

## **Beruflich-betriebliche Weiterbildung 4.0 - Gamification im E-Learning in Verbindung mit individueller Spieleapplikation für die mitarbeiterorientierte Weiterbildung der Zukunft. /// Continuing Vocational Training 4.0 - Gamification in E-Learning in Combination with Individual Game Applications for the Employee-Oriented Further Training of the Future.**

### **Datenbank**

TEMA, Copyright WTI-Frankfurt-digital GmbH

### **Deskriptoren**

E-Learning; mobiles Lernen; Digitalisierung; Instandhaltung; Arbeitswelt; Lernsystem; Windenergieanlage; Berufsausbildung; Wertschöpfung; Windturbine

### **Abstract**

Die Digitalisierung der Arbeitswelt führt zu dem Bedarf und zugleich zu der Möglichkeit, Mitarbeiter kontextorientiert, individuell und arbeitsprozessnah zu qualifizieren. Die Herausforderung in diesem Zusammenhang stellt der zielorientierte und abgestimmte Einsatz von unterschiedlichen Lernformen und -systemen dar. Der vorliegende Beitrag liefert einen Ansatz zur Verbindung von inhaltlicher und struktureller Gamification im E-Learning und der Motivationssteigerungen für das E-Learning sowie der Wissensverfestigung durch mobiles Lernen mittels einer auf die Branche des Anwendungsfalls zugeschnittenen Spieleapplikation. Hierzu werden zu Beginn der Anpassungsbedarf der Bildung auf den digitalen Wandel beschrieben, die Pfeiler des avisierten Konzepts (Gamification, E-Learning und mobiles Lernen) eingeordnet, eine Umsetzung am Anwendungsfall der Instandhaltung von Windenergieanlagen geliefert und abschließend die Ergebnisse der Evaluation sowie des Mehrwerts dieses Beitrags diskutiert. /// The digitalisation of the working world leads to the need and at the same time to the possibility of qualifying employees in a context-oriented, individual and process-oriented way. The challenge in this context is the target-oriented and coordinated use of different learning forms and systems. The present contribution provides an approach for combining content-related and structural gamification in e-learning and the increase of motivation for e-learning as well as knowledge consolidation through mobile learning by means of a game application tailored to the sector of application. To this end, the need to adapt education to digital change is described at the beginning, the pillars of the envisaged concept (gamification, e-learning and mobile learning) are classified, an implementation of the application case of the maintenance of wind turbines is delivered and, finally, the results of the evaluation as well as the added value of this contribution are discussed.

### **Autor**

Beinke, Thies; Freitag, Michael; Schamann, Annabell; Feldmann, Klaas

### **Quelle**

Industrie 4.0 Management - Gegenwart und Zukunft industrieller Geschäftsprozesse \* Band 35 (2019) Heft 2, Seite 13-17 (5 Seiten, 19 Quellen)