein Lehrling, dem das Bestehen der Prüfung innigstes Anliegen ist. Der erste möchte möglichst umgehend Antworten auf konkrete Fragen bei Problemstellungen, der andere möchte sich systematisch in das Fachgebiet einarbeiten. Ideal sind Konzepte, die beide Motivationen unterstützen und zweckabhängig entweder kurze „Learning Nuggets“ oder sequentiell aufgebaute Lernbausteine mit Darstellung der Zusammenhänge für den Unterricht enthalten.



Weiteres didaktisches Grundprinzip ist die Handlungsorientierung, also der Bezug der Lerninhalte zu konkreten Arbeitssituationen. Durch den

direkten Bezug zur realen Situation wird die Praxisrelevanz der Inhalte herausgestellt und so die Motivation beim Teilnehmer gesteigert. Hierfür werden jeder Lerneinheit Spielszenen vorausgestellt, die eine typische Situation aus dem betrieblichen Alltag wiedergeben, die weiteren Lerninhalte nehmen nach Möglichkeit auf diese Situation Bezug.

Durch Konsistenz des Aufbaus soll dem Lerner die Bearbeitung erleichtert werden, denn eine Stringenz in der Form erleichtert die Orientierung. Die Konsistenz der Benutzeroberfläche erleichtert ebenfalls die Orientierung. Auch die Navigation dient der Orientierung und dem schnellen bzw. sicheren Zugriff auf die Inhalte. Hierzu gehört die Gestaltung der angebotenen Lernpfade, also die Reihenfolge, in der die Inhalte abgerufen werden.

Mindestanforderung ist eine lineare Navigation (vorwärts/rückwärts), hilfreich ist zudem ein stets verfügbares hierarchisches Inhaltsverzeichnis mit

Direktsprung zu den Lektionen. Erläuternde Illustrationen und Materialien zur Vertiefung werden in „Schubladen“ ausgelagert, um den zentralen Lerninhalt kompakt zu halten.

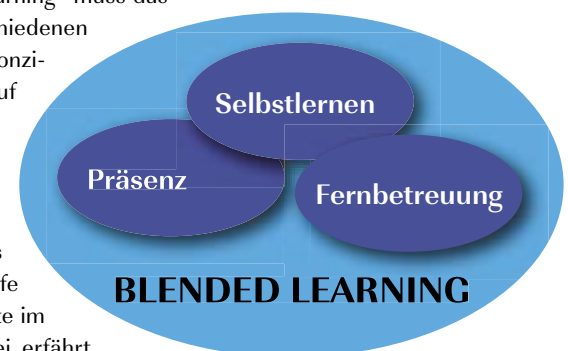
Wichtiges Gestaltungskriterium ist der zielgerichtete Einsatz multimedialer Elemente. Text muss prägnant formuliert und sinnvoll formatiert werden, Grafiken, Fotografien und Collagen werden eingesetzt, um die Inhalte zu visualisieren, zu illustrieren und um als Merkhilfe zu dienen. Animation bieten sich an, um Abläufe und Zusammenhänge visuell darzustellen. Akustische Informationen ergeben eine Abwechslung für den Teilnehmer, gerade längere Texte lassen sich entspannter aufnehmen, wenn sie vorgelesen werden. Filme und Bild-Ton-Folgen werden für Verhaltenstraining sowie zur effizienten Darstellung (pseudo-)realer Situationen eingesetzt.

Gute Lernprogramme müssen interaktiv gestaltet sein. Muss sich der Lerner aktiv beteiligen, erhöht dies die Motivation die Lernintensität. Mit der Vielfalt dieser Elemente steigt die Faszination beim Lerner – daher lohnt sich der Einsatz, auch wenn hierfür der größte Realisierungsaufwand notwendig ist.

Tests bestehen aus unterschiedlichen Aufgaben, dabei sind folgende Typen möglich: Auswahl (Single Choice und Multiple Choice), Drag & Drop, bei denen Texte oder Bilder zugeordnet oder in eine Reihenfolge gebracht werden müssen sowie Lückentexte.

Im Sinne eines „Blended Learning“ muss das Zusammenspiel der verschiedenen Komponenten sinnvoll konzipiert und der zeitliche Ablauf präzise vorbereitet werden. Dabei übernehmen die Komponenten spezifische Funktionen: Zunächst erarbeitet der Teilnehmer das Grundlagenwissen mit Hilfe der multimedialen Lerninhalte im Selbststudium am PC, dabei erfährt er Unterstützung durch den Teletutor im

Rahmen der Fernbetreuung, der auf die Einhaltung der Terminvorgaben drängt und das Wissen durch Übungen und Aufgabenstellungen zur Einzel- oder Gruppenarbeit abfragt. Abschließend werden in einer Präsenzphase offene Fragen geklärt, Übungen durchgeführt und der Stoff vertieft.



Sebastian Leupold, Geschäftsführer der gamma concept Gesellschaft für aktuelle Management-Anwendungen in Karlsruhe:



„Gut gestaltete Multimedia-Materialien fordern den Lerner durch vielfältige Interaktionen, dies steigert die Motivation – e-Learning macht Spaß!“