



# eLearning-AWARD 2012

• JOURNAL •

## KATEGORIE: STORY BASED TRAINING

SIEGERPROJEKT:  
**Anti-Korruption**  
PROJEKTPARTNER:  
**INSYS Informations-Systeme GmbH**  
**Vodafone D2 GmbH**

### Anti-Korruption

## Story based Learning

Es gibt Themenbereiche, die den Nutzer nur dann wirklich erreichen, wenn er selbst die Erkenntnis erlangt, das etwas, was er gerade sieht, hört und erlebt, für ihn von Relevanz ist. Nur durch dieses Erkennen und Überwinden der persönlichen Problemstellung kann nachhaltig für bestimmte Themen sensibilisiert werden.

**Ein solches Thema ist die Korruption am Arbeitsplatz. Wie vermittelt man aber das Wissen darüber, wann, wo und wie Korruption stattfindet? Die Antwort ist keine lange Geschichte - aber sie ist eine Geschichte: die Transformation des Wissens durch story-based Learning. Das Projekt der INSYS Informations-Systeme GmbH und der Vodafone D2 GmbH befasst sich mit der Aufklärung des Mitarbeiters hinsichtlich Korruption. Dies erfolgt auf dem Wege einer spannenden Geschichte, die einen Korruptionsfall durchspielt.**

#### Lernbedarfe

Durch die Auswahl der Themen sowie durch deren Aufbereitung werden alle relevanten Fakten beim Thema „Bestechung und Bestechlichkeit“ authentisch und plausibel durchgespielt. Die konkrete Aktualität ergibt sich aus tagesaktuellen Ereignissen. Durch die Abstrahierung mit offensichtlich fiktiven Personen (Schauspieler mit Phantasienamen) und dem Stilmittel der „Direktansprache“ kann sich der Lerner hervorragend in die Situation hineinversetzen und bei einer evtl. realen Begebenheit entsprechend reagieren.

Für die Führungskräfte der Vodafone D2 GmbH, Düsseldorf, war eine eLearning-Lösung zu entwickeln, welche die Vermeidung von Korruption eindrucksvoll und nachhaltig vermittelt. Auslöser war die Einführung des Anti-Bribery Act zum 1.04. bzw. 1.06.2011 in Großbritannien, wodurch die Vodafone Group verpflichtet wurde, im englischen Mutterkonzern und bei den Tochterunternehmen Schulungen durchzuführen.

In der vorliegenden Lösung werden anhand eines fiktiven Korruptionsfalles die Einstellungen, Standpunkte und Verhaltensweisen der beteiligten Personen (Bestecher, Bestochener, Zeuge) durchgespielt. Der Lerner erlebt in einer Abfolge kurzer Szenen den Fall, hat die einzelnen Situationen zu beurteilen und jeweils alternative Handlungsmöglichkeiten der Akteure zu entwickeln. So erarbeitet sich der Lerner angemessene Verhaltensrichtlinien, wird für die richtige Wahrnehmung „sensibilisiert“ und zum situativ „richtigen Verhalten“ angeleitet.

Anhand eines fiktiven Korruptionsfalles werden die Einstellungen, Standpunkte und Verhaltensweisen der an der Korruption beteiligten Personen (Bestecher, Bestochener, Zeuge) durchgespielt. Der Lerner erlebt in einer Abfolge von kurzen Szenen die langsame und zunächst „unauffällige“ Bestechung eines Kollegen; er hat die einzelnen Situationen zu beurteilen und soll jeweils alternative Handlungsmöglichkeiten der Akteure herausarbeiten. So erarbeitet der Lerner selbst angemessene Verhaltensrichtlinien, wird für die richtige Wahrnehmung „sensibilisiert“ und zum situativ „richtigen Verhalten“ angeleitet.

Gleich zu Beginn erfolgt die Alarmierung der Adressaten mit einem Gerichtsurteil. Dann erarbeiten diese Problematik durch die Interpretation und Analyse kurzer Videosequenzen. Dabei kommen jeweils zwei Perspektiven zum Einsatz: zunächst das reale Verhalten der Akteure (Bestecher, Bestochener, Zeugin,

## METHODIK

### ANGEWANDTE METHODEN

- Blended Learning
- web-based Training (WBT)
- computer-based Training (CBT)
- game-based Learning
- Mobile Learning
- Serious Gaming
- Videotraining
- Contentsharing
- Microlearning
- Rapidlearning
- Learning-Communities
- Virtual Classroom
- Blogs
- Broadcasting/Webcasting

## Lernen durch das Erleben einer Geschichte



Die Verurteilung eines Mitarbeiters aus dem eigenen Unternehmen? Was ist passiert? Diese Eingangsfrage bewegt die Gemüter und ebnet so den Weg für ein spannendes story-based Training zum Thema „Zero Tolerance“ - Bestechung und Bestechlichkeit.

Führungskraft), also „was ist gelaufen“, dann deren subjektive Sicht, also das „Warum habe ich mich so verhalten?“ Zu beiden Sichtweisen nehmen die Adressaten Stellung und lernen so die Motivation und Einstellung der Akteure kennen.

### Projektverlauf

Die Herausforderung bestand darin, für ein bekanntes Thema mit bekannten Richtlinien und Verhaltensgrundsätzen neue Aufmerksamkeit und Interesse zu wecken, damit ihm die Führungskräfte in ihrer Alltagsroutine (wieder) die erforderliche Beachtung einräumen.

Dabei ermöglicht es die fallbezogene Darstellung und Aufarbeitung, die subjektive Sicht der Akteure herauszuarbeiten und die Führungskräfte für die zumeist harmlos erscheinenden ersten Abweichungen von den Verhaltensgrundsätzen zu sensibilisieren. Bestechung und Bestechlichkeit sind keine Wege ohne Ausweg. Des-

halb kommt den alternativen Handlungsmöglichkeiten eine besondere Bedeutung zu.

### Projektergebnis

Es ist lohnend, bei verhaltensrelevanten Themen die Einstellungen aufzuzeigen, die hinter richtigem und auch falschem Verhalten stehen. So können über die Motivation der Akteure das Handeln hinterfragt und Ansätze für die rechtzeitige Intervention erarbeitet werden. Entsprechende Ansätze lassen sich glaubhaft und authentisch umsetzen, wenn durch die enge Zusammenarbeit von Auftraggeber und Agentur ein sehr reales Bild der Abläufe gezeichnet wird.

Die Methodik der story-basierten Darstellung eignet sich hervorragend, um sensible Verhaltensaspekte darzustellen. Filmsequenzen, die mit überschaubarem Aufwand umgesetzt werden, sprechen die Adressaten in hohem Maße an. Die Methodik soll für Schulungsthemen mit ähnlichem Inhalt beibehalten werden.

## INFO

### VORGABEN & BESONDERHEITEN

#### VORGABEN:

Erfahrung mit sensiblen, einstellungs- und verhaltensrelevanten Themen, die eine besondere, emotionale Ansprache der Adressaten verlangen. Besondere didaktische und dramaturgische Kompetenz bei der Umsetzung des Themas. Erfahrung in der Umsetzung von Compliance-Themen.

#### BESONDERHEITEN:

Ein Provokanter Einstieg mit einem (fiktiven) Bestechungsfall bei Vodafone, dezidiertes Aufweisen des Verhaltens der Akteure und ihrer subjektiven Sichtweise; dadurch Nachvollziehbarkeit der Geschehnisse, filmische Darstellung mit Spannungsbogen, der Fall spielt in den Räumlichkeiten des Unternehmens, um durch die Nähe des Tatorts den Bezug zu den Adressaten zu erhöhen.

### INSYS Informations-Systeme GmbH

PROJEKTPARTNER



**BERTHOLD HELMES**  
GESCHÄFTSFÜHRER

INSYS Informations-Systeme GmbH  
Adamstr. 4  
80636 München

b.helmes@insys-multimedia.de  
www.insys-multimedia.de

### Vodafone D2 GmbH

PROJEKTPARTNER



**PETRA DAHMEN**  
FACHREFERENTIN SECURITY

Vodafone D2 GmbH  
Am Seestern 1  
40547 Düsseldorf

petra.dahmen@vodafone.de  
www.vodafone.de