

POSITION

DAS IHK-MAGAZIN FÜR BERUFSBILDUNG



Hier gibt es Geld für
Qualifizierung Seite 6

Neue Lern-Welten
sorgen für Nähe Seite 23

Humor stärkt das
Immunsystem Seite 31

KLIMASCHUTZ BLEIBT WICHTIG

Betriebe setzen in der
Ausbildung verstärkt auf
Nachhaltigkeit – auch
nach Corona Seite 13

überreicht durch Ihre



Industrie- und
Handelskammer

HALLO AVATAR!

Wie neue Lern-Welten für mehr Spaß und Nähe sorgen

„Virtual Learning“: Mit modernen Medien und intelligenten Lernräumen überwinden Menschen immer größere Distanzen. Für die berufliche Bildung bieten sich hier ganz neue Möglichkeiten. Digital-Experte Henning Behrens erklärt den Mehrwert solcher Technologien

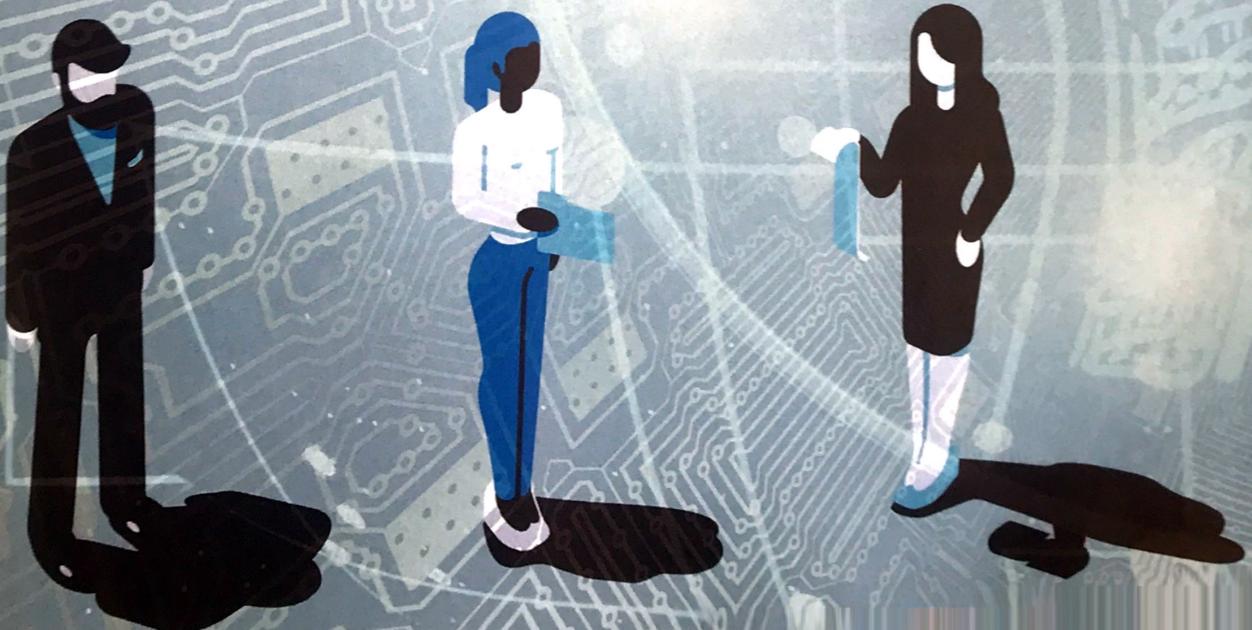
Was haben ein konventioneller Film im Fernsehen und die Art, wie wir in Zukunft lernen, gemeinsam? Nichts. Aus gutem Grund, sagt Henning Behrens, Spezialist für Virtual Learning. Je länger und intensiver wir uns in unserer fortschreitend technisierten und digitalisierten Welt bewegen, desto mehr gewöhnen wir uns daran, Angebote auf Abruf zu erhalten und uns gerade so lange damit zu beschäftigen, bis etwas anderes unsere Aufmerksamkeit ablenkt. Unsere Konzentrationsspanne verringert sich ob der vielen Reize um uns herum: Zwei Stunden lang einen Film zu schauen, ohne

die Möglichkeit, mal schnell den Pause-Button zu drücken, voroder zurückzuspulen? Entspricht nicht dem heutigen Zeitgeist, wie Behrens sagt. „Beim Lernen ist es dasselbe. Es gelingt uns am besten häppchenweise, während der Arbeit. Und nicht, indem wir diese – womöglich mehrere Tage am Stück – unterbrechen, um konzentriert Input zu ziehen.“ Im Verhältnis lasse sich im Anschluss nur ein Teil des Gelernten umsetzen. Effizienter sei es, „on demand“ zu lernen, schildert Behrens: In der passenden Situation, idealerweise mit der unmittelbaren Umsetzung kombiniert, präge sich Wissen konkreter

und nachhaltiger ein. „Wie beim Fahrradfahren. Das lernt man, indem man es tut.“

🔗 „Lernen in Häppchen“ in den Arbeitsalltag etablieren

Laut dem Experten etablieren Unternehmen „Lernen in Häppchen“ idealerweise als festen Bestandteil des Arbeitsalltags und verankern es in der gemeinsamen Lernkultur. „Sie können dann besser mit dem umgehen, was künftig auf sie zukommt“, schildert Behrens. „Entwicklungszyklen werden zunehmend kürzer, Prozesse schneller. Es ist immer weniger zielführend, und uns



fehlt die Zeit, auf Vorrat zu lernen und Weiterbildung Monate oder Jahre im Voraus zu planen.“ Auch im Betrieb lasse sich punktuell in passenden Zeitfenstern lernen, mit digitalen Features wie Podcasts, (szenischen) Apps und Wearables mit Augmented-Mixed-Reality-Optionen. Ein wichtiger Aspekt, der innerhalb der Lernkultur zu verinnerlichen sei: Lernen sei ein lebenslanger, agiler Prozess, der immer stärker mit dem Arbeiten zu einem Vorgang verschmelze.

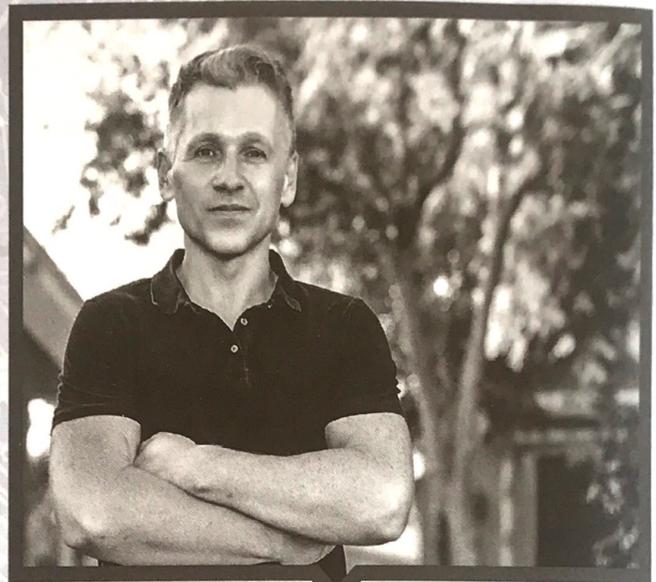
tanzen hinweg am selben Projekt“, sagt Behrens. Die Veränderungen, die diese zwangsweise veränderten Kommunikationsformen mit sich brächten, müssten aufgefangen werden. Zusammenarbeit wie auch Lernen brauchten Nähe und Spaßfaktoren, um Gemeinsamkeiten zu schaffen, an die man als Mensch eben gewöhnt sei. „Die kann man durch zweidimensionale Interaktion am PC- oder Videobildschirm aber nicht bilden. Ein virtuelles Klassenzimmer ist nicht aktiv genug“, sagt Behrens.

➤ Für Nähe und Spaß beim Lernen sorgen

Eine solche gemeinsam gelebte Lernkultur schaffe die Basis für eine positive Teamentwicklung mit dem Ziel, erfolgreich und effizient zusammenzuarbeiten – unabhängig von räumlicher und zeitlicher Trennung, mit der gerade international tätige Unternehmen mit mehreren Standorten vermehrt umgehen müssen. „Dank moderner Technik arbeiten Menschen heute auch über große Dis-

➤ „Als Avatar betreten Sie ihre virtuelle Welt“

Die Lösung: „Embodiment“. Der Begriff beschreibt, simpel ausgedrückt, folgendes Phänomen: dass wir denken, wir bewegen uns in einem Raum, obwohl wir das in der Realität nicht tun. Im Rahmen einer betrieblichen Partnerschaft arbeitete Behrens an der Entwicklung der weltweit ersten dreidimensionalen Lern- und Arbeitswelt mit. „Nutzer suchen sich einen passenden Avatar aus, wie



ZUR PERSON

Henning Behrens ist ausgebildeter Bankkaufmann, studierter Wirtschaftspsychologe, Online-Coach und Speaker. Mehrere Jahre lang war der Digitalexperte als Virtual Trainer insbesondere von Bildungsträgern wie Hochschulen und Weiterbildungsinstituten tätig, bevor er für den Berliner Weiterbildungsanbieter WBS Training AG im Rahmen einer Partnerschaft mit der TriCAT GmbH mit Sitz in Ulm dabei half, eine 3D-Lern- und -Arbeitswelt zu entwickeln. Seit 2019 ist der verheiratete Vater zweier Kinder „Head of People & Culture“ im Unternehmen „only upon request“ und betreibt mit zwei weiteren Expertinnen das Start-up „KULTURENTWICKLER“ (www.kulturentwickler.com).



bei den Computerspielen ‚FIFA‘ oder ‚Die Sims‘. Dann ziehen sie sich als Avatar Kleidung und Schuhe an und betreten ihre virtuelle Welt.“ Etwa eine Firma: Der Avatar passiere den Eingang, nehme den Weg zu seinem Büro, das zum Beispiel ein Türschild mit seinem Namen trägt, abschließbar ist, Fenster hat und so weiter. „Der Avatar kann aufstehen, Treppen steigen, Fahrstuhl fahren, telefonieren, zum Meeting gehen – alles, was wir auch tun würden.“ Studien zufolge, bringt diese Art von Arbeits- und Lernwelten, also virtuelle Kollaboration unter Avataren, Menschen einander näher und macht sie produktiver – insbesondere bei dezentralen Teams, verglichen mit isolierter Homeoffice-Arbeit. Diese könne über kurz oder lang zu Rückgang von Kommunikation, Leistungsabfall, Frustrations- und Isolationsgefühlen führen, schildert

Behrens. Selbst bei regelmäßigem Austausch per Videokonferenz und Co. „Zweidimensionale Szenarien sind schlicht nicht so kreativ umsetzbar wie dreidimensionale.“

Von Angesicht zu Angesicht wissen wir, wie wir kommunizieren. Deshalb klappt das auch in der 3D-Welt. Sehen wir Mimik und Gestik des Gegenübers, teilen mit ihm dasselbe Raumgefühl, Wetter, Licht, vielleicht dieselben Geruchseindrücke, beeinflusst das unser Verhalten und unsere Interaktionen positiv. Natürlich muss man sich der Virtualität des Raumes auch bewusst sein.“ In einer sehr gut konstruierten 3D-Welt stelle sich beim Nutzer binnen Kurzem ein Realitätsgefühl ein, verorteter Echtzeit-Stereo-Ton verstärkt diesen Effekt. „Sitzt mein Avatar am Tisch und links spricht ein Kollege, höre ich ihn auch aus dieser Richtung,

drehe mich in der Regel sogar zu ihm hin. Distanzen simuliert die Technik über Lautstärke. Der Mehrwert ist spürbar.“ Übrigens auch mit Blick auf den ökologischen Fußabdruck: Indem die virtuellen Welten Dienstreisen jeglicher Art überflüssig machen, zahlen sie auch auf das betriebliche Umweltkonto ein.

Tonia Sorrentino

TIPPS

...FÜR EINE ERFOLGREICHE LERN- UND TEAMKULTUR

...GIBT HENNING BEHRENS IN DER ONLINE-AUSGABE VON POSITION



ihk-position.com

MEHR ALS E-LEARNING

- // Video-Tutorials
- // Prüfungstrainings
- // Digitale Lernkarten
- // Ausbildungsmanagement
- // Erfolgspakete
- // Original IHK-Prüfungen

**JETZT PRODUKTE
ENTDECKEN!**



www.u-form.de



U-Form Gruppe
Hermann Ullrich GmbH & Co. KG

Cronenberger Str. 58 42651 Solingen Telefon (0212) 222 07-0 E-Mail uform@u-form.de