



"Pacific": Leadership und Teamführung ^{mix} E-learning - Interaktives Spiel

Ziele

Pacific ist ein Online-Kurs über Leadership und Teamführung im Videospielformat, bei dem die Teilnehmer Strategien, Techniken und Werkzeuge erlernen und üben, mit denen sie Ihre Leadership- und Teamführungs-Kompetenzen weiterentwickeln und verbessern können.

Die Teilnehmenden:

- sehen sich die Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Steigerung Ihrer Kompetenzen in Leadership und Führen von Hochleistungsteams an
- lernen und üben Techniken zur Steigerung der Effizienz, Leistung und Leistungsfähigkeit Ihrer Teams
- lernen Ihre Kommunikation zu optimieren, um Aufgaben besser zu delegieren, Feedback zu geben, zu coachen und Leistungen zu bewerten
- erhalten Tipps zur Motivation, Belohnung und zum Konfliktmanagement innerhalb des Teams.

Programm

Pacific ist ein Überlebensabenteuer, in dem der Teilnehmer von einer einsamen Insel fliehen muss, auf der er und sein Team nach einem Flugzeugabsturz gestrandet sind. Seine Chancen, dem zu entkommen, werden von seiner Fähigkeit abhängen, diese Mannschaft zu führen und zu motivieren.

6 Module werden in diesem Online-Kurs behandelt:

- Von innen auch aussen
- Dem Team Sinn geben
- Teambuilding
- Motivieren
- Weiterentwickeln
- Fördern

[Trailer](#) zum Spiel Pacific

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einem zweitägigen Präsenzkurs entsprechen und einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Mit einem ausgeklügelten Simulator** werden wirklichkeitsnahe Situationen für Mitarbeiterführung nachgestellt, damit der Teilnehmer in einem sicheren Umfeld und ohne Stress üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, in welchen Bereichen er sich verbessert.

Zielpublikum

Pacific richtet sich an alle, die es gewohnt sind, Teams und Personen zu führen und Projekte zu leiten.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 1h.
- Online-Schulung (6-8 Stunden) über einen Zeitraum von 6 Wochen
- Follow-up

Dauer

9 Stunden und ½ Tag Follow-up

Daten

- Einführungsveranstaltung: 15. Februar 2024 14:00 bis 15:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 16. Februar bis 29. März 2024 (während 6 Wochen)
- Follow-up: 22. April 2024 08:15 bis 12:00 Uhr mit Stefan Mühlemann

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

online



"Triskelion": Zeitmanagement und persönliche Produktivität [online](#) E-learning - Interaktives Spiel

Ziele

Die Teilnehmenden:

- entwickeln Ihr eigenes System, um Ihr Zeitmanagement und Ihr persönliche Produktivität zu verbessern
- lernen das Planen, Priorisieren und Erreichen von Zielen
- entdecken Ratschläge und Techniken für das Management Ihrer täglichen Aufgaben und der bestmöglichen Entscheidungsfindung
- wenden Werkzeuge in der Praxis an, mit denen Sie Ihre Effizienz verbessern, Ihre Leistung steigern und die Aufschiebung anstehender Aufgaben vermeiden können.

Programm

Im ersten Jahrhundert hinterliess Seneca der Jüngste der Menschheit ein wunderbares Vermächtnis. Dieser spanische Philosoph aus Cordoba entdeckte das Geheimnis von Erfolg, Reichtum und Glück. Ein Geheimnis, das seit 2000 Jahren von den Mitgliedern des Ordens der Weisheit gehütet wird, die es immer weiter gepflegt und verbessert haben, um das umfassendste Zeitmanagementsystem der Geschichte zu schaffen.

4 Module werden in diesem Online-Kurs behandelt:

- Planen
- Managen
- Erledigen Sie Ihre Aufgaben SOFORT!
- Fokussieren

[Trailer](#) zum Spiel Triskelion

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einem zweitägigen Präsenzkurs entsprechen und einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Triskelion ist auf alle Profile ausgelegt, insbesondere auf diejenigen, die ihre Effizienz und Produktivität steigern möchten, umfangreiche Arbeitsvolumen bewältigen müssen bzw. Probleme mit der Stressbewältigung haben.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführungssitzung von ca. 1h.
- Online-Schulung (10 Stunden) über einen Zeitraum von ca. 6 Wochen

Dauer

11 Stunden

Daten

- Einführungsveranstaltung: 13. Februar 2024 09:00 bis 10:00 Uhr
- E-learning: 14. Februar bis 27. März 2024 (während 6 Wochen)

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

Online



"Chocolate": Einfluss und Überzeugung online E-learning - Interaktives Spiel

Ziele

Die Teilnehmenden:

- entdecken die Geheimnisse der Überzeugung und des Einflusses
- lernen überzeugende Botschaften zu erstellen
- entwickeln Strategien der Überzeugung und des Einflusses.

Programm

Das Programm lehrt grundsätzlich alle Mitarbeitenden, die Grundprinzipien der Überzeugung anzuwenden.

- Der Schlüssel zur effektiven Überzeugung
- Die sieben Grundprinzipien der Überzeugung
- Fünf Fälle, um die Grundprinzipien der Überzeugung zu üben.

Nachdem er eine Zeit lang in der Schokoladenfabrik seiner Familie gearbeitet hat, wird Markus nach Südamerika geschickt, um mehr über die Plantagen zu erfahren, die das Familienunternehmen mit Kakao versorgen. Dort trifft er Olivia, eine Aktivistin, die sich für die Einführung des Fair-Trade-Systems einsetzt. Die junge Frau wird ihm helfen, die Geheimnisse der Überzeugung und des Einflusses zu entdecken. Sie werden dann beginnen, gemeinsam einen Weg zu beschreiben, auf dem sie wichtige Menschen in ihrem Umfeld beeinflussen müssen, um grosse Karriere- und Lebensziele zu erreichen.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Diese Weiterbildung richtet sich an alle Mitarbeitenden, insbesondere an diejenigen, die ihre überzeugende Art verbessern müssen sowie die Einflussnahme in die Entscheidungen anderer Menschen.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung-von ca. 30'.
- Online-Schulung (2 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Leitung Einführungsveranstaltung

Dominique Amacker

Dauer

2.5 Stunden

Daten

- Einführungsveranstaltung: 13. Februar 2024 09:00 bis 10:00 Uhr
- E-learning: 14. Februar bis 13. März 2024 (während 4 Wochen)

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

Online



"Countdown": Telearbeit online E-learning - Interaktives Spiel

Ziele

Die Teilnehmenden:

- identifizieren die Schlüsselfaktoren, um den Arbeitsbereich zu Hause anzupassen und zu organisieren
- entdecken die Automatismen, die sie effizienter machen
- erfahren, wie Sie Ihre Zeit richtig einplanen, um Ihre Aufgaben auszuführen, zu lernen mit Unterbrechungen umzugehen und produktiver zu sein
- lernen, wie Sie eine intakte Beziehung zu Ihren Teammitgliedern aus dem Homeoffice heraus aufrechterhalten.

Programm

Das Videospiel vermittelt dem Spieler das notwendige Wissen, um seine Zeit optimal zu nutzen, die Effizienz zu steigern und während der Arbeitszeit in Homeoffice eine gesunde Work-Life-Balance aufrechtzuerhalten.

Der Spieler versetzt sich in die Rolle einer herausragenden Luft- und Raumfahrt Roboter Ingenieurin, die in ein Remote-Arbeits-Team der NASA integriert wird. Ihre Mission in diesem wichtigen Projekt wird sich darauf fokussieren, die Aufgaben zu definieren, um einem der Roboterarme der Internationalen Raumstation zu reparieren, der nach einem kleinen Unfall beschädigt wurde.

Der Spieler lernt, wie er im Homeoffice arbeiten kann, ohne dass die Entfernung seine Produktivität oder die Erreichung seiner Ziele beeinträchtigt:

- etablieren Sie Automatismen und stellen Sie sich auf die Arbeit im Homeoffice ein
- organisieren Sie Ihren Arbeitsplatz
- planen Sie Ihre Arbeitszeit richtig ein, um Ihre Ergebnisse zu optimieren
- erkennen Sie mögliche Unterbrechungen und lernen Sie, mit ihnen umzugehen
- pflegen Sie eine intakte Beziehung zu Ihren Teammitgliedern.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung-von ca. 30'.
- Online-Schulung (1.5 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Leitung Einführungsveranstaltung

Dominique Amacker

Dauer

2 Stunden

Daten

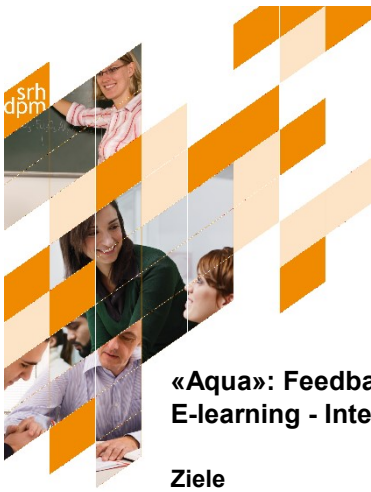
- Einführungsveranstaltung: 13. Februar 2024 09:00 bis 10:00 Uhr
- E-learning: 14. Februar bis 13. März 2024 (während 4 Wochen)

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

Online



«Aqua»: Feedback online E-learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Erfahren Sie, wie Sie durch Feedback die Menschen in Ihrem Umfeld kontinuierlich fördern können.
- Entdecken Sie einen einfachen und effektiven Prozess, um Verhaltensweisen zu ändern.
- Lernen Sie Tipps und Tricks kennen, um positives und konstruktives Feedback zu geben.
- Entwickeln Sie Ihre Fähigkeiten, Feedback zu geben an einem Dutzend praktischer Fälle mit dem im Spiel integrierten Simulator.

Programm

- Korrigieren Sie Verhaltensweisen mit einem einfachen und effektiven Verfahren.
- Geben Sie positives und konstruktives Feedback, um Teams zu motivieren.
- Fördern Sie eine Kultur der persönlichen Weiterentwicklung, um die Leistung zu steigern.

Modul I : Die Vorteile des Feedbacks verstehen, sowohl für Ihr Wachstum, als auch für das der Menschen um Sie herum.

Modul II : Wie und wann wird konstruktives Feedback gegeben.

Modul III : Wie und wann wird positives Feedback gegeben.

Eine nachhaltig lebende Gemeinde versucht, trotz einer fast drei jährigen erdrückenden Dürre, zu überleben. Um die Lebenseinstellung dieses Ökodorfs aufrechtzuerhalten, unterbreitet Gina, die Hauptdarstellerin, den Einwohnern einen Vorschlag, damit sie über Wasser verfügen. Es wird von ihrer Fähigkeit, effektiv Feedback zu geben, abhängen, ob die Bewohner ihr grosses Ziel erreichen.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Diese Weiterbildung richtet sich an alle Mitarbeitenden, die in Zukunft gerne positive und konstruktive Feedbacks geben möchten.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 30'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

1.5 Stunden

Daten

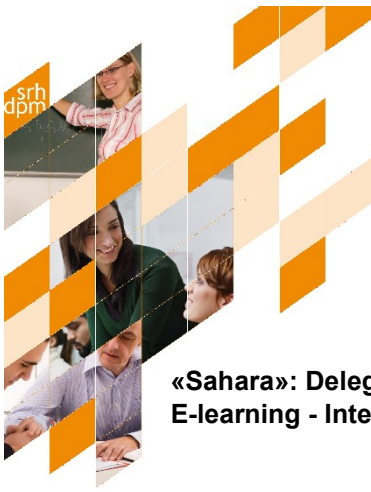
- Einführungsveranstaltung: 13. Februar 2024 09:00 bis 10:00 Uhr
- E-learning: 14. Februar bis 13. März 2024 (während 4 Wochen)

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

Online



«Sahara»: Delegieren online E-learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Erfahren Sie, wie wichtig es ist, effektiv zu delegieren, um Ihre Ergebnisse zu vervielfachen.
- Entdecken Sie einen einfachen und effektiven Prozess, um einwandfrei zu delegieren.
- Entwickeln Sie Ihre Fähigkeiten, effektiv zu delegieren, an diversen Fallbeispielen mit dem im Spiel integrierten Simulator.
- Lernen Sie Tipps und Tricks kennen, um effektiv zu delegieren.

Programm

- Führen Sie die notwendigen Schritte durch, um Aufgaben effektiv zwischen den Teammitgliedern zu delegieren.
- Schaffen Sie Vertrauen und vermitteln Sie ein Gefühl der Eigenverantwortung zwischen den verschiedenen Profilen.
- Üben Sie sich im Delegieren, um ein (glückliches!) leistungsstarkes Team aufzubauen.

Versetzen Sie sich in die Rolle einer spezialisierten Beraterin und verhindern Sie, dass ein nachhaltiges kanadisches Startup-Unternehmen aus der Baubranche mit ernsthaften Delegationsproblemen Konkurs anmeldet. Unterstützen Sie das Unternehmen, einen wichtigen Wettbewerb zu gewinnen. Mit dem Preisgeld haben Sie die Möglichkeit, ein Projekt zu finanzieren, welches darin besteht, Häuser aus Plastikflaschen zu bauen, um die Lebensqualität der Bewohner eines Flüchtlingslagers in der Sahara zu verbessern.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Diese Weiterbildung richtet sich an alle Mitarbeitenden die eine Führungsfunktion inne haben.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 30'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

1.5 Stunden

Daten

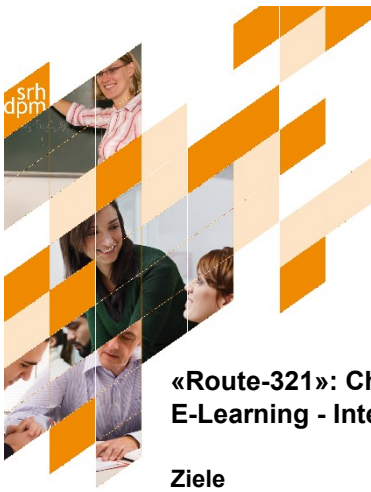
- Einführungsveranstaltung: 13. Februar 2024 09:00 bis 10:00 Uhr
- E-learning: 14. Februar bis 13. März 2024 (während 4 Wochen)

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

Online



«Route-321»: Change Management [online](#) E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Trainieren Sie eine proaktive Haltung gegenüber Veränderungen
- Erfahren Sie, wie Sie mit den Gefühlen umgehen, die während eines Veränderungsprozesses auftreten
- Identifizieren Sie die Hindernisse, die Sie an die Vergangenheit binden und finden Sie den Schlüssel, um sie zu überwinden
- Erkennen Sie die Chancen, die Veränderungen bieten, um Ihre Lebensrealität zu akzeptieren
- Lernen Sie die Tools kennen, mit denen Sie neue Gewohnheiten entwickeln und sich leicht an Ihre neue Lebensrealität anpassen können

Programm

Das Kursprogramm vermittelt die Schlüssel zu einem effektiven Change Management durch die folgenden Schritte:

- Die Veränderung
- Überwinden Sie die Hindernisse, die Sie an die Vergangenheit binden
- Akzeptieren Sie Ihre neue Lebensrealität
- Passen Sie sich an Ihre neue Lebensrealität an

Milo Bernal hat ein Busunternehmen, das von einem multinationalen Konzern übernommen wird, in dem er eine Stelle als Fahrer angeboten bekommt. Wird es ihm gelingen, sein Leben wieder in den Griff zu bekommen?

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Route-321 ist an alle Berufsprofile gerichtet, vor allem an diejenigen, die herausfinden wollen, wie man einer unerwünschten Veränderung auf effektive Weise begegnet. Dabei werden die verschiedenen Phasen, die wir durchlaufen, untersucht und gezeigt, wie man sie bewältigt, um sich leichter anpassen zu können.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 30'.
- Online-Schulung (1.5 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

2 Stunden

Daten

- Einführungsveranstaltung: 13. Februar 2024 09:00 bis 10:00 Uhr
- E-learning: 14. Februar bis 13. März 2024 (während 4 Wochen)

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

Online



NEW «Babel»: Zwischenmenschliche Kommunikation online

E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Erfahren Sie mehr über die vier Arten der zwischenmenschlichen Kommunikation und ihre Merkmale.
- Lernen Sie, den Stil Ihrer Gesprächspartner zu erkennen.
- Finden Sie heraus, was Sie bei der Kommunikation mit dem jeweiligen Stil vermeiden und was Sie verbessern sollten.
- Trainieren Sie Ihre Kommunikation in verschiedenen Situationen und stimmen Sie sich mit anderen ab.

Programm

- Ermitteln Sie das Profil Ihres Gesprächspartners.
- Entdecken Sie die Merkmale der einzelnen Stile.
- Erkennen Sie Kommunikationseinschränkungen der zwischenmenschlichen Kommunikation.
- Nutzen Sie die Kommunikationsförderer der zwischenmenschlichen Kommunikation.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Alle Mitarbeitenden, insbesondere diejenigen, die ihre zwischenmenschliche Kommunikation weiterentwickeln und eine bessere Abstimmung mit anderen erreichen möchten, um ihre Ergebnisse sowohl im persönlichen als auch im beruflichen Umfeld zu verbessern.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 30'.
- Online-Schulung (2 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

2.5 Stunden

Daten

- Einführungsveranstaltung: 13. Februar 2024 09:00 bis 10:00 Uhr
- E-learning: 14. Februar bis 13. März 2024 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



NEW «Christmas»: Durchsetzungsvermögen ^{online} **E-Learning - Interaktives Spiel**

Ziele

- Identifizieren und lernen Sie die drei Arten von Verhaltensweisen im Umgang mit einem Konflikt (passiv, aggressiv und durchsetzungsfähig) zu unterscheiden.
- Erfahren Sie, wie Sie Konflikten auf eine durchsetzungsfähige Art und Weise gegenüberreten.
- Entdecken Sie die drei unfehlbaren Schritte, um eine durchsetzungsfähige Botschaft zu erstellen.
- Lernen Sie, "Nein" zu sagen.

Programm

- Modul I: Die Vorteile des Durchsetzungsvermögens verstehen.
- Modul II: Verhaltensweisen: Passiv, aggressiv, durchsetzungsfähig.
- Modul III: Konflikten auf eine durchsetzungsfähige Art und Weise gegenüberreten.
- Modul IV: Anleitung zum Erstellen einer durchsetzungsfähigen Botschaft.
- Modul V: Anweisungen, wie Sie lernen "Nein" zu sagen.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Alle Mitarbeitenden

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 30'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

1.5 Stunden

Daten

- Einführungsveranstaltung: 13. Februar 2024 09:00 bis 10:00 Uhr
- E-learning: 14. Februar bis 13. März 2024 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



NEW «Ergo»: Ergonomie im Büro online

E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Finden Sie heraus, wie Sie einen gesunden Arbeitsplatz gestalten können.
- Lernen Sie, wie Sie die Bedingungen in Ihrem Arbeitsumfeld verbessern können.
- Lernen Sie die richtige Körperhaltung für die Arbeit im Büro oder im Homeoffice kennen und einzunehmen.
- Erfahren Sie, wie Sie körperliche und geistige Erschöpfung vermeiden können.

Programm

Das Kursprogramm vermittelt, wie man auf das eigene Wohlbefinden am Arbeitsplatz achtet, und bietet Hilfsmittel an, um anhand der folgenden Aspekte die erworbenen Kenntnisse zu festigen:

- Gestalten Sie Ihren Arbeitsplatz.
- Achten Sie auf die Bedingungen in Ihrem Umfeld.
- Verbessern Sie Ihre Körperhaltung, wenn Sie am Schreibtisch arbeiten.
- Achten Sie auf Ihren Körper und Geist, um Erschöpfung vorzubeugen.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Alle Mitarbeitenden

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 30'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

1.5 Stunden

Daten

- Einführungsveranstaltung: 13. Februar 2024 09:00 bis 10:00 Uhr
- E-learning: 14. Februar bis 13. März 2024 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



NEW «Safe»: Prävention von sexueller Belästigung am Arbeitsplatz online **E-Learning - Interaktives Spiel**

Ziele

- Erfahren Sie die Grundlagen zum Thema sexuelle Belästigung am Arbeitsplatz.
- Lernen Sie die verschiedenen Arten sexueller Belästigung kennen und zu unterscheiden.
- Erkennen und Analysieren Sie Verhaltensweisen der sexuellen Belästigung am Arbeitsplatz.
- Lernen Sie wichtige Empfehlungen kennen für den Fall, dass Sie Opfer oder Zeuge von sexueller Belästigung werden.

Programm

Das Kursprogramm vermittelt die Grundlagen zur Prävention von sexueller Belästigung am Arbeitsplatz anhand der folgenden Schritte:

- Was ist sexuelle Belästigung?
- Welches Verhalten ist unangemessen?
- Was ist bei sexueller Belästigung am Arbeitsplatz zu tun?

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Alle Mitarbeitenden

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 30'.
- Online-Schulung (1.5 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

2 Stunden

Daten

- Einführungsveranstaltung: 13. Februar 2024 09:00 bis 10:00 Uhr
- E-learning: 14. Februar bis 13. März 2024 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online