FIFA Frauen-WM: E-Learning für die Volunteers

DFB. Der Deutsche Fußballbund DFB bereitet die 3.000 freiwilligen Helfer der FIFA Frauen-WM 2011 mit einem interaktiven E-Learning-Programm auf eine Präsenzschulung und den Einsatz während der WM vor. Das Highlight stellt die Simulation eines Fußballspiels dar, das der „sportlichen Wissensüberprüfung“ dient.

Das E-Learning-Programm für die freiwilligen Helfer erläutert ausführlich alle zwölf Einsatzbereiche der Volunteers – mit hohem Praxisbezug, multimedialer Aufbereitung und einem Interaktionsgrad von über 80 Prozent.

Die Hauptinhalte werden außerdem durch ein „Schon-gewusst“-Konzept ergänzt, bei dem auf einer zweiten Lernebene skurrile, lustige und interessante Fakten rund um die WM erzählt werden. Damit sich die Volunteers nicht nur mit ihrem Einsatzbereich, sondern auch mit der Organisation des gesamten Turniers auskennen, wurden Inhalte ausgesucht, die für alle Volunteers interessant und hilfreich sind. Ganz nach dem Motto: Als Volunteer sollte man sich nicht nur perfekt in seinem Fachbereich auskennen, sondern auch über den Tellerrand schauen, damit man jederzeit ein professioneller Ansprechpartner für Gäste, Interessierte oder andere Volunteers ist. Offene Aufgabestellungen am Ende jedes Moduls fordern die Volunteers des jeweiligen Fachbereichs zum Austausch und zur Aufgabenlösung im Volunteer-Forum auf.

In der Mediathek sowie im Archiv stehen weitere Zusatzinfos in Form von zum Beispiel lustigen Werbespots zur WM und vertiefenden PDF zur Verfügung. Auch eine Social-Media-Komponente mit Belohnungsfaktor wurde in das Training eingebaut: Bei erfolgreicher Bearbeitung des Trainings können die Volunteers ihre Leistung mit ihren Freunden auf Facebook teilen.

Motivation für Alt und Jung

Das Lernprogramm wird abgerundet durch ein eigens für das Volunteer-E-Learning 2011 konzipiertes Fußball-Game. Hier können die Volunteers ihr Wissen (aber auch ihre Geschicklichkeit) in einem virtuellen Fußballturnier mit drei Schwierigkeits-Leveln unter Beweis stellen. Auf einem von oben dargestellten Spielfeld muss der Spieler seine Figur in Richtung des gegnerischen Tors bewegen. Dabei muss er den gegnerischen Spielern möglichst ausweichen. Die Steuerung erfolgt per Pfeiltasten. Durch die einfache Steuerung eignet sich das Spiel für Jung und Alt. Das Spielfeld bewegt sich automatisch nach vorne, der Spieler kann also nicht zurücklaufen.

Es ist immer nur ein bestimmter Ausschnitt des Spielfelds zu sehen, das heißt, man erkennt die Gegner immer erst ab einem gewissen Zeitpunkt. Die Spieler ändern dynamisch ihre Richtung nach links und rechts. Der Spieler spielt auf Zeit und Sieg. Rennt der Spieler gegen einen Gegenspieler, verliert er Zeit und muss eine Frage beantworten. Tut er dies richtig, er-

Die Einstiegsseite (links), das aufgeklappte Stadion, lädt zum Erkunden der Fußballwelt ein. Die Simulation eines Fußballspiels (Mitte) testet zugleich Geschicklichkeit und Wissen.

Foto: Canudo GmbH

Foto: DFB

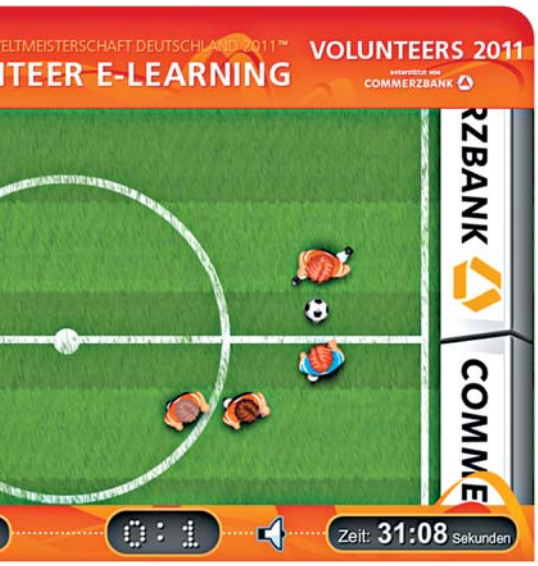
Ein Gruppenfoto mit 14 der knapp 3.000 Volunteers macht eines deutlich: Die freiwilligen Helfer sind eine sehr heterogene Gruppe. Deshalb musste das passende E-Learning-Programm sehr unterhaltsam, übersichtlich und intuitiv zu navigieren sein.

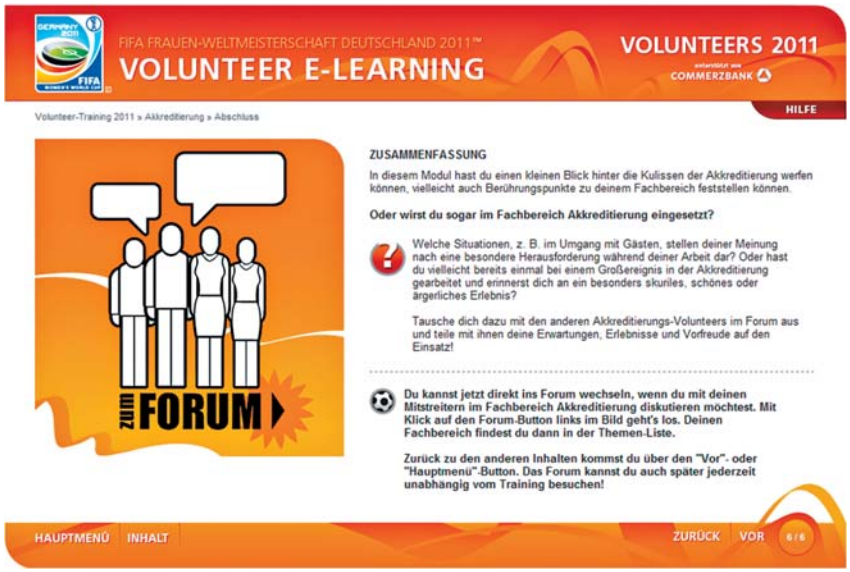
hält er ein Tor. Tut er dies falsch, erhält die gegnerische Mannschaft ein Tor. Die jeweilige Frage wird aus einem Fragenpool nach dem Zufallsprinzip generiert. Die Fragen beziehen sich auf die Lerninhalte aus allen Fachbereichen.

So werden die Volunteers dazu animiert, alle Inhalte durchzuarbeiten. In jedem Fall muss der Spieler vor dem letzten Gegenspieler, dem Torwart, eine Frage beantworten. Ist diese falsch, hat er das Spiel verloren. Ist diese richtig, kommt er eine Runde weiter und erhält für Zeit und Tore Extrapunkte. Nach jeder gewonnenen Runde kann der Spieler sich in einen Highscore eintragen. Die Punkte berechnen sich nach Zeit und Toren (je weniger Zeit, desto besser; je weniger Gegentore, desto besser). Das Spiel hat mehrere Level: Von der Vorrunde geht es ins Finale. Die Gegner werden dabei von Level zu Level schneller und schwieriger zu umrunden. Im Schnitt sollten die Level maximal eine Spielzeit von einer Minute und 30 Sekunden haben, damit der Spielspaß nicht in Frust umschlägt. Der Spieler profitiert bei dem Spiel zum einen von seiner eigenen Geschicklichkeit und zum andern von seinem im Training erworbenen Wissen.

Das Lernprogramm „Volunteer-E-Learning 2011“ inklusive des virtuellen Fußballturniers stammt von der Canudo GmbH (www.canudo.de) aus Frankfurt am Main. Wie Geschäftsführer Hajo Noll erklärte, hat der DFB bereits bei der FIFA U-20-Frauen-WM 2010 mit Canudo zusammengearbeitet.

Gudrun Porath ● →





„Auch die FIFA findet das gut“

Interview. Wolfgang Möbius, Diplom-Sportlehrer, leitet beim Deutschen Fußballbund DFB die Abteilung Aus-, Fort- und Weiterbildung der hauptberuflichen und ehrenamtlichen Trainer. Davon gibt es etwa 200.000 in Deutschland. Außerdem ist er für die Schulung von 3.000 Volunteers, freiwilligen Helfern, der FIFA Frauen-WM 2011 zuständig. Er setzt auf ein interaktives E-Learning-Programm und auf motivierende regionale Kick-off-Veranstaltungen in den jeweiligen WM-Stadien.

Wenn man mit Ihnen spricht, spürt man einen gewissen Stolz auf Ihr E-Learning-Angebot, das Sie für die Volunteers der FIFA Frauen-WM haben erstellen lassen.

Wolfgang Möbius: Unsere Herausforderung war, wie können wir 3.000 Menschen mit ganz unterschiedlichen Vorkenntnissen auf einen gemeinsamen Wissensstand bringen, bevor wir sie zu den Kick-off-Events einladen? Wir setzten E-Learning an dieser Stelle erstmals in größerem Umfang ein und nehmen es als Versuchsballon, um Erfahrungen zu sammeln. Fürs Erste kann ich sagen: Wir sind sehr stolz auf uns. Die FIFA hat das E-Learning-Programm auch schon geprüft und findet das auch gut – ganz besonders die eingebaute Simulation eines Fußballspiels.

Experten, die sich das E-Learning-Programm angesehen haben, sind vor allem von der Interaktivität beeindruckt.

Möbius: Ziel war es, die Volunteers stark einzubinden und auch außerhalb des E-Learnings zu aktivieren. An den passenden Stellen in jedem Trainingskapitel werden Aufgabenstellungen und Anreize geboten, sich auf einer extra eingerichteten Facebook-Seite miteinander auszutauschen.
Im E-Learning-Programm lautet zum Beispiel eine Frage: „Du warst sicherlich selbst schon einmal Gast auf einer Veranstaltung oder einem Turnier. Kannst du dich noch an ein Ereignis mit dem Gastgeber erinnern, das dir besonders positiv oder negativ aufgefallen ist?“ Darüber gibt es dann einen lebendigen Austausch, der dazu führt, dass die Freiwilligen die Grundsätze einer optimalen Gastfreundschaft verinnerlichen.

Foto: DFB

Wolfgang Möbius, Dipl.-Sportlehrer und Abteilungsleiter beim DFB.

Warum nannten Sie Ihr E-Learning-Engagement einen Versuchsballon?

Möbius: Wir und andere Sportverbände diskutieren schon lange über das Thema E-Learning. Ich sehe in der Diskussion zwei Dinge, die mich noch nicht so richtig überzeugen: Es ist teuer, ein individuelles Lernprogramm zu erstellen, und außerdem fehlt die Flexibilität, das einmal erstellte Programm rasch und kostengünstig umzubauen, wenn bestimmte Inhalte aktualisiert werden müssen. Die Sportwissenschaft produziert ständig neue Erkenntnisse, die unsere Trainer wissen sollten, sodass es einen permanenten zeitlichen Druck gibt, einmal fertiggestellten Content nachzuarbeiten.

Mit Printprodukten wäre eine Aktualisierung noch schwieriger …

Möbius: Ich sehe aber auch noch andere Wege als das klassische E-Learning-Programm, die schneller sind. Ich denke zum Beispiel an Webinare. Mit ihnen kann man schnell durch den jeweils besten Referenten aktuelle Informationen verbreiten. Gleichzeitig ist die didaktisch so wichtige Interaktion möglich. Die Teilnehmer an einem Webinar können Fragen stellen, von eigenen Erfahrungen berichten und die Diskussion voranbringen. In der Sportmedizin gibt es zum Beispiel ständig neue Fortschritte, die ein professioneller Fußballtrainer wissen muss. Mit einem Webinar würde man etwa allen Bundesligatrainern gleichzeitig die Möglichkeit geben, sich das neue Wissen direkt vom Entdecker erklären zu lassen und ihm Fragen zu stellen.

Wie wollen Sie E-Learning künftig nutzen?

Möbius: E-Learning erleichtert und verbessert die Vor- und Nachbereitung von Präsenzseminaren. Präsenzveranstaltungen erachten wir aber als unverzichtbar, weil dort der eigentliche Lernerfolg stattfindet. Doch die dreiwöchige Anwesenheitspflicht auf einem Trainerlehrgang könnte man mit E-Learning um etwa die Hälfte reduzieren. Da sehe ich die Zukunft des E-Learnings.

Interview: Martin Pichler ●