

Liebe Leserin, lieber Leser,

die Möglichkeiten des E-Learnings für spielerisches Lernen werden seit vielen Jahren umfassend diskutiert. Insbesondere Serious Games finden zunehmend Verbreitung, sowohl in informellen wie auch formellen Bildungskontexten. Doch was verbirgt sich hinter dem Begriff »Spiel« eigentlich? Fabian Arlt (www.alivetoplay.com) betrachtet für uns das hohe Kulturgut Spiel und erläutert, wie im Zeitalter der Digitalisierung unter dem Schlagwort »Gamification« mithilfe spielerischer Elemente Kunden bzw. Nutzer animiert und motiviert werden können.



In einem weiteren Beitrag beschreibt Nadine Steinhübel von der Know How! AG, wie Social Media von Personalentwicklern eingesetzt werden können und plädiert für eine neue Lernkultur des Social Learning in Unternehmen.

Dass der Finanzdienstleistungssektor nicht von der Digitalisierung unberührt bleibt und auch in diesem Bereich Enterprise 2.0 an Bedeutung gewinnt, berichtet Michael Schmid (POI-Beratung). In seinem Beitrag zu Workplace Learning im E-Business liefert er interessante aktuelle Beispiele, wie Unternehmen den Herausforderungen des Web 2.0 begegnen können.

Wie üblich, finden sich auch in dieser Ergänzungslieferung Rezensionen aktueller Literatur von Christian Attenberger, Alessandra Kenner und Dirk Jahn.

Karl Wilbers

Nürnberg, im September 2015

Schreiben Sie mir, ich freue mich über Ihre Anregungen!

- Prof. Dr. Karl Wilbers, E-Mail: karl.wilbers@wiso.uni-erlangen.de, Lehrstuhl für Wirtschaftspädagogik und Personalentwicklung, Universität Erlangen-Nürnberg, Lange Gasse 20, D-90403 Nürnberg