

RAT

Online besser lernen mit VR-Bildung

Die genossenschaftliche Online-Lernplattform VR-Bildung 4.0 ist gestartet. Neu sind unter anderem ein Qualifikationsmanagement sowie eine Verknüpfung mit der Personalmanagementsoftware geno.HR. „Profil“ stellt die Plattform vor.

Autorin: Martina Obermeier, ABG

Foto: ABG



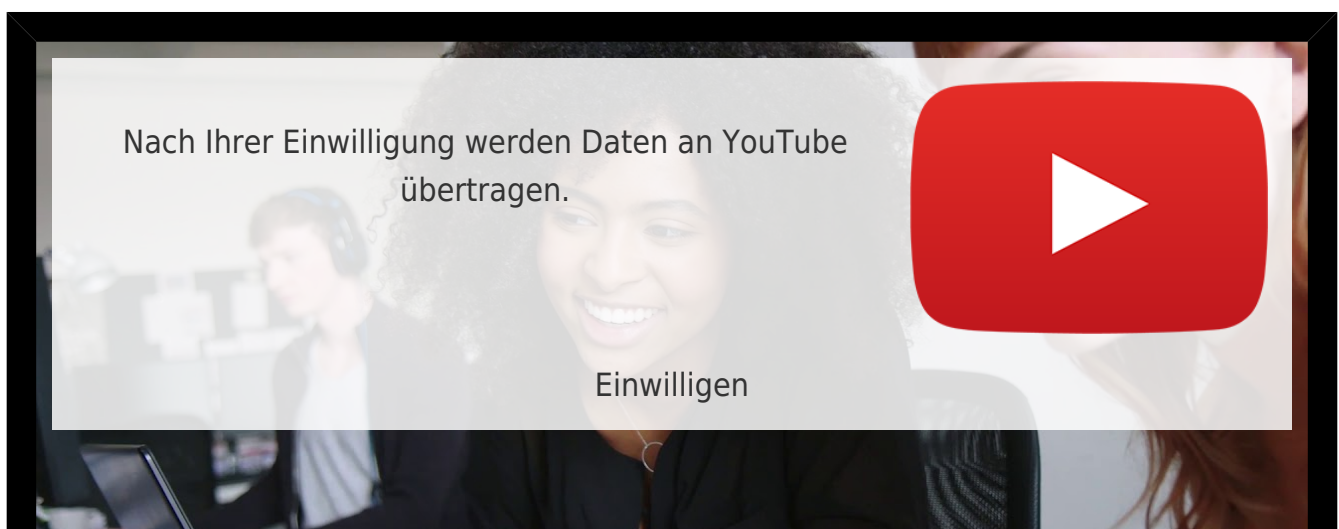
Was ist VR-Bildung?

VR-Bildung ist die genossenschaftliche Online-Lernplattform für die Mitarbeiter und Auszubildenden der Volksbanken und Raiffeisenbanken. Über die Plattform werden

zum Beispiel für Seminarteilnehmer digitale Lernvorgänge abgebildet und verschiedene Lerninhalte wie Videos, Web-Based-Traings oder Aufgaben online zur Verfügung gestellt. VR-Bildung eignet sich so ideal für selbstgesteuertes Lernen, da sich die Inhalte zu jedem beliebigen Zeitpunkt abrufen lassen. Zudem erhalten die Teilnehmer anhand individueller Lernstände einen Überblick, welche Schritte im Lehrplan sie bereits abgeschlossen haben und welche noch zu erledigen sind. Die aktuelle Version, VR-Bildung 3.0, läuft Ende März aus.

Was ist neu bei VR-Bildung 4.0?

VR-Bildung 4.0 stellt alle E-Learning-Angebote der genossenschaftlichen Akademien wie der ABG, der Akademie Deutscher Genossenschaften (ADG) sowie vieler Verbundpartner bereit. Bei der Entwicklung der Plattform haben die beteiligten Partner bundesweit zusammengearbeitet. Im Fokus der Neukonzeption stehen ein nutzerzentriertes Design, ein hoher Grad an Benutzerfreundlichkeit und eine effiziente Administration. „Mit VR-Bildung 4.0 unterstützen wir Genossenschaftsbanken dabei, ihre Personalentwicklung in einer zentralen und vollintegrierten Plattform zu digitalisieren. Unser Ziel war es insbesondere, den administrativen Aufwand zu reduzieren, mit Lern- und Personalmanagement in einem System“, sagt Daniel Gronloh, Geschäftsführer der ABG.



Wie lassen sich Lern- und Personalmanagement verknüpfen?

VR-Bildung 4.0 ist mit der von zahlreichen Volksbanken und Raiffeisenbanken genutzten Personalmanagement-Software geno.HR verknüpft. Durch die Integration beider Systeme können Personal- und Qualifizierungsprozesse durchgängig, medienbruchfrei und effizient abgebildet werden. Die automatische Benutzeranlage und -synchronisation von Mitarbeitern in VR-Bildung sowie die einfache Erfassung und systemübergreifende Verwaltung vorgegebener Weiterbildungszeiten – wie zum Beispiel für die Versicherungsvertriebsrichtlinie IDD – sind nur zwei Vorteile dieser Verknüpfung. Über geno.HR erhalten Banken direkten Zugriff auf den Bildungskatalog der ABG. So verwalten sie alle Lernprozesse in einem System.

Wer kann auf VR-Bildung 4.0 zugreifen?

Seit rund einem Monat können Volksbanken und Raiffeisenbanken, die mit der ABG einen Nutzungsvertrag abgeschlossen haben, auf VR-Bildung 4.0 zugreifen. Derzeit stehen der ABG-Katalog, die ABG-E-Learning-Programme wie zum Beispiel die webbasierten Trainings (WBT) sowie die Onlinephasen der ABG-Seminare zur Verfügung. Ebenso können die sogenannten Bildungsmanager auf das Bildungsmanagerportal zugreifen. Bildungsmanager sind Mitarbeiter der Volksbanken und Raiffeisenbanken, die ihre Kollegen für das Portal freischalten und für Kurse anmelden.

Welche weiteren Funktionen sind geplant?

Ein Meilenstein ist das Qualifikationsmanagement, das voraussichtlich im April 2021 freigeschaltet wird und Banken viele zusätzlichen Funktionen bietet. Das Prinzip: Die ABG hinterlegt Standard-Qualifikationsprofile wie beispielweise die IDD-Weiterbildungspflicht. Die Bildungsmanager der Banken können diese nun denjenigen Mitarbeitern zuordnen, welche die Leistung erfüllen müssen. Die erzielte Qualifikation, etwa die IDD-Stunden aus den ABG-Seminaren und dem E-Learning, lassen sich in den Profilen automatisch abspeichern. Die automatische Zuweisung von Qualifikationen ist vorerst nur für ABG-Seminare und das E-Learning möglich, soll aber nach und nach auch auf die Verbundpartner und die ADG ausgeweitet werden. Eine weitere Funktion des Qualifikationsmanagements ist ein Soll-Ist-Abgleich, mit dem Banken den Stand der Qualifikationen bei den Mitarbeitern zum jeweiligen Stichtag übersichtlich auswerten können.

Ab April können die Kreditinstitute zudem neue E-Learning-Inhalte über VR-Bildung 4.0 buchen. Diese Inhalte kaufen die Akademien unter anderem bei Drittanbietern ein, bayerische Volksbanken und Raiffeisenbanken profitieren durch die zentrale Beschaffung von Mengenrabatten. Außerdem erhalten die Institute bis Ende März Zugriff auf alle Kataloge der Verbundpartner sowie auf den ADG-Katalog.

Ebenfalls Ende März startet der Vertrieb des „VR-Bildung Haus LMS (Learning-Management-System)“. Mithilfe dieses Zusatzmoduls können Banken VR-Bildung 4.0 mit eigenem Inhalt anreichern und zum Beispiel eigene E-Learning-Kataloge in verschiedenen Formaten wie Videos, Podcasts, Dokumenten oder WBTs anlegen. Dieses Material steht dann allen Mitarbeitern des eigenen Hauses individuell zur Verfügung.

Zudem schaltet die ABG bis Ende des Jahres weitere Funktionen frei. So ist eine Funktion geplant, mit der sich ABG-Seminare direkt über das

Veranstaltungsmanagement von geno.HR buchen lassen. Ebenso sollen Webinare in VR-Bildung 4.0 integriert werden.

Martina Obermeier ist Produktmanagerin bei der ABG.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- Zur Plattform VR-Bildung (Hinweis: Bei Nutzung des agree21 Anwendungsstarter erfolgt ein Zugriff auf VR-Bildung 4.0 über Single Sign on. Banken, die den Anwendungsstarter noch nicht nutzen sowie Bankmitarbeiter, die von Zuhause aus lernen, greifen über eine bankindividuelle URL auf VR-Bildung 4.0 zu. Als Alternative kann über www.vr-bildung.de der Link für das jeweilige Institut herausgesucht werden.)
- Weitere Informationen auf der Webseite der ABG