

eLearning JOURNAL AWARD 2024

KATEGORIE:
METHODIK



SIEGERPROJEKT:
eLearning Programm zum Thema Präsentation
PROJEKTPARTNER:
Neue-Kommunikative

Präsentieren wie ein Profi

Interaktives eTraining für gestärkte Präsentations-Skills vor Publikum

Die Vorbereitung und Durchführung einer Präsentation stellt viele Menschen vor eine große Herausforderung: Es erfordert sorgfältige Vorbereitung in Bezug auf die inhaltliche Korrektheit sowie die visuelle Gestaltung der Inhalte und die optimale Übermittlung von Informationen. Zusätzlich ist auch die eigentliche Präsentation vor einem Publikum oftmals eine große Hürde. Vor diesem Hintergrund hat es sich die Neue-Kommunikative zur Aufgabe gemacht, ein interaktives eLearning-Programm zu entwickeln, mit dem Lernende an einem konkreten individuellen Beispiel erlernen, eine Präsentation zu gestalten, aufzubereiten und sowohl virtuell als auch in Präsenz überzeugend vorzustellen.

Die Fähigkeit, eine überzeugende Präsentation zu halten, wird in der heutigen Berufswelt fast schon als grundlegende Kompetenz angesehen. Doch die Vorbereitung einer Präsentation bringt mehrere Herausforderungen mit sich, bei deren Bewältigung häufig Wissenslücken identifiziert werden. Fragen wie „Wie gestalte ich mein Thema spannend?“ und „Wie strukturiere ich die Präsentation?“ sind dabei ebenso relevant wie „Welche Visualisierungen sind angemessen?“. Eine weitere Herausforderung besteht neben der Erstellung und Konzeption einer Präsentation vor allem in der eigentlichen Durchführung vor Publikum. Das innovative Projekt von Neue-Kommunikative beantwortet all diese Fragen und unterstützt die Lernenden

dabei, Hemmungen beim Thema Präsentationen erfolgreich zu überwinden.

Lernbedarfe

Im Rahmen dieses Projektes verfolgte die Neue-Kommunikative die Erstellung eines eTrainings, das mehrere Fliegen mit einer Klappe schlägt: Dieses sollte praxisnah und anschaulich vermitteln, wie erfolgreich Präsentationen gestaltet und durchgeführt werden – sowohl im virtuellen Raum als auch in Präsenz. Dabei sollte ein eTraining im Look & Feel eines Live-Trainings konzipiert werden, welches den Lernenden Spaß macht

beim Durcharbeiten und sie kontinuierlich zum Weiterlernen antreibt. Im Kern bedeutet dies, dass die Lernenden während des Trainings auch aktiv an ihren Präsentations-Skills arbeiten sollen und die Inhalte nicht nur theoretisch lernen, sondern auch aktiv anwenden und deren Wirkung sehen können. Vor diesem Hintergrund sollte das Training mit einer Präsentation beendet werden, in der die Lernenden das Gelernte anwenden und auf den Prüfstand stellen können.

Eine der zentralen Herausforderungen, die Neue-Kommunikative anspricht, ist die übermäßige Verwendung von PowerPoint in Präsentationen. So sollte im Rahmen des Trainings der Fokus von einer übermäßigen Abhängigkeit von PowerPoint auf die Betonung von Inhalten und die Nutzung von kreativen Inszenierungsideen verlagert werden. Gleichzeitig soll in dem Zuge auch die Kompetenz gestärkt werden, Präsentationen auf ihre Kernbotschaften zu konzentrieren, um eine nachhaltigere Erinnerung beim Publikum zu erzielen. Ein weiterer wichtiger Schwerpunkt des Trainings sollte auf einer umfassenden Vorbereitung der Präsentation liegen, wobei dieses nicht nur die Aufbereitung der Inhalte meint, sondern auch die gezielte Inszenierung und effektive Vermittlung vor Publikum. Für diese Zwecke sollte ebenfalls die Technik des Storypaintings erprobt werden.

Die Zielgruppe umfasste dabei sämtliche Interessierte, die beruflich häufig mit Präsentationen und dem Halten in Berührung sind, wobei hier eine rein englischsprachige Version für einen auftraggebenden Kunden erstellt werden sollte und parallel dazu eine kundenunabhängige deutschsprachige Version.

Projektverlauf

Die Umsetzung des Projektes „Erfolgreich Präsentieren Online und in Präsenz“, das als integraler Baustein eines Großkonzeptes einer Auftragsarbeit gesehen wurde, erfolgte in mehreren Phasen. Hierfür wurde ein bereits bestehendes Trainingskonzept zu diesem Thema als Grundlage genommen, das allerdings ausschließlich als Präsenzschiulung angedacht war. Dieses wurde didaktisch überarbeitet, um die Lerninhalte auch

im geplanten digitalen Lernformat effektiv zu vermitteln. Das Projektteam integrierte interaktive Filme in das eTraining und erstellte eine bildhafte Gliederung des Trainings, um den Wissenstransfer zu unterstützen und den Lernprozess zu erleichtern. In einem weiteren Schritt wurde das Drehbuch für das eTraining verfasst und ins Englische übersetzt.

Daran anschließend begann die Produktion der Inhalte für das eTraining, wobei hier zunächst die Aufnahme der entsprechenden interaktiven Filme anstand. Hierbei wurden relevante Keynotes teilweise von den Trainer:innen während der Aufnahmen auf ein Glassboard geschrieben oder nachträglich zur Visualisierung hinzugefügt. In diesem Kontext standen zudem noch der Schnitt der Filme und die Zusammenführung mit Übungen und Wiederholungseinheiten an, die jeweils eine Lektion darstellten. Insgesamt wurden für das eTraining 11 Lektionen produziert.

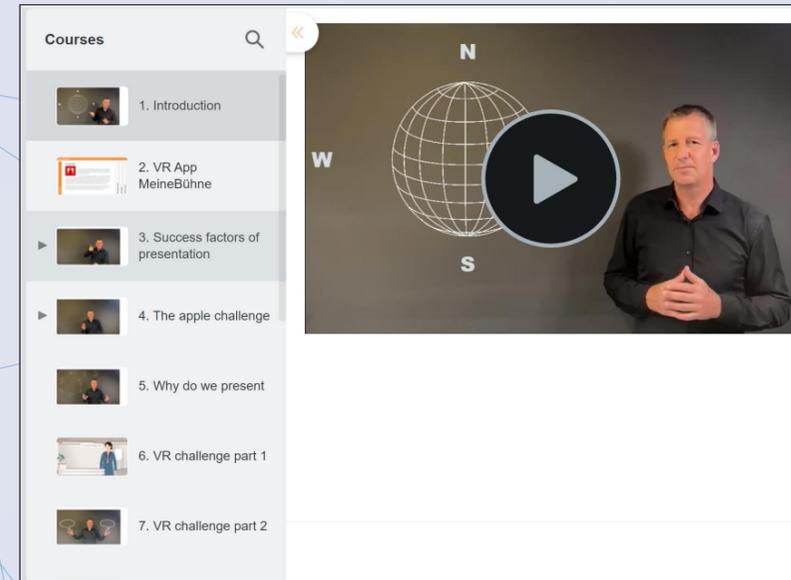
Nach der umfassenden Prüfung des gesamten erstellten Contents erfolgte die Freigabe und anschließend die Aufbereitung und Implementierung für das LMS des Kunden, in das die Inhalte eingegliedert werden sollten. Für diese Zwecke wurde das gesamte Training mit den Untereinheiten als eine SCORM Datei überführt, wobei hier eine hohe Benutzerfreundlichkeit innerhalb der Lernplattform an erster Stelle stand. Während dieser Phase wurden ebenfalls mehrere Funktionstests durchgeführt und einige technische Anpassungen vorgenommen. Erst danach erfolgte im Oktober 2023 die endgültige Freigabe des LMS. Der nächste Meilenstein bildete das finale Rollout des eTrainings: Dies wurde intern vom entsprechenden Kunden als innovatives „Highlight“ im Rahmen eines umfassenderes Trainingsprogramms kommuniziert. Neben der englischsprachigen Version für den Kunden produziert Neue-Kommunikative ebenfalls eine deutsche Version, die kundenunabhängig in das eigene LMS implementiert wird.

Projektergebnis

Im Endergebnis entstand im Rahmen dieses Projektes ein interaktives eLearning Projekt, das aus insgesamt elf Lektionen und



Interaktives eLearning für Präsentationsprofis



Das eTraining setzt sich aus 11 Lektionen mit interaktiven Filmen sowie zwei anschließenden Live-Online-Trainings zusammen. Die digitalen Film-Lektionen durchlaufen die Lernenden selbstständig, bevor sie ihr Wissen in der Praxis anwenden können.

„Ich muss so häufig eLearnings machen und ich hasse es - aber das macht ja richtig Spaß; solche möchte ich auch.“

Testerin

zwei anschließenden Live-Online-Trainings besteht. Jede Lektion umfasst einen interaktiven Film mit Übungen und bietet insgesamt etwa 105 Minuten Lehrmaterial. Zusätzlich enthalten die Filme interaktive Quizzes zur Vertiefung des Wissens. Zwei der Lektionen integrieren ebenfalls die VR-App „Meine Bühne“ mitsamt VR-Cardboard-Brillen. In dieser App haben die Lernenden die Gelegenheit, vor einem virtuellen Publikum Präsentationen zu halten und den Umgang mit Präsentationsstress und sichtbaren Anzeichen körperlicher Unsicherheit (z. B. brüchige Stimme, zitternde Hände usw.) zu erlernen. Die „Meine Bühne“ App wurde detailliert gestaltet, und die virtuellen Menschen in der App reagierten auf den Blickkontakt, stellten Zwischenfragen oder gaben körperliches Feedback, um ein tiefes Eintauchen in die Umgebung zu ermöglichen.

Nachdem die Lernenden die elf Lektionen eigenständig durchlaufen haben, folgen im Anschluss noch zwei Live-Online-Trainings,

bei denen je 8 Teilnehmer:innen zu einem synchronen Coaching á 4 Stunden zusammenkommen. Diese Trainings zielen auf die praktische Vertiefung des Gelernten ab. Die Teilnehmenden wählen ein beruflich relevantes Präsentationsthema und erlernen, wie sie dieses inhaltlich strukturieren, visuell gestalten und erfolgreich präsentieren können. Das Ziel besteht darin, am Ende des Trainings eine 5-7-minütige Präsentation eigenständig zu entwickeln und vorzutragen. Die Präsentation erfolgt im zweiten Training vor dem Plenum, wobei die Lernenden unmittelbares Feedback erhalten.

Zu Beginn des Trainings wählen die Teilnehmenden ein beruflich relevantes Thema aus. Schrittweise werden ihnen wichtige Punkte sowohl für die Vorbereitung als auch für die Durchführung einer Präsentation in der richtigen Reihenfolge vermittelt. Im Laufe des Trainings erlernen die Teilnehmenden, klare Ziele für eine erfolgreiche Präsentation zu setzen. Sie erfahren,

wie sie ohne Notizen oder PowerPoint-Präsentationen frei und selbstbewusst präsentieren können. Ebenfalls erlernen sie die Technik des Storypaintings, indem sie die Inhalte so visualisieren, dass die Zuhörenden nicht abgelenkt werden während der Präsentation. Die erworbenen Kenntnisse können sie in der VR-App „Meine Bühne“ weiter trainieren.

Nach Abschluss aller elf Lektionen verfügen die Teilnehmenden über eine vorbereitete Präsentation, die sie bereits geübt haben. Als nächster Schritt halten die Teilnehmenden diese Präsentation virtuell vor den anderen Teilnehmenden und den Trainer:innen. Nach jeder Präsentation erhalten sie Feedback von den Teilnehmenden sowie eine Aufzeichnung ihrer Präsentation, gemeinsam mit einem persönlichen, filmischen Feedback des Trainers. Zudem führen die Teilnehmenden Übungen durch, die speziell auf ihre individuellen Bedürfnisse zugeschnitten sind. Zwei Wochen später findet das zweite Online-Live-Training statt, bei dem die Teilnehmenden überarbeitete Teile ihrer Präsentation erneut präsentieren können.

Das Ziel der Projektverantwortlichen ist es, innerhalb der Projektlaufzeit mindestens 150 Teilnehmende zu registrieren. Um die Zufriedenheit dieser sicherzustellen, füllen sie nach Abschluss des Trainings einen entsprechenden Evaluationsbogen aus. Ein weiteres Ziel von Neue-Kommunikative besteht in der Zertifizierung dieses Trainings nach einem internationalen Standard.

Fazit

Durch die Kombination der theoretischen Lerninhalte mit der praktischen Umsetzung in Form einer eigenen Präsentation vor Publikum wird sichergestellt, dass das Erlernete sich nachhaltig in den Köpfen der Lernenden verfestigt. Durch die Einbeziehung von VR können die Nutzenden ihre Präsentation-Skills ebenfalls schon im Laufe des Trainings in einem geschützten Raum vor virtuellem Publikum erproben. Während der Lektionen und der Live-Trainings wird stets für eine insgesamt hohe Unterhaltsamkeit gesorgt, was die Motivation und Bereitschaft der Lernenden zusätzlich fördert. Auch die gewählte Metho-

dik, dass die Lernenden anhand einer eigenen Präsentation die Lerninhalte anwenden und erproben können, trägt zu einem effektiven Lernprozess bei, der mögliche Unsicherheiten im Zusammenhang mit Präsentationen verschwinden lässt. Aus diesen Gründen wird das Training von Neue-Kommunikative als ein wertvolles und vielversprechendes Projekt betrachtet. Die Jury freut sich mit den diesjährigen Gewinnern des eLearning AWARD 2024 in der Kategorie „Methodik“. Herzlichen Glückwunsch!

Neue-Kommunikative

PROJEKTVERANTWORTLICHE:



Jörg Blömeling
Firmeninhaber

Neue-Kommunikative
Wiesentalstr. 29
D-79115 Freiburg

bloemeling@neue-kommunikative.de
www.neue-kommunikative.de



Karina Blömeling

Neue-Kommunikative
Wiesentalstr. 29
D-79115 Freiburg

karina.bloemeling@neue-kommunikative.de
www.neue-kommunikative.de

Vorgaben:

Die Entwicklung eines interaktiven eLearnings, das grundlegende Präsentationsskills zunächst theoretisch und dann auch in praktischer Anwendung vermittelt. Methodisch sollten dafür auf 11 interaktive Film-Lektionen zwei praktische Live-Trainings folgen.

Besonderheiten:

Mit dem Einsatz einer VR-App sowie VR-Brille erhalten die Lernenden die Möglichkeit, ihre Präsentations-Kompetenzen in einem geschützten Raum vor virtuellem Publikum zu erproben und so zielgerichtet an ihrer Präsenz sowie der inhaltlichen Vorbereitung zu arbeiten.

Hemmungen bei Präsentationen mit VR-Brille abbauen



Durch das Training mit der VR-App „Meine Bühne“ können die Lernenden ihre Präsentations-Skills in einem geschützten Raum vor virtuellem Publikum austesten. Für ein realitätsnahes Lernerlebnis reagieren die Teilnehmenden auch auf Blickkontakt und Interaktionen.

METHODEN

- Blended Learning
- Personal Learning Environment
- Gamification
- Social Learning
- Web Based Training (WBT)
- Videotraining
- Virtual Reality
- Lernportal/Lernplattform
- Mobile Learning
- Virtual Classroom

INFO