

## **Adventure-based Learning™ in über 30 Ländern der Welt im Einsatz**

- Neue Erfahrungsberichte der Kunden veröffentlicht

**München, Januar 2010 – Im aktuellen Kompetenzbrief „Competence Report 2“ der Core-Competence GmbH berichten Anwender von ihren Erfahrungen mit Adventure-based Learning™. Ihr Fazit: Mit der innovativen Methode gelingt es, unterschiedlichste Anforderungen und Wünsche in Sachen Training und Kompetenzerweiterung effizient und vor allem mit Spaß am Fortkommen zu realisieren.**

„Nur mehrdimensionale Methoden wie **Adventure-based Learning™** sind heute in der Lage, die individuellen und zunehmend komplexer werdenden Trainings- und Weiterbildungsanforderungen der Unternehmen zu erfüllen.“ Diese Aussage von Karl Berger, geschäftsführender Gesellschafter der **Core-Competence GmbH**, zieht sich wie ein roter Faden durch die Themen des aktuellen Kompetenzbriefs „Competence Report 2“. Gerade in wirtschaftlich schwierigen Zeiten benötigen die Verantwortlichen in den Firmen ein Werkzeug, das ihnen erlaubt, die Kompetenzen und Fähigkeiten ihrer Mitarbeiter effizient und zielgerichtet für eine bessere Geschäftsentwicklung weiter zu entwickeln.

Mit **Adventure-based Learning™** haben Unternehmen wie beispielsweise Nokia Siemens Networks (NSN) und Kago offensichtlich die richtige Methode gefunden. Das berichten jedenfalls die Manager, die ihre Mitarbeiter mit dem Tool erfolgreich geschult haben. „Die Entwicklung der Kompetenzen der Mitarbeiter ist eine zentrale Strategie innerhalb des Unternehmens“, sagt Matthias Müller, verantwortlich für Pricing Excellence & Value Based Argumentation innerhalb der Business Unit Global Services Care von NSN. **Adventure-based Learning™** bietet eine sehr gute innovative Lernmethode, die Anreize schafft und, noch wichtiger, neben der Vermittlung von Know-how durch praktisches Üben auch die eigenen Verhaltensweisen beeinflussen kann. Das bestätigt auch Carolina Okrongli, Head of Competence Development Services für West South Europe bei NSN. Das Feedback der Mitarbeiter sei sehr positiv gewesen, viel positiver als zu allen E-Learning-Maßnahmen zuvor.

Ähnliche Erfahrungen berichten die Verantwortlichen des Ofenbauers Kago. „Wir müssen einfach besser sein“, gibt Kagos Messeleiter Meik Lesser die Marschrichtung für seine Vertriebsmitarbeiter vor. Dafür trainiert der Ofenbauer seine Mannschaft mit Hilfe von **Adventure-based Learning™**. Mit Erfolg: Die Mitarbeiter haben Abschlüsse unter Dach und Fach bekommen, die sie vorher nicht erreicht hätten. Außerdem gelingt es dabei, die verschiedenen Erwartungen der Anwender zu treffen. Beispielsweise komme gerade Frauen die stärker emotional ausgerichtete Interaktion entgegen. „Der Mensch bleibt Mensch“, stellt Zana Komsic, Regionalleiterin für Österreich beim Kago-Partner Uni-Vertriebs AG fest. „Es wird mit Gefühl verkauft, und darüber hinaus lernen die Mitarbeiter auch noch das notwendige technische Grundwissen.“ Zudem entsteht zwischen den Mitarbeitern ein gewisser Wettkampf und Ehrgeiz, erzählt Lesser. „Das ist nur menschlich. Die Leute wollen schließlich gewinnen und stacheln sich gegenseitig an, immer wieder zu üben.“

Die Beispiele zeigen, wie wichtig eine flexible Methode für den Erfolg der Trainingsmaßnahmen ist. Schließlich haben jede Firma und jede(r) Mitarbeiter/in eigene, sehr individuelle Anforderungen und Bedürfnisse. Nur Methoden wie **Adventure-based Learning™**, die genau diese Bedürfnisse adressieren und zudem auch noch Spaß machen, werden in Zukunft im Markt eine Chance haben, ist sich Core-Competence-Geschäftsführer Berger sicher.

## **Alles zu Adventure-based Learning™ erfahren**

Die **Core Competence GmbH** berichtet im Rahmen ihrer Competence Reports regelmäßig über alle Trends rund um Fort- und Weiterbildung, Trainings-Tools, aktuelle lernpsychologische Aspekte und natürlich **Adventure-based Learning™**. Im ersten Competence Report, der im Herbst vergangenen Jahres herauskam, standen die Grundlagen des innovativen, interaktiven Tools im Fokus.

[http://www.core-competence.com/de/file/core\\_competence\\_report1.pdf](http://www.core-competence.com/de/file/core_competence_report1.pdf)

Jetzt berichten im zweiten Teil, der kurz vor der Learntec veröffentlicht wurde, die Anwender von ihren unmittelbaren Praxiserfahrungen und Erfolgen.

[http://www.core-competence.com/de/file/core\\_competence\\_report.pdf](http://www.core-competence.com/de/file/core_competence_report.pdf)

Die Experten der **Core-Competence GmbH** werden den erfolgreichen Kompetenzbrief auch in Zukunft mit neuen spannenden Themen fortsetzen. Interessierte können den „Competence Report“ auf der Website der **Core-Competence GmbH** abonnieren.

## **Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:**

### **Core-Competence GmbH**

Norbert Endres, PR & Marketing  
Freisinger Landstraße 74  
D 80939 München

Telefon: +49 89 540 424 544

Fax: +49 89 540 424 554

E-Mail: [info@core-competence.com](mailto:info@core-competence.com)

Web: [www.core-competence.com](http://www.core-competence.com)

Die Core-Competence GmbH wurde 2007 vom heutigen Geschäftsführer Karl Berger gegründet und ist der führende Anbieter im Bereich Adventure-based Learning™. Mit dieser Methode entwickeln die Spezialisten von Core Competence für ihre Kunden individuell angepasste interaktive Lern-Rollenspiele. Die Lösung, die im Software-as-a-Service-Modell über einen Browser genutzt wird, stärkt das Knowhow von Mitarbeitern und Partnern effizienter und günstiger als herkömmliche E-Learning-Methoden. Schon heute setzen Konzerne wie Microsoft, die Deutsche Telekom oder beispielsweise Coca-Cola auf Adventure-based Learning™.