



Foto: TricAT Spaces

3-D-Lern- und Arbeitswelten

Verbinden wie „in echt“

Seit dem Lockdown gab es reichlich Gelegenheit, die Leistungsfähigkeit von Tools wie Zoom & Co. kennenzulernen – und ihre Grenzen. Denn während sich mit Video- und Webinar-Software viele „reale“ Situationen nachstellen lassen, fehlt für besonders intensive Gruppeninteraktionen ein adäquater Ersatz. Abhilfe könnten dreidimensionale Arbeits- und Lernumgebungen schaffen.



Zu den vielen Veränderungen, mit denen Unternehmen seit Ausbruch der Corona-Pandemie umzugehen haben, gehört, dass nahezu alle Kommunikations- und Begegnungsformate ins Virtuelle verlegt worden sind. Zwar durchaus mit Erfolg, selbst Skeptiker haben die Erfahrung machen können, dass vieles gut über digitale Medien abgebildet werden kann. Allerdings zeigt sich auch, dass Gruppeninteraktionen seither auf meist nur noch zwei Formate beschränkt sind: schriftliche Interaktion, z.B. per Social Network, und Videokonferenzen. Auf Dauer ist das ein Problem, weil selbst mit leistungsfähigen Tools wie Zoom & Co. alle Beteiligten nur frontal in die Kamera schauen und nur abwechselnd sprechen können. Das genügt zwar für Informations- und kleine Gesprächsrunden, aber kaum für intensive Teamarbeit oder Lernaktivitäten. Die Technik bildet schlichtweg nicht die Realität menschlicher Interaktion und Zusammenarbeit ab.

Für Unternehmen stellt sich damit die Frage, welche Alternativen es gibt. Zum Beispiel für Weiterbildungsangebote: Hier braucht es einen Ersatz für den ausbalan-

cierten Mix aus Präsenzunterricht und kleinen Blended-Learning-Häppchen, den sich viele Unternehmen mühevoll und über Jahre zusammengestellt haben – und der durch Covid-19 hinfällig geworden ist. Echte Alternativen fehlen oft, reines E-Learning kommt für viele Unternehmen nicht infrage, und auch Webinar- bzw. Virtual Classroom Software ist bei allen Möglichkeiten, die sie bieten, beschränkt in Bezug auf Interaktionstiefe und -variabilität. Komplexere Formate wie Workshops oder Kreativmeetings können mit ihnen so gut wie gar nicht durchgeführt werden. Und eine lockdownsichere langfristige Planung ist ebenfalls kaum machbar.

Eine Dimension mehr

Eine mögliche Lösung für all diese Herausforderungen haben viele nicht auf dem Schirm, obwohl es sie inzwischen in großer Zahl gibt, zum Teil sogar kostenlos. Gemeint sind 3-D-Lern- und Arbeitswelten (s. Kasten). In ihnen lassen sich Meetingräume, Event Locations oder Workshop-Szenarien virtuell darstellen, vergleichbar mit einem

Preview

- **Eine Dimension mehr:** Wie der Raum in virtuellen Welten zum Bedeutungsträger in der sozialen Interaktion wird
- **Embodiment und Immersion:** Warum 3-D-Welten eine andere Wirkung erzielen können als andere Konferenztools
- **Virtuelle Echtheit:** Warum es wichtig ist, dass sich Teilnehmende in der digitalen Welt so verhalten wie in der Realität
- **Räume, Tools, Avatare:** Worauf es bei der Gestaltung von 3-D-Welten ankommt
- **Vier Phasen:** Wie ein virtuelles Lern- oder Kollaborations-event ablaufen könnte

Der Markt der 3-D-Tools

... ist sehr unübersichtlich. Es gibt viele kleine Tools, die sich zum Beispiel durch ein besonderes Handling oder eine Multi-Device-Fähigkeit auszeichnen. Viele sind aber nicht wirklich businesstauglich, etwa weil sie sehr supportaufwendig sind. Auf jeden Fall geeignet für den Businesskontext sind folgende Tools:



Virbella ist eine kostenlose virtuelle Welt für den niederschweligen Einstieg, mit der Meetings, Vorträge und methodisch leichte Szenarien durchgeführt werden können.

www.virbela.com/opencampus



Aula ist eine kostenpflichtige 3-D-Welt, die einfach über den Browser bedient werden kann und in der diverse Kollaborationswerkzeuge wie Pinboards und Flipcharts zur Verfügung stehen.

www.vcommsolutions.com/aula



TriCAT hat viele Parallelen mit Aula, auch hier gibt es viele Kollaborationswerkzeuge, die das methodische Arbeiten leicht und intensiv machen können. TriCAT ist über einen Web-Client herunterzuladen.

www.tricat-spaces.net



Edorple ist ein Open Source Framework, in dem man kostenfrei und einfach einsteigen kann. Selbst eigene 3-D-Welten kann man mit einem Creator Tool erstellen. Der Umfang wächst ständig, für verteilte Anwender ein purer Spaß.

edorple.webflow.io

Quelle: www.managerseminare.de, Henning Behrens

Computerspiel wie *Die Sims* oder anderen Real-Life-Simulationen. Die Teilnehmenden betreten diesen virtuellen Raum in Gestalt eines Avatars, einer Computerfigur, die sie mit Maus und Tastatur frei bewegen und mit anderen Teilnehmern interagieren lassen können. Die Bedienung ist einfach, auch der technische Aufwand hält sich in Grenzen, es bedarf keiner teuren Anschaffungen, etwa von VR-Brillen. Für viele dieser Tools genügt ein normaler Webbrowser.

Trotzdem lassen sich damit erstaunlich realitätsnahe Szenarien schaffen. Stellen Sie

sich vor, Sie loggen sich für einen Workshop nicht in ein Video-Tool ein, in dem Sie lediglich kleine Webcamaufnahmen von sich selbst und Ihren Kollegen sehen, sondern Sie betreten in der virtuellen Welt ein schönes, modernes Tagungsgebäude im Grünen. Die Sonne scheint, Vögel zwitschern, große Bäume werfen Schatten auf das Gebäude mit den großen Fenstern und der Außenterrasse. Ihr Gastgeber begrüßt Sie an der Tür, Sie halten Small Talk über die entspannte Anreise und ob alles gut geklappt hat. Er zeigt Ihnen den Weg durch den modernen Korridor zum Auditorium. An den Wänden hängen Grafiken im Corporate Design Ihres Arbeitgebers, im eigentlichen Meetingraum sehen Sie schon ein interaktives Whiteboard und Flipcharts, die im Kreis stehen. Die Glastür öffnet sich automatisch und beim Hineintreten hören Sie Stimmen, die beim Näherkommen deutlicher werden, so erkennen Sie Ihre Kollegen und andere Workshopteilnehmer und gesellen sich dazu. Sie nehmen Platz, der Workshop beginnt ...

Realistische Interaktionen nachbilden

Mit solchen Settings simulieren 3-D-Lern- und Arbeitswelten nicht nur optisch reale Zusammenkünfte, sie bieten auch viele Funktionalitäten einer echten Eventlocation. In den virtuellen Räumen können zum Beispiel parallele Gespräche in wechselnden Kleingruppen geführt, Präsentationen oder Videos gezeigt und Whiteboards gemeinsam beschrieben werden. Virtuelle 3-D-Welten können alles, was man von anderen Konferenztools gewohnt ist, schalten aber noch eine Dimension dazu: Denn die Teilnehmenden bewegen sich mit ihrem Avatar „wie im richtigen Leben“ durch den Raum, der nach Wunsch der Realität nachgebildet oder frei gestaltet werden kann, und bieten dabei zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten.

M:I:T
member of ebe group

KEINE ZEIT FÜR WEITERBILDUNG?

Digital und arbeitsplatznah lernen – Lernmanagement plus Microsoft Teams

www.mit.de/stos

LEADERSHIP kompakt

Digital Leadership

Aufgaben und Werkzeuge der Führung in Zeiten der Digitalisierung

2. Aufl. 2020, Elke Beringer-Schäfer, 168 Seiten

Buch 24,90 EUR | eBook 22,40 EUR

12,45 EUR für Abonnenten managerSeminare

www.managerSeminare.de/tb/tb-11999

LESEPROBE

Das ist nicht bloß Spielerei, denn es macht für das Erlebnis der Teilnehmenden einen handfesten Unterschied, und zwar in mehrfacher Hinsicht. Im Vergleich zu 2-D-Settings wie Zoom oder Teams ist die Nutzung von 3-D-Welten interaktiver. Für die Steuerung ihres Avatars sowie die Benutzung von Flipcharts etc. benötigen die Teilnehmenden stets beide Hände für Maus und Tastatur, sie sind dadurch motorisch involviert, nicht nur verbal bzw. mimisch. Durch die Interaktion des eigenen Avatars mit denen anderer Teilnehmenden werden so mehrere Sinne gleichzeitig angesprochen. Man spricht in diesem Zusammenhang auch von „Embodiment“, die ganze Erfahrung wird verorteter, körperlicher und damit auch echter, die kognitiven Fähigkeiten werden gepusht und die Qualität der Erfahrung erhöht.

Bedeutungsträger Raum

Durch die räumliche Komponente werden auch Interaktionsformate möglich, die sich in Zoom einfach nicht nachstellen lassen. Dazu gehören Kennenlernübungen wie „Geografische Aufstellungen auf einer Nord-Süd-Achse“, Teamspiele wie „Wer baut den höchsten Turm“ oder eine Schnitzeljagd nach versteckten Objekten. Auch Kreativtechniken wie die 6-3-5-Brainwriting-Methode oder die Denkhütchen-Methode nach Edward de Bono lassen sich in 3-D gut nachstellen.

Einen Unterschied macht auch der virtuelle Raum selbst, der zum Bedeutungsträger in der sozialen Interaktion wird. Das fängt damit an, wer sich wo positioniert, wer sich wem zuwendet, welche Abstände die Teilnehmenden zueinander einnehmen. Hinzu kommt, dass in guten 3-D-Welten das Klangempfinden verortet ist und dem realen Empfinden von Richtung und Distanz entspricht. Das führt dazu, dass sich, wenn ein anderer Avatar auf der rechten Seite spricht, automatisch alle Avatare in die Richtung drehen. Die sozialen Interaktionen in der Gruppe werden durch solche nonverbalen Signale natürlicher – vor allem im Vergleich zu Videokonferenzen, in denen niemand sehen kann, wer gerade wen anblickt und anspricht.

Dadurch stellt sich auch eher ein Gefühl ein, soziales Feedback zu bekommen. Wenn ich als Teilnehmender zum Beispiel aufstehe und meine Gruppenarbeit präsentiere, spreche ich nicht zu einer Rasteransicht von Köpfen, von denen keiner in die Webcam schaut. Sondern zu Avataren, die mich ansehen, meine Erklärungen anhören und mit Gesten kommentieren, die bei Nachfragen ihre Hand heben oder aufstehen und die applaudieren, wenn ich meinen Input beendet habe.



Wrede / Zimmermann
Mini-Handbuch Coaching und Digitalisierung
2020 | 203 Seiten | € 24,95 D
ISBN 978-3-407-36724-2
Auch als E-Book erhältlich



Lubert / Geisler
Online-Trainings und Webinare
2016 | 227 Seiten | € 29,95 D
ISBN 978-3-407-36607-8
Auch als E-Book erhältlich



Houf / Funk / Zoll
Mini-Handbuch Moderation
2020 | 190 Seiten | € 24,95 D
ISBN 978-3-407-36731-0
Auch als E-Book erhältlich

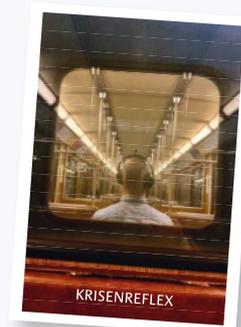


Eva Brandt
Zeitmanagement im Takt der Persönlichkeit
2. Aufl. 2020 | 199 Seiten
€ 29,95 D
ISBN 978-3-407-36738-9
Auch als E-Book erhältlich



Denise Ritter
75 Coachingkarten Den eigenen Lebensentwurf gestalten
2020 | € 58,00 D
GTIN 4019172300210

Die Kombination der urbanen Fotomotive mit unüblichen, teilweise provokativen Wortkreationen wecken unmittelbar das Interesse und regen zur Auseinandersetzung mit den Impulsen auf der Rückseite an. So entsteht Raum für persönliche Einfälle, Assoziationen und Ideen.





Download des Artikels und Tutorials:
QR-Code scannen oder
www.managerseminare.de/MS272AR36

Tutorial

Checkliste für 3-D-Events



Virtuelle Lern- und Arbeitswelten bieten spannende Möglichkeiten – wenn der Anlass passend gewählt und das 3-D-Event richtig gestaltet wird. Eine Checkliste hilft.

Bevor Trainer oder Führungskräfte ein Event in einer 3-D-Lern- und Arbeitswelt angehen, sollten sie klären, ob der Anlass überhaupt geeignet ist:

- ▶ Geht es vor allem um Information ohne Teilhabe der Empfänger, müssen Sie nicht in eine 3-D-Welt gehen, eine normale Videokonferenz reicht völlig aus.
- ▶ Spannend wird eine 3-D-Welt, sobald es um Diskussion und Austausch mit den Teilnehmenden geht und digitale Nähe generiert werden soll. Auch für ein Panel mit klaren Rollen eignet sich ein 3-D-Event.
- ▶ Die Vorzüge einer virtuellen Lern- und Arbeitswelt zeigen sich am deutlichsten, wenn es um einen gemeinsamen Prozess und Kollaboration geht. Je intensiver die Interaktion, desto mehr lohnt sich 3-D.

Der Schritt in die digitale Welt ist gar nicht so schwer, die größte Hürde ist mangelnde Vertrautheit mit der Technik. Der erste Schritt zum 3-D-Event lautet daher:

Erfahrungen sammeln

Ein positives Mindset und eine gewisse Begeisterung für die Technik sind Grundbedingung für den Schritt in 3-D. Wer noch keine Erfahrungen gesammelt hat, sollte selbst an Veranstaltungen teilnehmen und möglichst eigene Testsessions durchführen.

Ziel definieren

Besprechen Sie in Ihrem Team, welches Szenario (Information, Diskussion, Kollaboration) vorliegt und was Sie innerhalb Ihrer Organisation mit diesem Weg erreichen wollen.

IT einbinden

Die Technik für 3-D muss eingerichtet werden, oft müssen auch noch bestimmte Prüfungen und Freischaltungen erfolgen. Je eher Sie Ihre IT mit einbinden, desto besser.

Eventjourney gestalten

Erklären Sie Ihren Kollegen, warum sie sich nicht „normal“ in eine Videokonferenz, sondern in eine 3-D-Welt begeben sollen. Der erste Schritt ist wichtig für den besten Eindruck, man kann auch schnell Credits verlieren. Wichtig ist ein „Save the Date“, das man mit der IT-Abteilung absprechen sollte.

Storyboard erstellen

Eine Veranstaltung in einer 3-D-Welt ähnelt sehr stark der Realität. Bereiten Sie Ihre Veranstaltung entsprechend vor. Überlegen Sie sich:

- ▶ Welche virtuelle Umgebung benötigen Sie, warum?
- ▶ Was wollen Sie in welchem Raum mit welcher Methode durchführen?

- ▶ Wie viele Menschen passen in welchen Raum?
- ▶ Wie viele Moderatoren und Trainer benötigen Sie?
- ▶ Welche Aufgabe hat wer, wann?
- ▶ Welcher Content in Form von Templates und Slides muss erstellt werden?

Rollen proben

Finden Sie sich mit Ihren Moderatoren, Trainern und Speakern in der 3-D-Welt zusammen und trainieren Sie grundlegende Skills.



Support Channel einrichten

Richten Sie für die Testveranstaltung und für die Hauptveranstaltung einen eigenen Kanal in Ihrem Kollaborationstool (z.B. MS Teams) ein. Häufig haben Kollegen dieselben Fragen und Herausforderungen, die Sie auf diese Weise effizient betreuen können.

Testsession durchführen

Sie sollten auf jeden Fall Ihre Teilnehmer zu einer Testsession einladen, um einen Soundcheck zu machen und ihnen die 3-D-Welt näherzubringen. Auch evtl. hinzugezogene Trainer können schon mal üben. Zusätzlich haben Sie die Gewissheit, dass alle Teilnehmer bereits alles Notwendige installiert haben.

Räumliche Tiefe bringen

Wir bewegen uns in dreidimensionalen Räumen, Entfernung macht sich bemerkbar wie in der Realität. Slides mit schwer lesbaren Schriftarten oder Schriftgrößen sollten daher vermieden werden. Es gibt zwar eine Lupenfunktion. Besser ist es jedoch, wenn Sie es Ihren Gästen von vornherein möglichst einfach machen.

Überblick behalten

Seien Sie mindestens 30 Minuten vor Veranstaltungsbeginn in der 3-D-Welt, und richten Sie Ihre Slides ein. Haben Sie den Eingang im Blick? Keiner mag es, lange alleine im Eingangsbereich zu verweilen. Sorgen Sie dafür, dass sich Small Talk ergibt, und bringen Sie Ihre Teilnehmer an den jeweiligen Ort. Im Storyboard haben Sie für Planungssicherheit und die nötige Men-/Women-Power gesorgt, damit kein Avatar verloren geht. Denken Sie auch an den Support Channel, und haben Sie ein Auge auf E-Mails oder andere Messages.

Quelle: www.managerseminare.de; Henning Behrens; Grafik: Stefanie Diers; © www.trainerkoffer.de



Digital Learning goes Agile: Erfolgreiche Praxis für neue Zeiten

ONLINE PRAXIS-CAMP HERBST 2020



29.10. + 10.11.2020

<http://url.reflect.com/praxiscamp2020>

Teilnahme kostenfrei!

Digital Learning goes agile: Beispiele erfolgreicher Praxis für grundsätzlich neue Zeiten

Zum vierten Mal laden die Experten der reflect AG zusammen mit ihrem Technologiepartner Adobe zum Online Praxis-Camp ein: Auf der virtuellen Konferenz treffen sich wieder einige hundert Learning Professionals aus Unternehmen, Verwaltung, Lehre und diskutieren aktuelle Fragen und Trends. Die Anmeldung für die zwei Durchführungen am 29. Oktober und 10. November ist auch dieses Mal kostenfrei.

Corona-Krise beschleunigt Digital Learning

Die aktuelle Corona-Krise stellt jedes Unternehmen vor gravierende Herausforderungen. Viele müssen sich mit einer strategischen Neuausrichtung auseinandersetzen und interne und externe Prozesse radikal umbauen. Solch einschneidende Veränderungen können nur gelingen, wenn die betroffenen Unternehmen die Mitarbeiter dafür aufschließen, weiterbilden und sie in die Umsetzung begleiten. Nicht nur unter Corona-Bedingungen, sondern auch darüber hinaus wird dies weitgehend auf digitalem Wege geschehen. Damit ist der Stellenwert von Digital Learning so hoch wie noch nie.

Digital Learning: Neu gedacht – konsequent agil, transformativ und dezentral

Monatelange Entwicklungszeiten für neue Trainingsangebote sind ebenso wenig vorstellbar, wie Amortisationszeiträume von mehreren Jahren. „Die Besten unter den Learning & Development Teams positionieren sich in die-

sen Tagen unternehmensintern neu, und zwar radikaler als zu jedem andere Zeitpunkt in der 20jährigen reflect Geschichte“, so Hartmut Scholl, Vorstand der reflect AG. „Es ist faszinierend, wie konsequent derzeit bei unseren Kunden Methoden, Werkzeuge und Prozesse in Frage gestellt und neu justiert werden.“

Online Praxis-Camp: Austausch zu aktuellen Fragen der Digital Learning Professionals

Das Online Praxis-Camp bietet den digital interessierten der Learning & Development Community einen idealen Ort für Inspiration und Austausch: Als Ausgangspunkt dient ein Impulsvortrag und ein dreizügiger Workshop-Teil zu den Themen „Virtuelle Live-Trainings der nächsten Generation“, „Learning Content: Vielgestaltig, pragmatisch und machbar“ und „Learning Processes: Einfach, flexibel und motivierend“. Im zweiten Teil des Events werden sich offenere Formate anschließen, die noch mehr Diskussion und Austausch fördern. „Voneinander Lernen ist gerade in den Zeiten der zunehmenden Verän-

derung zentral. Wir freuen uns riesig, wenn auch dieses Praxis-Camp dazu beitragen kann,“ so Scholl.

Teilnahme virtuell und kostenlos

Die reflect AG führt das Event an zwei Terminen durch – und das vollständig virtuell. „Wir werden mit einem herausragend interaktiven und von der Struktur her kreativen Praxis-Camp beweisen: Digital kann mehr! Das wird unser klarer Kontrapunkt zu den üblichen Webkonferenzen, die heute schon keiner mehr sehen kann“, verspricht Scholl.

Die Anmeldung ist kostenlos möglich unter

<http://url.reflect.com/praxiscamp2020>

Die reflect AG unterstützt Unternehmen seit über 20 Jahren dabei, Digital Learning erfolgreich in die Praxis zu bringen. Zudem ist das Unternehmen das deutschsprachige Kompetenzzentrum für die Adobe Digital Learning Solutions und stolzer Adobe Partner of the Year International der letzten beiden Jahre.



Mehr zum Thema

► Sandra Dundler: Ihr Weg zum Online-Coach – Vielfalt, Anforderungen und Einsatzmöglichkeiten von Formaten und Methoden des virtuellen Coachings.

www.managerseminare.de/tb/tb-12032

Dieses Buch ist eine Entdeckungsreise für Coaches in die digitale Welt des Coachings. Es stellt verschiedene digitale Formate vor, unter anderem auch 3-D-Lernwelten, und er zeigt Möglichkeiten auf, sie zu nutzen.

► Leila Haidar: VR und AR in der Personalentwicklung – Lernen mit Wow-Effekt.

www.managerseminare.de/MS253AR07

Neben klassischen Corporate-Learning-Formaten setzen Unternehmen zunehmend auch Virtual- und Augmented-Reality-Anwendungen in der Personalentwicklung ein. Sie erhoffen sich davon, ihre Mitarbeiter schnell, flexibel und kostengünstig weiterzubilden.

► Immersive Learning News

www.immersivelearning.news

Von Torsten Fell betriebene Webseite mit aktuellen Informationen über Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) oder Mixed Reality (MR) im Umfeld Corporate Learning.

► VR Explorer

www.vrexplorer.space

Die VR Explorer sind ein Zusammenschluss von acht Digitalexperten, zu denen auch Henning Behrens gehört, und die weltweit virtuelle 3-D-Welten daraufhin analysieren, welche Szenarien möglich sind und wie wir in Zukunft arbeiten.

Durch die Interaktion des eigenen Avatars mit denen anderer Teilnehmenden werden mehrere Sinne gleichzeitig angesprochen. Die ganze Erfahrung wird verorteter, körperlicher und damit auch echter.

Immersion mit Mehrwert

Der Raum fügt eine weitere Komponente hinzu: den Zufall. Ein reales Workshop-Event lebt davon, dass es menschlichen Kontakt gibt, Austausch, Small Talk. Das passiert häufig spontan, weil man zum Beispiel Kai beim Sessionswechsel auf dem Flur begegnet oder weil man mit Gaby ins Gespräch kommt, die sich – wie man selbst – gerade verlaufen hat. In der 3-D-Welt sind solche Begegnungen ebenso möglich wie Pausengespräche zwischen mehreren Teilnehmern an der virtuellen Kaffeemaschine.

Diese Faktoren sorgen zusammengenommen dafür, dass ein Präsenzepfinden entsteht, das Gefühl, Teil einer realen Veranstaltung zu sein und voll in die Szenerie einzutauchen. Immersion wird dieses Gefühl genannt. Technik und Methode verschmelzen dabei, wodurch die Produktivität in co-kreativen Settings steigt, vor allem bei wiederholter Nutzung, wenn die Technik gewohnt genug ist, um in den Hintergrund zu treten. Studien bestätigen, dass unser Ge-

hirn kaum zwischen einem virtuellen und einem realen Umfeld unterscheiden kann.

Mit 3-D-Umgebungen können vielfältige Veranstaltungen ins Digitale übertragen werden: Teammeetings, Barcamps, co-kreative Ideenfindungen, Design Sprints, Pannediskussionen, Coachings oder sogar virtuelle Konferenzen mit mehreren Hundert Teilnehmern. Wichtig ist dabei nur, dass es interaktive Formate sind, bei denen die Teilnehmer aktiv involviert werden sollen. Ein reines Informations-Szenario à la Tagesschau kann leichter über Videokonferenz abgebildet werden. Sobald aber Diskussionen und Austausch erwünscht sind und ein kollaborativer Prozess gestartet werden soll, kann eine 3-D-Umgebung einen Mehrwert liefern.

Virtuelle Echtheit

Das setzt allerdings voraus, dass die Möglichkeiten der Welten richtig eingesetzt werden. Als Veranstalter – je nach Event zum Beispiel als Führungskraft oder Trainer – gibt es dabei eine Reihe von Faktoren zu beachten: Schon im Vorfeld gilt es zu klären, welche Art von Veranstaltung geplant ist, wie viele Leute teilnehmen und auf welche Weise sie interagieren sollen. Wie bei realen Veranstaltungen kann man davon ausgehen, dass pro Trainer oder Führungskraft acht bis zwölf Teilnehmende gut gehandhabt werden können, größere Events brauchen entsprechend mehrere Moderatoren und Hostessen. Ist das geklärt, kann ein passender virtueller Space gebucht werden, je nach Tool geschieht das über den Browser, die Einladungen an die Teilnehmenden werden automatisch verschickt.

Für das Event selbst ist es ratsam, ein Drehbuch vorzubereiten. Gerade virtuelle Events benötigen eine klare zeitliche und inhaltliche Agenda, die dem Teilnehmer auch im Vorfeld im Sinne einer Event Journey kommuniziert werden sollte. Wichtig ist dabei auch, die Teilnehmer vorab auf die Besonderheiten einer virtuellen 3-D-Veranstaltung hinzuweisen: Wir simulieren die Wirklichkeit, und wenn wir abweichen, wird es unwirklich. Konkrete Hinweise lauten:

- Kommunizieren wie „in echt“: Das Mikrofon ist von Beginn an eingeschaltet und wird nicht gemutet – wie in der Realität auch. Ein Räuspern ist authentisch, ein Lachen ebenso, beides trägt zum Erlebnis bei.
- Dabei sein wie „in echt“: Die Hände werden gebraucht, um den Avatar zu bedienen oder um sich Notizen zu machen – nicht, um

auf dem zweiten Bildschirm etwas anderes zu arbeiten. In der Realität sind wir auch im analogen Event gebunden.

► 3-D-Events haben mehr Pause: Zeit, die für Networking & Small Talk genutzt werden kann. Oder auch einfach nur, um die virtuelle Umgebung zu erkunden: Welche Wege kann ich gehen? Wo ist die Welt zu Ende? Spaß und die Neugierde stehen bei solchen Events immer weit oben.

► In einer 3-D-Umgebung gelten dieselben Höflichkeitsgebote wie in der Realität. Wenn Sie sich einem anderen Avatar nähern, bleiben Sie in einer komfortablen Entfernung und beginnen Sie zu sprechen. Der räumliche Klang wird dem anderen Teilnehmer helfen, zu reagieren.

3-D-Welten gestalten

Stehen Software und Setting fest, geht es darum, die Räumlichkeiten zu gestalten bzw. sich mit der Gestaltung vertraut zu machen:

- Wo hängen die Bildschirme an den Wänden? Was soll darauf zu sehen sein?
- Wo kann ich mein Flipchart/meine Metaplanwand aufstellen?

► Wozu dienen die Visualisierungsmöglichkeiten? Wann sollen sie zum Einsatz kommen?

► Welcher Raum ist für welche Gruppenstärke geeignet? Welche ergänzenden Optionen gibt es oder braucht es?

► Welche Szenarien und Methodiken kann ich wo abbilden?

Ebenfalls noch vor Beginn des virtuellen Events sind Vorbereitungen zu treffen, Flipcharts müssen beschriftet und platziert, Bilder hochgeladen, Präsentationen und Hilfestellungen digital hinterlegt werden.

Nicht ganz unwichtig ist auch die Wahl des eigenen Avatars. Jede 3-D-Welt fährt hier ihren eigenen Ansatz: In einigen können Teilnehmende zwischen 40 unterschiedlichen Avataren wählen und in Statur, Kleidung, Farbgebung, Accessoires etc. anpassen. Für den Lern- und Arbeitskontext ist es ratsam, einen möglichst realitätsnahen Charakter zu wählen, um die Identifikation zu erleichtern und das Wohlbefinden aller Beteiligten nicht zu strapazieren. Zu viel fiktive Gestaltung kann schnell ablenken oder überfordern. Als Trainer wähle ich selbst gerne einen Avatar mit dunklem Teint, kurzem Haar und neongelben Maßanzug

In der 3-D-Welt sind zufällige Begegnungen ebenso möglich wie Pausengespräche zwischen mehreren Teilnehmern an der virtuellen Kaffeemaschine.

Personalentwicklung - Next Level!

riebeaux
Training & Coaching

Präsenzseminare, Webinare
und e-Learning

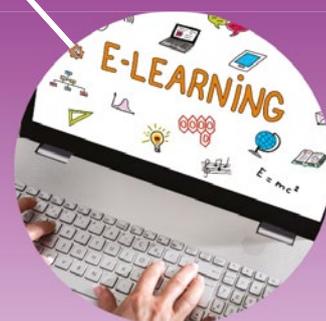


Starten Sie jetzt durch!



Kombinieren Sie analog und digital ganz nach aktuellen Bedürfnissen.

Es ist Ihr Mix und Ihr Erfolg!



Das Mikrofon ist von Beginn an eingeschaltet und wird nicht gemutet – wie in der Realität auch. Ein Räuspern ist authentisch, ein Lachen ebenso, beides trägt zum Erlebnis bei.

samt Lederschuhen, was schon zu einer Art Markenbildung geführt hat.

Vier Phasen einer virtuellen Session

Der eigentliche Ablauf des virtuellen Lern- oder Kollaborationsevents ähnelt tatsächlich stark einer Präsenzveranstaltung und lässt sich mit einem Vier-Phasen-Modell beschreiben, das auf einer Methode nach MG Taylor aufbaut. Die erste Phase – **Verbinden** – dreht sich darum, dass die Menschen mit sich selbst, miteinander und mit den anstehenden Aufgaben vertraut werden. Konkret bedeutet das, dass die Teilnehmenden zunächst Gelegenheit brauchen, um anzukommen, sich zurechtzufinden, erste Gespräche zu führen. In der Virtualität kommt dazu, dass sich alle Teilnehmenden zunächst mit dem eigenen Avatar vertraut machen müssen, bevor sie sich mit ihrer Umgebung und den anderen Avataren beschäftigen können. Bis das geschehen ist, verspüren viele eine „innere Unruhe“, die Veranstalter berücksichtigen müssen. Hier helfen Warm-up-Übungen, die Aktivität erfordern: ein kleiner Parcours, die gemeinsame Erstellung eines virtuellen Objektes oder eine Aufstellung, etwa auf einer Karte, die man auf den Boden der 3-D-Umgebung projiziert und auf der sich die Teilnehmenden verorten können.

In der zweiten Phase – **Scannen** – steht das Sammeln von Ideen, Themen, Gedanken im Vordergrund, hier können Präsentationen stattfinden, Brainstorming-Runden, offene Fragerunden usw. Die Idee des Scannens ist es, ein größeres kollektives Verständnis einer Situation zu entwickeln, Perspektivvielfalt ist dabei entscheidend. Daher wird nicht kritisiert oder analysiert. Ideen und Gedanken sind in dieser Phase niemals lächerlich oder „falsch“, es geht erst einmal nur ums Sammeln. In Videotools oder Virtual Classrooms ist dieser Part nur schwer darzustellen, in der 3-D-Welt kann jedem Teilnehmer bei Bedarf ein virtuelles

(idealerweise schon vorbereitetes) Flipchart oder eine Metaplanwand hingestellt werden, auf der Ideen mit virtuellen Post-its festgehalten werden können.

In der dritten Phase – **Fokus** – geht es ums Filtern, um die Konsolidierung von Informationen, um Entscheidungsfindung und die Formulierung umsetzbarer Schritte. Auch hier kommen die virtuellen Metaplanwände zum Einsatz. In der vierten Phase – **Handeln** – schließt sich die Schleife von der 3-D-Umgebung zurück in die reale Welt. Wie in einem Workshop in der Realität, in dem der Moderator nach der Veranstaltung in der Regel eine (Foto-) Dokumentation für das Team erstellt, muss der Moderator Screenshots erstellen und zusammenführen.

Vertrauen und Freiheit

Zum Abschluss einer Videokonferenz loggen sich häufig die Teilnehmer einfach aus, der Raum für einen abrundenden Small Talk entfällt häufig bzw. ein Breakout-Szenario ist nicht vorgesehen. In einer 3-D Welt gibt es dazu eher Gelegenheit. Die virtuellen Räumlichkeiten eignen sich gut, um nach dem gemeinsamen offiziellen Ende noch einmal privat zu reden und sich zu verbinden.

Fazit: Mit geringem technischen – und je nach Tool auch überschaubarem finanziellen und organisatorischen – Aufwand können Führungskräfte und Weiterbildner virtuelle Begegnungen schaffen, die mit „echten“ durchaus vergleichbar sind, und die auf jeden Fall viele der Defizite, die reine Videokonferenztools haben, ausgleichen können. Unbedingte Voraussetzung ist ein offenes Mindset, die Lust am modernen Lernen und Arbeiten sowie Spaß am Ausprobieren. Ein gewisses Verständnis für Softwareanwendungen vorausgesetzt ist der Einstieg für Führungskräfte und Trainer nicht schwer, das meiste ergibt sich durch „Learning by Clicking“. Mehr Aufwand als die Bedienung sollte dem Erkunden und Gestalten der Umgebung gelten, auch an realen Locations wissen gute Trainer, wo die Toiletten sind, wo welche Steckdose ist und wie das Licht auf welches Flipchart scheint. Eins sollte allerdings klar sein: Für frontale Berieselungen sind die 3-D-Welten nicht geeignet. Wer seinen Teilnehmern nicht vertraut und ihnen nicht die Freiheit und Unterstützung gibt, um eigenständig Ergebnisse zu erzielen, wird in den virtuellen Welten keine Erfolge feiern.



Der Autor: **Henning Behrens** ist Wirtschaftspsychologe und Experte für Lernen und Arbeiten. Der Co-Founder der „VR Explorer“ arbeitet seit 2017 in virtuellen 3-D-Welten, wurde mit seinen 3-D-Teams u.a. mit dem HR Innovation Award und dem eLearning Award ausgezeichnet. Kontakt: www.behrens.digital

Henning Behrens



Wissen aufbauen

Training *aktuell* + managerSeminare – das Duo für Profis

nur **6,60 Euro**
zusätzlich im Monat*

Nach ihrem Profi-Upgrade erhalten Sie weiterhin **managerSeminare** mit allen Zusatzservices und außerdem:

- 12 x jährlich Training *aktuell*
- Vollzugriff auf das digitale Archiv von Training *aktuell*
- 20 % Ermäßigung beim Einkauf von Fachbüchern und Trainingskonzepten der Edition Training *aktuell*
- Flatrate auf über 4.000 Tools, Bilder, Inputs und Verträge von www.trainerkoffer.de
- Jährlich eine Marktstudie als eBook gratis



Jetzt upgraden:
www.managerseminare.de/profipaket
E-Mail: abo@managerseminare.de
Telefon: 0228/97791-23

*Jahresabo **managerSeminare** = 168 Euro
Profipaket Jahresabo = 248 Euro