

# Workshop A 1

# Workshop A 2

**Termin: Dienstag, 11. September 2007 • 13:30-15:30 Uhr**  
**Raum: 401/402**

Quo vadis Fernausbildung?

Dieser Workshop führt als Grundlagenworkshop in das Gesamtspektrum des pädagogisch-didaktischen Konzepts Fernausbildung ein und bietet einen Überblick über den Stand von Theorie, Forschung und praktischer Umsetzung der Fernausbildung innerhalb und außerhalb der Bundeswehr. Es werden aktuelle Ergebnisse vorgestellt, die seit dem Fernausbildungskongress 2006 in Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Partnern aus Militär, Wissenschaft, Wirtschaft und gemeinnützigen Organisationen erarbeitet wurden. Einen besonderen Stellenwert nehmen hier die Schlussfolgerungen ein, die aus der Studie zur Realisierung der Fernausbildung in den Organisationsbereichen der Bundeswehr gewonnen werden konnten und maßgeblich zur konzeptionellen Weiterentwicklung der neuen Ausbildungsform Fernausbildung beitragen konnten. Mit der Rahmenweisung für die Fernausbildung in der Bundeswehr finden diese Ergebnisse auch ihren Niederschlag in den relevanten Phasenpapieren der Bundeswehr.

Zentrale Erkenntnisse, die auch außerhalb der Bundeswehr innovative Prozesse erfordern werden, betreffen die aktuelle Diskussion um Dynamischen Content. Die Initiative Dynamischer Content und das zugrunde liegende Konzept werden im Workshop vorgestellt.

### Leitung

Oberstleutnant i.G. Dr. Manuel Schulz, Leiter Projektgruppe Fernausbildung, Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg

### Referentinnen/Referenten

- Oberstleutnant i.G. Dr. Manuel Schulz, Leiter Projektgruppe Fernausbildung, Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg
- Oberstleutnant Dipl.-Päd. Rolf Thielmann, Bundesministerium der Verteidigung, Führungsstab der Streitkräfte I 5
- Dipl.-Kfm. Frank Boshuizen, ML Consulting GmbH
- Martin Alsheimer, Arbeitsgemeinschaft der Deutschen Berufsförderungswerke

**Termin: Dienstag, 11. September 2007 • 14:30-16:30 Uhr**  
**Raum: 108**

Arbeitsprozessintegriertes Lernen am Beispiel der Einführung von IT-Systemen und die Optimierung durch den Einsatz von Web 2.0 Techniken – Auf dem Weg zum sich selbst erhaltenden Inhalt

Die Einführung von IT-Systemen in Organisationen stellt regelmäßig eine große Herausforderung für das Trainingsmanagement dar. Dies gilt insbesondere für die Erstellung, Bündelung, Verteilung und Wartung von Lernmaterialien. Gerade die Wartung und Aktualisierung der Inhalte nach dem initialen Training ist dabei eine unterschätzte Größe. Zudem ist zu fragen, wie Anwender zielgerichtet auf Lerninhalte zugreifen können, ohne zuvor komplette Trainingsdokumentationen durcharbeiten. Grundsätzliche Fragestellungen in diesem Workshop sind:

- Wie können Trainingsinhalte Anwendern arbeitsprozessintegriert bereitgestellt werden?
- Wie können Vorgehensweisen und Best Practices, die von den Mitarbeitern bei der Anwendung von IT-Systemen erarbeitet werden, dokumentiert und für andere Anwender bereitgestellt werden?
- Wie kann die Wartung und Aktualisierung von Lerninhalten optimiert und zeitnah realisiert werden?
- Welche Web X.0 Techniken können hierfür zum Einsatz kommen?
- Wie können Inhalte arbeitsprozessintegriert für den Anwender auffindbar und nutzbar gemacht werden?

Gemeinsam werden in diesem Workshop die Vorteile und Machbarkeit der vorgestellten Überlegungen praxis- und anwendungsorientiert herausgearbeitet. Dabei geht es insbesondere um die Sichtbarmachung der Quick-Wins.

### Leitung

- Dipl. Kfm. Norbert Hermann, Deloitte Consulting GmbH
- Prof. Dr. Joachim P. Hasebrook, ISNM International School of New Media gGmbH an der Universität zu Lübeck

### Referentinnen/Referenten

- Prof. Dr. Joachim P. Hasebrook, ISNM International School of New Media gGmbH an der Universität zu Lübeck
- Dipl. Kfm. Norbert Hermann, Deloitte Consulting GmbH
- Dipl. WiInf. Daniel Schmitt, Commerzbank AG

## Workshop

## A 3

## Workshop

## A 4

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 · 13:30-15:30 Uhr**  
**Raum: 108**

### Nachhaltigkeit und Transfersicherung in Personalentwicklungsmaßnahmen

Viele Personalentwicklungs- und Trainingsmaßnahmen konzentrieren sehr stark auf den vermeintlichen Kern der Initiative: Ein Training zu planen, zu entwickeln und durchzuführen. Doch trotz moderner Methoden und den Einsatz vielfältiger Medien sind die Verantwortlichen, die Teilnehmer und deren Vorgesetzte immer wieder enttäuscht über das Ergebnis der Maßnahmen. Das Hauptziel beruflicher Weiterbildung – die Sicherung und Steigerung der Leistungsfähigkeit und Produktivität und die Eröffnung neuer Karrierechancen – wird oft nicht erreicht. Der Grund wird häufig im unzureichenden Design der Trainings oder in der Unfähigkeit der Teilnehmer vermutet. Die eigentlichen Hintergründe sind jedoch vielfältig, wie beispielsweise:

- Mangelhafte Definition der Businessziele der Bildungsmaßnahme
- Keine ausreichende Kommunikation der Maßnahmen und deren Ziele
- Falscher Zeitpunkt der Maßnahme
- Fehlende Sorgfalt bei Auswahl und Vorbereitung der Teilnehmer
- Keine Einbeziehung der Vorgesetzten
- Ungenügendes didaktisches Design der Trainings im Hinblick auf Transfer
- Fehlende Unterstützung der Teilnehmer in der Anwendung neuen Wissens

Erfolgreiche Initiativen sehen Weiterbildung als Prozess, der die Grenzen des reinen Trainings überschreitet und sich auch um das „Vorher“ und „Nachher“ kümmert. In diesem Zusammenhang werden auch Aspekte wie die emotionale Bereitschaft, die Erwartungen der Vorgesetzten und das Arbeitsumfeld mitberücksichtigt. Dieser Workshop beleuchtet nachhaltiges Lernen, den Transfer von neuem Wissens an den Arbeitsplatz und die Sicherung des Lernerfolgs von mehreren Gesichtspunkten. Ein besonderer Fokus liegt auf technologiegestütztem Lernen und dem Einsatz moderner Medien in der Personalentwicklung.

#### Leitung

- Prof. Sabine Seufert, SCIL, Universität St. Gallen
- Dr. Anke Hirning, HP Education Services

#### Referentinnen/Referenten

- Prof. Sabine Seufert, SCIL, Universität St. Gallen
- Dr. Anke Hirning, HP Education Services
- Helga Pfetsch, Skill GmbH

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 · 14:00-17:00Uhr**  
**Raum: 401/402**

### Integriertes Ausbildungsmanagement – Trend, Ziele und Herausforderungen

Der Workshop soll einen Überblick zum Themenbereich „Integriertes Ausbildungsmanagement“ geben. Referenten werden neben der SAP Forschungsabteilung drei verschiedene Großkunden der SAP sein, die sich bei der Ausbildungsplattform für einen ähnlichen Weg entschieden haben. Es soll damit ein guter Überblick gegeben werden, warum insbesondere bei sehr großen Unternehmen und Organisationen ein integrierter Ansatz bei der Ausbildung langfristig zu hohen Synergien führen kann. Es wird im Workshop das Thema „Integriertes Ausbildungsmanagement“ aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet. Dabei stehen Motivation, Vorgehensweisen und zukünftige Entwicklungen im Mittelpunkt.

Als Eingangspredner wird Brigadegeneral Rönsch (BePRO SASPF im BMVg) ein Statement zur Eingangsmotivation der Bundeswehr zur integrierten Vorgehensweise beim Ausbildungsmanagement und zu den besonderen Bedingungen/Anforderungen bei der Bundeswehr geben. Die Forschungsabteilung der SAP AG gibt im Anschluss einen Überblick über die zukünftig geplanten Weiterentwicklungen im Bereich Ausbildungs- und Lernmanagement. Besonders die Darstellung der verschiedenen Anforderungen an den Standardsoftwarehersteller wird in diesem Workshopabschnitt ein zentraler Punkt sein. Im weiteren Workshopablauf stellt die Firma Bayer AG ihr Ausbildungsmanagementprojekt und deren Besonderheiten, Ziele und Herausforderungen vor. Nachfolgend wird die Firma Siemens AG zum gewählten Ansatz bei der Umsetzung einer Ausbildungsmanagementplattform vortragen. Zum Abschluss des Workshops referiert Herr Oberst i.G. Christian Walking aus Sicht des Referatsleiters Fü S I 5 im Bundesministerium der Verteidigung und als Hauptprozessverantwortlicher der Individualausbildung zu den besonderen bundeswehrspezifischen Anforderungen an ein integriertes Ausbildungsmanagement.

#### Leitung

Dipl.-Kfm. Stephan Baecht, SAP Deutschland AG & Co.KG

#### Referentinnen/Referenten

- Brigadegeneral Wolfgang Rönsch, Beauftragter für die Prozessgestaltung SASPF der Bundeswehr, Bundesministerium der Verteidigung
- Oberst i.G. Christian Walking, Bundesministerium der Verteidigung - Führungsstab der Streitkräfte I 5
- Dipl.-Kfm. Stephan Baecht, SAP Deutschland AG & Co.KG
- Arnd Becker, Bayer AG
- Volkhard Lorenz, Siemens AG

# Workshop A 5

**Termin: Donnerstag, 13. September 2007 · 14:00-16:00 Uhr**  
**Raum: 110**

Welcome Game Based Learning – erfolgreicher Wissenstransfer!

Dieser Workshop soll die Plattform für einen lebendigen und interdisziplinären Diskurs über Theorie, Forschung und Praxis des Game Based Learnings bieten. Dabei werden sowohl wissenschaftliche Aspekte als auch Praxisbeispiele aus der Industrie und Wirtschaft eingebracht. Die Beiträge der Referenten sollen anhand von Fragen und Anregungen diskutiert werden. Zielsetzung dieses Workshops ist die Erarbeitung von Potenzialen und Gestaltungsparameter von Fernausbildungsinhalten für die Bundeswehr. Somit wendet sich dieser Workshop an Mitarbeiter des Verteidigungsministeriums und anderer öffentlicher Institutionen sowie an Führungskräfte und Mitarbeiter der Bundeswehr. Es werden dabei folgende Schwerpunkte thematisiert:

Pädagogisch-didaktische Aspekte, Ansätze zur Gestaltung und aktuelle empirische Befunde: Vor wissenschaftlichem Hintergrund wird Prof. Dr. Heinz Mandl zunächst die Auseinandersetzung mit den pädagogisch-didaktischen Aspekten des Game Based Learnings anregen. Weiterhin wird er auf verschiedene Ansätze zu dessen Gestaltung eingehen und aktuelle empirische Befunde darstellen. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf dem so genannten Integrativen Ansatz, der eine Gestaltung von Lernumgebungen fordert, die sowohl wissenschaftlich fundiert als auch praktisch umsetzbar ist.

Multimediale Umsetzung von Soft Skill Trainings (Gestaltung, Wirkungsweise und Transferkontrolle): Dr. Thorsten Bosch wird über die multimediale Umsetzung von Soft Skill Trainings sprechen. Dabei geht es vor allem um deren Gestaltung und Wirkungsweise sowie um Transferkontrolle. Um Aspekte der Gesprächs- und Mitarbeiterführung zu verdeutlichen, wird er von ausgewählten Praxisbeispielen berichten. Zum Abschluss des Workshops referiert Dipl.-Ing. Gunnar Landwehr, Leiter der Geschäftsentwicklung der Firma benntec System-technik GmbH in Bremen, zur Gestaltung von arbeitsplatznahen computergestützten Lern- und Ausbildungssystemen.

### Leitung

- Prof. Dr. Heinz Mandl, Ludwig-Maximilians-Universität München
- Dr. Thorsten Bosch, Dr. Thorsten Bosch AG

### Referentinnen/Referenten

- Prof. Dr. Heinz Mandl, Ludwig-Maximilians-Universität München
- Dr. Thorsten Bosch, Dr. Thorsten Bosch AG
- Dipl.-Ing. Gunnar Landwehr, benntec Systemtechnik GmbH



## Workshop

**B 1**

## Workshop

**B 2**

**Termin: Donnerstag, 13. September 2007 · 13:00-15:00 Uhr**  
**Raum: 401/402**

Telemaintenance - Nutzung von Fernausbildungskomponenten in der Materialerhaltung

Im Rahmen von Kurzvorträgen stellen die Referenten aus unterschiedlichen Perspektiven Fragestellungen und Lösungsansätze für Telemaintenance vor. Dabei stehen einerseits konkrete Herausforderungen aus Sicht der Streitkräfte im Zentrum, andererseits werden konzeptionelle Ideen aus Wissenschaft und Industrie dargestellt.

Telemaintenance kann als Facette exemplarisch die Bandbreite aufzeigen, innerhalb derer Komponenten des pädagogisch-didaktischen Konzepts Fernausbildung eingesetzt und genutzt werden können. Damit werden im Rahmen des Workshops auch wichtige Synergiepotenziale zwischen Ausbildung und anderen Bereichen innerhalb und außerhalb der Bundeswehr thematisiert.

Es ist geplant, einen expliziten Praxisbezug des Workshops durch eine enge Verzahnung mit einzelnen Elementen der Fachmesse herzustellen.

#### Leitung

- Oberstleutnant Dipl.-Ing. Frank Hartwig, Bundesministerium der Verteidigung, Führungsstab der Streitkräfte IV 2
- Dipl.-Päd. Andrea Neusius, Projektgruppe Fernausbildung, Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg

#### Referentinnen/Referenten

- Oberstleutnant Dipl.-Ing. Frank Hartwig, Bundesministerium der Verteidigung, Führungsstab der Streitkräfte IV 2
- Dipl.-Päd. Andrea Neusius, Projektgruppe Fernausbildung, Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg
- Oberstleutnant i.G. Dipl.-Ing. Frank Kammerer, Technische Schule des Heeres/ Fachschule des Heeres für Technik Aachen
- Dipl.-Wi.-Ing. Oliver Trepte, IABG GmbH
- Dr. Björn Lach, Rheinmetall-Landsysteme GmbH

**Termin: Dienstag, 11. September 2007 · 14:00-16:00 Uhr**  
**Raum: 403**

Die Gründungswerkstatt Hamburg – Ein Beispiel für Blended Learning

In diesem Workshop wird das E-Learning-Portal Gründungswerkstatt Hamburg vorgestellt und die Besonderheiten der zugrundeliegenden Didaktik erläutert. Das Konzept bietet ein eindrucksvolles Beispiel für die Vorteile des „Blended Learning“ und verbindet Internet-gestütztes E-Learning mit persönlicher Beratung.

Die Gründungswerkstatt Hamburg ist ein interaktives Lern- und Planungssystem für Existenzgründer und junge Kleinunternehmen. Mit Selbsttests, E-Learning-Einheiten und einem Online-Businessplan-Tool unterstützt die Gründungswerkstatt Hamburg den gesamten Gründungsprozess eines Unternehmens.

Innerhalb der Gründungswerkstatt findet kein „Lernen auf Vorrat“ statt sondern eine bedarfsgerechte Begleitung des Gründungsprozesses. Inhalte und Vermittlung sind stark handlungsorientiert. Sie spiegeln den Bedarf wider, sich auf effiziente Art und Weise praxisrelevantes Know-how anzueignen und dieses in der Planungs- und Startphase des Unternehmens anzuwenden. Ziel der Arbeit mit der Gründungswerkstatt Hamburg ist die Erstellung des eigenen Businessplans, welcher vom Wissensmanagementsystem flankiert wird und quasi das „Gesellenstück“ der Gesamtarbeit darstellt. Als besonderes Element innerhalb des Portals stehen den Nutzern auf Wunsch Fachberater (Tutoren) der Handels- und der Handwerkskammer Hamburg online zur Verfügung. Sie beantworten Fragen und geben Tipps zu den erstellten Dokumenten.

Die Gründungswerkstatt Hamburg wurde von der EVERS & JUNG GbR (Forschung und Entwicklung in Finanzdienstleistungen) in Zusammenarbeit mit der Enterra Software GmbH und der Handelskammer Hamburg entwickelt. Die Anlaufphase wurde aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds, der Behörde für Wirtschaft und Arbeit sowie der Handelskammer Hamburg finanziert. Als weitere Partner sind verschiedene Banken und Gründungsorganisationen in Hamburg in das Projekt eingebunden.

#### Leitung

Dipl.-Journ. Marco Habschick, Evers & Jung GbR

#### Referentinnen/Referenten

- Dipl.-Journ. Marco Habschick, Evers & Jung GbR
- Jürgen Mehnert, Handelskammer Hamburg



# Workshop B 3

# Workshop B 4

**Termin: Dienstag, 11. September 2007 • 16:00-18:00 Uhr**  
**Raum: 109**

Wissen in Gremien der Automobilwirtschaft effizient managen – Zur Rolle und Funktion des Moderators in Entscheidungsprozessen

Die Rolle des Moderators beim Bearbeiten von Problemen und Treffen von Entscheidungen (Entscheidungsprozess) in betrieblichen Gremien ist in der Literatur vielfach beschrieben: Er nimmt bei der Diskussion, Bewertung und Auswahl von Lösungsalternativen in Gremien eine zentrale Funktion wahr, die darauf ausgerichtet ist, eine Entscheidung (Auswahl einer Lösungsalternative) in systematischer Form herbeizuführen.

Im Rahmen eines Forschungsprojekts zum betrieblichen Wissensmanagement in Gremien des BMW Werk Leipzig konnte u. a. festgestellt werden, dass Gremienmitgliedern vielfach Erwartungen an den Moderator haben, die weit über dessen eigentliche Funktion hinausgehen und Wissensmanagement in seiner Gesamtheit betreffen.

Im Rahmen des Workshops sollen u. a. Methoden und Instrumente vorgestellt und diskutiert werden, die Moderatoren unterstützen

- bei der Lenkung und Durchführung von Gremiensitzungen und der zielorientierten Auswahl einer Lösungsalternativen sowie
- beim systematischen Auswählen, Sammeln und Dokumentieren von Wissen und Entscheidungskriterien.

Die Grundlage dafür bilden u. a. kognitionspsychologische Modelle und Methoden der Problemlöseforschung zur Bearbeitung von Problemen und zum Treffen von Entscheidungen sowie lernpsychologische Ansätze (z. B. Information Mapping®, Textverständlichkeitsforschung) zur Wahrnehmung, Informationsverarbeitung und zu den Gedächtnisleistungen. Am Beispiel der Ausgestaltung und Unterstützung der Moderatorenrolle wird diskutiert, ob und in wie weit die vorgestellten Ansätze und Methoden des Wissensmanagements aus der Automobilwirtschaft geeignet erscheinen, auf Fragestellungen der Fernausbildung innerhalb der Bundeswehr übertragen werden zu können. Ein Schwerpunkt wird auf die Relevanz der Moderationsrolle für die Strukturierung von Kommunikationsprozessen bei der Wissensvermittlung über Datennetze gelegt.

### Leitung & Referent

Volker Born, Universität Leipzig

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 • 13:00-15:00 Uhr**  
**Raum: 403**

Betreutes Lernen – Erfolgsfaktor für E-Learning

Ohne kompetente Lehrende, die sich in eine neue Rolle als Begleiter, Coach oder Tutor einfinden, können neue Konzepte des Lehrens und Lernens kaum gelingen. An Lehrende werden in Zeiten von E-Learning, Wissensmanagement und selbstgesteuertem Lernen immer höhere Erwartungen gestellt. Diese neuen Herausforderungen zu meistern, bedarf intensiver Auseinandersetzung mit der neuen Rolle und der Vorbereitung auf die neue Lehre als Partner der Lernenden. Neben der großen Herausforderung der neuen Rollendefinition sind auch neue technische, methodische und didaktische Kompetenzen für das neue Lehren und Lernen zu erwerben. Nicht vergessen werden darf jedoch auch die Sozialkompetenz, die der Lehrende als Lernbegleiter in besonderer Weise einbringen muss. Lernende in inhaltlich, methodisch und manchmal auch technisch herausfordernden Situationen zur Seite zu stehen, erfordert neben hoher fachlicher Kompetenz auch viel „Fingerspitzengefühl“ für das notwendige Maß an Hilfestellung und Motivation. Gerade wenn online gelernt wird, ist ein hohes Maß an Kommunikationskompetenz via Mail, Diskussionsforum und Chat vom Lehrenden gefordert, um neben fachlichen Hinweisen auch die nötige Empathie zu vermitteln. Gerade Kommunikation außerhalb der gewohnten sozialen Präsenz kann aufgrund der Schriftlichkeit Missverständnisse und Sprachlosigkeit hervorrufen, wenn sie nicht gelingt.

Der Workshop arbeitet praxisnah und stellt gute Beispiele sowie den Erfahrungsaustausch in den Mittelpunkt. Aus der öffentlichen Verwaltung werden zwei erfolgreiche Projekte präsentiert:

- Von der Bayerischen Polizei berichtet Robert Eberherr über den Fachlehrer als Tutor.
- Jürgen Meyer setzt sich mit betreutem Lernen als Erfolgsfaktor des E-Learning auseinander.

Darüber hinaus gibt der Workshop Raum für den Erfahrungsaustausch sowie die Diskussion. Das Ziel des Workshops ist erreicht, wenn die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die besonderen Anforderungen an die Lehrenden ebenso kennen, wie die erfolgreichen Konzepte zur Bewältigung dieser Herausforderung anhand von Praxisbeispielen.

### Leitung

Dr. Mechthild Hauff, Führungsakademie der Polizei

### Referentinnen/Referenten

- Dr. Mechthild Hauff, Führungsakademie der Polizei
- Robert Eberherr, Bayerische Polizei
- Jürgen Meyer, Landesamt für Finanzen, Dienststelle Regensburg

## Workshop

**B 5**

## Workshop

**B 6**

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 - 15:30-17:30 Uhr**  
**Raum: 404**

Distance Learning – Die Aufgaben des Tutors im Online-Lernprozess und die dafür benötigten Skills

Im Distance Learning werden aus den unterschiedlichsten Lernformen und -medien moderne Lernumgebungen zusammen gestellt: Print-Unterlagen und CBT/WBT-Material, E-Mail und Foren, Präsenzphasen sowie Online-Lernen im virtuellen Klassenzimmer werden genutzt, um berufliche Weiterbildung, ein Hochschulstudium oder auch einen Schulabschluss zu bewerkstelligen. Die für das Distance Learning unverzichtbare Betreuungsleistung durch Tutoren steht in engem Zusammenhang mit den eingesetzten Medien und Betreuungsformaten. Während die asynchrone Kommunikation per E-Mail noch hohe Ähnlichkeit mit konventioneller Korrespondenz aufweist, stellen Chats und virtuelle Klassenzimmer neue Herausforderungen an die Tutoren. Die damit zusammenhängenden Fragen spielen auch im E-Learning und Blended Learning eine wichtige Rolle.

Der Workshop thematisiert diese Veränderungen anhand dreier Aspekte:

- Welche Fertigkeiten (skills) erfordert synchrones Tutoring?
- Welche Lernziele kann man daraus für Tutoren-Schulungen ableiten?
- Wie wird sich der Bereich des Online-Tutorings in den nächsten Jahren verändern?

Die zentralen Fragen des Workshops werden aus aktuellen Lernarrangements abgeleitet, wie sie bei der Studiengemeinschaft eingesetzt werden. Dem Input von Seiten des Workshopleiters liegen mehrjährige Erfahrungswerte im Blended Learning (b2b) und Distance Learning zu Grunde. Der Workshop wird in den interaktiven Phasen auch die Erfahrungen bzw. Interessen der Teilnehmer einfließen lassen.

#### Leitung

Dr. Okke Schlüter, Studiengemeinschaft Werner Kamprath Darmstadt GmbH

#### Referentinnen/Referenten

- Dr. Okke Schlüter, Studiengemeinschaft Werner Kamprath Darmstadt GmbH
- Dr. Klaus Wannemacher, HIS Hochschul-Informationssystem GmbH

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 - 16:00-18:00 Uhr**  
**Raum: 403**

Wissenslandkarten als methodisches Instrumentarium zur Strukturierung und Entwicklung digitaler Lernwelten

Der Workshop focussiert die Frage, ob und in welcher Weise Konzepte und Methoden des Wissensmanagement geeignet sind, die unternehmensstrategische Einbindung, Konzeptentwicklung, Produktion, Nutzung und Evaluation von E-Learning Angeboten und digitalen Lernwelt zu verbessern.

Ausgangspunkt für diesen Workshop bildet die Einschätzung, dass sowohl die Produktion von E-Learning Content wie auch die Bereitstellung und Nutzung dieses Contents Wissensprozesse darstellen. Die Beschreibung dieser im gängigen Verständnis doch sehr differenten Prozesse in der Begriffswelt des Wissensmanagements erlaubt es, eine für den Lern- wie für den Produktionsprozess gemeinsame Sprache zu finden, durch die sich klassische Übersetzungsprobleme zwischen diesen beiden Bereichen und die damit verbundenen Sprachprobleme zwischen Fachautoren und Pädagogen erheblich reduzieren lassen.

Voraussetzung hierfür ist, dass es gelingt, einen methodischen Prozess zu etablieren, der die Topographie der fachlichen Inhalte in systematischer Weise mit pädagogischen Fragestellungen zu verknüpfen. An dieser Stelle erweist sich das aus dem toolbasierten Wissensmanagement bekannte Verfahren der Wissenslandkarte als neuartiger Ansatz zu Verknüpfung von strategischen, inhaltlichen mit produktions- und nutzungstechnischen Überlegungen.

Dieser neuartige konzeptuelle und methodische Ansatz soll im vorgeschlagenen Workshop anhand von Praxisprojekten mit höchst unterschiedlichem organisatorischem und inhaltlichem Hintergrund (Automobilindustrie, Lebensmittelwirtschaft und Versicherungswirtschaft) verdeutlicht werden. Der Workshop soll so dazu beitragen, das Potential eines als Wissensmanagement verstandenen digitalen Lernzyklus konkret deutliche werden zu lassen und im Gespräch mit den Teilnehmern Ansatzpunkte für eine Übertragung auf andere inhaltliche Felder und organisatorische Kontexte zu ermöglichen.

#### Leitung

Dr. Werner Kohn, VIWIS GmbH

#### Referentinnen/Referenten

- Dr. Werner Kohn, VIWIS GmbH
- Prof. Dr. Peter Sprinkart, Fachhochschule München
- Christiane Nicolai, AUDI AG

# Workshop C 1

# Workshop C 2

**Termin: Dienstag, 11. September 2007 • 14:00-15:30 Uhr**

**Raum: Internet-Café**

Digitale Medien in der Hochschullehre – von PodCasting bis zu virtuellen Welten

Der Workshop setzt sich inhaltlich mit aktuellen Entwicklungen und Tendenzen in der medialen Gestaltung von Lehr-/Lernszenarien auseinander und gliedert sich in drei Teile:

PodCasting – Lehrmittel, Lerngegenstand und Marketingwerkzeug „PodCasting“ ist zu einem neuen Stern am E-Learning-Himmel innerhalb der Hochschullehre aufgestiegen. Eine vergleichsweise einfache Erstellung und Distribution trifft dabei auf eine hohe Nachfrage und Akzeptanz. Welchen Mehrwert der Einsatz von PodCasts im Rahmen der universitären Ausbildung entfalten kann, soll an verschiedenen Beispielen diskutiert werden. Neben didaktisch-methodischen Überlegungen, welche auf die Integration von PodCasts in die bestehende Präsenzlehre im Sinne eines Blended Learnings abzielen, wird der Zusammenhang zwischen Lerngegenstand, Lernszenario & der Einbettung in den „student life cycle“ skizziert.

Das Beste aus allen Welten – Forschung und Lehre im Web 3D Avatare können von Natur aus fliegen, warum sollten sie nicht auch segeln lernen? Mit der zunehmenden Integration von Audio und Bewegtbild, der aktiven Nutzerbeteiligung und dem Eintritt in die dritte Dimension gewinnt das Internet auch für die Konvergenz von Education und Entertainment ganz neue Qualitäten – und schafft ganz neue Möglichkeiten.

Lernen in virtuellen Welten – Zum Transfer kognitiven Übens auf praktisches Handeln: Virtuelle Welten versuchen die reale Umwelt zumindest in Ausschnitten zu adaptieren. Im Zuge der Aus- und Fortbildung stellt sich daher die Frage, ob und in welchem Ausmaß ein Wissenserwerb in virtuellen Welten in die reale Welt transferiert werden kann. Am Beispiel einer explorativen Studie in der Sportart Segeln sind wir der dieser Frage nachgegangen: Mittels einer interaktiven 3D-Simulation sollten sich Probanden ohne sportartspezifische Vorerfahrungen am PC segelpraktische Fertigkeiten aneignen. Nachfolgend wurde die Transferierbarkeit dieses Wissens anhand von typischen Aufgaben aus der Segelpraxis in der realen Welt untersucht. Im Rahmen des Beitrages stellen wir Software vor, skizzieren das Untersuchungsdesign und diskutieren die Ergebnisse.

### **Leitung & Referent**

Dr. Andreas Hebbel-Seeger, Universität Hamburg

**Termin: Dienstag, 11. September 2007 • 15:00-17:00 Uhr**

**Raum: 405**

Authoring E-Learning Content: Augmentierung und Wiederverwendung, Paradigmen & Praxiserfahrungen

Der Schlüssel zur erfolgreichen Implementierung einer E-Learning-Strategie liegt in der Qualität des Contents. Diese misst sich an der Güte und Aktualität der Inhalte an sich, aber auch an ihrer zielgruppen- und kontextspezifischen Präsentation, ihrer strukturellen Gliederung und ihrer intuitiven Zugänglichkeit. Der inhaltliche Qualitätsanspruch fordert schnell zu viel von den Autoren: Die gleichzeitige Erstellung von Inhalten und Strukturen, Metadaten und Metastrukturen ist mühevoll und häufig genug nicht leistbar. Geeignete Werkzeuge können diesen Prozess erheblich erleichtern, indem vom Autor benötigte aktive Eingaben minimiert und ergänzende Informationen aus einem intuitiven Workflow semi-automatisiert abgeleitet werden. Techniken des Semantischen Web erlauben zudem eine automatisierte Augmentierung vorhandener Lernbausteine.

Die meist hohen Aufwendungen für die Erstellung von Online-Materialien legen weiterhin eine Wiederverwendung unter Effizienzaspekten nahe. Die Mehrfachverwendung von Lerninhalten erweist sich aber in der Praxis nur insofern erfolgreich, als Kursbausteine zu lerngruppenspezifischen Angeboten individuell kombiniert werden. Sie sollte deshalb feingranular auf der Ebene kleiner Inhaltselemente vorgenommen werden. Aktualität, Variabilität, Zielgruppenorientierung und Wiederverwendbarkeit bilden beinahe widersprüchliche Leistungskategorien, die Mithilfe eines E-Learning Content Management Systems erreicht werden können.

In dem vorgeschlagenen Workshop sollen Konzepte, Realisierungen und Praxiserfahrungen im Umgang mit hochstehenden Werkzeugen vorgestellt und diskutiert werden.

### **Leitung**

- Prof. Dr. Thomas Schmidt, Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
- Matthias Wählich, link-lab

### **Referentinnen/Referenten**

- Prof. Dr. Thomas Schmidt, Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
- Prof. Dr. Andreas König, Zürcher Hochschule Winterthur
- Matthias Wählich, link-lab
- Fritz Richter, link-lab
- Dipl. Ing. Brigitta Kinscher, Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
- Dipl.-Inf. Michael Laumer, FIZ Chemie

## Workshop

## C 3

## Workshop

## C 4

**Termin: Dienstag, 11. September 2007 · 15:30-17:30 Uhr**  
**Raum: 105**

Training ohne Limit! – Handlungsorientiertes Training in virtuell-interaktiven Trainingswelten

Mit Computergestützten „Virtuell-interaktiven Trainingsumgebungen (VIT)“ erwächst ein viel versprechender Ansatz, Limitierungen klassischer E-Learning Angebote zu überwinden.

An der Schnittstelle von Gaming Technologie und Simulation entstehen virtuelle Trainingswelten, die das Handeln im realen Leben zunehmend realistisch nachempfinden, und damit sowohl hinsichtlich der Lernwirksamkeit als auch der Trainingsrelevanz eine neue Qualität aufweisen und zudem erweiterte Lern- und Trainingsoptionen entstehen lassen.

Der erste Teil des Workshops soll der thematischen Hinführung dienen:

- Begriffliche Klärung „virtuell-interaktive Trainingswelten“
- Einordnung in den Kontext von Simulation / VR / AR / Game-based Learning
- Anwendungsfelder und Nutzenbetrachtung
- Bewertung nach technologischen, didaktischen und organisatorischen Kriterien
- Qualitätsbetrachtung im Sinne von Lernwirksamkeit und Nachhaltigkeit

In Teil 2 des Workshops fordern typische Beispiele von VIT Lösungen zur Diskussion und der kritische Auseinandersetzung mit den Ableitungen aus Teil 1 auf.

#### Leitung

Markus Herkersdorf, TriCAT GmbH

#### Referentinnen/Referenten

- Markus Herkersdorf, TriCAT GmbH
- Dipl.Päd. Wilhelm Termath, Kompetenzzentrum Training und Technologie; Universität Magdeburg
- Dr. Maic Masuch, Universität Magdeburg

**Termin: Dienstag, 11. September 2007 · 16:00-17:30 Uhr**  
**Raum: 404**

Kompetenzerwerb mit „Serious Games“ – Praxiserfahrungen und Perspektiven

In diesem Workshop wird zu Beginn ein kurzer Abriss über die Geschichte des Game-based Learning vom ZGDV Darmstadt gegeben. Es wird gezeigt, welche relevanten Forschungsprojekte es im Bereich Serious Games gab und welche Produkte auf dem Markt sind oder waren. Es wird die Frage diskutiert, ob derartige Ansätze auch bei der Vermittlung von Handlungsabläufen, Fachwissen und Schlüsselqualifikationen innerhalb von Trainings- und Simulationsumgebungen sinnvoll eingesetzt werden können. Mit den Teilnehmern wird geklärt, wie Inhalte in Serious Games sinnvoll aufbereitet werden, wie ein Spannungsbogen innerhalb eines Serious Game aufgebaut wird und welche didaktischen Methoden für den Einsatz von Serious Games benötigt werden. Davon ausgehend wird in den Bereich der Simulationen für die betriebliche Bildung übergeleitet. Es wird über Praxiserfahrungen mit einer Unternehmenssimulation berichtet.

In diesem Workshopteil wird auf die folgenden Fragestellungen aus der Praxis eingegangen:

- Was sind ausschlaggebende Faktoren für den Einsatz in Unternehmen?
- Wie praxistauglich ist eine „spielbasierte Simulation“ für die Weiterbildung?
- Wie werden in der Praxis Trainings mit Unternehmenssimulationen durchgeführt?

Zum Abschluss des Workshops gibt das Fraunhofer IGD-R einen Ausblick in die Zukunft des Game-based Learning. Lernen und Spielen orientieren sich beide in erster Linie auf den Menschen. Die Mensch-Maschine-Interaktion ist also eines der wichtigsten Themen für Game-based Learning. Es wird in Zukunft um die Fragestellungen des Knowledge Engineerings und der spielebasierten Interaktion gehen. Neue Technologien sind dabei u.a. Emotionserkennung und multimodale Interaktion. Mit den Teilnehmern wird diskutiert, ob Spiele durch ihre Interaktion Motivieren, wie die Interaktion mit Computern natürlicher und einfacher gestaltet werden kann, wo und wie andere Eingabegeräte als Maus und Tastatur genutzt werden und welche Möglichkeiten die Emotionserkennung für Serious Games bietet.

#### Leitung

Till Becker, KORION Simulation - Software - Training GmbH

#### Referentinnen/Referenten

- Till Becker, KORION Simulation - Software - Training GmbH
- Oliver Korn, KORION Simulation - Software - Training GmbH
- Dr. Stefan Göbel, ZGDV
- Holger Diener, Fraunhofer IGD



# C 5

## Workshop

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 - 13:00-15:00 Uhr**  
**Raum: 101/103**

Innovation into Practice: Möglichkeiten und Grenzen von Simulationen und Game Based Learning am Beispiel von Militär und Industrie

Schon immer haben spielerische Ansätze beim Lernen eine Rolle gespielt. Beispiele dafür sind Unternehmensplanspiele, Rollenspiele, Quiz etc. Besonders im Übungsbereich und der Wissensabfrage sind viele Beispiele bekannt.

Seit einiger Zeit werden aber auch viele spielerische Elemente beim Erwerb von Wissen und Fähigkeiten eingesetzt. Dies wird unterstützt durch die zunehmende Erfahrung nachkommender Generationen mit elektronischen Spielen auf PC und den diversen Spielekonsolen. Daraus hat sich eine bestimmte Erwartungshaltung herausgebildet, die bei Lernprozessen berücksichtigt werden muss. Es werden Anforderungen an eine erweiterte/veränderte Methodik/Didaktik gestellt. Lernen muss neu gestaltet werden, um die wachsenden komplexen Lehrinhalte zu vermitteln. Erfahrungen, die bisher nur in der Praxis durch Fehler gemacht werden konnten, sind durch die neuen Lernmethoden schon in der Übungsphase erwerbbar. Auch die Interaktion zwischen Individuen und Gruppen kann mittlerweile durch „Game based Learning“ unterstützt und verbessert werden.

Game based Learning schafft neue Möglichkeiten, viele Organisationen und Unternehmen haben hier bereits erste Erfahrungen gemacht. Durch Praxisbeispiele aus dem militärischen Bereich und der Industrie werden die Grenzen und Möglichkeiten von Game based Learning dargestellt und können im weiteren Verlauf des Workshops auch mit den Experten diskutiert werden.

### Leitung

Dipl. Betriebswirt Norbert Büning, Accenture

### Referentinnen/Referenten

- Dipl. Betriebswirt Norbert Büning, Accenture
- Prof. Dr. Wilfried Mödinger, Hochschule der Medien Stuttgart
- Boris Schneider-Johne, Microsoft X-Box
- Arnd Becker, Bayer AG

# C 6

## Workshop

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 - 13:30-17:00 Uhr**  
**Raum: 110**

Simulation als Werkzeug und Gegenstand der Fernausbildung

Für Ausbildung und Training, das Erlernen von Fertigkeiten und das Einüben von Verhaltensmustern ist die Simulation zu einem unentbehrlichen Hilfsmittel geworden.

Durch die Präsentation des Stoffes mit Hilfe moderner elektronischer Medien und die Einbindung von Simulationsanwendungen kann der Lernprozess bei der Präsenz-, vor allem aber auch bei der Fernausbildung in hervorragender Weise unterstützt werden. Auch für die Analyse dynamischer Vorgänge und die Entscheidungsunterstützung spielt Simulation eine wichtige Rolle. Für ungeübte Anwender besteht allerdings die Gefahr, dass Simulationsexperimente unter unzutreffenden Prämissen durchgeführt oder Simulationsergebnisse falsch interpretiert werden. Um solchen zum Teil gefährlichen Missinterpretationen vorzubeugen, müssen Anwender daher unbedingt mit den Grundlagen und Prinzipien von Modellbildung und Simulation vertraut sein. Simulation als Gegenstand der Ausbildung und Fernausbildung ist somit ein wichtiges Thema für Wissenschaft, Wirtschaft und Verwaltung.

Dieser Workshop schlägt eine Brücke zwischen Simulation als Werkzeug in der Lehre einerseits und eigenständigem Lehrgegenstand andererseits. Er wendet sich an folgenden Interessentenkreis:

- Studierende aller Fachrichtungen
- Teilnehmer an Kurs- und Weiterbildungsangeboten
- Lehrende bzw. Ersteller von Lehrmaterialien zur Fernausbildung
- Entwickler von Modellierungs- und Simulationsumgebungen und Tutorieller Systeme

### Leitung

- Prof. Dr. Axel Lehmann, Universität der Bundeswehr München
- Prof. Dr. Stefan Pickl, Universität der Bundeswehr München
- Prof. Dr.-Ing. Markus Siegle, Universität der Bundeswehr München
- Dr. Karin Wirth, Projektgruppe Fernausbildung der Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg

### Referentinnen/Referenten

- Prof. Dr. Axel Lehmann, Universität der Bundeswehr München
- Prof. Dr. Stefan Pickl, Universität der Bundeswehr München
- Prof. Dr.-Ing. Markus Siegle, Universität der Bundeswehr München
- Dr. Karin Wirth, Projektgruppe Fernausbildung, Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg
- Oberstleutnant Knut Armster, Projektgruppe Fernausbildung, Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg

## Workshop

## C 7

## C 8

## Workshop

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 · 16:00-18:00 Uhr**  
**Raum: 101/103**

### Game-based Learning „Virtuelles Brandlabor“ – Eine offene Diskussion

Computerspiele sind heute aus zwei Gesichtspunkten interessant für die Vermittlung von Trainingsinhalten. Der erste Bereich umfasst technologische Fortschritte, die zu realitätsnahen Inhalten geführt haben.

Ein weiterer Aspekt von Computerspielen im Lernumfeld ist die hohe Motivierbarkeit der Lernenden. Simulationen erlauben dem Lernenden, sich komplexer Zusammenhänge selbsterkundend zu nähern und bieten eine umfangreiche Rückkopplung bei der Anwendung der Lerninhalte. Der spielbasierte Ansatz geht über diese reine Simulation heraus und motiviert den Lernenden durch weitere Komponenten, wie z.B. ein schnelles Feedback, eine einbeziehende Handlung mit mehrfachen Handlungsalternativen, deren Konsequenzen einen schnellen Erfolg bzw. Misserfolg garantieren können.

Im Workshop wird die spielbasierte Simulation „Virtuelles Brandlabor“ vorgestellt. Die Grundidee des ‚Virtuellen Brandlabors‘ besteht in einer spielerischen Vorbereitung der Teilnehmer auf das praktische Training zur Feuerbekämpfung. Als typische Szenarien eignen sich z.B. Bekämpfen von Entstehungsbränden mit geeigneten Löschmitteln, Suche und Rettung von Verletzten, Einsatz und Wirkungsweise fest installierter Löschanlagen. Das Fallbeispiel basiert auf einem spielerischen Ansatz, der die komplexen Entscheidungsbäume eines Notfallplanes optimal untersetzen kann und ein exploratives Vorgehen des Teilnehmers erlaubt. Ein entscheidender Vorteil dieses Trainingsmoduls als Verbindungsstelle zwischen theoretischer und praktischer Ausbildung ist das Wecken des Bewusstseins für die Folgen, die aus einem falschen Handeln resultieren. Im Unterschied zur praktischen Ausbildung im Brandlabor können die Folgen falscher Entscheidungen hier ohne negative Konsequenzen für Leib und Leben dargestellt (simuliert) werden. Ziel des Workshops ist die Diskussion von Möglichkeiten, Vorteilen und Beschränkungen eines fallorientierten technologiebasierten Trainings zur Schadensabwehr.

#### Leitung

Harro G. Kucharzewski, MarineSoft Entwicklungs- und Logistikgesellschaft mbH

#### Referentinnen/Referenten

- Harro G. Kucharzewski, MarineSoft Entwicklungs- und Logistikgesellschaft mbH
- Jens Rozmyslowski, MarineSoft Entwicklungs- und Logistikgesellschaft mbH

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 · 16:00-18:00 Uhr**  
**Raum: 108**

### Führen durch Transparenz Netzwerk-, Prozessdesign und Simulation

Fragestellung und wissenschaftlicher Ansatz:

Ziel seitens der Forschungsgruppe ist die Vorstellung und Diskussion ergebnisorientierter Modellierung, Simulation und Optimierung von Informationsflüssen, Arbeitsabläufen sowie Geschäftsprozessen, etc. Der Ansatz umfasst die Visualisierung von Netzwerken (Wissens- und Erkenntnisnetzwerken) und die in ihnen ablaufenden Prozesse. Mittels Verknüpfung und Spezifizierung wird dabei informelles soziales Kapital aktiviert und wesentliche Prozesse und Ressourcenströme abgebildet.

Die Prozessanalyse und die großskalige Simulation sind mit der Entwicklung eines modularen Wissensmanagementkonzeptes verbunden, das eine makro- und mesoskopische Abbildung auch komplexer Prozessstrukturen im Hinblick auf diverse Optimierungsfragen erlaubt. Im Ergebnis werden Übersicht, Arbeitserleichterung und Zeitersparnis im Umgang mit Kontakt- und Personeninformationen, personellen Verflechtungen, Verfahrensweisen und Prozessen gewonnen. Die Simulation ermöglicht die Strategieentwicklung für den Aufbau und die Pflege robuster Wissens- und Informationsnetzwerke.

Bei der Modellierung und Simulation von Prozessen und deren Abhängigkeiten werden unter anderem die Methoden aus der Graphen- sowie der Automatentheorie herangezogen. Die Kopplung beider Theorien ist für entsprechende Projektverläufe von großer Bedeutung, da so die notwendige Qualität der Prozessanalyse und deren Visualisierung sichergestellt werden kann. Für Wissens- und Informationsflüsse werden zudem Erkenntnisse und Methoden der sozialen Netzwerkanalyse, der Organisationsforschung und der Komplexitätsforschung genutzt.

#### Leitung

Dipl. verw.-wiss. Clemens Gause, Technische Fachhochschule Berlin

#### Referentinnen/Referenten

- Prof. Dr. Ing. Heike Emmerich, Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen
- Dipl. verw.-wiss. Clemens Gause, Technische Fachhochschule Berlin
- Dipl. verw.-wiss. Dirk Läufer, Universität Potsdam

# Workshop C 9

# Workshop C 10

**Termin: Donnerstag, 13. September 2007 · 14:00-16:00 Uhr**  
**Raum: 404**

## Blended Learning im Gesundheitswesen

Der Workshop stellt praxisnahe Umsetzungsvarianten von interaktivem E-Learning in der Aus- und Weiterbildung unter Nutzung aktueller didaktischer Konzepte dar. Es wird die Entwicklung von situationsorientierten Blended Learning-Angeboten im Gesundheitswesen vorgestellt und die Übertragbarkeit der Erfahrungen hinsichtlich didaktischer, organisatorischer und technischer Aspekte auf andere Bildungsanbieter, Zielgruppen oder Berufsfelder diskutiert.

Der Workshop bezieht sich insbesondere auf die Projekte LearnART und Caritas, die am Institut für Berufs-, Wirtschafts- und Sozialpädagogik der Universität zu Köln durchgeführt wurden. Alle Referenten setzen die Open Source Lernplattform ILIAS ein. Am Beispiel der Projekte „LearnART - Multimediale Lerneinheiten zur aktiven und reaktiven Nutzung im Arzthelfer/-innen Training“ und „Caritas - Berufspädagogische Zusatzqualifikation für Praxisanleiter in Pflegeberufen“.

Auf der begleitenden Fachmesse können die entwickelten Lerneinheiten demonstriert werden. Interessierte Bildungsanbieter haben die Möglichkeit, die Blended Learning-Angebote des Projekts LearnART selbstständig zu übernehmen.

### Leitung

Dr. Marc Beutner, Universität zu Köln

### Referentinnen/Referenten

- Dr. Norbert Bromberger, QUALITUS GmbH Köln
- Cornelia Josten, Diözesan-Caritasverband für das Erzbistum Köln
- Silvia Happel, Landesärztekammer Hessen
- Katja Koreny, Universität zu Köln
- Silke Kirberg, Universität zu Köln

**Termin: Donnerstag, 13. September 2007 · 14:30-16:30 Uhr**  
**Raum: 109**

## Dynamische Ausbildungsinhalte Agiles E-Learning im semantischen Wissensnetz

E-Learning hat sich in der beruflichen und betrieblichen Weiterbildung noch nicht als überzeugende Lernform durchgesetzt. Die Folge ist, dass E-Learning immer noch nicht in Lernende Organisationen und Corporate Change Prozesse integriert ist und nur punktuell zum Einsatz kommt. Wie ist es also möglich, den Bruch zwischen Lern- und Arbeitsprozess situativ, methodisch und organisatorisch zu überwinden? Als Lösungsansatz wird die Konzeption und praxisbezogene Realisierung eines semantischen Lern- und Wissensnetzes vorgestellt, das Wissensmodule, Lernmodule und Kommunikationsangebote direkt mit den Lernanforderungen des Benutzers oder bestimmten Geschäftsvorfällen verbindet. Im semantischen Lernsystem werden den Anwendern dabei immer kleinere und zielgenauere Module oder „Wissenshäppchen“ angeboten, je detaillierter die Fragestellung ist und je tiefer man in das Netz navigiert. Neueinsteiger erhalten zu übergreifenden Themen spezielle Module, die einen breiten Überblick über ein Themenfeld geben. Experten können sich gezielt und schnell zu einzelnen Teilbereichen informieren. Die vorgestellte Lösung verbindet semantische Wissensnetze mit einer modularen Content-Datenbank. Die Kombination dieser Technologien verschlankt auf Seiten der Unternehmen die Prozesse des Lernmanagements und erhöht für den Lerner die Zielgenauigkeit der Angebote. Der schnelle Zugriff auf die richtige Trainingseinheit löst die klassischen Probleme bei der Einführung und nachhaltigen Nutzung von E-Learning Systemen. Der Workshop verbindet Fachvorträge mit aktuellen Projektbeispielen und einer thematischen Umsetzungsübung, bei der das Knowledge-Building und Micromodule-Authoring in Beispielsystemen live durchgeführt wird.

### Leitung

Dr. Harald Bender, Steinbeis-Hochschule Berlin; medialabor Consulting GmbH

### Referentinnen/Referenten

- Dr. Harald Bender, Steinbeis-Hochschule, medialabor Consulting GmbH
- Claudia Baumer, Intelligent Views, Darmstadt
- Frank Esch, sitewaerts GmbH
- Ursula Kunze, Bildungszentrum des Hessischen Handels gGmbH
- Helmut Poppe, Autor der Studie „E-Learning in Deutschland“, Leiter des Arbeitskreises E-Learning des Bundesverbandes der digitalen Wirtschaft (BVDW)

### Moderation

Dr. Günter Pees, Schneider System GmbH

## Workshop

## D 1

## Workshop

## D 2

**Termin: Donnerstag, 13. September 2007 · 14:00-16:00 Uhr**  
**Raum: 406**

Ausbildung für den Auslandseinsatz.  
 Bringt's die Fernausbildung rüber?

Ausbildung für den Auslandseinsatz ist ein Auftrag, dessen Schwerpunkt sicher im Heimatland liegt. Gerade aber in Zeiten der Transformation muss sicher gestellt werden, dass die Ausbildung ein kontinuierlicher Prozess ist. In zivilen internationalen Projekten setzt man dabei auf den Aufbau von Bildungseinrichtungen im Zielland. Bei den Einsätzen der Bundeswehr geht es darum, im Ausland gewonnene Erkenntnisse in methodisch sinnvoll aufbereiteter Form möglichst zeitnah wieder für die Praxis zur Verfügung zu stellen. In beiden Fällen kann die Fernausbildung durch Verknüpfung Moderner Ausbildungstechnologien mit didaktisch-methodischen Konzepten einen wichtigen Beitrag leisten.

**EinSatz ohne Worte: Fremdsprachenkenntnisse auf den Punkt gebracht:** „Wer die Sprache spricht, hat das Sagen“. Diese Tatsache, mit der sich die Bundeswehr bei allen Auslandseinsätzen konfrontiert sieht, hat dazu geführt, dass Fremdsprachenkenntnissen eine stetig wachsende Bedeutung zukommen. Das Bundessprachenamt unterstützt sowohl mit Sprachmittlern im Einsatz, als auch mit Sprachausbildung. Dabei werden begleitend und ergänzend Lernprogramme eingesetzt, die auf den im Einsatzland vorhandenen Medien verfügbar sind. Darüber hinaus ermöglichen Fernausbildungstechnologien individuelle Weiterbildung im Einsatzland, den Zugriff auf Terminologiedatenbestände und Übersetzungssysteme. Der Workshop zeigt Möglichkeiten einer einsatzorientierten Sprachausbildung sowie die effiziente Nutzung unterstützender Technologien und stellt Praxiserfahrungen zur Diskussion.

„Trends und Erfahrungen aus internationalen E-Learning Projekten mit ziviler Ausrichtung“: Der Vortrag behandelt den Einsatz von E-Learning zur wirtschaftlichen Entwicklung. Es wird insbesondere auf die Herausforderungen bei der Implementierung unter schwierigen Projektbedingungen eingegangen. Dabei wird vorgestellt, wie durch den vermehrten Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien in Projekten der internationalen wirtschaftlichen Zusammenarbeit Bildungsvorhaben im Ausland erfüllt werden. In diesem Vortrag werden die Herausforderungen in der Praxis internationaler Projekte dargestellt. Es wird ein Austausch von Erfahrungen mit den Teilnehmenden geboten werden und ein Transfer von „Good Practices“ zwischen zivilen und militärisch orientierten Projekten der Fernausbildung zur Diskussion gestellt.

#### Leitung

Gerd Preißler, Bundessprachenamt, Hürth

#### Referentinnen/Referenten

- Sebastian Hoffmann, SNTL Publishing GmbH&Co KG
- Armin Kranz, Bundessprachenamt
- Gerd Preißler, Bundessprachenamt

**Termin: Dienstag, 11. September 2007 · 15:30-18:00 Uhr**  
**Raum: 406**

Fernausbildung, ein ganzheitliches Bildungskonzept

Fernausbildung gewinnt für Fortbildung und als Element lebenslangen Lernens an Bedeutung. Spannend ist die Frage, wie bildungsökonomische Aspekte und der philosophische Anspruch von Bildung durch betriebliche Qualifizierung in Einklang gebracht werden. Aus dieser Perspektive diskutieren Vertreter aus Wissenschaft, Wirtschaft und Politik mit Gästen aus China und anderen Teilen der Welt bildungsökonomische und didaktisch-methodische Fragen eines ganzheitlichen Bildungskonzepts für Fernausbildung:

- Effizienz von Zeit, Raum und Geld – unter welchen ökonomischen Umständen macht Fernausbildung Sinn, Beispiele aus China
- Beratungs-, Betreuungsansätze für die Fernausbildung – Personal, soziales Umfeld, Lebenswege
- Der Inhalt folgt dem Ziel, die Methode folgt dem Inhalt – didaktische Gewissheiten in der Fernausbildung praxiswirksam gestalten
- Blended Learning Arrangements zur Vermittlung von Fach- und Methodenkompetenz am Beispiel von Projektmanagement
- Intercultural Training – hard facts und soft skills als Vorbereitung auf Arbeit im Ausland.

#### Leitung

Priv.-Doz. Dr. habil. Konrad Berger, Fraunhofer IPK

#### Referentinnen/Referenten

- Prof. Stefan Busch, European School of Business, Fachhochschule Reutlingen
- Thorsten Giertz, Emeneo, Shanghai
- Michael Krings, Innovation Campus Xtended Learning Solutions GmbH
- Peter Miez-Mangold, 21 LearnLine AG
- Priv.-Doz. Dr. habil. Konrad Berger, Fraunhofer IPK
- Dorit Wehling, usus UNTERNEHMEN GESTALTEN

#### Moderation

Hajo Noll, WEBACAD

# Workshop D 3

# Workshop D 4

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 · 14:30-16:30 Uhr**  
**Raum: 105**

E-Learning in international economic development cooperation – lessons learnt from staff development, project implementation, E-Learning technologies

E-Learning is a new phenomena in international economic cooperation. There is therefore a big void which needs institutionalizing new processes and engaging all actors. For strategic planning, the requirements into the strategy are bottom-up while facilitation of services is top-down. Guarantee of service through ubiquitous accessibility and scalability of educational offers are the main reasons for E-Learning deployment in an international environment. In developing E-Learning services, Content is King. The term content refers to learner guidance and subject matter material. Course production and publishing become a core component of staff development for institutions or individuals wishing to embark on E-Learning services. The mix of pedagogical, organisational and technical elements within E-Learning results in a complexity in the process of producing instructional content that should not be underestimated – especially in intercultural environments with different languages, work ethics and skills. The lessons learnt presented are based on the experiences gained in multi-country teacher training programmes and projects with about 200 educational experts of about 50 educational institutions in Europe, Africa and Asia since 2003. The audience will be engaged actively through group discussions and peer reviewing. Participants will benefit even more, if they can share experiences from E-Learning projects already implemented in a military or civil environment.

Here are some guiding principles that will be further explored in cooperation with the audience:

- Capacity building on eLearning as a subject needs to be action oriented and in blended format (over distance and face-to-face).
- Tasks need to be designed in accordance with the employee's job profile (teaching eLearning as a subject proved to be less effective).
- Deliverables of participants should become embedded in the organisation's service portfolio and quickly and field tested in internal staff development.
- Measurement instruments for service quality must be applied continuously. Game-based learning formats have been accepted as performance assessment tools in field tests.

The workshop will provide insights into eLearning implementation in an international civil-military working environment as well as a strategic outlook.

## Leitung

- Prof. Thomson Sinkala, University of Zambia
- Sebastian Hoffmann, SNTL Publishing GmbH

## Referentinnen/Referenten

- Prof. Thomson Sinkala, University of Zambia
- Sebastian Hoffmann, SNTL Publishing GmbH

**Termin: Donnerstag, 13. September 2007 · 14:00-16:00 Uhr**  
**Raum: 108**

Interactive Corporate TV: Informationsmanagement und Qualifizierung durch Interactive Corporate TV – Potenziale für die Fernausbildung der Bundeswehr

Vor dem Hintergrund der speziellen Anforderungen von Auslandseinsätzen soll in diesem Workshop herausgearbeitet werden, inwieweit Corporate TV in die Medien- und Qualifizierungslandschaft der Bundeswehr erfolgreich integrierbar ist. Webbasierende audiovisuelle Informations- und Schulungsprogramme werden heute bereits von vielen Unternehmen genutzt. Sie ermöglichen einen schnellen, zeitgleichen und anschaulichen Informationstransfer. Live ausgestrahlt bieten interaktive Elemente, wie die direkte Beantwortung von Zuschauerfragen oder die Einbeziehung von Multiple Choice-Tests, besonders interessante Nutzungsmöglichkeiten. So können umgehend Wissenslücken ermittelt und geschlossen, aber auch Lernerfolge systematisch und gezielt überprüft werden. Was sind die Vorteile dieser synchronen Interaktivität gegenüber einer asynchronen Interaktivität (z.B. via Chat), was sind die Nachteile? Das ist eine der zentralen Fragen dieses Workshops.

Der Workshop besteht aus einem einführenden Vortragsteil und einem anschließenden Aktivteil. Ziel ist es, gemeinsam mit den Teilnehmern herauszuarbeiten, welche Anforderungen ein interaktives, audiovisuelles Medium für die Fernausbildung der Bundeswehr erfüllen muss. Der Workshop richtet sich an Angehörige der Bundeswehr aus den Bereichen Kommunikation und Qualifizierung, Führungskräfte der Bundeswehr und Mitarbeiter des Bundesministeriums für Verteidigung, die in ständigem Dialog mit den im Ausland stationierten Truppen stehen, Angehörige anderer Bundesministerien und Institutionen sowie IT-Fachleute mit dem Schwerpunkt Neue Medien.

## Leitung

Dr. Wiebke Möhring, Hochschule für Musik und Theater Hannover, Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung

## Referentinnen/Referenten

- Dr. Wiebke Möhring, Hochschule für Musik und Theater Hannover, Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung
- Dr. Lars Harden, aserto: Kommunikationsanalysen und Beratung GmbH & Co. KG
- Dipl. Jour. Stefan Schmädke, TVN Content GmbH & Co. KG
- Andreas Nosper, aserto: Kommunikationsanalysen und Beratung GmbH & Co. KG
- Dipl. Kauffrau Sandra Bendyk, TVN CONTENT GmbH & Co. KG



## Workshop

## X 1

## Workshop

## X 2

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 · 12:00-15:30 Uhr**  
**Raum: 109**

Fernausbildung im Sanitätswesen:  
 Stand und Visionen

Die Weiterentwicklung/Zukunftsausrichtung der Ausbildung im Sanitätsdienst der Bundeswehr muss dem unablässigen technischen und medizinischen Fortschritt ebenso stringent Rechnung tragen wie den gewandelten Einsatzerfordernissen der Bundeswehr.

Unter den Aspekten

- Erhöhung der Präsenz auf dem Dienstposten,
  - Verfügbarkeit von Ausbildungsinhalten nach den Bedürfnissen der Zielgruppe, rund um die Uhr, weltweit zugänglich,
  - effektive Nutzung von Ressourcen und
  - Vereinheitlichung von Lehraussagen
- werden Beispiele vorgestellt und diskutiert, die für den Sanitätsdienst der Zukunft Anwendung finden können.

Die Spannweite reicht dabei von zertifizierten Onlinekursen zur Aktualisierung von durch die Standesorganisationen vorgegebenen Qualifikationen (Fachkunde Strahlenschutz), über die Vermittlung von fachlichen Inhalten im Rahmen der Patientenbetreuung in einer virtuellen Klinik (INMEDEA-Simulator), bis hin zu Fortbildungsmaßnahmen, die mit jährlich wechselnden Themen im Rahmen einer Fernausbildungsmaßnahme durchgeführt werden (Kooperationsmodell Johanniter). Gleichzeitig wird der aktuelle Stand der Simulatoren Ausbildung in der Medizin demonstriert (INTUS).

#### Leitung

- Prof. Dr. Jörg W. Oestmann, Charité Berlin
- Oberstarzt Dr. Norbert Weller, Bundesministerium der Verteidigung, Führungsstab Sanität II 4

#### Referentinnen/Referenten

- Prof. Dr. Jörg W. Oestmann, Charité Berlin
- Oberstabsarzt Dr. Lars Schneiderei, Sanitätsamt der Bundeswehr
- Oberstarzt Dr. Norbert Weller, Bundesministerium der Verteidigung, Führungsstab Sanität II 4
- Oberfeldarzt Dr. Michael Neuhoff, Bundesministerium der Verteidigung, Führungsstab Sanität II 4
- Dr. Franz Gerstheimer, IMMEDIA GmbH
- Dr. Friedrich Gauper, Interdisziplinäre Trainings- und Simulationszentrum (INTUS) am Universitätsklinikum Würzburg
- Dr. Rico Kuhnke, Johanniter-Akademie Münster

**Termin: Donnerstag, 13. September 2007 · 13:30-15:30 Uhr**  
**Raum: 409**

Virtuelles Lerncoaching – erste Erfahrungen der HAF  
 (Hamburger Akademie für Fernstudien)

Virtuelles Coaching nutzt die Möglichkeiten von Internetprogrammen für die Weiterentwicklung von Coaching (siehe [www.virtuelles-coaching.com](http://www.virtuelles-coaching.com)). Virtuelles Lerncoaching ist eines von zurzeit sechs Programmen. Es geht davon aus, dass die Themenkomplexe

- Zeitmanagement bzw. Integration von Lehrgang, Beruf und Familie
- Langzeitmotivation und
- Lerntechniken und -methoden

neben dem eigentlichen Kursinhalt zu den zentralen Themen eines jeden Fernstudiums gehören. Aus diesem Grunde werden die Fernlerner durch das Virtuelle Lerncoaching aufgefordert, regelmäßig, d.h. möglichst alle zwei Wochen die 15 Fragen des Tools online schriftlich beantworten und sich so ihre momentane Situation in Bezug auf die folgenden Punkte bewusst machen:

- Studienmotivation bzw. Motivationsmanagement (z.B.: „Wie hoch ist meine aktuelle Studienmotivation ausgedrückt auf einer Skala von 0 bis 10?“)
- Arbeits-/Zeitplanung (z.B.: „Wie zufrieden bin ich mit meinem Lern-Zeitmanagement [d.h. der Organisation der Lern-Zeitfenster und Stoffeinteilung] der letzten [1-2] Wochen?“)
- und Arbeits- und Lernmethoden (z.B.: „Wie zufrieden bin ich mit den Methoden, die ich in den letzten [1-2] Wochen eingesetzt habe, um den Lernstoff zu verstehen und so zu verarbeiten, dass ich ihn sicher wiedergeben kann?“)

Besonders wirksam ist Virtuelles Lerncoaching, wenn die Fernlerner sich bei ihrer online-gestützten Einzelarbeit von einer Lernberaterin begleiten lassen und ihr ein „Leserecht“, d.h. die Möglichkeit geben, die Antworten zu lesen, die sie schriftlich online eingeben. Ein solcher Auftrag verpflichtet die Lernberaterin, immer dann, wenn Anzeichen von Lernproblemen zu erkennen sind, initiativ zu werden, d.h. per E-Mail Kontakt aufzunehmen und Hilfe anzubieten.

In dem Workshop wird über erste Erfahrungen berichtet, wie die Fernlerner der HAF Virtuelles Lerncoaching nutzen und welche neuen Anforderungen sich damit an Lernberatung stellen.

#### Leitung

Prof. Dr. Harald Geißler, Helmut-Schmidt-Universität/  
 Universität der Bundeswehr Hamburg

#### Referentinnen/Referenten

- Prof. Dr. Harald Geißler, Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg
- Dr. Kirsten Huter, Hamburger Akademie für Fernstudien

# Workshop X 3

# Workshop X 4

**Termin: Donnerstag, 13. September 2007 · 13:30-15:30 Uhr**  
**Raum: 105**

Principles and Views on Online Language Training – Examples of Best Practice from EUROVOLT via VLE and LANCELOT

The workshop will explore two model concepts of online training from planning to delivery with a special focus on the qualification of trainees and the ‚ingredients‘ for successful online course delivery. The facilitator will present examples of best practice from the two Leonardo-da-Vinci funded EU projects: EUROVOLT via VLE ([www.eurovolt.net](http://www.eurovolt.net)) and LANCELOT ([www.lancelot.at](http://www.lancelot.at)) which will result in engaging participants to reflect on guidelines for effective online training and course design.

The following issues will be dealt with in small groups:

- how to encourage or discourage learners‘ participation / collaboration,
- which kind of course structure could accommodate a great variety of subject matters and learning styles,
- the importance of feedback and individual assessments (tutorials and portfolios)
- what are the advantages or disadvantages of teaching online

**Target Audience:**

Trainers, Training Managers and Educators who are interested in training online and the delivery of effective Online Blended Learning

**Prerequisite Knowledge:**

Participants will be expected to have some knowledge of general course design or be experienced facilitators (not necessarily online).

The workshop is not intended for people with no experience of dealing with training or who have no experience of course design. Participants will not be expected to have experience in both

### **Leitung & Referentin**

Dipl.-Päd. Christel Schneider, ICC-European Language Network

**Termin: Donnerstag, 13. September 2007 · 14:30-16:30 Uhr**  
**Raum: 403**

Online Language Testing. Conciliating Efficiency with Validity

More than any other form of online testing, language testing is confronted by two diametrically opposed demands. The requirement for validity on the one hand and the need for efficiency on the other.

Validity in online testing covers a number of different topics beginning with the content and scope of the test items, extending to repeatability and comparability of the results and finally including issues of security like preventing the use of unauthorized resources (cheating) and authentication of the test candidate; preventing impersonation. The topic of test security will be presented in depth. The objective of successful online language testing is to attain an acceptable degree of validity at the same time maintaining a level of efficiency commensurate with the expectations of online testing, taking into account the special requirements of language testing. We will concentrate on placement and placement tests. Placement tests are those taken prior to participating in a language training course to assign the new student to the appropriate group. Placement tests either test the achievements of a participant in a training program or assess the language skills of an applicant for admission to an institution, employment or transfer. Higher standards must be applied to placement tests. An important aspect of validity in the context of placement tests is that the results must be easy to interpret and comparable to assessments from other sources. In short they must be mapped onto an accepted standardized scale such as the Common European Framework for Languages.

Another variable in the validity equation is the granularity or the preciseness of the assessment scale. Although the CEF is a helpful tool for interpreting test results, in many cases it does not discriminate sufficiently well to compare test candidates. The workshop will also examine the requirements to provide special content, for instance „English for Special Purposes (ESP)“, considering to what extent the CEF with its numerous subscales can be useful here.

The workshop will be a combination of presentation and audience participation.

### **Leitung**

Roger Randall, MONDIALE Testsysteme

### **Referentinnen/Referenten**

- Prof. Dr. Kurt Kohn, Universität Tübingen
- Roger Randall, MONDIALE Testsysteme

Vortrag

# BW 1

Vortrag

# BW 2

**Termin: Dienstag, 11. September 2007 · 16:00-16:30 Uhr**  
**Raum: HS 3**

Von der Übungsarmee zur Einsatzarmee

Brigadegeneral Bergmann beleuchtet in seiner Rede die Transformation der Bundeswehr unter dem Aspekt des Wandels von der Übungs- zur Einsatzarmee auf Grundlage einer modernen, bedarfsgerechten und einsatzorientierten Ausbildung. Hierbei steht das Spannungsfeld zwischen persönlicher Verantwortung des militärischen Führers und der wachsenden Verfügbarkeit technologischer Möglichkeiten im Führungsprozess im Mittelpunkt der Betrachtung.



### Referent

Brigadegeneral Robert Bergmann, Bundesministerium der Verteidigung; Stabsabteilungsleiter, Führungsstab der Streitkräfte I

**Termin: Dienstag, 11. September 2007 · 16:30-17:00 Uhr**  
**Raum: HS 3**

Umsetzung streitkräftegemeinsamer Ausbildung auf Ämterebene

Brigadegeneral Weisenbuerger wird in seinem Vortrag auf folgende Schwerpunkte eingehen:

- Entwicklung und Sachstand der Fernausbildung seit dem letzten Fernausbildungskongress in 2006 (bisherige Fernausbildungsprojekte, Abschluss Realisierungsstudie).
- Etablierte Lehrgänge, wie den Lehrgang TTBw und PersStOffz/PersOffz.
- Schlussfolgerungen aus den Studienergebnissen für die streitkräftegemeinsame Ausbildung.
- Erlass Rahmenweisung Fernausbildung (noch in diesem Jahr).
- Ausbildungsportal Bundeswehr als Tor zur streitkräftegemeinsamen Ausbildung.
- Zukunft der Fernausbildung in Bezug auf Vorbereitung von Auslandseinsätzen und Unterstützung im Auslandseinsatz.



### Referent

Brigadegeneral Werner Weisenburger, Stellvertreter des Amtschefs Streitkräfteamt, Kommandeur Bundesweherschulen und General für streitkräftegemeinsame Ausbildung

# Vortrag **BW 3** Vortrag **BW 4**

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 - 13:00-13:30 Uhr**  
**Raum: HS 3**

Ausbildung im Projekt SASPF und Integration der SASPF-Anteile in die Regelausbildung

Der Vortrag gibt einen kurzen Überblick über das Projekt SASPF der Bundeswehr (Inhalte und Organisation) und behandelt anschließend die Aspekte der Ausbildung in der Entwicklungs-/Realisierungsphase (Erarbeitung der Ausbildungsinhalte, Schulung von Testern), in der Rollout-Phase (Ausbildung der Nutzer und Nutzerbetreuer) einschließlich der Zusammenarbeit mit der BWI, hinsichtlich der Integration der SASPF-Anteile in die Regelausbildung der Bundeswehr einschließlich der Ausbildung der Ausbilder sowie hinsichtlich der Qualitätssicherung der Schulungsinhalte nach bundeswehrgemeinsamen Kriterien.

Dabei wird auf die Aspekte des Fernlernens sowie auch auf die besondere Situation der Bundeswehr als Ausbildungsarmee mit hoher personeller Fluktuation eingegangen. Der Vortrag schließt mit einem kurzen Ausblick auf den Hauptprozess Individualausbildung ab.



**Referent**

Brigadegeneral Wolfgang Rönsch, Bundesministerium der Verteidigung; Gruppenleiter Abteilung Modernisierung III, Beauftragter für die Prozessgestaltung SASPF der Bundeswehr

**Termin: Mittwoch, 12. September 2007 - 13:30-14:00 Uhr**  
**Raum: HS 3**

E-Learning – Stand und Erfahrungen in der Schweizer Armee

Die Schweizer Armee beabsichtigt die Methode E-Learning bis 2011 flächendeckend und systematisch einzuführen. Das Ziel ist, dass der Lernende, sowohl der Armeeangehörige (Berufsmilitär und Miliz) wie der Verwaltungsangestellte, zeit- und ortsunabhängig auf seine Lernumgebung zugreifen kann. Im Pilotprojekt E-Learning wurden viele und wertvolle Erkenntnisse und Erfahrungen gesammelt, die es nun erlauben E-Learning als Methode nach klaren Prozessen und Vorgaben umzusetzen. Seit März 07 läuft die stufenweise Einführung unter der Leitung des Führungsstabes der Armee, J7 erfolgreich.



**Referent**

Oberst Ulrich Gasser, Schweizer Armee; Chef der Zelle Koordination und E-Learning im Führungsstab der Armee (FST A), Ausbildung J7

Forum

## F 1

Forum

## F 2

**Termin:** 11.09.07 • 13:30-18:30 Uhr | 12.09.07 • 12:30-17:30 Uhr  
13.09.07 • 13:00-16:00 Uhr / **Raum:** Forum Roter Platz

Serious Games – „Crusader Rex“ im Modul „Situatives Führungshandeln“ an der Führungsakademie der Bundeswehr

Crusader Rex versetzt die Spieler in das Zeitalter der Kreuzzüge. Von 1187-1192 haben sie die Möglichkeit auf Seiten der „Christian Franks“ oder der „Muslim Saracens“ den Dritten Kreuzzug zu führen. Ihr Spielziel ist die Kontrolle über historisch bedeutsame Städte einschließlich Jerusalem, Acre, Antioch und Damascus. Stellen Sie sich einer komplexen Führungsaufgabe auf operativer Ebene und erhöhen Sie nebenbei Ihre interkulturelle Kompetenz. Unter Serious Games werden grundsätzlich computergestützte Spiele verstanden. Das HFÜKdo plant diesbezüglich die Studie „Nutzen von Serious Games für die Ausbildung in der Bundeswehr“ durchzuführen. Im Rahmen der Ausbildung zum Teletutor wurde „Crusader Rex“ als Lehrprobe unter Nutzung einer Videokonferenzanlage in verteilten Klassenzimmern erfolgreich getestet.

- Sind Serious Games ein geeignetes Mittel zur Vermittlung ausgewählter Lerninhalte?
- Können Führungs- und Managementtechniken sowie militärische Planungstechniken und -verfahren spielerisch erfolgreich vermittelt werden?
- Wie könnte eine Fernausbildungsmaßnahme unter Nutzung eines Serious Games aussehen?

Am Modul „Situatives Führungshandeln“ in der Variante Präsenzmodul und Fernausbildungsmaßnahme sollen die oben gestellten Fragen exemplarisch beantwortet werden. Es wird dargestellt, wie militärische Planungstechniken und ausgewählte Verfahren des Operational Planning Process (OPP), konkret das „Wargaming“, in einem Game-based Learning Ausbildungsansatz vermittelt werden können. Darüber hinaus soll den Teilnehmern des Workshops in einem handlungsorientierten Ansatz ermöglicht werden, das Serious Game „Crusader Rex“ persönlich zu erleben.

### Leitung

Oberstleutnant i.G. Thorsten Kodalle, Führungsakademie der Bundeswehr, Fachbereich Führung und Einsatz Streitkräfte, Leiter Dezernat Ausbildungs-/Übungsunterstützung & Simulation

### Mitwirkende

- Oberstleutnant i.G. U. Heilmann, Führungsakademie der Bundeswehr, Fachbereich Führung, Einsatz und Streitkräfte, Dezernent Grundlagen/Zuarbeit Bundesministerium der Verteidigung
- Oberstleutnant i.G. U. Scholz, Führungsakademie der Bundeswehr, Dozent im Fachbereich Führungslehre Luftwaffe
- Oberstleutnant N. Graumann, Führungsakademie der Bundeswehr, Dozent im Fachbereich Führung und Management

**Termin:** Mittwoch, 12. September 2007 • 13:30-15:00 Uhr  
**Raum:** 406

E-Learning an der Hochschule: Von Lernplattformen über virtuelle Klassenräume bis hin zur Online-Prüfung – Ausgewählte Beispiele und Themenbereiche

In diesem offenen Forum werden Beispiele und wichtige Themen aus dem Bereich des E-Learnings und der Entwicklung technologiegestützter Bildungsangebote an einer Universität vorgestellt und diskutiert. Die „Koordinationsstelle E-Lernen“ der Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg berichtet über ihr Aufgabengebiet und den Einsatz der Lernplattform ILIAS an der Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg. Anhand von konkreten Beispielen und Vorträgen zu ausgewählten relevanten Themenbereichen wird ein Einblick in die vielfältigen Möglichkeiten technologiegestützter Bildung gegeben. Im einzelnen werden folgende Schwerpunkte thematisiert:

- Neues Lehr-Lern-Konzept in der Fertigungstechnik: Um den neuen Anforderungen durch die Bachelor-/Master-Einführungen gerecht zu werden und die Qualität der Lehre durch einen konkreten Praxisbezug, eine erhöhte Handlungsorientierung und einen damit einhergehenden Aufbau von Handlungskompetenz zu verbessern, wird in diesem Projekt ein neues technologiegestütztes Lehr-Lernkonzept entwickelt.
- Der Einsatz virtueller Klassenräume beim E-Learning: E-Learning interaktiv gestalten mit dem Einsatz von virtuellen Klassenräumen.
- Die Bedeutung der teletutoriellen Begleitung beim „E-Lernen“: Lernen mit neuen Medien ist heutzutage fast eine Selbstverständlichkeit geworden. Doch nicht immer sind E-Learning-Konzepte erfolgreich. So wird der Fokus oftmals zu stark auf die Technik gerichtet und die Bedeutung der Betreuung des Lernprozesses durch einen ausgebildeten Lernbegleiter schnell vernachlässigt.
- Online-Prüfungen: Gerade im Zuge der Bachelor-/Master-Einführung an den Universitäten und dem steigenden Prüfungsaufwand werden Alternativen zu herkömmlichen Prüfungsverfahren immer dringlicher diskutiert. Die Möglichkeit von Online-Prüfungen sind hierbei von besonderem Interesse.

### Leitung

Dr. Andrea Heinzelmann, Projektgruppe Fernausbildung, Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr H

### Referentinnen/Referenten

- Dr. Andrea Heinzelmann, Projektgruppe Fernausbildung, Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr H
- Prof. Dr. Jens Wulfsberg, Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr H
- Dr. Jens Breuer, Qualitus GmbH Köln
- Dipl.-Ing. Ulrich Kobusch, Projektgruppe Fernausbildung, Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr H
- Dipl.-Inf. Helmut Schottmüller, RWTH Aachen



# Forum F 3

# Forum F 4

**Termin:** Donnerstag, 13. September 2007 · 14:00-15:30 Uhr  
**Raum:** Forumarena Partnergalerie

Methoden und Konzepte zur situationsangepassten Ausbildung und Assistenz

Die Anforderungen bei der täglichen Arbeit steigen heutzutage ständig aufgrund der Komplexität der Aufgaben und der wachsenden Informationsflut. Lernen auf Vorrat (Schule, Lehre, Studium) ist zu zeitaufwändig und kostenintensiv. Eine geschickte Kombination aus Arbeiten und Lernen ist anzustreben. Lernen am Arbeitsplatz, individuell an den Benutzer, die zu bearbeitende Aufgabe und an die Situation angepasst, stellt eine Herausforderung an zukünftige Wissenserwerbskonzepte dar. Im Workshop wollen wir Ansätze, zur dynamischen Anpassung von Lerninhalten und von Suchstrategien an Aufgabenstellungen, Nutzer und Arbeitssituationen diskutieren. Ontologiebasierte Dienste- und Expertensuche: Die semantische (Bedeutungs-) Suche von Informationen und Diensten wird durch ontologie-basierte Beschreibungen von Dateninhalten unterstützt. Damit werden Suchbegriffe nicht mehr wie bisher nur anhand der Syntax untersucht, sondern ihre Bedeutung (Semantik) wird zum Auffinden der richtigen Information verwendet. Ebenso können maschinenbasierte Dienste und menschliche Experten beschrieben werden. Das Auffinden und die Nutzung dieser Dienste und Experten hilft dem Nutzer seine Aufgabe zu bearbeiten.

Ontologiebasierte Assistenz- und Ausbildungssysteme: Es wird eine gemeinsame Domänen-Ontologie verwendet, um einerseits den Nutzer bei der Durchführung seiner Aufgaben zu unterstützen, andererseits bei Bedarf das geeignete Lernmodul auszuwählen, um das Wissen, das zur Durchführung der Aufgabe benötigt wird, sich anzueignen.

Adaptive Lernpfade basierend auf Fuzzy-Logik: Die Analyse von Lerner-Antworten können in einen Richtig- und einen Falsch-Anteil unterschieden werden. Zur Abschätzung welcher Lernpfad für den Lerner optimal ist, werden mit Hilfe von Fuzzy-Regeln unter Berücksichtigung der Richtig- und Falsch-Anteile Ergebniswerte (Noten) berechnet. Diese dienen als Empfehlungsgrundlage für die nächsten Lerneinheiten.

Web-Didaktik zur dynamischen Zusammenstellung von Wissens-einheiten: Bildungsobjekte werden durch didaktische Ontologien beschrieben und damit zueinander in Beziehung gesetzt. Ziel ist es, Autoren bei der Entwicklung von Lehr-Lern-Pfaden sowie Lernende, die selbstorganisiert Wissen erarbeiten, zu unterstützen.

## Leitung & Referent

Dipl.-Phys. Wolfgang Roller, Fraunhofer-Institut Informations- und Datenverarbeitung (IITB)

**Termin:** Donnerstag, 13. September 2007 · 13:30-15:00 Uhr  
**Raum:** Forumarena Roter Platz

Videokonferenz mit dem 5. BIBB-Fachkongress in Düsseldorf: Copyright bei E-Learning? Urheberrechtsfragen bei IT-gestützter Ausbildung

Fragen von Copyright bzw. Urheberrecht im Internet sind Gegenstand umfangreicher Diskussionen und kontroverser Positionen. Deshalb ist auch bei E-Learning und Fernausbildung zu klären, wie Urheberrechte geschützt werden können. Diese Frage ist besonders dann virulent, wenn in Communities of Practice, bei WiKi-Systemen oder im Moderierten Wissensmanagement alle Nutzer u.U. zugleich auch Autoren sein und dabei Inhalte anderer Autoren verändern können.

Diesen Fragen widmet sich das Forum 4, das als Videokonferenz zwischen dem Fernausbildungskongress der Bundeswehr und dem 5. Fachkongress des Bundesinstituts für Berufsbildung durchgeführt wird.

## Leitung

RA Dr. Till Kreutzer, Hamburg

## Referentinnen/Referenten vom BIBB-Kongress aus Düsseldorf zugeschaltet:

- RA Dr. Peter Katko oder Dr. Ulrich Fülbier, München (angefragt)
- Prof. Dr. Thomas Hoeren, Universität Münster oder Mitarbeiter (angefragt)