
Inhaltsverzeichnis

Teil I Theoretische Grundlagen

1 Besonderheiten des IT-Trainings	3
1.1 Der Lerninhalt	3
1.2 Die Lernsituation	6
1.3 Die Erwartungen der Teilnehmer	8
2 Lerntheorie und Lernprozesse	11
2.1 Gedächtnismodell	11
2.2 Der Lernvorgang	13
2.3 Lernstile und Lerntypen	14
2.4 Konsequenzen für IT-Schulungen	17
3 Seminarphasen	19
3.1 Lernphasen	19
3.1.1 Informationsphase	19
3.1.2 Erarbeitungsphase	21
3.1.3 Auswertungsphase	22
3.1.4 Pausen	22
3.1.5 Wiederholungen	23
3.2 Reihenfolge der Lernphasen	24
4 Anfangssituation	25
4.1 Durchführung der Anfangsphase	26
4.2 Checkliste zur persönlichen Vorbereitung	27
4.3 Tabelle Beispiel Checkliste Anfangssituation	29
5 Schlussituation	31
5.1 „Jetzt ist aber Schluss!“ – Durchführung der Schlussituation	31
5.2 Auswertungsbögen	34

6 Trainingsplanung	41
6.1 Allgemeine Zeitplanung	41
6.2 Planung der Übungszeiten	42
6.3 Beispiel Trainingspläne	42
7 Gruppendynamik	47
7.1 Gruppendynamische Prozesse bei Inhouseschulungen	49
7.2 Gruppendynamische Prozesse bei offenen Trainings	51
7.3 Pro und Contra Gruppenarbeit	52
7.4 Tipps zur Konfliktlösung	53
7.4.1 Tabelle mit typischen Teilnehmern	54
8 Rolle der Trainer	59
8.1 Trainerrollen	60
8.1.1 Fachliche und methodische Rollen	60
8.1.2 Soziale Rollen	60
8.2 Körpersprache und Sprachgebrauch	61
8.3 Trainertypen	62
9 Teamteaching	65
9.1 Das Team	66
9.2 Moderationswechsel	67
9.3 Konfliktbewältigung im Team	68
10 Grundsätzliches zu Methoden	71
10.1 Anforderungen an Methoden	71
10.2 Grenzen der Methoden	73
10.3 Überblick über die verschiedenen Methoden	73
10.4 Checkliste für die Methodenauswahl	73
11 Organisation von IT-Trainings	77
11.1 Große Anwenderschulungen	77
11.1.1 Vorbereitung auf Führungsebene	78
11.1.2 Inhaltliche Konzeption und Vorbereitung der Trainings	79
11.1.3 Entwicklung und Erstellung der Übungsunterlagen	81
11.1.4 Organisation der Trainings	82
11.1.5 Ausstattung der Trainingsräume	82
11.1.6 Durchführung der Trainings	84
11.1.7 Auswertung der Trainings	84
11.1.8 Einrichtung von Übungsmöglichkeiten für die Mitarbeiter nach dem Training	84
11.1.9 Ausbildung und Begleitung des Trainerteams	85

12 Auswahlkriterien für das richtige IT-Training	87
12.1 Vorentscheidungen	87
12.2 Auswahlverfahren	88
12.2.1 Schritt 1: Festlegung der Auswahlkriterien	88
12.2.2 Bewertung der Angebote	92
12.2.3 Gesamtauswertung	98
13 E-Learning	99
13.1 Entwicklung von E-Learning-Programmen	101
13.2 Konzepte und Formen des E-Learnings	102
13.3 Erstellung von E-Learning Programmen	102
13.4 Planung von E-Learning Programmen	103
13.5 Auswahl der Form und des pädagogischen Konzeptes	103
13.6 Erstellung eines Drehbuches mit einem Grobkonzept und einem Pflichtenheft	103
13.7 Festlegung der Lernziele, der Lerninhalte und der Zielgruppe	104
13.8 Checkliste für geeignete E-Learning-Inhalte	105
13.9 Zielgruppe	105
13.10 Design	106
13.11 Auswahl von Autorentools bzw. eines E-Learning-Programms	106
13.12 Umsetzung und Realisierung vom Feinkonzept mit eLearning-Drehbuch und Abnahme	108
13.12.1 Evaluierung	109
13.13 Zusammenfassung	110

Teil II Methoden

14 Praxisbericht Ausbildung von Fachkräften im IT Bereich: Konzeption und Planung eines maßgeschneiderten Traineeprogramms	115
14.1 Vorüberlegungen und Vorbereitungen zum Traineeprogramm	115
14.2 Wichtige Punkte für die Erstellung eines Ablaufplans	116
14.3 Herangehensweise und Durchführung eines Traineeprogramms	118
14.4 Evaluierung	121
14.5 Weiterentwicklung des Traineeprogramms durch eine Kooperation mit einem Partner	121
14.6 Praktische Umsetzung und Ausgestaltung der Traineeausbildung nach den Wünschen des Kooperationspartners	122
14.7 Erfahrungen aus den Ausbildungskooperationen und den Traineejahrgängen	123
14.8 Checkliste zur Ausarbeitung und Durchführung eines Traineeprogramms	125

15 Anfangssituation	129
15.1 Einführung	129
15.2 Persönlichkeitsplakat	130
15.2.1 Durchführung	130
15.3 Assoziationen	130
15.3.1 Durchführung	130
15.3.2 Variante	131
15.4 Combinatione	131
15.4.1 Durchführung	131
15.5 Kreuzworträtsel Namen	132
15.5.1 Durchführung	132
15.6 Gebrauchsanleitung	132
15.6.1 Durchführung	133
15.6.2 Variante 1	134
15.6.3 Variante 2	134
15.6.4 Variante 3	134
15.7 Die Lügengeschichte	135
15.7.1 Durchführung	135
15.8 Veranstaltungsankündigung	135
15.8.1 Durchführung	136
15.9 Kennenlernen über Vier-Ecken	136
15.9.1 Durchführung	136
15.9.2 Variante 1	136
15.9.3 Variante 2	136
15.9.4 Beispielfragen	137
15.10 Textsalat	138
15.10.1 Durchführung	138
15.10.2 Variante 1	139
15.10.3 Variante 2	139
15.11 Gereizt	140
15.11.1 Durchführung	140
15.12 Programmname	140
15.12.1 Durchführung	141
15.13 Was ist Was?	141
15.13.1 Durchführung	141
15.14 Ampelübung	142
15.14.1 Durchführung	142
15.14.2 Beispiel: Wissensabfrage zum Thema Lotus Notes (Seminar zur Auswertung der firmeninternen Lotus-Notes-Datenbank)	143
15.14.3 Beispiel: Erwartungsabfrage zum Schulungskonzept	143

16 Feedback	145
16.1 Einführung	145
16.2 Durchführung eines Feedbacks	146
16.3 Trainer geben ein Feedback	147
16.4 Fragewand	148
16.4.1 Durchführung	148
16.5 Blitzlicht	149
16.5.1 Durchführung	149
16.5.2 Variante 1	149
16.5.3 Variante 2	149
16.6 Ballfeedback	150
16.6.1 Durchführung	150
16.6.2 Variante 1: Positiv- und Negativrunde	150
16.6.3 Variante 2: Wissensabfrage	150
16.7 Metaplanfeedback	151
16.7.1 Durchführung	151
16.8 Punktefeedback	151
16.8.1 Durchführung	151
16.8.2 Varianten	152
16.9 Ampelfeedback	153
16.9.1 Durchführung	154
16.10 Nachrichtenticker	155
16.10.1 Durchführung	155
16.10.2 Beispiel für eine Kurznachricht aus einem „Internet für Einsteiger“ Seminar	155
16.11 Wetterbericht	155
16.11.1 Durchführung	155
16.12 Heißer Stuhl	156
16.12.1 Durchführung	156
16.13 Phantasiereise	157
16.13.1 Erläuterung	157
16.13.2 Durchführung	158
16.13.3 Variante	159
16.14 Skulpturen bilden	160
16.14.1 Durchführung	160
16.15 Assoziationen mit einem Foto oder einem Bild	160
16.15.1 Durchführung	161
17 Anmoderation von Warm-ups und Events	163
17.1 Tipps für die Anmoderation	164
17.1.1 Stolperfallen bei der Moderation von Warm-ups und Events	164
17.2 Anfang und Ende	165

18 Warm-ups	167
18.1 Einführung	167
18.2 Warm-ups mit Bewegung	168
18.2.1 Alltag im Unternehmen	168
18.2.2 Strom	169
18.2.3 Schatzsuche	169
18.2.4 Programmierer	170
18.2.5 Hände klopfen	171
18.2.6 Ballongefecht	171
18.2.7 Bleistiftstafette	172
18.2.8 Schlangenbändiger	173
18.2.9 Mille Piede (Der Tausendfüßler)	173
18.2.10 Steinchen, Steinchen du musst wandern	174
18.2.11 Koordinationsübungen	174
18.3 Denksport-Warm-ups	175
18.3.1 Bis zehn zählen	175
18.3.2 Booz – Peng	176
18.3.3 Löffel lesen	176
18.3.4 Der Spion	177
18.3.5 Ritter oder Schurke?	178
18.3.6 An der Wegkreuzung	178
18.3.7 Das Bonbonrätsel	179
18.3.8 Auf der Flucht vor den Velociraptoren	180
18.3.9 Einsteins Rätsel	181
18.4 Sprachliche Warm-ups	183
18.4.1 Wortstafette	183
18.4.2 Das Wortsuchquadrat	184
18.4.3 Die Donaudampfschiffahrtsgesellschaft	185
18.4.4 Stadt, Land, Fluss	186
19 Events	189
19.1 Einführung	189
19.2 Tipps zur Durchführung von Events	190
19.3 Der Große Preis	190
19.3.1 Durchführung	191
19.3.2 Regeln	192
19.3.3 Ende und Masterfrage	194
19.3.4 Konzeption und Erstellung des Großen Preises	195
19.4 Jeopardy	198
19.4.1 Durchführung	198
19.4.2 Regeln	199
19.4.3 Eventende und Masterfrage	200
19.4.4 Konzeption und Entwicklung von Jeopardy	201

19.5	Wer wird Millionär?	202
19.5.1	Durchführung	202
19.5.2	Eventende	204
19.5.3	Konzeption und Erstellung von „Wer wird Millionär?“	204
19.6	Teilnehmerquiz	205
19.6.1	Vorbereitung	205
19.6.2	Durchführung	206
19.7	Tabu	206
19.7.1	Einführung in die Methode	206
19.7.2	Durchführung	207
19.7.3	Konzeption und Erstellung	208
19.8	Tic-Tac-Toe	208
19.8.1	Durchführung	208
19.9	Vier gewinnt	209
19.9.1	Durchführung	210
20	Lernzirkel	211
20.1	Einführung	211
20.2	Konzeption und Erstellung eines Lernzirkels	212
20.2.1	Beispiel: Lernzirkel für MS-Word	215
21	Modellübungen	219
21.1	Durchführung	221
21.2	Auflösung	222
22	Wiederholungsübungen	227
22.1	Einführung	227
22.2	Wahr oder falsch	229
22.2.1	Konzeption von „Wahr oder falsch“	229
22.3	Lückentext	231
22.3.1	Konzeption von Lückentexten	232
22.3.2	Beispieltext aus einem Internetseminar	232
22.3.3	Lückentext Umsetzung im E-Learning	232
22.4	Zuordnungsübung	233
22.4.1	Zuordnungsbeispiel SAP ERP SAP for Utilities Netzseite	234
22.4.2	Zuordnungsbeispiel Word for Windows XP	235
22.4.3	Zuordnungsübung Umsetzung im E-Learning	237
22.5	Sortierübung	237
22.5.1	Beispiel einer Sortierübung Lotus Notes	238
22.5.2	Beispiel einer Sortierübung für SAP for Utilities	239
22.6	Glückswürfel	241
22.6.1	Durchführung	241

22.7	Zauberwürfel	243
22.7.1	Einführung in die Methode	243
22.7.2	Durchführung	243
22.8	Kreuzworträtsel	246
22.9	Bingo	248
22.10	Bildbereich E-Learning	250
22.10.1	Konzeption von Bildbereich	250
22.11	Puzzle – E-Learning	251
22.11.1	Konzeption von Puzzle	251
23	Trainingsgespräch	253
23.1	Trainervorbereitung	254
23.2	Pro und Contra Trainingsgespräch	255
24	Systemvorführung	257
24.1	Pro und Contra Systemvorführung	258
25	Impulsreferat	261
25.1	Aufbau eines Impulsreferates	262
25.2	Tipps für Impulsreferate	263
25.3	Nachbereitung eines Impulsreferates	264
25.4	Pro und Contra Impulsreferat	265
25.5	Checkliste zur Vorbereitung	265
26	Moderation und Visualisierung	267
26.1	Moderation	267
26.1.1	Metaplantechnik	267
26.2	Visualisierung	270
26.2.1	Tipps für die Visualisierung	270
26.2.2	Visualisierung von Texten	276
27	Lernfeature	279
27.1	Erstellung eines Lernfeatures	281
28	Theaterszenen	283
28.1	Vorbereitung	284
28.2	Durchführung	285
28.2.1	Anmoderation der Methode	286
28.2.2	Regiemöglichkeiten	286
28.3	Beispiel 1: Einüben bestimmter Verhaltensweisen	287
28.4	Beispiel 2: Darstellung abstrakter Inhalte	288
28.5	Beispiel 3: Changemanagement	288

Inhaltsverzeichnis	XVII
Literatur	291
Sachverzeichnis	293
Register Lernkategorien	297

Methodenhandbuch für Softwareschulungen

Gerlach, S.; Squarr, I.

2015, XIX, 298 S. 30 Abb., Hardcover

ISBN: 978-3-642-45424-0