

Gert Schilling (Hrsg.) 80 Spiele fürs Live-Online-Training. Von der Aktivierung bis zur Interaktion mit Tiefgang: Lebendige, sofort umsetzbare Übungen für virtuelle Lernformate. managerSeminare Verlags GmbH 2021

ISBN: 978-3-95891-085-0

Das Buch kommt mir genau zur rechten Zeit auf den Schreibtisch. Zu Beginn der Pandemie waren meine Kunden froh, dass ich überhaupt die geplanten Seminare auf das online-Format umgestellt habe. Auf diese Weise konnten deren Angebote zur Qualifizierung von Mitarbeitenden wenigstens einigermaßen aufrechterhalten werden. Und auch die Teilnehmenden waren zufrieden, dass überhaupt Weiterbildung möglich war. Zu Beginn der Pandemie dominierten die technischen Herausforderungen und wie überhaupt online gearbeitet werden kann. Jedenfalls waren meine Kunden vorher nicht in Kontakt mit Online-Formaten gewesen. Mit der Zeit wollte ich, aber auch mein Gegenüber mehr, als nur aus Bilddatenbanken wählen, Breakout-Rooms nutzen, einen Methodenwechsel aus Whiteboard, PowerPoint, Erklärfilmen (übrigens ziemlich genial: mySimpleShow) und persönlicher Ansprache. Da muss doch mehr möglich sein. Mit den 80 Spielen legt Gert Schilling eine, wie ich finde, geniale Sammlung verschiedener Möglichkeiten vor, die TN in Online-Formaten einzubinden, zu aktivieren und teilweise sogar mit Erlebnismethoden erfahrungsorientiert arbeiten zu können. Das Magische Dreieck zum Beispiel lässt unmittelbar die Systemtheorie erfahren. Ich verwende es regelmäßig in Präsenzseminaren und es lässt sich ziemlich leicht auch Online einsetzen. Die verschiedenen Autor*innen, die Herausgeber Schilling hier vereint, beschreiben ihre Methodenvorschläge mit der gleichen Struktur. Das ist für die eigene Verwendung sehr hilfreich. Mit einem Blick erfährt man, welche Tools notwendig sind. Auch die Differenzierung in die drei Kategorien Auflockerungsspiele, Lernspiele mit Hintergrund und Lernspiele mit höherem Aufwand helfen bei der Vorauswahl. Zusätzlich befindet sich eine Tabelle am Anfang des Buches, mit der weitere Kategorien – Auflockerung, Kennenlernen, Bewegung, Feedback, Reflexion ... - erschlossen werden können. Im Download finden sich reichliche Vorlage im pdf oder PowerPoint-Format zur Anpassung oder direkten Verwendung. Eine Link-Liste führt weiter zu Anbietern von mächtigen Online-Tools, die für die Spiele verwendet werden können. Ausgesprochen hilfreich finde ich auch die in den Erläuterungen der verschiedenen Methoden abgedruckten Fotos. Oft lässt sich so leicht erkennen, wie das Setting am PC sein soll/ kann. Beispielsweise kann eine erkennbare Gruppenbildung im Plenum sehr simpel hergestellt werden, indem ein Teil der Gruppe die Kamera ausschaltet, während der andere Teil das nicht tut. Was sollte ich noch erwähnen? Zu Beginn des Buches gibt es eine kurze aber wichtige Hinführung zum Thema, die Grundsätze fürs Online-Training erläutert. Zum Schluss stellen sich auch noch die verschiedenen Autor*innen vor. Mir ist das Buch ein ständiger Begleiter geworden und die Nutzung einiger Methoden hat schon für positive Resonanz meiner Teilnehmenden gesorgt.