

Adventure-based Learning™ will sich an EU-Innovations-Initiative beteiligen

München, November 2009 – Im Rahmen des „European Network of Living Labs“ (ENoLL) setzt die Core-Competence GmbH auf ein europaweit angelegtes Innovations-Netzwerk kreativer Unternehmen und Organisationen, um die eigene Methode Adventure-based Learning™ noch besser zu machen. Von der angestrebten Kooperation sollen beide Seiten profitieren, gerade auch um die anstehenden Herausforderungen im Bildungssektor im Sinne und zum Nutzen der Menschen zu lösen.

„Die Themen Lernen und Weiterbildung stehen in den modernen europäischen Gesellschaften vor einem Paradigmenwechsel“, mahnt Karl Berger, geschäftsführender Gesellschafter der **Core-Competence GmbH**. Angesichts sich immer schneller ändernden Lebens- und Arbeitsräume stehen die Menschen vor der Herausforderung, ihr Knowhow und ihre Fähigkeiten lebenslang sowie flexibel weiterzuentwickeln. Außerdem verändert sich die Art und Weise, wie Menschen lernen. Traditionelle statische Schulungseinheiten treten aufgrund mangelnder Effizienz zunehmend in den Hintergrund. Gefragt sind dagegen innovative Methoden, die ortsungebundenes Lernen erlauben, neue Kanäle wie Web- und Podcasts sowie Tools und Techniken wie Simulationen, Web 2.0, Web-Conferencing und Social Media integrieren. „Gerade die heranreifende Generation, die mit dem Internet, Web-2.0-Tools und sozialen Netzen im World Wide Web aufwächst, wird sich nicht mehr mit den beschränkten Möglichkeiten der klassischen Schule zufrieden geben“, ist sich **Core-Competence**-Geschäftsführer Berger sicher.

Die Core-Competence GmbH hat schnell reagiert und mit **Adventure-based Learning™** eine innovative Methode entwickelt, die sämtliche Anforderungen moderner Bildung erfüllt. In den realitätsnah angelegten Simulationen, die sich als Software-as-a-Service-Lösung Web-basiert über einen Browser von jedem Ort und zu jeder Zeit nutzen lassen, können die Teilnehmer ihr erworbenes Wissen unmittelbar praktisch anwenden und damit unmittelbar in Handlungskompetenz umsetzen und vertiefen. Jeder Spieler kann seinen Lernprozess und sein Lerntempo individuell anpassen und steuern. „Das fördert die Motivation und vermeidet Frustration“, erläutert Berger von **Core Competence**. „Die Methode besticht durch ihre Effizienz und Nachhaltigkeit.“

Die Verantwortlichen der Core-Competence GmbH wollen mit ihrem Knowhow rund um **Adventure-based Learning™** mithelfen, den Innovationsprozess im Rahmen der immer wichtiger werdenden Themen Lernen und Bildung auf europäischer Ebene voranzutreiben. Dazu strebt das Münchner Unternehmen auch eine Beteiligung am „European Network of Living Labs“ (ENoLL) an. Im Rahmen der 2006 gestarteten Innovations-Initiative kooperieren Forschungseinrichtungen, Unternehmen und staatliche Organisationen auf einer offenen Plattform, um gemeinsam in anwendungsnahen und User-zentrierten Umgebungen neue Lösungen zu entwickeln, die den Menschen dabei helfen, aktuelle Herausforderungen im Lebens- und Arbeitsalltag zu meistern. Das Innovations-Netzwerk ist in den vergangenen Jahren bereits in drei Wellen gewachsen. Mittlerweile existieren europaweit bereits 129 Living Labs.

Die nächste, vierte Welle, das Living-Lab-Netz zu erweitern, steht im Anfang 2010 an. Deshalb arbeitet die **Core-Competence GmbH** aktiv darauf hin, dem Netzwerk über eine Mitgliedschaft im ENoLL die Lösung **Adventure-based Learning™** zur Verfügung zu stellen. Außerdem sollen die Mitglieder in den Living Labs dazu eingeladen werden, sich an der Weiterentwicklung der innovativen Methode zu beteiligen. Das kann auf unterschiedlichen Ebenen wie der Technik, Didaktik und Forschung geschehen. „Ein ‚Adventure-based Learning™ Living Lab‘ profitiert stark von der Vernetzung verschiedener Marktpartner“, ist Core-Competence-Geschäftsführer Berger überzeugt. Schon heute forciert das Unternehmen kontinuierlich mit verschiedenen Partnern die Weiterentwicklung des innovativen Tools. Im Rahmen der individuellen und branchenspezifischen Kundenansprache fließen laufend Anregungen der User mit ein. Zudem kooperiert die **Core-Competence GmbH** eng mit verschiedenen angesehenen Forschungsinstituten und Wissenschaftlern, um die eigene Methode weiter zu perfektionieren. Dazu zählt auch, neueste Techniken wie beispielsweise Community- und Social-Media-Tools zum Nutzen der Kunden in das Konzept zu integrieren.

„Die langfristige Strategie des Unternehmens hat zum Ziel, die Menschen kompetenter zu machen“, steckt sich **Adventure-based-Learning™**-Experte Berger hohe Ziele. Wissenschaftliche Erkenntnisse und die bislang gesammelten Erfahrungen bei zahlreichen Kunden bestärken die **Core-Competence GmbH**, ihre innovative Methode konsequent weiterzuentwickeln. Dazu kann die aktive Mitarbeit in einem europäischen Netzwerk kreativer und innovativ orientierter Menschen und Unternehmen einen entscheidenden Beitrag leisten. Die **Core-Competence GmbH** verspricht dabei: „Wir werden niemals den persönlichen Vorteil des einzelnen Menschen aus den Augen verlieren.“

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

Web: 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™.