

# MIT PRAXISORIENTIERTER WEITERBILDUNG ERFOLGREICH IN DEN BERUF STARTEN

## 3D-LERNWELT ERMÖGLICHT DAS SAMMELN PRAKTISCHER ERFAHRUNG AM EIGENEN SCHREIBTISCH

### KATEGORIE:

3D-Lernwelt

### SIEGERPROJEKT:

WBS LearnSpace 3D

### SIEGER:

TriCAT GmbH

WBS TRAINING AG



### VIRTUELLE 3D-LERNWELTEN HALTEN HEUTE

VERSTÄRKT EINZUG IN UNTERNEHMEN, ORGANISATIONEN UND HOCHSCHULEN. DIE EINSATZFELDER SIND DABEI VIELFÄLTIG: VON SIMULATIONSBASIERTE TECHNISCHE SCHULUNGEN BIS HIN ZU SOFTSKILL-COACHINGS STEHEN NAHEZU ALLE MÖGLICHKEITEN OFFEN. MIT DEM WBS LEARNSPACE 3D WILL NUN AUCH EINER DER GROSSEN PRIVATEN AKTEURE IM WEITERBILDUNGSMARKT AUF DAS NEUE LERNFORMAT SETZEN UND ANTIZIPIERT DAMIT EINE ENTWICKLUNG, DIE EINEN MASSIVEN ZUWACHS AN VIRTUELLEN WEITERBILDUNGSLÖSUNGEN IN DEN NÄCHSTEN JAHREN ERWARTEN LÄSST.

Die WBS Training AG bietet als privater Weiterbilder ihr Bildungsangebot in Form von webbasiertem Live-Unterricht an. Dabei ist die WBS bemüht, mit innovativen didaktischen Konzepten erworbenes Theoriewissen auch praktisch anwendbar zu machen. So gehören zu ihren Lernformaten auch Simulationswelten in 2D, die eine Firma abbilden, in welcher die praxismgerechte Anwendung des Gelernten geübt werden kann. Die Zwei-Dimensionalität derselben setzt einem realitätsnahen und ganzheitlichen Erleben der Berufssituation jedoch Grenzen. Ein gemeinsames Projekt mit der TriCAT GmbH soll diese nun überwinden und eine neue dreidimensionale Lernwelt erschaffen.

### Projektverlauf

Die virtuelle 3D-Lernwelt sollte für die WBS ein neues zukunftsorientiertes und innovatives Lernformat darstellen, welche das interaktive Online-Lernen auf eine neue Qualitätsstufe hebt. Dafür hat die Geschäftsleitung das Projekt als eine Weiterentwicklung bestehender Plan- und Rollenspiele ins Leben gerufen. Technisch und funktional wurde der 3D-Lernwelt die virtuelle Weltenplattform TriCAT Spaces des Projektpartners zugrunde gelegt – die derzeit am weitesten entwickelte Plattform für virtuelle 3D-Lern- und Arbeitswelten im professionellen Bereich. Im Rahmen der Praxiswerkstatt „Finanzbuchhaltung“ konnte das Projekt erfolgreich pilotiert werden. Das neue Lernformat WBS LearnSpace 3D soll nun sukzessive auf das breite Angebot der WBS ausgeweitet werden.



In der virtuellen Firma Goldberg E-Bikes trainieren die Lernenden ihre Fertigkeiten als Finanzbuchhalter bei der Durchführung von Standardbuchungen bis hin zum Quartalsabschluss.

### Projektergebnis

Der LearnSpace 3D bietet den Lernenden der WBS zukünftig mehr Realitätsnähe als je zuvor. In einer virtuellen drei-dimensionalen Umgebung in Form eines Firmengebäudes können die Teilnehmer entlang typischer Aufgabenstellungen agieren und dabei praktisches Handeln erproben, Handlungskonsequenzen erleben und aufgrund eines kontinuierlichen sozialen Präsenzepfindens die Erfahrung einer Art sozialen Lernverbunds machen. Dabei handelt es sich bei der LearnSpace 3D nicht um eine klassische Single User-Simulation. Vielmehr stellt das Projektergebnis eine Multi User-Lernumgebung dar, in der die Teilnehmer präsenzzählich und realitätsnah miteinander interagieren und lernen können. Aktuell können die Lernenden der WBS erste betriebliche Arbeitserfahrung zu den Themen Buchführung, Bilanzierung oder DATEV in der virtuellen sowie fiktiven Übungsfirma „Goldberg E-Bikes“ sammeln. Innerhalb von vier Wochen durchlaufen die angehenden Finanzbuchhalter ein ganzes Geschäftsjahr: von den Eröffnungsbilanzen am Jahresanfang bis hin zu den Abschlussbilanzen am Jahresende. Zu Beginn eines Arbeitstages in der Praxiswerkstatt wählen die Teilnehmer einen eigenen Avatar aus und können sich mit ihm durch den LearnSpace bewegen. Jeder Nutzer hat darin sein eigenes virtuelles Büro, in welchem typische Aufgaben aus der Finanzbuchhaltung, wie beispielsweise Reisekostenabrechnungen, erledigt werden. Zur erfolgreichen Lösung der Aufgaben stehen den Lernenden in einer Mediathek des LearnSpace weitere Lernmaterialien in Form von eBooks und Videos zur Verfügung. Der Vorteil für die Teilnehmer liegt dabei in der praktischen Anwendung des neu Gelernten: Von Standardbuchungen bis hin zum Quartalsabschluss – alle Aufgaben müssen bearbeitet werden, exakt wie in einem realen Betrieb. Die Handlungskompetenz der Teilnehmer wird dadurch für sie erlebbar gemacht. Dabei sind die Lernenden vollkommen selbstverantwortlich für ihren Erfolg, was zeitgleich auch einen Wechsel von einer Lehrkultur hin zu einer Lernkultur darstellt. Statt reine Rezipienten zu sein, können sich Lerner mit der LearnSpace 3D selbstbestimmt sowie explorativ Wissen aneignen und schneller neue Kompetenzen entwickeln. Die Trainer stehen hier lediglich als Lernbegleiter zur Verfügung, welche den Lernprozess grob strukturieren und den Teilnehmern individuelle Lernpfade ermöglichen. Dieser Ansatz spiegelt gegenwärtig den neuesten didaktischen Stand der Wissensvermittlung wider und unterstützt die Forderung nach kompetenzorientierter Bildung idealtypisch.

In Stellenanzeigen werden häufig praktische Fachkenntnisse gefordert, über die viele Teilnehmer nach einer Weiterbildung in klassischen Lehrformaten meist noch nicht verfügen. Durch die Praxiswerkstatt im WBS LearnSpace 3D erweitern und festigen die Teilnehmer ihr Theoriewissen und eignen sich praktisches Know-how an. Auf diese Weise erwerben sie auch praktische Erfahrung, mit der sie auf dem Arbeitsmarkt punkten können. Die neue 3D-Welt der WBS schafft in ihrer Kombination aus virtueller Präsenzwelt, Simulation und didaktischer Hochwertumgebung eine optimale Lernumgebung, die praxisnah an die Herausforderungen heutiger Arbeitswelten anschließt. Sie ermöglicht kompetenzorientierte, transfersichere und nachhaltige Bildung bei gleichzeitig hoher Flexibilität und Wirtschaftlichkeit.

### Fazit

Das Projekt WBS LearnSpace 3D ist ein überzeugendes Beispiel für die gelungene Anwendung einer der vermutlich bedeutsamsten Bildungsinnovationen der heutigen Zeit – den virtuell-kollaborativen 3D-Lernwelten. Diese kombinieren lernbedeutsame und lernförderliche Eigenschaften von Präsenzlernumgebungen mit denen des computergestützten, ortsunabhängigen Lernens ideal in einer neuartigen virtuellen Lernumgebung. So erleben Lernende innerhalb der 3D-Welt realitätsnahe und ganzheitliche Lernsituationen, einschließlich räumlicher und sozialer Präsenzerfahrungen – ohne dazu physisch am selben Ort zusammenkommen zu müssen. Dafür zeichnet die Jury des eLearning Journals die beiden Projektpartner WBS TRAINING AG und TriCAT GmbH mit dem eLearning AWARD 2018 in der Kategorie „3D-Lernwelt“ aus.

#### VORGABEN & BESONDERHEITEN

**Vorgaben:**

Um das Lernen für ihre Kunden ab sofort noch praxisnäher, transferorientierter und nachhaltiger zu gestalten, sollte bei der WBS Training AG die bisherige 2D-Lernwelt, in welcher die Lernenden praxisnahes Wissen erwerben konnten, in eine 3D-Lernwelt weiterentwickelt werden. Diese soll die Grenzen zur ganzheitlich erlebbaren Lernumgebung überwinden und den Lernenden mehr Realitätsnähe als zuvor schaffen.

**Besonderheiten:**

Innerhalb des WBS LeanSpace 3D bewegen sich die Lernenden in ihrem eigenen Büro innerhalb einer virtuellen, imaginären Firma. Hier durchlaufen sie aktiv alle Schritte, Aufgaben und Prozesse, die zur Finanzbuchhaltung dazu gehören und erwerben nebenbei erste Praxiserfahrung für ihren zukünftigen Beruf.

#### PROJEKTPARTNER

**TriCAT GmbH**

**Markus Herkersdorf**  
Geschäftsführer

TriCAT GmbH  
Lise-Meitner-Str. 13  
D-89081 Ulm

markus.herkersdorf@tricat.net  
www.tricat.net

**WBS TRAINING AG**

**Martin Geugis**  
Geschäftsleitung

WBS TRAINING AG  
Lorenzweg 5  
D-12099 Berlin

martin.geugis@wbstraining.de  
www.wbstraining.de