

# **E-Learning-Day 2020**

## **Gamification in der Weiterbildung**

**04. September 2020**

**10:00 – 16:15 Uhr**

**[ AUSGEZEICHNET  
STUDIERN ]**

[www.nordakademie.de](http://www.nordakademie.de)

## Herzlich willkommen zum E-Learning-Day der NORDAKADEMIE

Am 04.09.2020 richtet die NORDAKADEMIE zum vierten Mal den E-Learning-Day aus. Das diesjährige Motto lautet „Gamification“. Anhand von Praxisbeispielen wird der Einsatz von Gamification in der Weiterbildung dargestellt. Der E-Learning-Day findet über Zoom statt.

### Worum geht es?

Weiterbildungsmaßnahmen leiden unter einem Dilemma: Sie sind sinnvoll, der Wirkungsgrad ist nicht immer sehr hoch. Die Vergessenskurve führt zu einem hohen Wissensverlust: Nach sechs Tagen sind 75% des Inhalts verloren. Die Integration von Gamification in die Weiterbildung kann zu einer Reduktion der Vergessenskurve führen oder diese in eine Erinnerungskurve transformieren. Der diesjährige E-Learning-Day zeigt Ihnen hierzu Best-Practices.

### Gamification während der Veranstaltung

Um Gamification auch live zu erleben, können Teilnehmenden und Redner\*innen über die Plattform Badge-Craft Auszeichnungen erhalten.

Die Sammlung von Auszeichnungen ist freiwillig. Um an der Auszeichnungsjagd teilzunehmen, ist eine Anmeldung auf der Plattform Badgecraft notwendig.

### So nehmen Sie teil

Melden Sie sich über das Ticketsystem (<https://pretix.eu/nordakademie/elearning2020/>) der NORDAKADEMIE an. Nach erfolgreicher Anmeldung erhalten Sie von dem Ticketsystem eine Teilnahmebescheinigung und Rechnung. Die Teilnahmekosten betragen 25 €, die Teilnehmerzahl ist auf 50 Personen limitiert.



Bei Fragen zu dem E-Learning-Day stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

#### **Dipl.-Inf. Martin Hieronymus**

T +49 (0)4121 4090-571

E [martin.hieronymus@nordakademie.de](mailto:martin.hieronymus@nordakademie.de)



#### **Simon Hachenberg, M.A.**

T +49 (0)4121 4090-598

E [simon.hachenberg@nordakademie.de](mailto:simon.hachenberg@nordakademie.de)

*Martin Hieronymus und  
Simon Hachenberg*

## Programmübersicht

	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Impulsforen</b> In sechs <b>Impulsforen á 45-minütigen</b> stellen unsere Redner ein Themengebiet vor. Die Themen sind im Vorfeld definiert (siehe Liste unten). Die Foren finden in <b>zwei Blöcken mit je 3 parallelen Beiträgen</b> statt.</li> <li><b>2. Tagungsband nach der Veranstaltung</b> Die <b>Ergebnisse</b> der Veranstaltung werden in Form eines <b>Tagungsbands</b> über unsere Forschungszeitschrift Nordblick als Open Access publiziert.</li> <li><b>3. Veranstaltungsort Zoom</b> Die <b>Veranstaltung findet über das Webinar-system Zoom</b> statt.</li> </ol>
<p><b>Themen der Impulsforen</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Gamification in der Weiterbildung (Keynote)</b> <i>Prof. Dr. Steffen P. Walz</i></li> <li><b>2. Quiz dich weiter! Erfahrungen mit dem Einsatz einer Quiz-App in den Aus- und Weiterbildungsprogrammen der EDEKA</b> <i>Bettina Hampf, Manuel King</i></li> <li><b>3. Mitarbeitertraining in Zeiten der Digitalisierung bei der Schenker Deutschland AG</b> <i>Gerald Müller, Christina Kunze</i></li> <li><b>4. Gamification - Spiele als Motivationsfaktoren für das Lernen am Arbeitsplatz   Austausch zum Thema spielend lernen am Arbeitsplatz</b> <i>Eva Unterlechner</i></li> <li><b>5. Digitale Escape Rooms in Lehre und Weiterbildung</b> <i>Prof. Dr. Rolf Kreyer</i></li> <li><b>6. Escape Room zur Einführung neuer Software</b> <i>Tom Becker</i></li> <li><b>7. Online-Escape Room - Welten der Werkstoffkunde</b> <i>Prof. Dr. Martin Bonnet, Jonas Zimmer</i></li> </ol> <p><b>Projektdemonstration</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Demonstration Linguists' Lairs (dem vermutlich weltweit ersten digitalen Escape Room für die Sprachwissenschaft)</b> <i>Prof. Dr. Ralf Kreyer - Phillips Universität Marburg</i></li> <li><b>2. Gamifizierung durch Badges. Einblick in die Gamifizierungapp Badge-Craft.</b> <i>Simon Hachenberg - NORDAKADEMIE</i></li> </ol>	
	<p><b>Gamification in der Weiterbildung</b> 04.09.2020   09:45 Uhr – 16:15 Uhr</p> <p><b>Anmeldungen</b> Webseite der NORDAKADEMIE <a href="https://www.nordakademie.de/veranstaltungen/e-learning-day-2020-gamification-der-weiterbildung">https://www.nordakademie.de/veranstaltungen/e-learning-day-2020-gamification-der-weiterbildung</a></p> <p><b>Xing-Event</b> <a href="https://www.xing.com/events/learning-day-2020-gamification-weiterbildung-2770086">https://www.xing.com/events/learning-day-2020-gamification-weiterbildung-2770086</a></p>

## Die Redner des E-Learning-Day 2020

### Quiz dich weiter! Erfahrungen mit dem Einsatz einer Quiz-App in den Aus- und Weiterbildungsprogrammen der EDEKA



Manuel King und Bettina  
Hampf

Als Experten für Digitales Lernen begeistern wir uns für die Frage, wie wir Menschen bei der Erweiterung ihrer Kompetenzen unterstützen können. Dabei liegt unser Arbeitsschwerpunkt in der stetigen Weiterentwicklung digitaler Lernformate und deren Einsatzszenarien zur Steigerung der Handlungsfähigkeiten durch kontinuierlichen Wissenstransfer.

Das Fundament dazu besteht aus einem ausgeglichenen Verhältnis zwischen Online- und Offline- Lernformaten. Für den Wissensaufbau stellen wir unseren Beschäftigten einen breiten didaktischen Ermöglichungsrahmens zur Verfügung. Dieser besteht aus E-Learning Kursen, Videos oder Lernforen in unserem Learning-Management-System oder Lerninhalten aus unserer Quiz-App WizzUp!

### Unsere Session

*Durch WizzUp! können die Beschäftigten ihr Wissen zu verschiedenen Fachthemen spielerisch aufbauen und zu festigen. Jede\*r Spieler\*in besitzt einen eigenen Avatar und kann sich digitale Accessoires erspielen und in der Rangliste aufsteigen. Dadurch verbinden wir die persönliche Weiterentwicklung mit Spaß und machen so Luft auf Mehr. Da der Aha-Effekt nach Einführung der Quiz-App nicht abflacht, haben wir WizzUp! in zahlreiche interne Aus- und Fortbildungsangebote integriert. Dabei steht vor allem die Vorbereitung auf Prüfungen im Fokus. Heute nutzen bereits mehr als 13.000 Nutzer\*innen unsere Quiz-App. Darüber hinaus können Game Based Learning-Angebote die Lernkultur einer Organisation beeinflussen. Denn wo Wissen immer abrufbereit steht, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Lern- und Arbeitsprozesse miteinander verschmelzen.*

*Wir laden Sie herzlich dazu ein, WizzUp! näher kennenzulernen und über die Vorzüge und Stolpersteine beim Game Based Learning zu diskutieren*

## Mitarbeitertraining in Zeiten der Digitalisierung bei der Schenker Deutschland AG



Gerald Müller

Gerald Müller ist Head of Industrial Engineering bei der Schenker Deutschland AG, für die er seit 1999 in verschiedenen Fach- und Führungspositionen tätig ist.

Der Schwerpunkt seiner Abteilung liegt in der Optimierung von Logistikprozessen in bestehenden Kontraktlogistikprojekten. Neben klassischen Methoden wie MTM und Refa wird auch die Materialfluss-Simulation zur Bewertung von Optimierungsszenarien eingesetzt. Im gemeinsamen LAB mit dem Fraunhofer-Institut in Dortmund war Gerald Müller auf Seiten von DB Schenker für die Projekte Mitarbeitertraining mittels Gamification und E-Motion/ Motion Capture (Prozessbewertung mittels Sensorik) verantwortlich. Nach der LAB-Phase werden beide Themen das Portfolio der Abteilung im Tagesgeschäft ergänzen.



Christina Kunze

Christina Kunze ist Senior Projektmanagerin im Bereich Digital Engineering/Trainings bei der Schenker Deutschland AG, für die sie seit 1991 in verschiedenen Bereichen tätig ist.

Ihr aktueller Schwerpunkt liegt in der Koordination der Entwicklung von Trainingsanwendungen wie Trainingsspielen, dies beginnt bei der Erstellung von „Drehbüchern“ auf Basis von Prozessbeschreibungen aus dem Bereich „Industrial Engineering“ und beinhaltet weiterhin das Projektmanagement mit Betreuung und Koordination der Entwickler und endet in ausführlichen Tests und der Übergabe an den Standort für den Live-Betrieb.

### Unsere Session

#### *Mitarbeitertraining in Zeiten der Digitalisierung bei der Schenker Deutschland AG*

- *Gamification im Bereich des Mitarbeitertrainings – ein ganzheitlicher Trainingsansatz*
- *Ausblick: Einsatz von Motion Capture im Bereich der Prozessvisualisierung*
- *Ausblick: Einsatz von VR in Simulationen – Möglichkeiten und Grenzen*

*In der Präsentation wird das Thema Digitalisierung in einen Zusammenhang mit innovativen Trainingsmethoden bei der Schenker Deutschland AG gebracht. Hierbei handelt es sich um ein ganzheitliches Trainingskonzept, das neben infrastrukturellen Rahmenbedingungen (Ausgestaltung eines Trainingszentrums) auch den Prozess der Entwicklung von Trainings-/Lernspielen mit PC und VR – Technologie umfasst.*

*Als Schlagwörter seien hier Simulatoren, die Analyse und Ergonomie Bewertung von Bewegungsabläufen mittels Motion – Capture wie auch virtuelle Trainer in Form von Avataren genannt. Damit einhergehend ist auch ein Wandel in Bezug auf die benötigten Mitarbeiterqualifikationen/Berufsbilder und auch die Art der Zusammenarbeit festzustellen. Lückenlose, durchorganisierte Lebensläufe und festangestellte Mitarbeiter waren gestern – heute zählen Arbeitsproben, Jugend und temporäre Projektteams. Diese neue Kultur gilt es mit den Methoden der klassischen Prozessoptimierung zu einer erfolgreichen Symbiose zu verknüpfen.*

*Was du mir sagst, das vergesse ich.*

*Was du mir zeigst, daran erinnere ich mich.*

*Was du mich tun lässt, das verstehe ich.*

*Konfuzius, chinesischer Philosoph, \* 551, † 479 v. Chr.*

## Gamification – Spiele als Motivationsfaktoren für das Lernen am Arbeitsplatz

---



Eva Unterlechner

Eva Unterlechner arbeitet seit vielen Jahren als E-Learning Consultant und legt ihren persönlichen Schwerpunkt überwiegend in den Bereich des lernerzentrierten Lehrens in der betrieblichen Bildung. Sie unterstützt die Vermittlung der Inhalte vor allem durch die Integration von den unterschiedlichsten Medien, sodass unterschiedliche Arten des Lernens unterstützt werden

### Meine Session

*Die Anzahl der online Lerneinheiten steigt ständig an. Der Gedanke an ein „schon wieder so ein durchklickbares Zeug, was eh kein Mensch braucht und meist auch nicht versteht“, gemeint sind sogenannten Web-based Trainings, lässt die Laune vieler Mitarbeiter in den Keller sinken.*

*Die Frage, ob Lernen und im Speziellen E-Learning so sein muss, ist einfach zu beantworten. Nein, Lernen kann, soll und darf Spaß machen! Und obwohl für viele (Arbeitgeber) Spaß und Arbeit nicht stimmig zu sein scheint, stellt Gamification eine mögliche Art des Lernens mit Spaß dar, frei nach dem Motto „Ein bisschen Spaß muss sein.“*

*Das Impulsforum lädt Sie zum Austausch zum Thema spielend Lernen am Arbeitsplatz ein.*

## Escape Room zur Einführung neuer Software

---



Rolf Kreyer

Tom Becker betreut Projekte zur internationalen Einführung von Salesforce und zur Digitalisierung von Arbeitsabläufen in Laboratorien. Durch die Diversität der Kunden hat er sich zunehmend mit Schulungsmethoden für Software beschäftigt, woraus das Thema seiner Bachelorarbeit resultierte.

### Meine Session

*Die Schulung eines neuen Softwaresystems stellt Unternehmen nicht selten vor die Herausforderung, Mitarbeiter für deren Inhalte und Funktionen zu begeistern.*

*Zur Einführung von Salesforce bei der EUROIMMUN AG wurde deshalb ein Escape Room entwickelt und zur Schulung durchgeführt. Das Konzept und die Wirksamkeit dieser Methode werden in dem Vortrag thematisiert.*

## Online-Escape Room - Welten der Werkstoffkunde

---



Martin Bonnet

Prof. Dr.-Ing. Martin Bonnet ist geschäftsführender Direktor des Instituts für Werkstoffanwendung der TH Köln. Für seine innovativen Lehrkonzepte wurde er 2013 und 2019 mit dem Lehrpreis der TH ausgezeichnet. 2018 erhielt er vom Stifterverband ein Fellowship für Innovationen in der digitalen Hochschullehre und 2019 den erstmals verliehenen Landeslehrpreis NRW.

---



Jonas Zimmer ist Doktorand am Cologne Game Lab der TH Köln, wo er als Game Developer seinen Forschungsschwerpunkt auf Serious Games hat.

---

### Unsere Session

*Das Bachelor Grundlagen-Modul "Werkstofftechnik" ist als Flipped Classroom gestaltet. Die Studierenden sollen die im Modul vermittelten Inhalte in einem Serious Game anwenden: Sie müssen sich den Weg durch insgesamt zehn Parallelwelten erarbeiten, in dem sie verschiedene kombinatorisch-fachliche Aufgaben spielerisch mit viel Witz lösen. Beim Lösen der Aufgaben dürfen unbegrenzt Fehler gemacht und Aufgaben wiederholt werden, da es sich bei der Lehrinnovation explizit um eine Übungs- und nicht um eine Prüfungsumgebung handelt.*

## Digitale Escape Rooms in Lehre und Weiterbildung

---



Rolf Kreyer


Prof. Dr. Rolf Kreyer ist Professor für Sprachwissenschaft des modernen Englisch an der Philipps-Universität Marburg und Träger des Lehrpreises Lehre@Philipp 2019. Er setzt digitale Escape Rooms in seiner eigenen Lehre ein und möchte Interessierten dabei helfen, ihre eigenen Escape Room Ideen digital umzusetzen

---

### Meine Session

*Moderne Autorentools ermöglichen es mittlerweile auch Nicht-Informatikern innovative und kreative Lehr-Lernszenarien digital umzusetzen.*

*Der Vortrag möchte am Beispiel des Linguists' Lairs (dem vermutlich weltweit ersten digitalen Escape Room für die Sprachwissenschaft) Grundlagen des Game-based learnings darstellen und an Beispielen aufzeigen, wie diese in Autorentools umgesetzt werden können.*



**NORDAKADEMIE** Hochschule der Wirtschaft  
Köllner Chaussee 11  
25337 Elmshorn  
Tel.: 04101 4090-0  
Fax.: 04101 4090-906  
info@nordakademie.de  
www.nordakademie.de

**NORDAKADEMIE** Hochschule der Wirtschaft  
Graduate School im Dockland  
Van-der-Smissen-Straße 9  
22767 Hamburg  
Tel.: 040 554387-300  
Fax: 040 554387-400  
master-office@nordakademie.de  
www.nordakademie.de

follow us

