



LTA2GO – DIGITALE QUALIFIZIERUNG

Am Beispiel „Arbeitssicherheit digital & interaktiv“



DETAILBESCHREIBUNG

Wie kann digitales Lernen die Berufsausbildung attraktiver gestalten? Wie können junge Fachkräfte in Ihrem "digitalen Alltag" erreicht werden, wenn der Arbeitsalltag in vielen Betrieben teilweise noch analog organisiert ist? Wie überführt man traditionelle Methoden des Wissenstransfers in innovative Lernformate? Interaktive Lernformate und Lernmedien ermöglichen es Unternehmen Schüler als zukünftige Auszubildende zu gewinnen. In Zusammenarbeit mit dem QualifizierungsCENTRUM der Wirtschaft GmbH Eisenhüttenstadt wurde ein App entwickelt, mit welcher Wissen und Lerninhalte interaktiv, spielerisch, leicht verständlich und mobil vermittelt werden können.



VORTEILE DER LÖSUNG

Das Qualifizierungskonzept "Lernen, Training, Assistenz" unseres Kompetenzzentrums wurde in ein digitales Format überführt. Die App eröffnet individuelle Lernpfade, einfaches wiederholen und fördert schnelles interaktives lernen. Dabei achtete man sowohl auf Barrierefreiheit und die Verbindung von Arbeitswelt und „digitalem Alltag“ der Auszubildenden. Als technische Basis dienen handelsübliche Tablets mit Android-Betriebssystem. Es ist möglich sicherheitsrelevante Aspekte der Schutzkleidung und ihre Einsatzorte ohne die Gefahren des realen Umfelds zu erlernen. Ad-hoc Schulungen, im Sinne von Learning & Training on the Job, werden ohne Teilnehmerbegrenzung orts- und zeitunabhängig ermöglicht.



DEMONSTRATIONSSZENARIEN

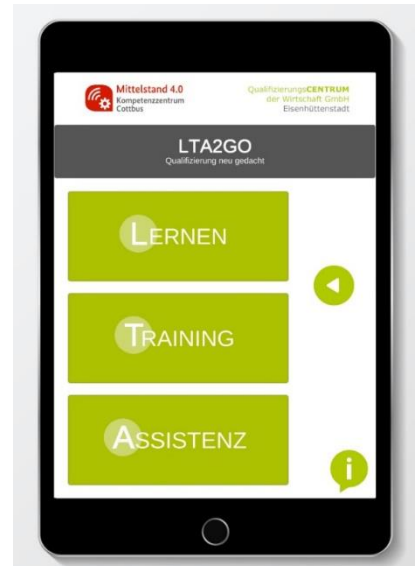
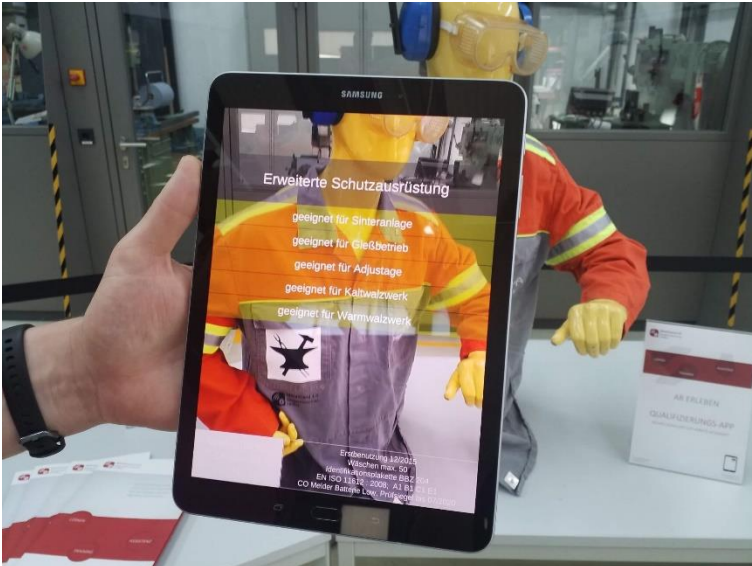
Im Rahmen der Lernpartnerschaft mit dem QualifizierungsCENTRUM der Wirtschaft GmbH Eisenhüttenstadt wurde die Arbeitssicherheit als breitenwirksamstes Thema zur Qualifizierung ausgewählt. Ziel war die exemplarische Wissensvermittlung in einem dreistufigen Prozess. Nutzer lernen im ersten Schritt ihre Schutzausrüstung an verschiedenen Stationen (eines Hüttenwerks) kennen. Darauf aufbauend wird die spielerische Zuordnung der Schutzausrüstung zu den verschiedenen Stationen auf Grundlage verdeckter (digitaler) Kärtchen trainiert. Zuletzt werden die Nutzer durch die App beim Einscannen eines realen Schutzanzugs assistiert. Dabei werden zulässige Einsatzorte sowie Zusatz-informationen (z.B. Datum der Erstbenutzung, Nr. der Identifikationsplakette, etc.) ausgegeben.



EINSATZGEBIETE/ BRANCHEN

Durch die Verbindung des digitalen Lernen (Augmented Reality) in Zusammenhang mit realen Szenarien (in diesem Fall Schutzausrüstungen) erfolgt echtes Blended Learning. Eine Kombination unterschiedlicher Lernformate, Lernmethoden oder Lernmedien miteinander. Bezüglich der didaktischen Aufbereitung orientierte man sich bei der Umsetzung am praxisnahen Qualifizierungskonzept „Lernen, Training, Assistenz“ (LTA) des Kompetenzzentrums. Lerninhalte werden hier nicht nur vermittelt, sondern auch durch interaktive und spielerische Formate gefestigt. Bei der Anwendung in der Praxis berücksichtigt das Konzept außerdem individuelle Assistenzbedarfe. Die App eröffnet individuelle Lernpfade, wiederholt

wichtige Inhalte und fördert schnelles interaktives Lernen. Ohne Teilnehmerbegrenzung ist die App erweiterbar und thematisch replizierbar, eine Blaupause für andere Themen und Einsatzgebiete, was einen branchenübergreifenden und -spezifischen Einsatz ermöglicht.



ANSPRECHPARTNER

Christian Borck

Tel.: +49 (0)355 69 2458

E-Mail: christian.borck@b-tu.de

STANDORT

Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Cottbus

BTU Cottbus-Senftenberg

Siemens-Halske-Ring 14

03046 Cottbus