

Iteratives Lernen. Das Format „Heldenreise“ eignet sich gut, um iterativ zu lernen. Alexandra Götzfried (ganz rechts) demonstriert die Etappen einer Heldenreisen mit Ritterfiguren.



Foto: Pichler

Auf zur Heldenreise

DVCT-AWARD. Mit dem 10. Coach & Trainer Award des Deutschen Verbands für Coaching und Training (DVCT) wurde Ende 2019 in Hamburg die Trainerin Alexandra Götzfried aus Emmering ausgezeichnet. Geehrt wurde Götzfried für ihr Konzept „Leadership Hero’s Journey“, mit dem Führungsnachwuchskräfte auf „Heldenreisen“ geschickt werden, um ihre emotionale Intelligenz zu erhöhen.

Die „Leadership Hero’s Journey“ ist ein mehrmoduliges Führungskräfte-Entwicklungsprogramm. Das Grundgerüst der Module besteht aus den folgenden Bausteinen:

- 1. Emotionale Intelligenz:** der inhaltliche Leitfaden
- 2. Heldenreise:** der methodische Rahmen jedes Moduls
- 3. Storytelling:** eigene Geschichten für jedes Modul
- 4. Gamification:** Game-based Elements und kooperative Lernmethoden als didaktische Mittel.

Die Teilnehmer der Journey schlüpfen in die Rolle eines Helden und lösen während der Seminartage eine Suchmission, einen sogenannten Quest. Dieser Quest folgt einer fiktiven Geschichte aus der Welt der Fantasie. Die Teilnehmer erwerben neues Wissen und lösen (in immer wieder unterschiedlich zusammengesetzten Teams) verschiedene Aufgaben, indem sie ihr erworbenes Wissen anwenden. Dabei sammeln die Helden Fähigkeiten oder Tools, die sie später brauchen und einsetzen können und sie sammeln Gold (die Währung des Quests).

Von Daniel Goleman inspiriert

Die Heldenreise eignet sich aus zwei Gründen: Erstens gibt sie der Geschichte, die für die Motivation der Teilnehmer ein zentrales Element ist, einen Spannungsbogen und einen festen Verlauf (Agenda). Zweitens ist die Heldenreise ein iterativer Prozess. So fördert sie lebenslanges Lernen und eine fortlaufende innere Entwicklung. „Damit verheirate ich gleich meh-

rere aktuelle Entwicklungen im Lernumfeld: das Storytelling in Verbindung mit Gamification, kooperatives sowie lebenslanges Lernen“, erklärte Alexandra Götzfried bei der Präsentation ihres Konzepts. „Bisher gibt es für Unternehmen zahlreiche Lernplattformen, die Gamification nutzen – wie beispielsweise die Erreichung höherer Levels oder die Sammlung von Badges. Kein Führungskräfte-Training bedient sich aber bislang der Heldenreise als Rahmen und verschmilzt Elemente aus dem Game-based Learning in so konsequenter Art und Weise mit einer fiktiven Geschichte.“

Die Führungskultur ist im Wandel. Die Führungskräfte von morgen brauchen im Gegensatz zum „Command and Control“ von gestern andere Fähigkeiten und Kompetenzen, um erfolgreich sein zu können. Doch welche sind das? Götzfried wurde von Daniel Goleman inspiriert, der ein Buch über „Emotionale Intelligenz (EI)“ schrieb. Darin zählt er jene Forschungsergebnisse auf, die zeigen, dass Führungskräfte, die ein hohes Maß an emotionaler Intelligenz besaßen, auch im Geschäftsleben erfolgreicher waren. Goleman betonte: „Selbstkontrolle, Selbstreflexion, Motivation, Empathie und soziale Kompetenz sind wichtige Kompetenzen, die uns in einer zunehmend unsicheren, komplexen Umwelt als Kompass bei der Navigation helfen.“ Die gute Nachricht ist, dass man „Emotionale Intelligenz“ lernen kann. Götzfried fragte sich aber, wie sie anspruchsvolle Inhalte in ein Training integrieren könne, ohne die Teilnehmer gleich mit Seelenstriptease zu verschrecken.



Learntec 2020. Der DVCT ermöglichte seiner Gewinnerin eine dreitägige Präsenz auf der Learntec.

Aus der Neurobiologie beziehungsweise der Hirnforschung leitete die Trainerin ab, dass das Lernen Spaß machen sollte – sonst passiere keine Weiterentwicklung. „Ich persönlich liebe alles Spielerische, Kreative und habe mir bis heute diese spielerische Seite bewahrt“, so Götzfried. „Mein Training musste folglich Gamification-Elemente enthalten. Außerdem war ich schon immer ein großer Fan von Geschichten und Märchen. Warum also nicht dem Training eine übergeordnete Geschichte als Leitfaden geben?“ Und welches Prinzip liegt jeder guten Geschichte zugrunde? Die Heldenreise! Dieses Tool kannte Götzfried schon aus ihrer Coaching-Ausbildung. So kam es, dass sie es als methodischen Rahmen in vielen ihrer Trainings einsetzt und die Idee für die „Leadership Hero’s Journey“ geboren war. Die Reise konnte beginnen!

Grundlagen und didaktisches Konzept

Ziel der Reise ist es, die emotionale Intelligenz der Teilnehmer zu erhöhen: Sie sollten lernen, selbstreflektiert zu handeln und zu entscheiden (Selbstreflexion), ihre Emotionen zu regulieren (Selbstkontrolle), ihre Ziele mit Elan und Ausdauer zu verfolgen (Motivation), rücksichtsvoll zu handeln (Empathie) und gute Beziehungen zu anderen aufzubauen (soziale Kompetenz). Das methodische Grundprinzip der Leadership Hero’s Journey ist die Heldenreise (in Anlehnung an Christopher Vogler), in der die Teilnehmer als Helden einem Ruf folgen und

die gewohnte Welt verlassen. Sie bestehen in einer fremden Welt zahlreiche Abenteuer und wachsen innerlich, indem sie in Teams Aufgaben lösen, reflektieren und Feedback geben und erhalten. Der Fokus liegt hier stark auf kooperativen Lernmethoden und Teamaufgaben sowie auf der Selbstreflexion. Am Ende kehren sie gereift und mit neuen Fähigkeiten und Einsichten ausgestattet in die alte Welt zurück.

Für jeden Helden gibt es einen aktuellen Punktestand, der visuell sichtbar ist: So kann jeder seine Entwicklung verfolgen und findet einen Ansporn darin, den Highscore zum Trainingsende zu knacken. Auf diese Weise wird nicht nur dem angeborenen Bedürfnis nach Fortschritt, sondern auch dem Wettbewerbsgedanken der Gamification Rechnung getragen. Wichtig ist, dass es vor allem für Teamübungen (!) die ersehnten Punkte gibt. Darüber hinaus sammeln die Helden als Belohnung für gelöste Aufgaben diverse Gegenstände. Sie stellen Metaphern für neue Fähigkeiten und neu erworbenes Wissen dar und verankern das Gelernte bei den Teilnehmern beziehungsweise wirken motivierend. Alle Module sind so angelegt, dass die Teilnehmer mit jedem gelösten Quest ein höheres Level erreichen – das heißt, die Module können zwar auch einzeln belegt werden, wer jedoch alle Module durchläuft, sammelt mehr Punkte und kann sich in einem modulübergreifenden Wettbewerb mit anderen messen.

Ein Unternehmen hat davon folgenden Nutzen: Dadurch, dass die Führungskraft sukzessive ihre emotionale Intelligenz er- →

menschen

→ höht, verbessert sich ihre Führungsfähigkeit. Das wiederum wirkt sich auf die Unternehmensperformance aus. Durch eine bessere Führung steigt die Mitarbeitermotivation und die Mitarbeiterzufriedenheit. Als Folge wächst die Teamperformance und damit verbessern sich die Ergebnisse. Als schöner Nebeneffekt steigt die Mitarbeiterbindung. Es besteht jedoch auch das Risiko, dass eine Führungskraft das Unternehmen verlässt, falls sie sich nicht mit der Unternehmensmission oder den Werten identifizieren kann. Dies hat Schatten-, aber auch positive Seiten. Sicherlich muss Ersatz für die Führungskraft gefunden werden, andererseits hätte sie aufgrund mangelnder Motivation vermutlich das Unternehmen sowieso verlassen.

Nutzen für die Teilnehmer

Die Teilnehmer haben zweierlei Nutzen: Sie erhöhen mit Spaß ihre emotionale Intelligenz und sind somit in ihrer beruflichen Laufbahn erfolgreicher. Daneben haben sie jedoch auch einen großen persönlichen Nutzen. Indem sie mehr Fokus auf ihre Lebensziele legen und sich bewusst sind, was ihnen wichtig im Leben und im Umgang mit anderen ist, wie sie erfolgreicher kommunizieren und nachhaltigere Beziehungen aufbauen, erhöht sich ihr persönliches Lebensglück.

Die Teilnehmer bekommen vorab entweder Fragen, einen Text zum Lesen oder eine kleine Vorbereitungsaufgabe zugesandt, damit sie sich mit dem Thema beschäftigen können. Dies hat



Emotionale Intelligenz. Götzfried zählt auf: Selbstreflexion, Selbstkontrolle, Motivation, Empathie und soziale Kompetenz.

den Vorteil, dass die Teilnehmer auf dem gleichen Wissensstand sind, sich gedanklich auf das Training und das Thema einstimmen und die Seminarzeit effizienter genutzt werden kann. Im Seminar selbst gibt es Raum für kooperatives Lernen, Transferaufgaben und Zeit zur Reflexion. Nach dem Training sind nicht nur die Trainingsunterlagen als Nachschlagewerk wichtig, sondern auch das Fotoprotokoll. Nach dem Seminar werden die Teilnehmer ermutigt, ihr erlerntes Wissen an ihr Team weiterzugeben. In internen Impulsrunden kann der Seminarteilnehmer als der „Experte“ auftreten und durch die Wissensweitergabe an künftigen Änderungen mitarbeiten.

Martin Pichler ●

Der Verlauf einer Heldenreise

Format. Dem Prinzip „Heldenreise“ liegen weltweit zahlreiche Mythologien zugrunde. Immer verlässt ein Held seine Komfortzone und besteht Abenteuer, die ihn persönlich reifen lassen. Die Star-Wars-Filme von George Lucas beruhen zum Beispiel auf den Motiven der Heldenreise.

Christopher Vogler, ein US-amerikanischer Drehbuchautor, entwarf für Hollywood eine spezielle Art der Heldenreise, die von Alexandra Götzfried zum Vorbild genommen wurde:

1. Ausgangspunkt ist die gewohnte Umgebung des Helden.
2. Der Held wird von einem Herold zum Abenteuer gerufen.
3. Diesem Ruf verweigert er sich zunächst.
4. Ein Mentor überredet ihn, die Reise anzutreten und das Abenteuer beginnt.
5. Der Held überschreitet eine Schwelle. Es gibt kein Zurück mehr.
6. Der Held wird auf eine erste Bewährungsprobe gestellt und trifft auf Verbündete und Feinde.
7. Der Held dringt bis zum gefährlichsten Punkt vor und trifft dabei auf den Gegner.
8. Hier findet die entscheidende Prüfung statt. Er muss mit dem Gegner kämpfen und ihn überwinden.
9. Der Held kann nun den „Schatz“ (das besondere, neue Wissen) an sich nehmen.

10. Der Held tritt den Rückweg an. Er entfernt sich aus der „Todeszone“.

11. Der Feind ist besiegt, der Schatz befindet sich in der Hand des Helden. Er ist durch das Abenteuer zu einer neuen Persönlichkeit gereift.

12. Der Rückkehrer wird zu Hause mit Lob und Anerkennung belohnt.

Götzfried hat für ihre Trainings mehrere „Missionen“ erfunden, die „Prüfungen“ enthalten, aus denen die „Helden“ gestärkt hervorgehen.

So heißt eine Heldenreise „Das Geheimnis des Lebenselixiers“. Der König eines Landes ist schwer erkrankt. Das Land wird von Feinden bedroht. Eine Gruppe von Helden muss die Zutaten für ein Lebenselixier sammeln, das den König retten wird. Lernziele: Es geht darum, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, innere Blockaden abzubauen, Entscheidungsspielräume zu erweitern und für andere zum „Fels in der Brandung“ zu werden.