

Hochschule Kempten
University of Applied Sciences

Wissenserwerb in agilen und kooperativen Bildungs-Szenarien

Prof. Dr. T. Falter (OTH Regensburg)

Prof. Dr. M. Jüster (HS Kempten)

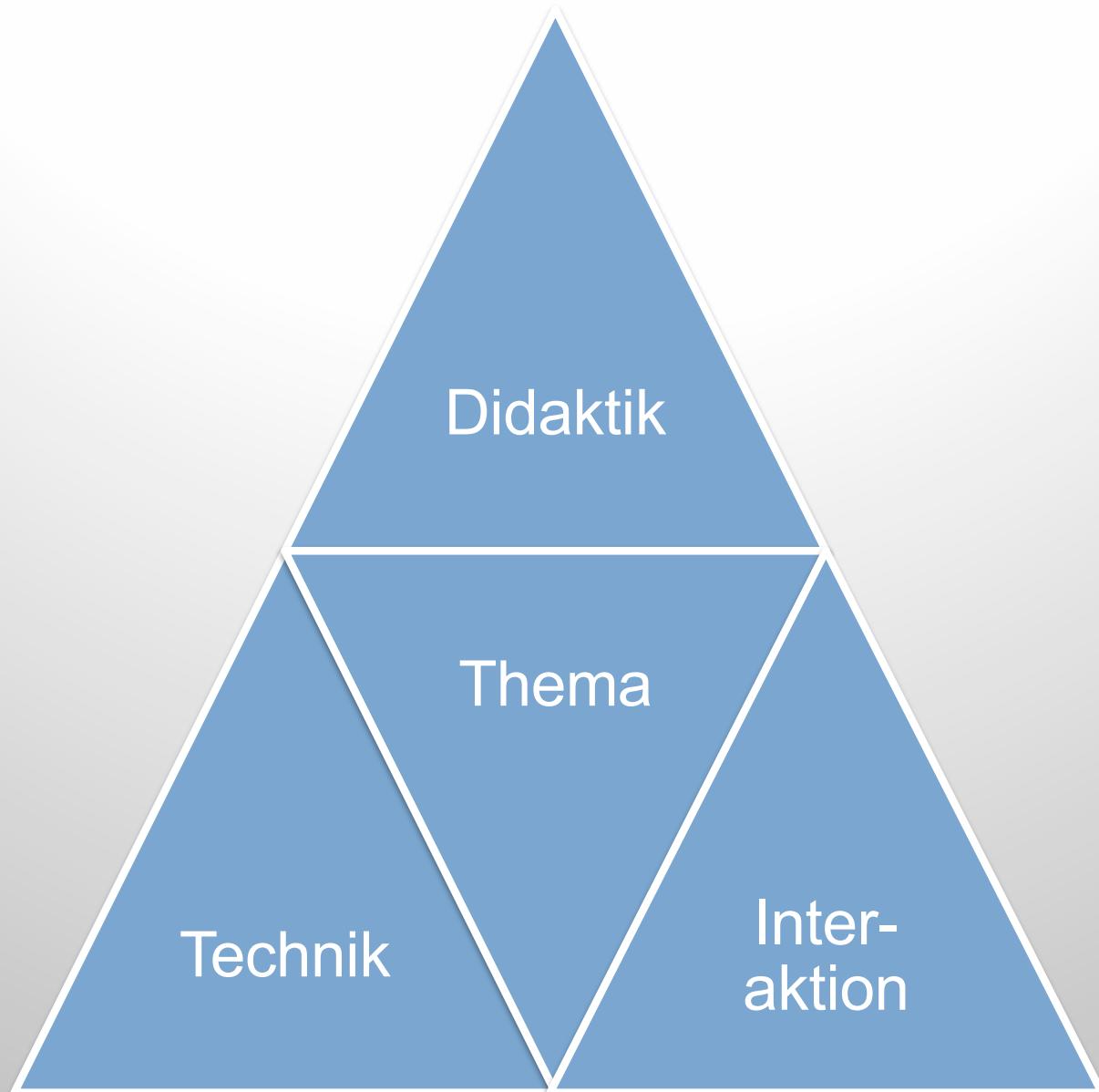
Prof. Dr. A. Mueller (HS Kempten)



Ausgangssituation:

- HR-Pflichtveranstaltung für das 3. Semester Tourismus-Management
- Ca. 150 Studierende in einer Pflichtveranstaltung
- Erstmals als Digitale Veranstaltung angeboten
- Pandemie-Beschränkungen
- Bring your own device (BYOD)

Didaktisches Dreieck in der virtuellen Lehre

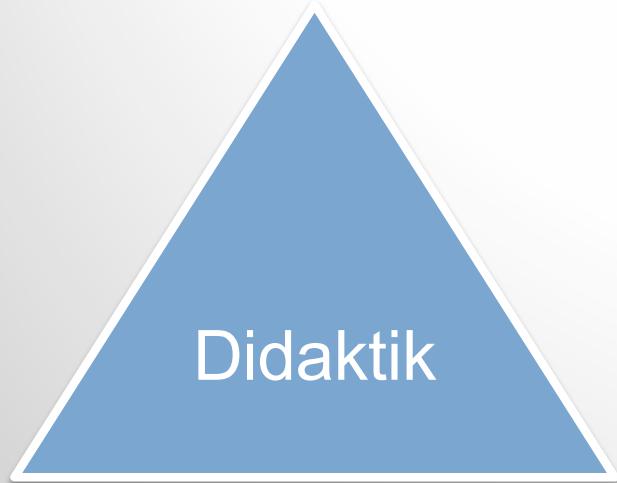




Thema

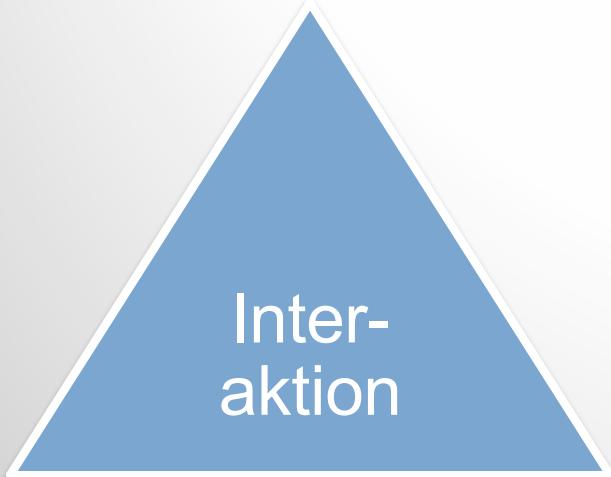
Thematische Relevanz:

- Gegenwartsbedeutung
- Innovationsgrad (Zukunftsbedeutung)
- Übertragbarkeit/Skalierbarkeit
(Exemplarische Bedeutung)
- Anschlussfähigkeit



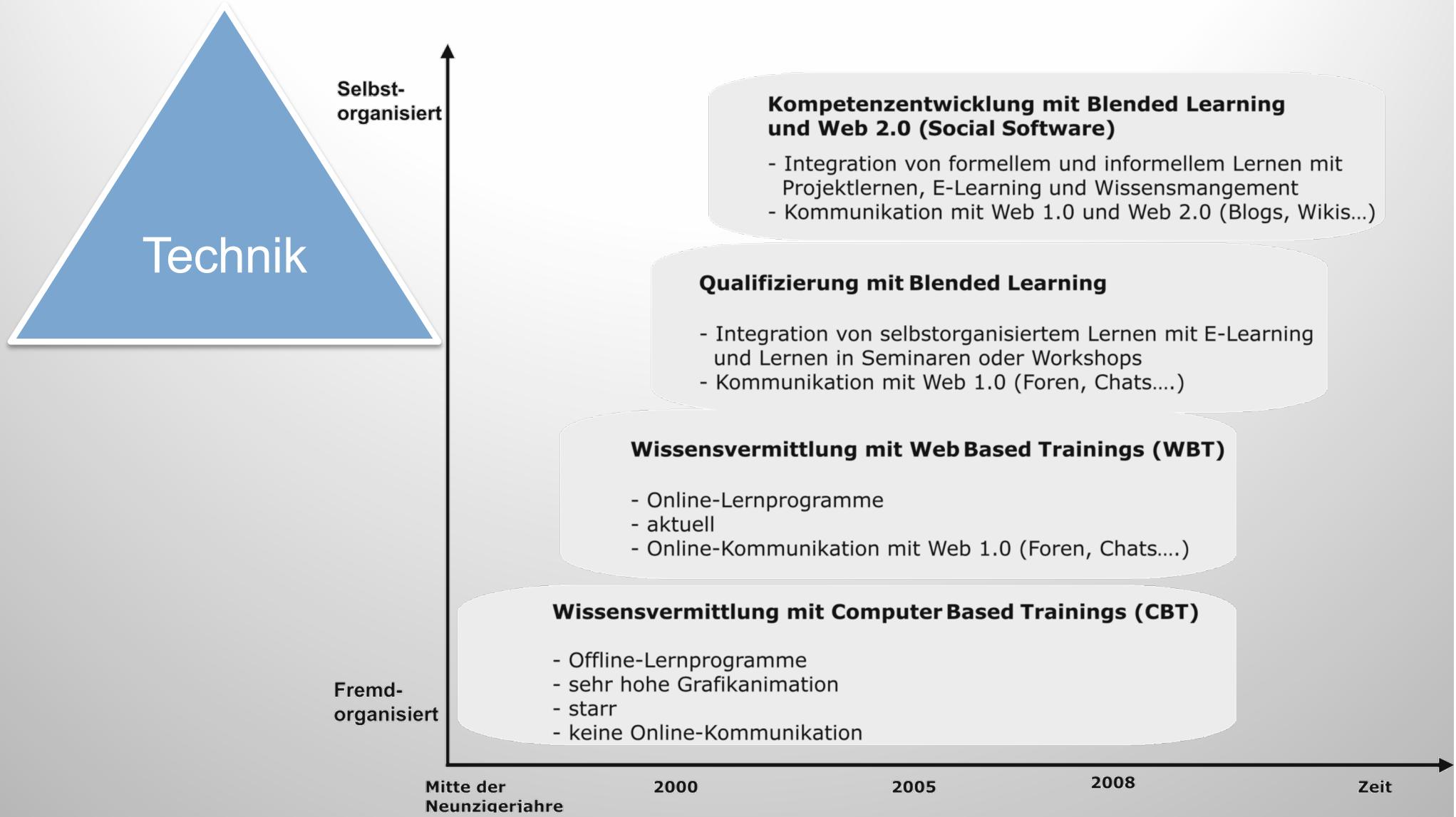
Didaktische Analyse:

- Vor-Strukturierung (Montessori)
- Zugänglichkeit (Klafki)
- Prozessfähigkeit
- Storytelling



Interaktion:

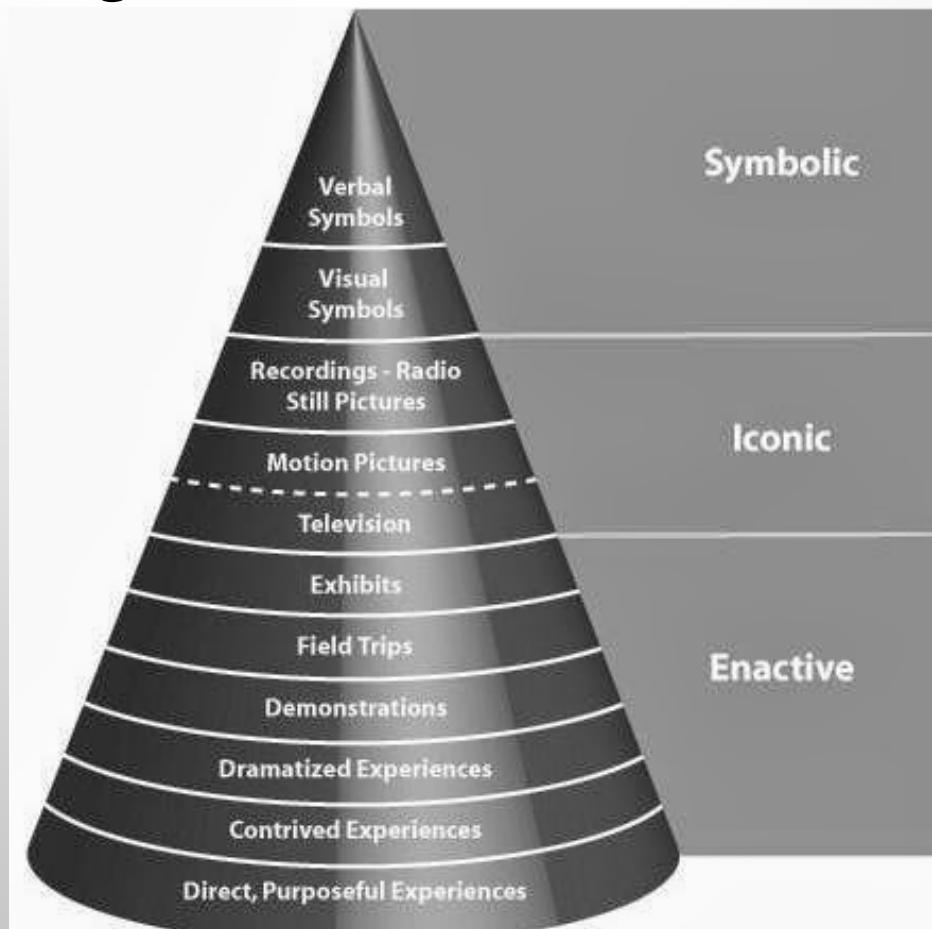
- Kommunikation in der Gruppe
- Wahlmöglichkeiten in der Bearbeitung
- Zugang zu weiteren Ressourcen
- Zugang zur weiteren Expertise
- Kompetition in der Gruppe
- Kompetition zu weiteren Beteiligten
- Gratifikation
- Räume zur Metareflektion

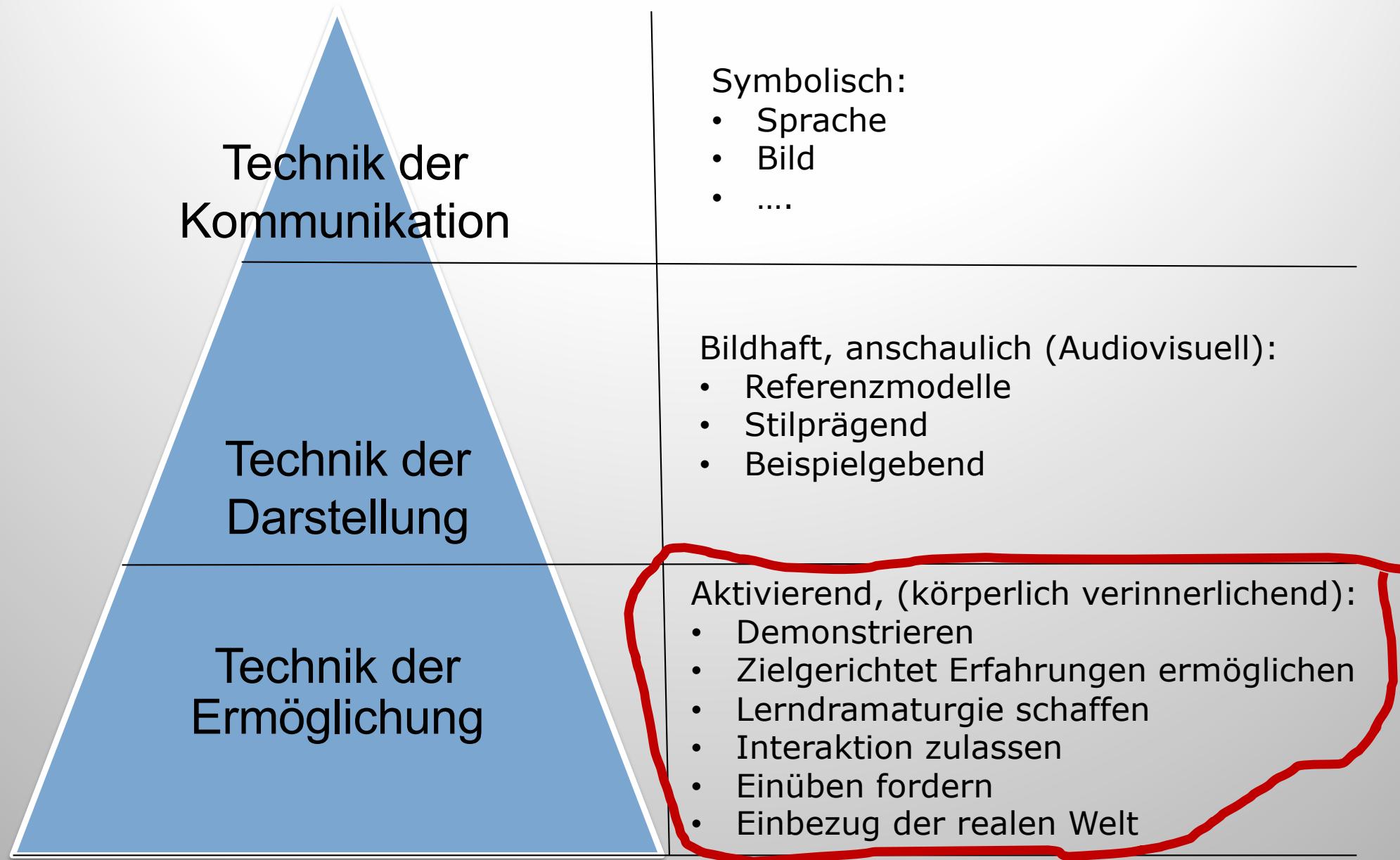




Technik

Technik: Edgar Dale (1900-1985)







Umsetzung der Aufgabenstellung/Didaktik:

- Thema: Einführung in HR (4 SWS)/Recruiting-Praxis
- Aufteilung der Inhalte auf zwei Dozenten
- Verzahnung der Aufgabengebiete mit einer
- Realen Aufgabenstellung
- Kooperation mit dem Kanton St. Gallen
- Aufteilung der Kohorte in drei Gruppen und acht Temas
- Lernkontrolle anhand von 6 Kurzvorträgen (á 10 Min) pro Gruppe
- Nutzung von TERF, Zoom und moodle
- Einrichtung eines TERF-Café zur Prozesskommunikation
- Kompetition und Gratifikation



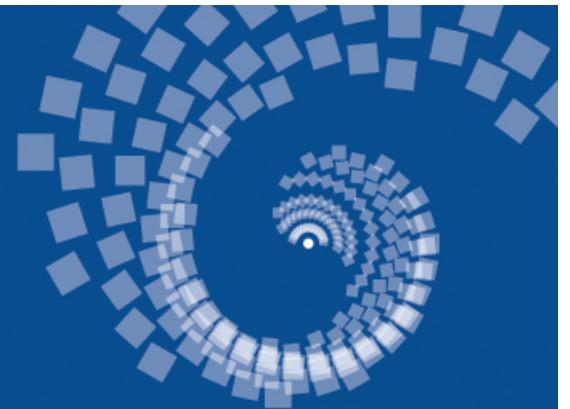
Erfolgsfaktoren:

- Teamwork
- Prozess- und Handlungsorientierung
- Strukturierter Erfahrungs- wie Lernraum
- Schnelle Rückmeldung (Quick Response)
- Fallbasiertes Arbeiten (Real Case)
- Kompetitives Arbeiten
- Metakommunikation und -reflektion
- Zielgerichtete Anleitung
- Nutzung einer Technik der Ermöglichung



Hemmnisse:

- Veraltete Technik der Endgeräte
- Schlechte Netzverbindung
- Datensicherheit
- Mangelnde Erfahrung der TN in der technischen Nutzung
- Hoher Anfangsaufwand (Dozenten wie Nutzer)
- „Spread“ der TN im Bezug auf Aneignung, Motivation und Kompetenz
- „Übersättigung“ durch „Zwangsdigitalisierung“



Hochschule Kempten
University of Applied Sciences

2 Gruppen:

- Mensch & Motivation
- Technik & Skills



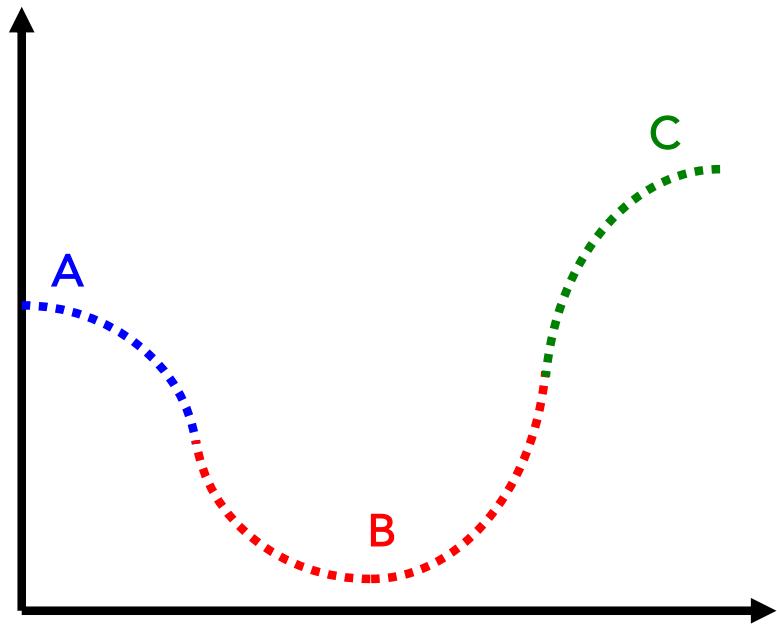
Wie arbeiten wir in Vorlesung zusammen?

Stufen der Zusammenarbeit	Lernstufen	Tätigkeiten	Kommunikations-tools	Reflexionstools
5. Transferieren und anwenden	3. Erfahrungs-lernen Skill-Level Experte, Innovator	Gem. Vorstellungen über Wirklichkeiten anpassen, z.B. Debatte führen	zoom	fs me & my team: Team Konflikte verstehen und steuern, Skills weiter ausbauen
4. Kolaborieren	2. gem. theor. lernen Skill-Level Anwender	Gem. Vorstellungen über Wirklichkeiten erzeugen → Design thinking (Inhalt) → Ziel/ Beziehungs-Konflikte im Team	zoom terf (team rooms + growspaces)	teamlog: gem. Erfahrungen sammeln fs me & my team: Team Konflikte verstehen und steuern concept maps (Zusammenhänge erkennen, Lücken identifizieren)
3. Kooperieren		Arbeitsergebnisse gegenseitig zur Verfügung stellen (share)	dropbox, terf (team rooms), ...	-
	1. ind. theor. lernen Skill-Level Anfänger bei bestimmten fachl. Skills	Fragen formulieren, Antworten finden → Definitionen, Prozesse → Skill-Lücken identifizieren → Arbeitsergebnisse	-	mindpod: Fragen sammeln / reflektieren mind maps (Fragen / Antworten sammeln) fs me: Skills & Energie messen und feedback bekommen fs me & my job: check Jobfit, näch. Training
2. Koordinieren		Ziele setzen, Aufgaben aufteilen (devide)	dropbox, whatsapp	fs me & my job: passende Aufgaben (Skills & Energie)
1. Kommunizieren		Informationen teilen (share)	mail, zoom, terf, whatsapp, ...	fs me & my team: wie User zentriert kommunizieren
	0. ind. Lernen lernen	Ziele setzen, informieren, ..., reflektieren		fs me: mich selbst führen Skills messen Lernzyklus



Neue Tools werden nur dann genutzt, wenn

- diese von Anfang für den Einstieg so wenig Barrieren wie möglich bieten, z.B. Zeit für Installation, Usability, Performance, ...
- alle Teilnehmer diese gemeinsam nutzen,
→ Parallelwelten, z.B. zoom parallel zu terf, erschweren Umstieg
- genügend Unterstützungsangebote vorhanden sind, z.B. Sprechstunde, Kaffeestunde, Tutor*in
- die Notwendigkeit / Mehrwert gesehen wird und im Verhältnis steht zum Aufwand
- die Anzahl der neuen Tools / Methoden akzeptiert wird und im Bezug steht zu Lernzielen



Phase A:

- motivieren (erste Ideen, Neugier)
- informieren (Tutorials ansehen)

Phase B:

- Tool installieren
- handeln (erste Erfahrungen sammeln)

Phase C:

- häufiger nutzen (Vorteile erkennen)
- Spaß haben + Vorteile nutzen



13 Einen Mercedes in der Garage, aber der Führerschein fehlt? Über die ...

243



Abb. 13.3 Klassen von IT-Werkzeugen für die Zusammenarbeit von Knowledge Workers.
(Quelle: Eigene Darstellung)

Baumgarten/Müller 2020