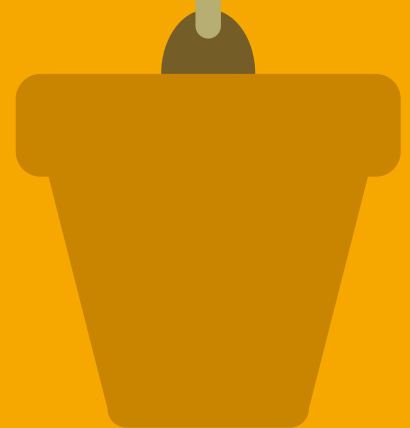


HAVE
THE END
IN MIND.

WIE SIE MIT
SKILL HERO
DEN TRANSFER
VERBESSERN.



VORWORT

Als wir begonnen haben, Trainings und Seminare mit mobilen Apps zu unterstützen, stellten wir rasch fest: allein mit der Technologie und ihren passenden Funktionen ist es nicht getan. Ein wesentlicher Erfolgsfaktor für Skill Hero ist die richtige Nutzung im Seminar.

So fragen uns viele unserer Partner und Kunden immer wieder:

»Wie setzen wir Skill Hero am besten ein?«

Zu den Pionieren der ersten Stunde zählt Anna Langheiter. Als Expertin für Trainingsdesign und Anwenderin von Skill Hero kann sie diese Brücke zwischen Präsenz und Digital hervorragend schlagen. Sie hat hier ihre Erfahrung mit Skill Hero niedergeschrieben und gemeinsam haben wir diese mit vielen Anwendungsbeispielen angereichert.

Dieses eBook soll Orientierung und Inspiration für all diejenigen liefern, die digitale Technologien in Präsenztrainings einsetzen oder es zukünftig planen.

Haben Sie weitere Erfahrungen und Ideen? Teilen Sie diese gerne mit uns, denn wir alle lernen nie aus.

Viel Freude beim Lesen,

Patrick Hypscher

Gründer und Geschäftsführer
Skill Hero GmbH



HAVE THE END IN MIND

Transfer ist das Thema für Unternehmen und Teilnehmer. Und beschäftigt damit auch uns Trainer. Denn nicht nur ich möchte, dass Trainings länger anhalten als bis zur Schwelle des Seminarraums.

Deshalb gilt für Trainings: »Have the end in mind«. Ein Unternehmen, das an mich herantritt und an einem Training oder Trainingsdesign interessiert ist, möchte, dass sich nach dem Training etwas ändert. Die Teilnehmer sollen das Gelernte im Unternehmen anwenden. Denn nur, wenn angewendet und umgesetzt wird, war das Training erfolgreich und der zuvor gepflanzte Samen ist aufgegangen.

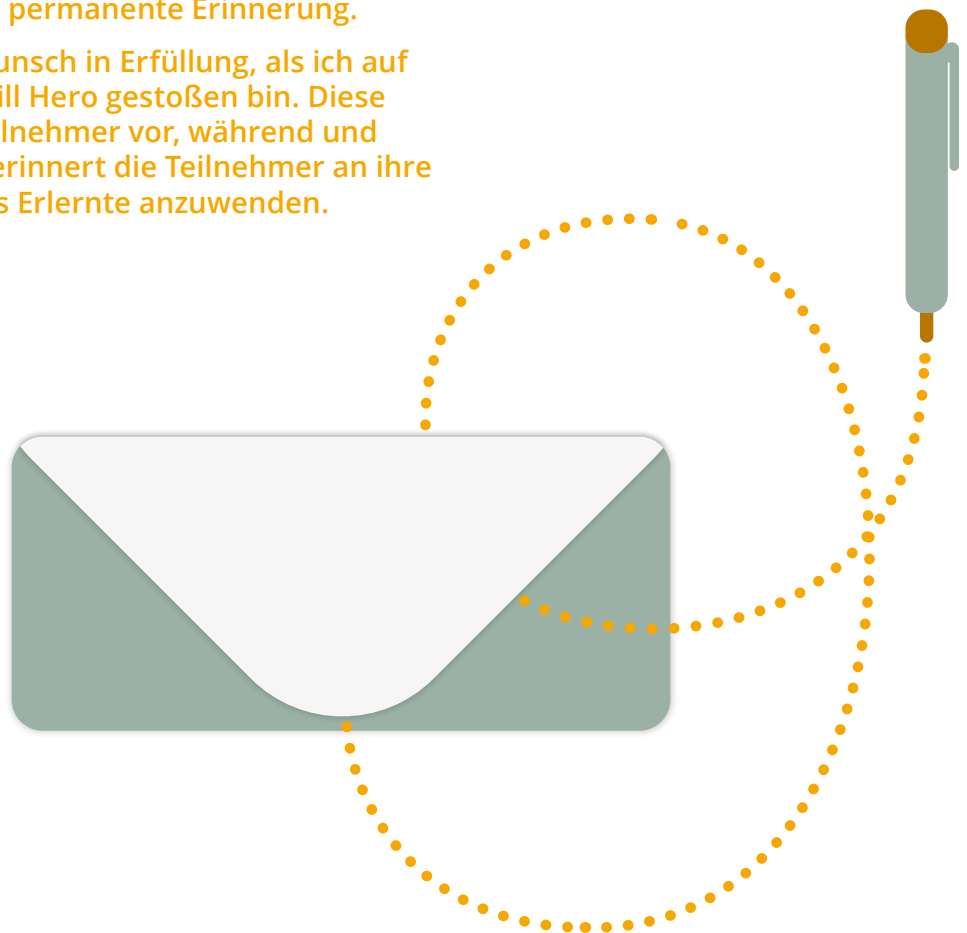
Bisher konnte ich mit den Inhalten Samen säen, ich konnte die Teilnehmer üben lassen, sodass diese Sicherheit im Umgang mit dem Gelernten bekommen und ich konnte Transferübungen anbieten.

Als bekanntestes Beispiel möchte ich den »Brief an mich selbst« erwähnen, bei dem die Teilnehmer ihre Umsetzungsziele notieren und den Brief vom Trainer später zugeschickt bekommen, um nochmals eine Erinnerung an die gesetzten Ziele zu erhalten.

Und doch weiß ich aus eigener Erfahrung als Teilnehmerin und auch als Trainerin: entweder ist die Erfahrung, die man im Seminarraum macht, so stark, dass sich die Nachhaltigkeit von selbst einstellt. Oder man benötigt eine permanente Erinnerung.

Als Trainerin ging ein Wunsch in Erfüllung, als ich auf die Transfer-App von Skill Hero gestoßen bin. Diese begleitet die Seminarteilnehmer vor, während und nach dem Seminar. Sie erinnert die Teilnehmer an ihre Ziele und hilft dabei, das Erlernte anzuwenden.

Anna Langheiter



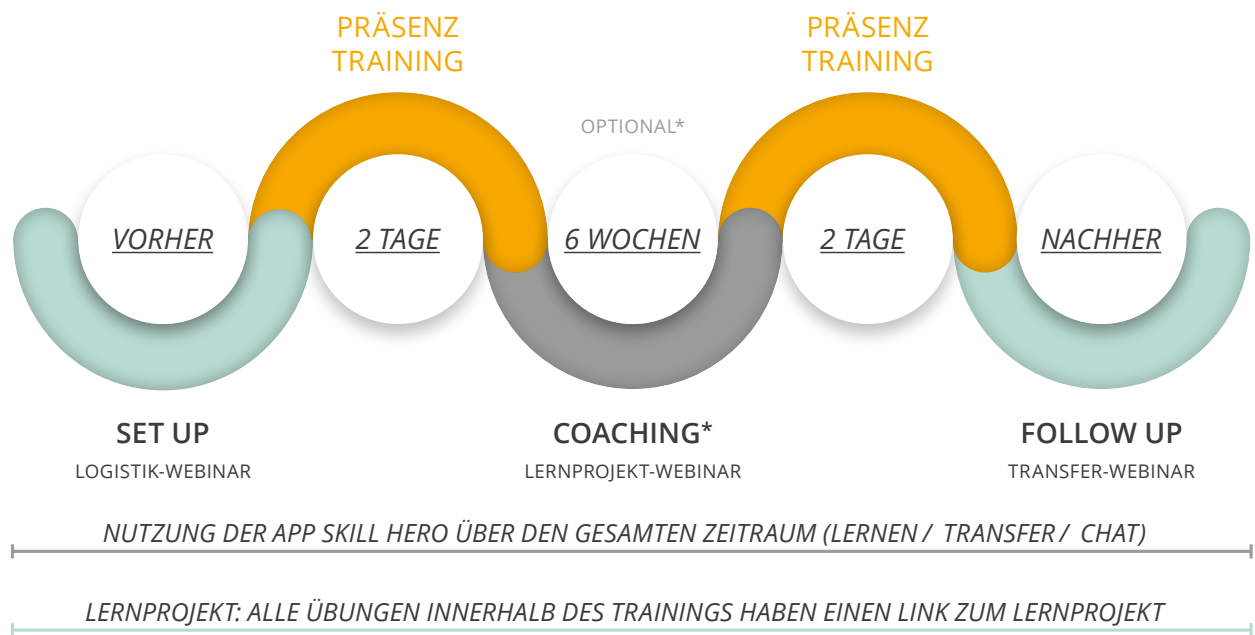
Trainingsdesign und Skill Hero – Ein Fallbespiel

Ein österreichisches Dienstleistungsunternehmen suchte einen neuen Anbieter für ein Train-the-Trainer-Seminar. In diesem Training lernen die internen Fachexperten nicht nur das Trainieren, sondern auch das Entwickeln von Trainingsmaterial und das Umsetzen in kreative und interaktive Trainings. Aufmerksam wurde das Unternehmen auf mich durch einen Artikel in »Training aktuell« zum Thema Trainingsdesign.

Im Gespräch kristallisierten sich zwei Anforderungen heraus: der Wunsch nach einem Blended Learning-Konzept und eine hohe Transferorientierung.

Angeboten habe ich dem Unternehmen eine Mischung aus Präsenztraining, Webinar und einer App, die den Lerntransfer besonders gut unterstützt.

Blended learning concept



Aufbau des Trainings

Vor dem ersten Präsenztraining findet ein Logistik-Webinar statt, in dem das Training insgesamt erklärt wird, die Anforderungen an das Lernprojekt aufgezeigt werden und die Transfer-App vorgestellt wird. Das Webinar dient dazu, dass die Teilnehmer sich im Training selbst auf echte Lerninhalte konzentrieren können – und sich nicht um logistische und technische Dinge kümmern müssen.

In den ersten beiden Tagen des Präsenztrainings lernen die Teilnehmer die Grundprinzipien zum Thema »Training designen«. Darin sind die Grundlagen der Trainingsbedarfsanalyse, der Navigator als Planungstool und Ideen für kreatives und interaktives Training enthalten. Alle Übungen im Präsenzseminar werden am eigenen Lernprojekt gemacht.

Zwischen den Trainingsblöcken findet ein Lernprojekt-Webinar statt. Es können Fragen zum jeweiligen Lernprojekt der Teilnehmer gestellt werden, genauso wie alle Fragen rund um das Thema »Train-the-Trainer«. Stellt sich schon im Vorfeld heraus, dass ein Thema eine kleine Schulung braucht, kann auch das Teil des Webinars werden. Wer mehr Unterstützung benötigt, wird gecoacht und somit in einem 1:1 Kontext unterstützt.

Im zweiten Präsenzteil »Training durchführen« lernen die Teilnehmer klassische Train-the-Trainer-Inhalte, z. B. das Leiten von Gruppen und gezielte Visualisierung. Jeder Teilnehmer

trainiert die vorbereitete Sequenz und bekommt Feedback von Teilnehmern und Trainern.

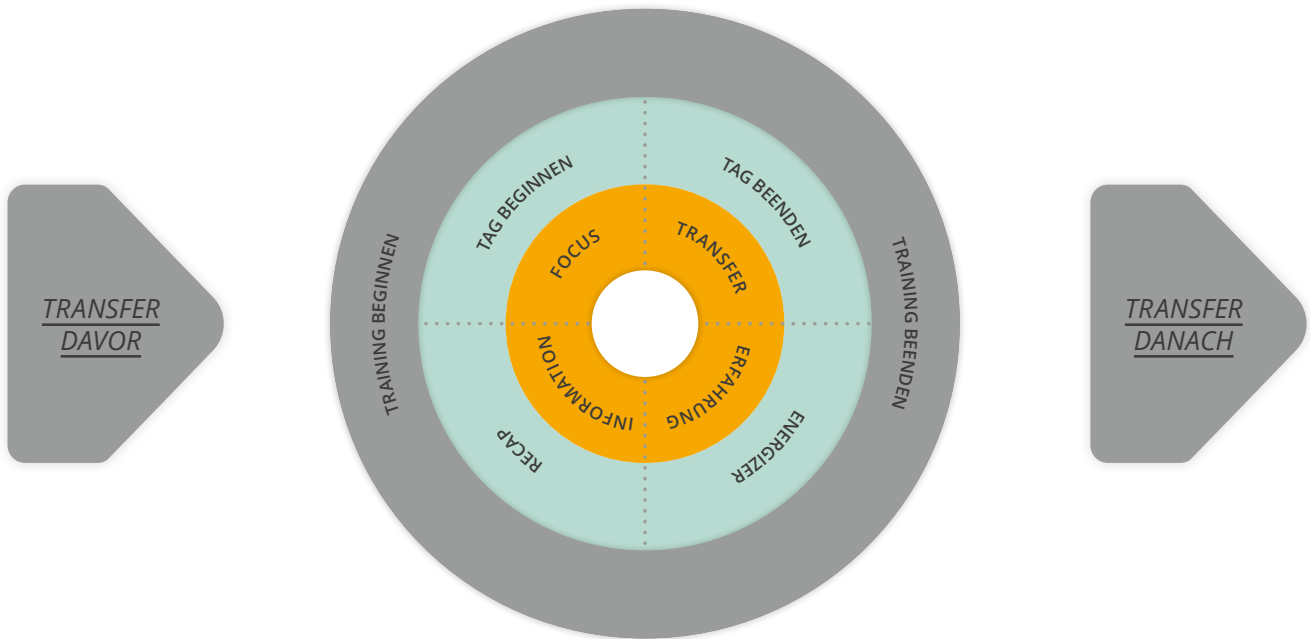
Zwei Monate nach dem zweiten Präsenzteil findet das Transfer-Webinar statt. In ihm werden Fragen zur Anwendung im Training beantwortet und es wird auf schwierige Seminarsituationen eingegangen. Es wird die Chance genutzt, Feedback über das Training einzuholen, um das Training zu verbessern.

Der Zugang auf Skill Hero bleibt den Teilnehmern auch nach dem Seminar erhalten und sie haben somit auch weiterhin Zugriff auf die Trainingsinhalte und können sich mit ihrer Seminargruppe austauschen.

Das Wunderbare an der App ist, dass der Transfer besser gewährleistet wird. Denn der Trainer ist nach Trainingsende oft nicht mehr greifbar und der Arbeitsalltag hat die Teilnehmer schnell wieder eingeholt. Doch solange das Smartphone dabei ist, ist der Transfer in der Tasche.

Trainingsdesign und die Verwendung von Skill Hero in den unterschiedlichen Phasen

Beim Design von Trainings beachte ich unter anderem zwei wichtige Prozesse: den Trainingsprozess und den Transferprozess.



Für den Trainingsprozess verwende ich ein Trainingsplanungstool: den Navigator. Er hilft dem Designer, Trainings Schritt für Schritt zu entwickeln und bildet somit ab, was in einem Training passiert.

Jedes Training wird umrahmt von »Training beginnen« und »Training beenden«. Jeder Trainingstag wird dann nochmal in »Tag beginnen«, »Recap«, »Energiser« und »Tag beenden« eingeteilt.

Jeder Tag besteht inhaltlich vor allem aus unterschiedlichen Lernmodulen. Das Modul ist die kleinste Lerneinheit und besteht aus vier Elementen: Fokus, Information, Erfahrung und Transfer. Zusammen bilden sie den Kern des Navigators.

Der Transferprozess umfasst alle Aktivitäten, die vor, während oder nach einem Training durchgeführt werden und so den Transfer sichern.

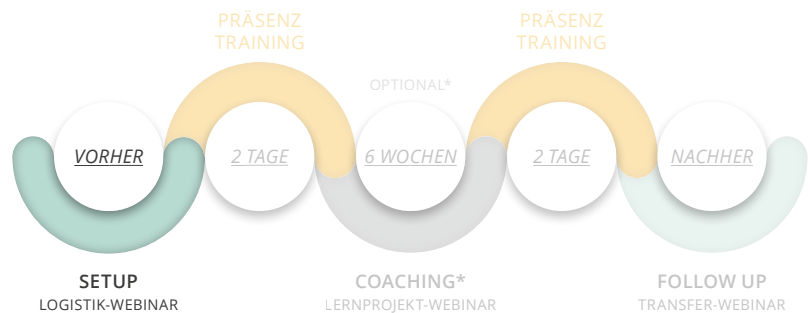
Beim Design von Trainings plane ich an unterschiedlichen Stellen und in unterschiedlichen Varianten die Einbindung von Skill Hero in den Prozess mit ein. Im Folgenden werden Varianten beschrieben, wo und wie im Designprozess Skill Hero einen guten Einsatz finden und damit den Transfer verbessern kann.

PRAKTISCHE ANWENDUNGSBEISPIELE UND MEHRWERT DER EINZELNEN FUNKTIONEN

I. Einladung zur Seminarteilnahme / Organisation

Anwendung im Fallbeispiel

Die Teilnehmer erhalten vor dem Seminar per E-Mail eine Einladung zu Skill Hero. Sie sehen die organisatorischen Informationen wie Ort, Trainingszeiten und Inhalte ein und erfahren, wer noch am Training teilnehmen wird. Über die **Chatfunktion** begrüße ich die Teilnehmer und Sorge für ein positives erstes Erlebnis.



Weitere Anwendungsbeispiele

Bereits im Vorfeld kann man als Trainer detaillierte organisatorische Informationen bereit stellen. Eine umfangreiche Anfahrtsskizze kann hinterlegt werden, ebenso wie Informationen über Vorbereitung, bestimmte Kleidung oder Ausrüstung, die die Teilnehmer mitbringen sollten.

Mehrwert für Teilnehmer

- Wesentliche Informationen vorab abrufbar
- Namen der anderen Teilnehmer über Teilnehmerliste einsehbar
- Schnelle Kommunikation mit anderen Teilnehmern, um Organisatorisches zu klären

Mehrwert für Trainer

- Technisches Setup der App erfolgt im Vorfeld, so bleibt im Seminar mehr Zeit für das Training
- Bereits vor der Veranstaltung ein direkter Kommunikationskanal zu den Teilnehmern

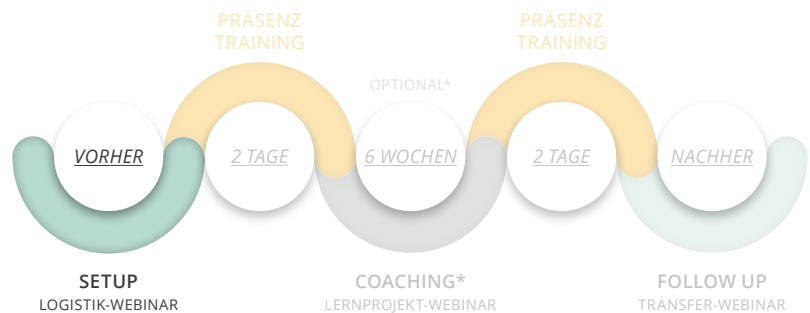
Mehrwert für HR

- Vorbereitende Unterlagen werden digital an einem Ort bereitgestellt
- Angebot einer datenschutzkonformen Chat-Möglichkeit für Teilnehmer

II. Aufgaben stellen / Transfer vorher

Anwendung im Fallbeispiel

Zwei Wochen vor Trainingsbeginn erhalten die Teilnehmer die Aufgabe, sich in Skill Hero einen Überblick über die konkreten Seminarinhalte zu verschaffen. Diese kurze Auseinandersetzung mit dem Lernstoff dient dazu, ein erstes Wissensnetzwerk aufzubauen und Neugierde zu wecken. Als Vorbereitung für das Training überlegen sich die Teilnehmer, was sie lernen und in ihrem Verhalten verändern möchten und tragen dies bei den Notizen ein.



Weitere Anwendungsbeispiele

Vor einem *Führungskräfteseminar* werden die Teilnehmer gebeten, folgende Fragen im Bereich **Notizen** zu beantworten: »Wann habe ich das letzte Mal zu mir gesagt: heute bin ich richtig gut geführt worden? Wann habe ich das letzte Mal fantastisch geführt? Wo endet Führung und wo beginnt Verführung?«

Vor einem *Projektmanagementseminar* bekommen die Teilnehmer die Aufgaben, sich im **Chat** mit zwei Sätzen vorzustellen und ihre Erfahrung zum Thema Projektmanagement zu teilen.

Für ein *Präsentationstechnikseminar* wird ein Video einer Präsentation verlinkt. Dann bittet der Trainer die Teilnehmer, das Video anzusehen und darauf zu achten, ob die Botschaft klar und verständlich ist, ob ein roter Faden erkennbar war und ob es am Schluss eine gute Zusammenfassung gab. Die Erkenntnisse daraus werden entweder privat in die **Notizen** oder in den **Chat** geschrieben.

Mehrwert für Teilnehmer

- Eigene Einstellung zum Thema erforschen
- Ziele und somit den Nutzen für sich selbst überdenken

Mehrwert für Trainer

- Auseinandersetzung mit dem Thema durch die Teilnehmer vor dem Seminar
- Erwartungen und Erfahrungen abfragen bzw. aufbauen

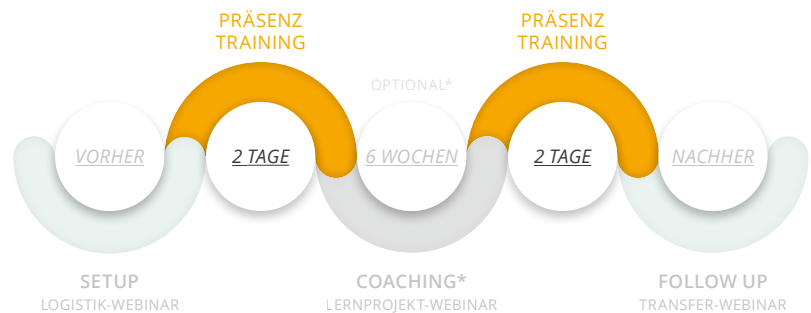
Mehrwert für HR

- Spaced learning ermöglichen
- Bezug des Seminars zur Arbeitssituation stärken

III. Inhalte in der Veranstaltung aktiv nutzen / Training - Information

Anwendung im Fallbeispiel

Teilnehmerunterlagen wandern nach dem Seminar oft in ein Regal und bleiben dort. Beim Train-the-Trainer-Seminar wird der »Navigator« mit allen Details in Skill Hero hinterlegt. Im Training bekommen die Teilnehmer die Aufgabe, ein Modul ihres Trainings anhand des Navigators zu designen – die hierfür nötigen Informationen stehen in Skill Hero bereit. Damit machen sich die Teilnehmer früh mit dem Medium vertraut – und nutzen es nach der Veranstaltung intuitiver.



Weitere Anwendungsbeispiele

In einem Training zur *gewaltfreien Kommunikation* erhalten die Teilnehmer die Aufgabe, sich ihre Gefühle und Bedürfnisse bewusst zu machen. Sollten Teilnehmer die Vielfalt von möglichen Gefühlen und Bedürfnissen nicht präsent haben, schlagen sie diese bei den **Inhalten** in Skill Hero nach und bearbeiten dann die Aufgabe.

In einem Training zum Thema *Präsentationstechnik* werden die **Inhalte** hinterlegt und im Seminar bearbeitet. Gleichzeitig gibt es eine Checkliste, anhand derer sich die Teilnehmer bei den Live-Präsentationen gegenseitig beurteilen. Somit ist die Checkliste für gute Präsentationen bekannt und es kann auch nach dem Seminar darauf zugegriffen werden.

In Trainings können Teilgruppen über einige Stunden räumlich getrennt werden, um Aufgaben zu bearbeiten oder Orte zu besuchen (»Journeys«). Mit Skill Hero geben sich die Gruppen Updates, Tipps oder auch zusätzliche Rätsel. Ebenso kann Skill Hero als Dokumentation für das Gruppenergebnis genutzt werden, so dass zum Beispiel die erste Gruppe ein Bild des Zielpunktes teilen muss.

Mehrwert für Teilnehmer

- Medienmix erleben, manche Teilnehmer präferieren digitale Unterlagen
- Teilnehmer erleben bereits in der Veranstaltung den Umgang mit Skill Hero und nutzen es später intuitiver

Mehrwert für Trainer

- Unterlagen einmalig auf Skill Hero hochladen und für andere Trainings nutzen
- Unterlagen jederzeit durch Trainer und HR aktualisierbar

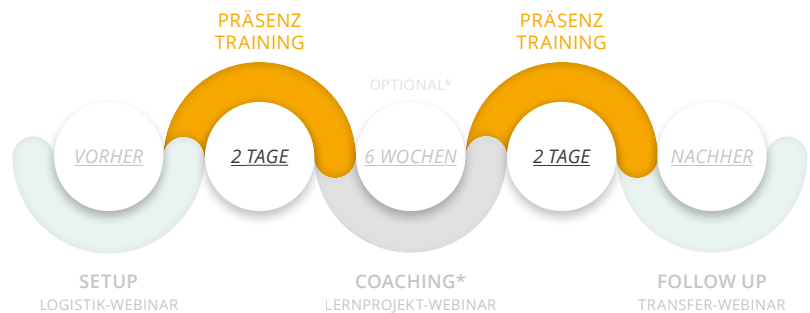
Mehrwert für HR

- Einfach aktuelle Informationen / Berichte aus dem Unternehmensgeschehen einbinden
- Gedruckte Veranstaltungsunterlagen sparen

IV. Wissen festigen / Training – Recap

Anwendung im Fallbeispiel

Wiederholungen oder Recaps, wie ich sie nenne, sind bei mir wichtiger Bestandteil jedes Trainings. Jeden Tag werden im Training circa vier Themenblöcke behandelt. Am nächsten Tag teile ich die Teilnehmer in vier Gruppen ein. Die Aufgabe der Gruppen ist es, in 140 Zeichen als Tweet ein Thema zu erklären. Dazu sollen noch drei Benefits des Themas auf den Flipchart geschrieben werden. Die Teilnehmer bringen die Quintessenz zu Papier, machen Fotos davon, teilen sie über die Foto-Sharing-Funktion von Skill Hero und dokumentieren es so für die Zukunft.



Weitere Anwendungsbeispiele

Bei einem *Six-Sigma Black Belt Training* wird über die vier Trainingswochen viel Statistik behandelt. Um das Thema auch zwischen den Wochen aktuell zu halten, werden kleine Case Studies in den Chat gestellt mit der Frage: »Welches Diagramm ist das richtige für diese Situation? Wie würdet ihr hier die Daten darstellen?«

In einem Training zum *Projektcoaching* werden Frage-techniken geschult, welche die Teilnehmer anwenden sollen, um Coachees später adäquat zu unterstützen. Der Trainer spielt nach einem Modul über Fragetechniken immer wieder Situationen in den Chat ein und fragt: »Mit welcher Frage reagieren Sie auf diese Situation?« So werden die Teilnehmer animiert, das Gelernte anzuwenden.

Mehrwert für Teilnehmer

- Festigung des Gelernten durch Wiederholung / Recap und Anwendung
- Dokumentation wird selbst erstellt und hat damit einen persönlichen Bezug

Mehrwert für Trainer

- Im Recap Wissenslücken erkennen und beheben; die Dokumentation dessen ist für den Trainer später verfügbar
- Die Teilnehmer übernehmen einen Teil der Dokumentation selbst

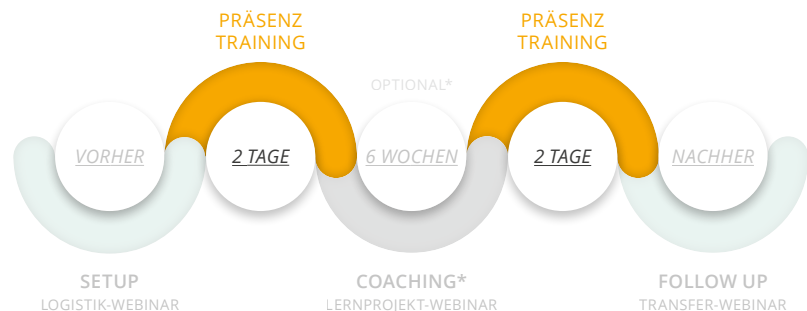
Mehrwert für HR

- Spaced learning, Transfer wird auch Wochen später geübt
- Erfahrungs- und Wissensaustausch der Teilnehmer nach der Veranstaltung

V. Fotos im Seminar machen und teilen / Transfer während

Anwendung im Fallbeispiel

Fotos machen? Kein Problem. Die Flips und Pins sind schnell abfotografiert. Vor Beginn des zweiten Präsenztrainings drucke ich das gesamte Fotoprotokoll des ersten Teils aus und lege es ungeordnet auf den Fußboden. Die Teilnehmer werden aufgefordert, die Blätter in Themengruppen zu sortieren und die Gesamtreihenfolge des Trainings abzubilden. Diese Methode – genannt Megamindmap – hat den Sinn, dass die Teilnehmer das Training intensiv reflektieren. Um die Aufmerksamkeit nochmals zu fokussieren, soll jeder Teilnehmer das für ihn wichtigste Flipchart fotografieren, eine Notiz dazu schreiben und im Anschluss den anderen Teilnehmern vorstellen.



Weitere Anwendungsbeispiele

Zum Thema *Prozessverbesserung* sollte eine Kleingruppe eine Aufgabe mit Holzstäbchen lösen. Die Gruppe hatte eine tolle Idee, wie die Aufgabe leicht zu lösen sei, hat es aber so durchgeführt, wie es ursprünglich erklärt wurde. Auf die Rückfrage, warum das so gelaufen sei, folgte die Erklärung: wir haben es so gemacht wie immer, weil wir das schon kannten. Die Teilnehmer dieses Trainings brauchen nur ein Holzstäbchen zu sehen und wissen, dass Prozessverbesserung damit verbunden ist, Neues auszuprobieren. Jetzt einfach ein Foto von dem Holzstäbchen machen und die Teilnehmer wissen, was damit gemeint ist. Zu dem Foto notiert sich jeder Teilnehmer, was er aus der Übung und aus dem gesamten Seminar mitnehmen und im Arbeitsalltag verändern wird.

In einem Seminar zum Thema *Arbeitsicherheit* werden die Fotos von sicherheitsrelevanten Themen in Skill Hero geladen. Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe, sich mit Fotos und Inhalten vertraut zu machen. Sie werden dann durch die eigene Produktion geschickt. Dabei sollen sie darauf achten, wo sie auf die sicherheitsrelevanten Themen stoßen. Sie sollen Fotos davon machen, wo die Sicherheit eingehalten wird und wo noch Verbesserungspotential herrscht. Die Fotos wiederum werden direkt vom Smartphone auf den Beamer gespielt oder in der Gruppe geteilt.

Egal welches Thema, mit Skill Hero kann schon während der Veranstaltung das **Fotoprotokoll** erstellt werden. Teilnehmer und Trainer machen Fotos und teilen sie mit der Gruppe. Dies kann durch eine einzelne Person für alle oder verteilt durch mehrere Personen erfolgen.

Mehrwert für Teilnehmer

- Fotoprotokoll ist schnell verfügbar
- Teilnehmer wählen selbstverantwortlich, was sie wie dokumentiert haben möchten

Mehrwert für Trainer

- Dokumentation kann durch Teilnehmer erfolgen
- Fotodokumentation wird nicht aufwendig als Präsentation aufbereitet, sondern über Skill Hero

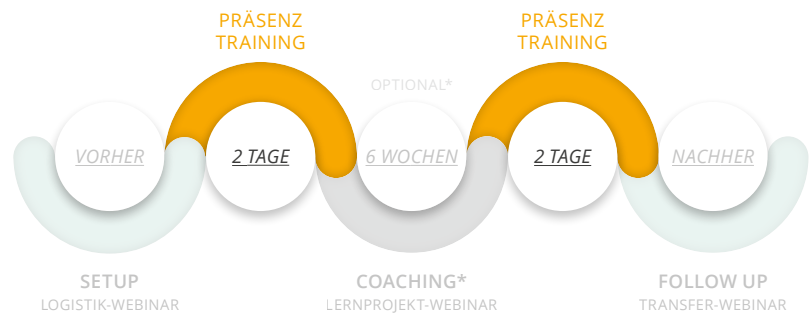
Mehrwert für HR

- Der Prozess der Fotodokumentation fällt nicht mehr an

VI. Übungen durchführen und reflektieren / Transfer während

Anwendung im Fallbeispiel

Im ersten Präsenztraining »Trainings designen« ist die Trainingsbedarfsanalyse ein wichtiges Thema. Nach der Erklärung, worum es geht und worauf zu achten ist, erarbeiten die Teilnehmer in Dreiergruppen eine Trainingsbedarfsanalyse für ihr jeweiliges Projekt. Die gemachten Erfahrungen und Aha-Effekte tragen die Teilnehmer direkt als **Notizen** ein. Zwischen den Modulen arbeiten die Teilnehmer an ihren eigenen Projekten. Der Fortschritt wird dokumentiert und als PDF-Datei in den Bereich **Medien** hochgeladen.



Weitere Anwendungsbeispiele

Sobald die Übung vorbei und die Erfahrung gemacht ist, sollten die Teilnehmer reflektieren:

- *Hat ihnen das vorher Gelernte bei der Übung geholfen?*
- *Was konnten sie anwenden und wie haben sie es angewendet?*
- *Klappte das gut? Welche Erfahrungen haben sie damit gemacht?*
- *Was könnte noch besser werden beim nächsten Mal?*

Jetzt tragen die Teilnehmer diese Lernerfahrungen in die **Notizen** ein oder definieren diese als **Umsetzungsziel**.

Gruppen, die sich über mehrere Wochen oder Monate ziehen, nutzen Skill Hero, um ihre Arbeitsergebnisse als PDF bereit zu stellen, sich auszutauschen, Fragen zu beantworten und bei Projekten zu unterstützen.

Mehrwert für Teilnehmer

- Wesentliche eigene Erkenntnisse und Arbeitsergebnisse an einem Ort verfügbar
- Bereitstellung von Anwendung und Erinnerungsfunktion der App bringt Inhalte und Erlerntes aus der Präsenzveranstaltung in den Arbeitsalltag zurück

Mehrwert für Trainer

- Arbeitsergebnisse der Gruppen zentral an einem Ort vorgehalten

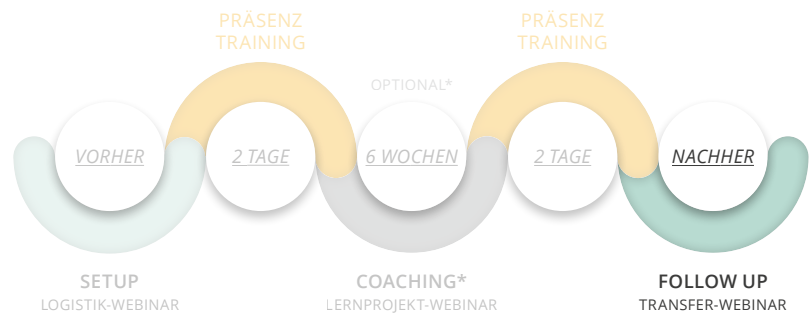
Mehrwert für HR

- Gruppenergebnisse und Arbeitsaufgaben auf einer Plattform gebündelt

VII. Eigenständige und individuelle Ziele setzen, die in den eigenen Alltag passen / Transfer nachher

Anwendung im Fallbeispiel

Am Ende des Trainings gibt es eine ausführliche Reflexionsrunde. Die Teilnehmer fassen das Training zusammen, die Inhalte, die Übungen und was sie für sich mitgenommen haben. Darauf aufbauend setzen sie **Ziele**, die in der App festgehalten werden. Diese werden dann mit der Häufigkeit der Anwendung (2x pro Woche) und der Häufigkeit der Erinnerung (lieber 5x erinnern, damit ich es auch 2x wirklich mache) eingegeben. Durch die **Erinnerungsfunktion** bleibt das Ziel im Kopf der Teilnehmer und wenn eine Tätigkeit erfolgreich durchgeführt wurde, ist durch einfaches Tippen der Erfolg dokumentiert.



Weitere Anwendungsbeispiele

Der Teilnehmer setzt sich in einem Training zum Thema *Feedback geben und nehmen* das **Ziel**, dass er 3x pro Woche jemandem Feedback geben möchte. Nach jeder Durchführung kann er sich **Notizen** machen, wie gut es gelungen ist und was er besser machen kann.

Die Teilnehmerin setzt sich in einem Seminar zum Thema *Delegieren als Führungskraft* das Ziel, bei delegierten Aufgaben stets den Bezug zu den Teamzielen zu erklären. Die **Erinnerungen** helfen ihr dabei, dieses Ziel im Alltag anzuwenden.

Mehrwert für Teilnehmer

- Regelmäßige Erinnerung an die Ziele
- Erfolgskontrolle durch Antippen nach dem Durchführen des Ziels
- Eine Historie zeigt den Grad der Zielerreichung an

Mehrwert für Trainer

- Training wirkt über die Schwelle des Seminarraums hinaus
- Transfer wird in der Veranstaltung explizit thematisiert und auf eine verbindlichere Stufe gehoben

Mehrwert für HR

- Nachhaltigkeit stärken
- Selbststeuerung der Teilnehmer fördern



Mein persönliches Resümee:

»Ich war lange auf der Suche nach einem Tool, bei dem ich den Transfer wirkungsvoll unterstützen kann. Skill Hero macht es möglich – die App hilft den Teilnehmern bei der Zielerreichung. Dass die Teilnehmer gleichzeitig Zugang zum Trainingsmaterial haben und jederzeit in der Tasche haben, ist ein wunderbarer Zusatznutzen.«

ANNA LANGHEITER

Anna Langheiter ist Expertin für kreatives Trainingsdesign für lebendige und nachhaltige Lernprozesse. Sie designt passgenaue Trainings, mit denen Unternehmen ihre Mitarbeiter selbst weiterentwickeln können. Die leidenschaftliche Wahl-Wienerin hat sich damit auf Unternehmen spezialisiert, die auf dem nationalen und internationalen Markt zuhause sind und selbst interne Trainer ausbilden oder ausbilden wollen. Dies hat den positiven Nebeneffekt, dass Wissen im Unternehmen gehalten und weitergegeben wird.

»Anna Langheiter - design.train.mastery« steht für das Designen und Trainieren von Trainings, die am Ende der Zusammenarbeit exzellente Trainer hervorbringen, die in deren Unternehmen für ständige Weiterentwicklung sorgen.

Im Februar 2016 gewann sie den 1. Deutschen Trainer-Slam.

Anna Langheiter

Redtenbachergasse 6/6a

1160 Vienna

Austria

T + 43 699 110 348 30

al@annalangheiter.com

www.annalangheiter.com



SKILL HERO GMBH

KÄTHE-NIEDERKIRCHNER-STR. 4
10407 BERLIN

HELLO@SKILLHERO.DE
+ 49 (0) 30 220 116 90

ANNA LANGHEITER UND SKILL HERO GMBH
CC BY NC SA 4.0