

**Hochschule Kempten**  
University of Applied Sciences

## Wissenserwerb in agilen und kooperativen Bildungs-Szenarien

Prof. Dr. T. Falter (OTH Regensburg)

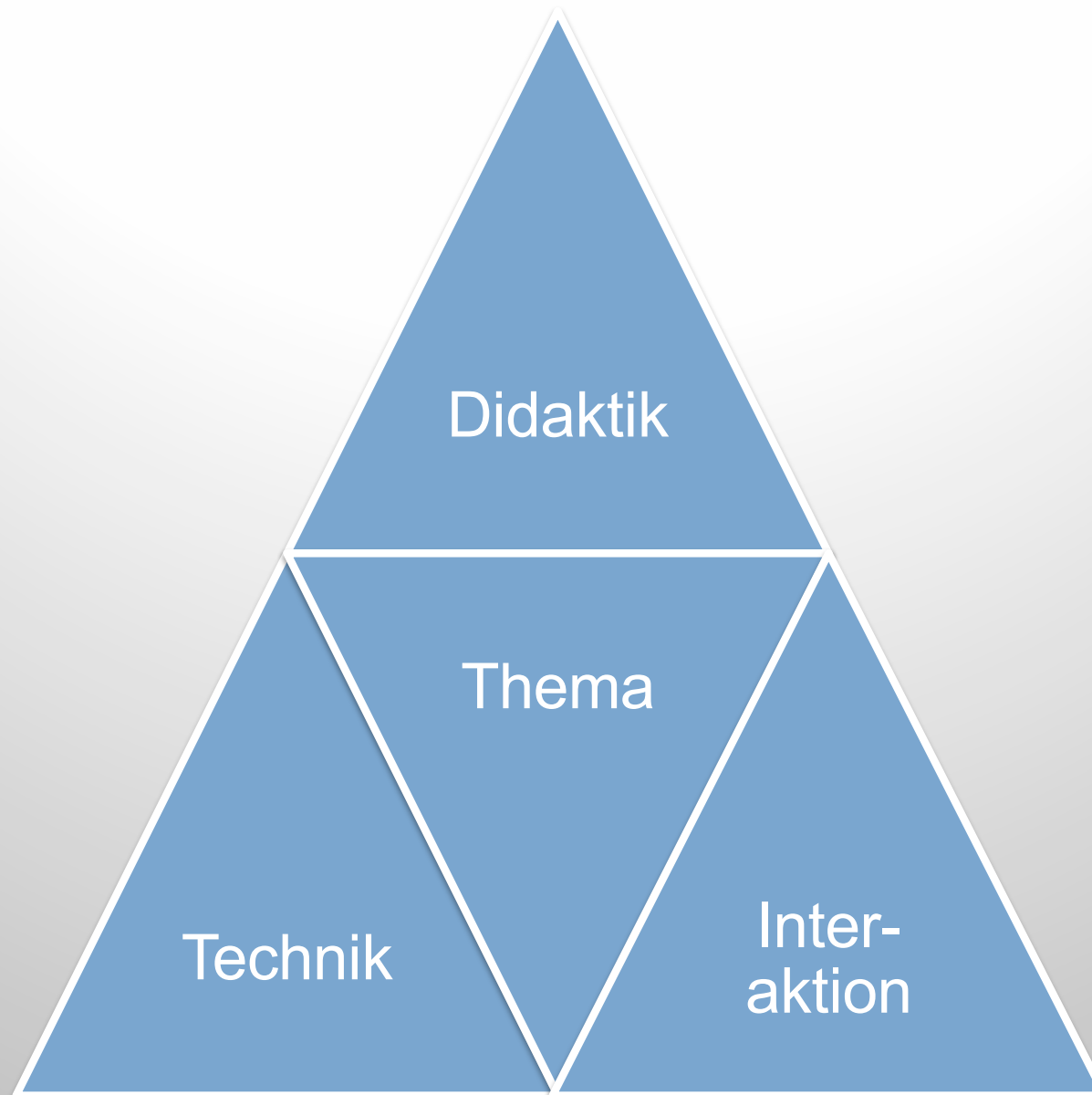
Prof. Dr. M. Jüster (HS Kempten)

Prof. Dr. A. Mueller (HS Kempten)



# Ausgangssituation:

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

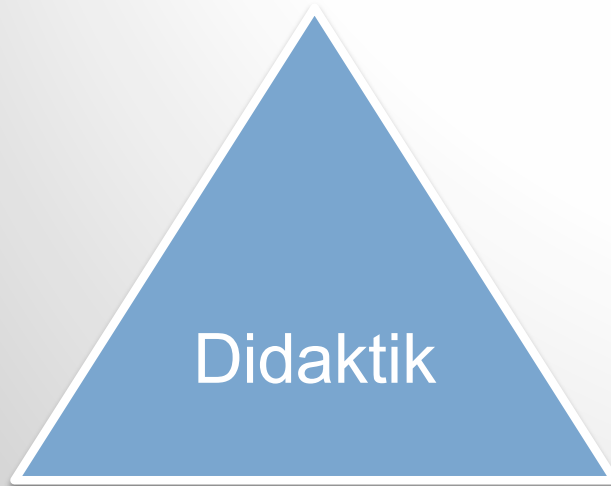




Thema

## **Thematische Relevanz:**

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



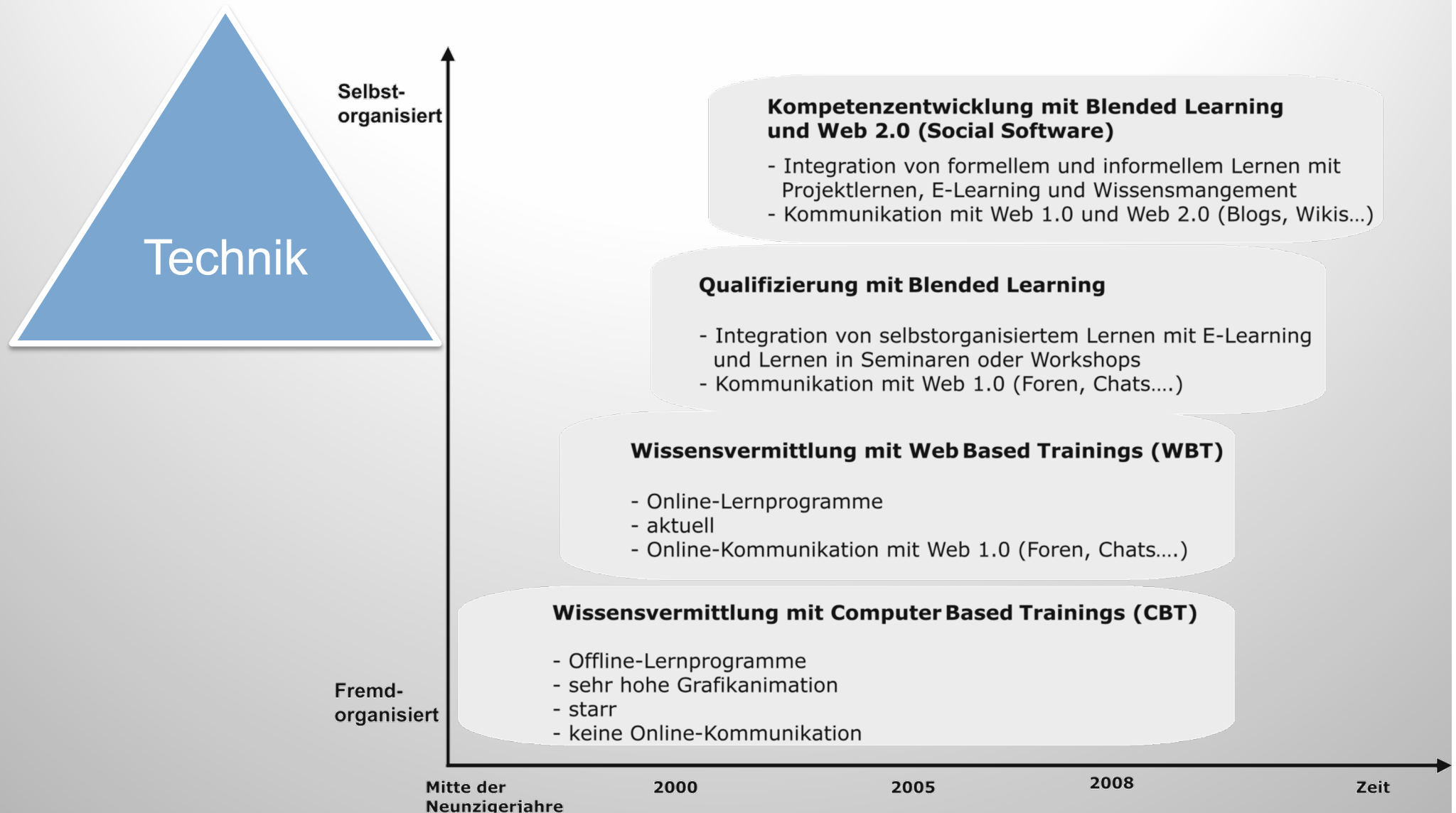
## **Didaktische Analyse:**

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

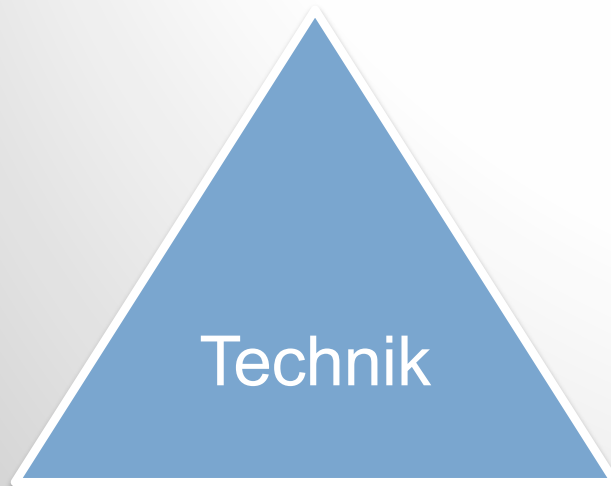


## Interaktion:

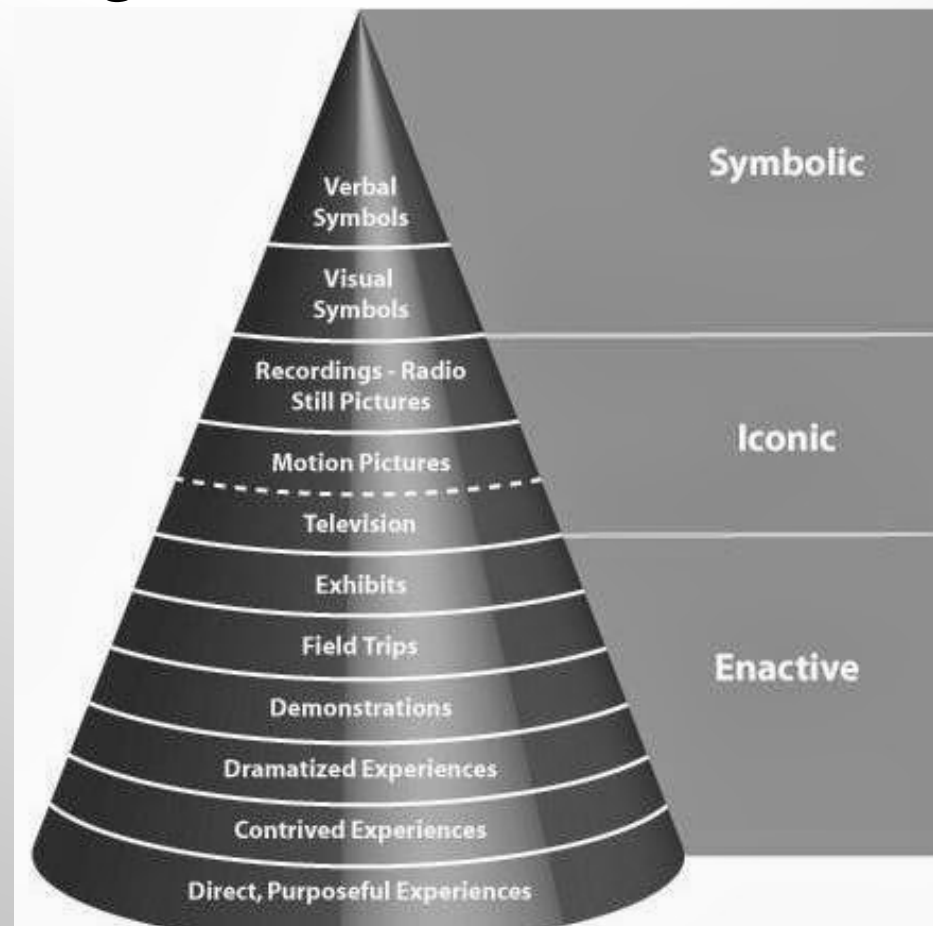
- Kommunikation in der Gruppe
- Wahlmöglichkeiten in der Bearbeitung
- Zugang zu weiteren Ressourcen
- Zugang zur weiteren Expertise
- Kompetition in der Gruppe
- Kompetition zu weiteren Beteiligten
- Gratifikation
- Räume zur Metareflection







## Technik: Edgar Dale (1900-1985)







Technik der  
Kommunikation

Symbolisch:

- Sprache
- Bild
- ....

Technik der  
Darstellung

Bildhaft, anschaulich (Audiovisuell):

- Referenzmodelle
- Stilprägend
- Beispielgebend

Technik der  
Ermöglichung

Aktivierend, (körperlich verinnerlichend):

- Demonstrieren
- Zielgerichtet Erfahrungen ermöglichen
- Lerndramaturgie schaffen
- Interaktion zulassen
- Einüben fordern
- Einbezug der realen Welt



## 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
- Competition und Gratifikation



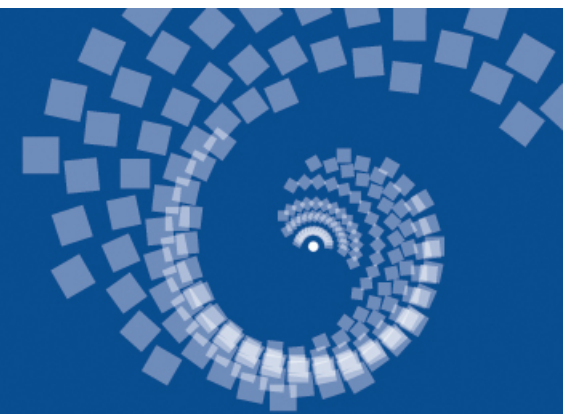
## Erfolgsfaktoren:

- 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?



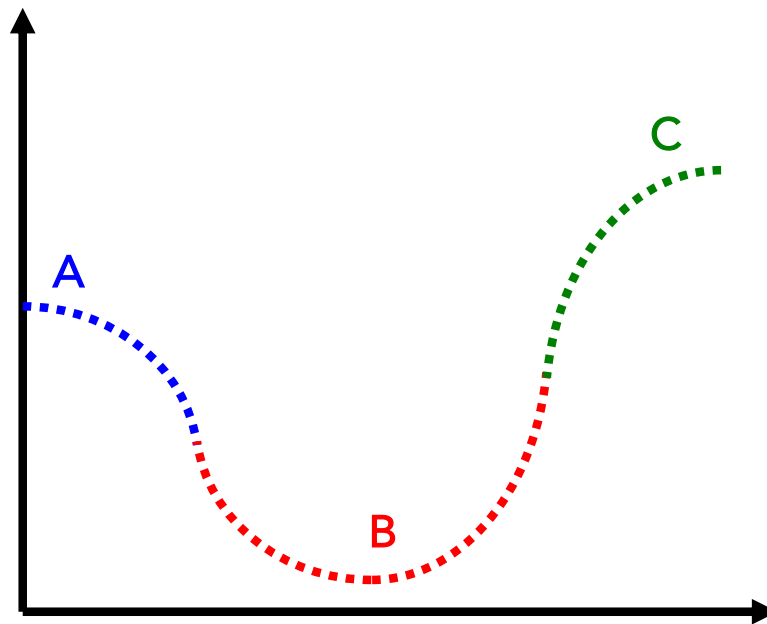
Stufen der Zusammenarbeit	Lernstufen	Tätigkeiten	Kommunikations-tools	Reflexionstools
5. Transferieren und anwenden	3. Erfahrungs-lernen Skill-Level <b>Experte, Innovator</b>	Gem. Vorstellungen über Wirklichkeiten anpassen, z.B. Debatte führen	zoom	<b>fs me &amp; my team:</b> Team Konflikte verstehen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



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:

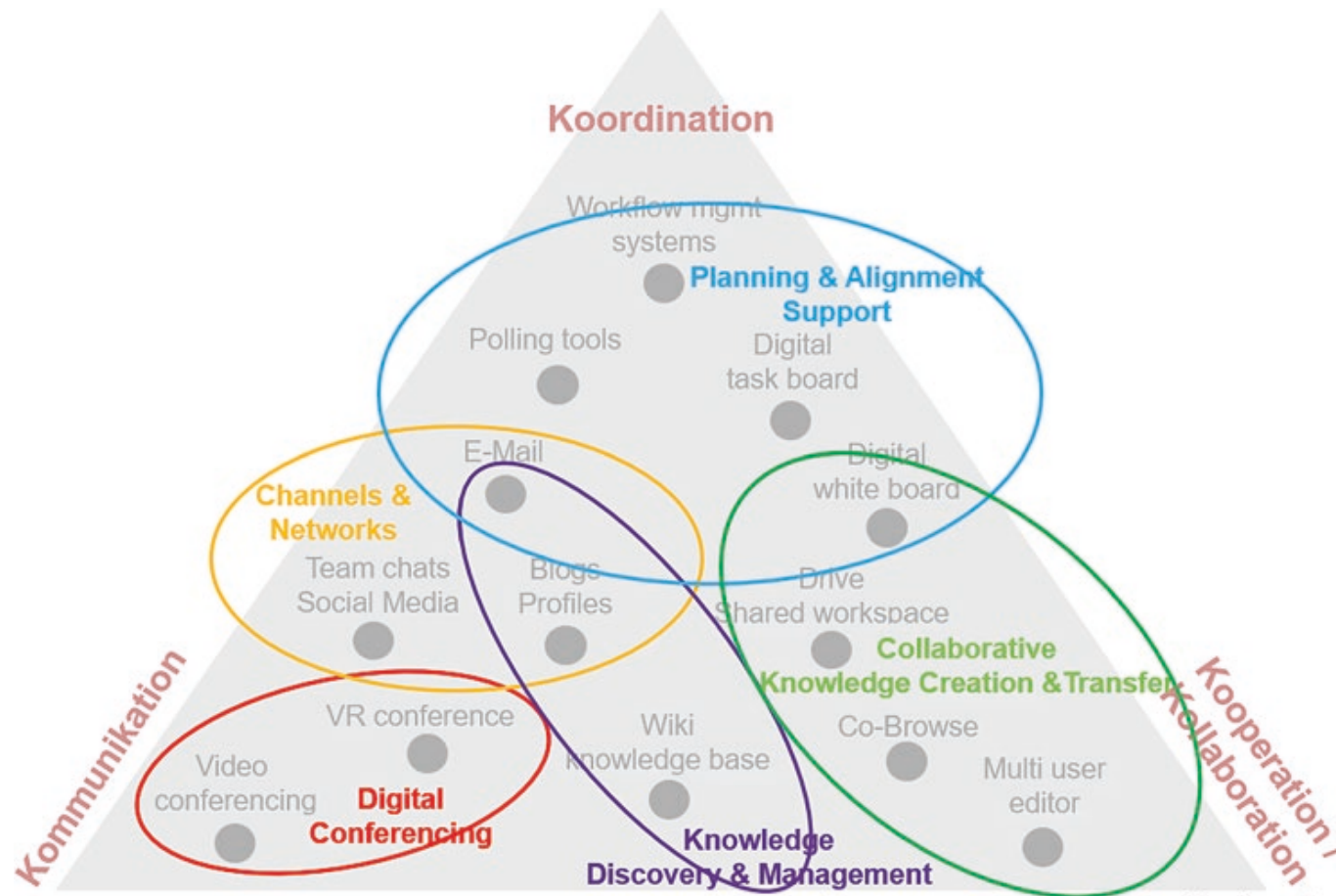
- motivieren (erste Ideen, Neugier)
- informieren (Tutorials ansehen)

## Phase B:

- Tool installieren
- handeln (erste Erfahrungen sammeln)

## Phase C:

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



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

Baumgarten/Müller 2020