

Toptraining für den Schützenpanzer 2000

Ab März 2005 werden 320 Rekruten jährlich mit der neuesten Trainingstechnologie ausgebildet

Ab der Frühlings-Rekrutenschule 2005, die am 15. März 2005 beginnt, werden jährlich 320 Rekruten mit den neuesten High-Tech-Trainingsmethoden ausgebildet. Es handelt sich um die Besatzungen und die Truppenhandwerker des neuen Schützenpanzers 2000. Mit einem neuartigen Gruppen-CBT (Computer Based Training) werden Systemverständnis und problemlösendes Denken im Team geschult. Das Schweizer Unternehmen Inovex Digital Training, das diese Schulung in Zusammenarbeit mit der Schweizer Armee entwickelte, ist für diese Leistung soeben unter die Top 100-Unternehmen der Welt im Bereich militärische Trainingstechnologie gewählt worden.

Wie die meisten Verteidigungsorganisationen ist auch die Schweizer Armee auf eine hochwertige und kosteneffiziente Ausbildung angewiesen. Die zunehmende Komplexität der technologischen Ausrüstung, der Rückgang an technologischem Expertenwissen und die eher kurze Ausbildungszeit in einer Milizarmee verlangen neue

Dr. Urs Guggenbühl, INOVEX Digital Training und Stabsadjutant Peter Stettler, Lehrverband Logistik 2

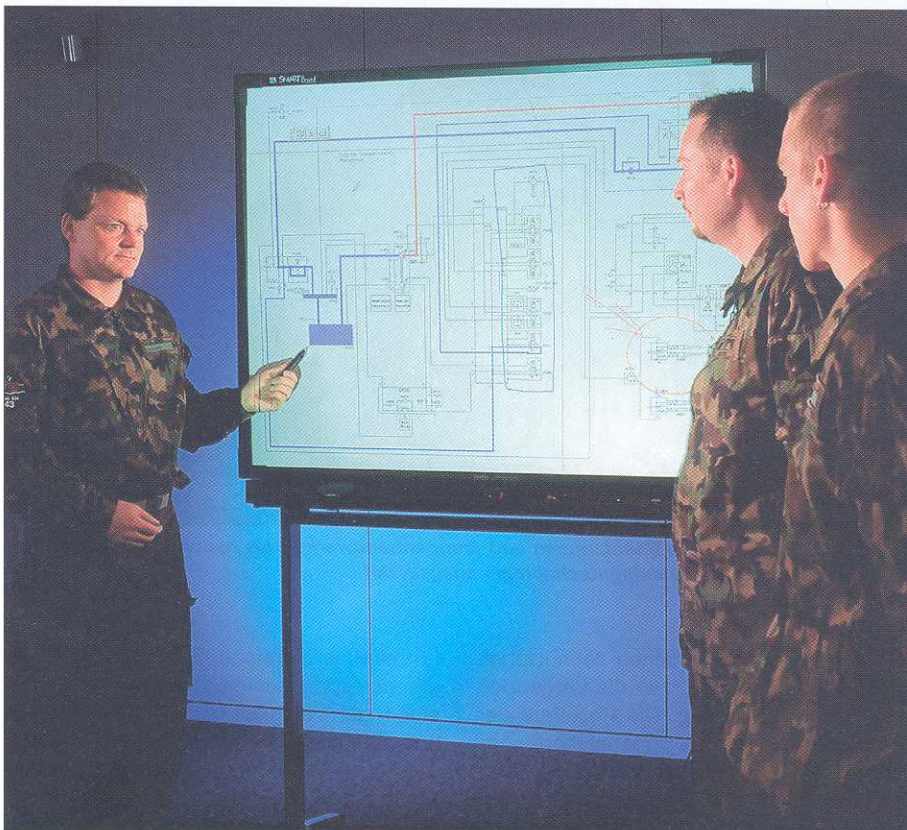
Ansätze bei der Ausbildungskonzeption. Auch Faktoren wie Sicherheit und Umweltschutz müssen immer mitberücksichtigt werden. Vor diesem Hintergrund stellen E-Learning, computerunterstützte Ausbildung und Desktop-Simulationen wirkungsvolle und kostengünstige Alternativen dar.

Neuartige Ausbildung für Schützenpanzer 2000

Mit der Beschaffung von 186 neuen Schützenpanzern 2000 durch die Schweizer Armee wurden die Weichen für ein innovatives Ausbildungskonzept gestellt. Der neue Schützenpanzer 2000 ist ein High-Tech-Waffensystem: vom integrierten Panzer-Informationssystem, der Baugruppenvernetzung mittels Datenbus, den automatisierten Steuersystemen bis hin zu den eingebauten elektronischen Handbüchern.

Ideales Lehrmittel

Neue Technologien verlangen neue Ausbildungssysteme. Eines davon ist das Inter-



In einer Vorsimulationsumgebung lösen die Rekruten unter Begleitung der Instruktoren technische Probleme und Aufgaben.

aktive Training Bord – eine der neuesten Entwicklungen auf dem Gebiet der digitalen Medientechnologien. Die Anwendung von interaktiven Training Boards bedeutet eine grundlegende Neuerung im Bereich des Computer Based Trainings. ITBs haben sich als ideales Lehrmittel und die kostengünstigste Methode der Ausbildung in komplexen Technologien erwiesen. Sie bilden die Brücke zwischen herkömmlicher computerunterstützter Ausbildung und den Bedien- und Diagnosetrainern oder realen Schützenpanzern.

Simulation statt Training am Panzer selbst

Um die Trainingszeiten am Gerät selbst so kurz wie möglich zu halten, wurde ein Instruktor-geführtes Ausbildungsprogramm mit einem Methodenmix aus E-Learning, Software- und Hardware-Simulation entwickelt. Nach einer für Besatzung und Truppenhandwerker identischen, computerunterstützten, technischen Grundausbildung absolvieren die angehenden Instandhaltungsspezialisten eine vertiefte computerunterstützte Ausbildung. Hier werden ihnen spezifische Fachkenntnisse der Waffen- und Fahrzeugsysteme vermittelt. In

einer nächsten Ausbildungsphase folgt dann die Arbeit an den Interaktiven Training Boards (ITBs). In einer Vorsimulationsumgebung lösen die Rekruten unter Begleitung der Instruktoren technische Probleme und Aufgaben.

Gruppen lernen an hinterleuchteten «Wandtafeln»

Die ITBs werden an einen normalen PC angeschlossen und sind mit einem hintergrundbeleuchteten Whiteboard versehen. Damit bilden sie eine einfach bedienbare Benutzeroberfläche, die auf systemtheoretischen Darstellungen und Schaltschemas für die Primärsysteme wie Feuerleitanlage, Elektrik, Elektronik, Hydraulik, Waffen usw. beruht. In Gruppen von drei bis vier Personen bearbeiten die Lernenden komplexe Aufgabenstellungen, die von den Instruktoren ausgewählt und auf dem ITB angezeigt werden. Individuelle Ziele können nur dadurch erreicht werden, dass die Gruppe als Ganzes lernt.

Vergleich mit Musterlösung

Die Diskussion in der Gruppe und der Zugriff auf den hypermedialen «Infopool» des

