

Thesen zu neuen Lernwelten in Zeiten von MooCs und Clouds

Hochschulforum Unternehmensführung

Prof. Dr. Nils Högsdal,

Hochschule der Medien, Stuttgart, 08.05.2017

Abstract

Was bedeutet Hochschulbau im Zeitalter von Virtualisierung und Digitalisierung? Ortsungebundenes Lernen, virtuelle Arbeitsgruppen und ortsungebundener Zugriff auf Information sind Standard in heutigen Hochschulumgebungen. Selbstgesteuertes, orts- und zeitungebundenes Lernen mit Unterstützung digitaler Hilfsmittel substituiert in größeren Anteilen klassische Lehrveranstaltungsformen. „Flipped Classroom“ ist in diesem Zusammenhang ein weiterer Begriff. Die eigentlich Vermittlung der Theorie findet selbstgesteuert Online statt und die gemeinsame Zeit mit den Lehrenden wird für die Vertiefung und Anwendung des Wissens z.B. mit Unternehmensplanspielen genutzt. Lernerfahrung findet vermehrt auch an projekt- und problemgebundenen Aufgaben ("by project", "problem-based learning") statt.

Dieser Vortrag untersucht, wie aktuellen Entwicklungen die Anforderungen und die Gestaltungsoptionen für Planspiellabore verändern und warum wir diese auch für Kollegen und Studierende öffnen sollten.

Lernziele

- Sie lernen, wie sich die Einsatzformen und die didaktischen Konzepte von Unternehmensplanspielen verändert haben und aufgrund aktueller Entwicklungen verändern werden.
- Sie lernen eine beispielhafte Umsetzung kennen und erkennen, wie sich der Unterstützungsbedarf der Lernenden verändert
- Sie erfahren, wie das Planspiellabor der Zukunft aussieht und welche Gestaltungsoptionen es gibt

1. PLANSPIEL 4.0?

Lernen mit Planspielen

Manager spielen mit „Olga 6“

Im November beginnt das zweite Unternehmensplanspiel von USW und „Plus“

Handelsblatt, Donnerstag, 13. 9. 1972

Zum zweiten „Deutschen Unternehmensplanspiel“ luden das Universitätsinstitut der Wirtschaft (USW) und die Redaktion der Zeitschrift „Plus“ auf. Teilnehmern können alle Manager aus Wirtschaft und Verwaltung. Startschuß zu diesem bundesweiten betriebswirtschaftlichen Wettkampf ist der 1. November.

Aus USW und „Plus“ vorigen Jahr zum erstenmal zum „Deutschen Unternehmensplanspiel“ ausfinden, da sich es endlich herausgelagert hat. Die Teilnehmer sind in diesem Jahre zu erwarten, daß sich jedesmal um ein Viertel mehr Interessenten anmelden, als das letztjährige 200.000 Teilnehmer.

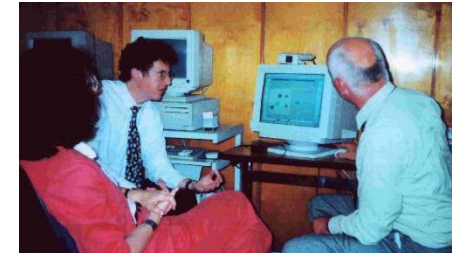
Das so war es denn auch vorigen Jahr bei dem USW-Plus-Spiel. Ursprünglich war vorgesehen, 20 Teams, die bis zu sechs Mitglieder haben konnten, an den Start zu lassen. Die Anmeldungen waren so stark, daß 192 Teams mit rund 4000 Managern, die alle zwischen 30 und 40 Jahre alt waren, die Teilnahme erlaubten. Die Teilnehmerzahl gab aber der Konkurrenz ein starkes Profil. Die Teilnehmer sind nun auf das nächste Jahr.

Obwohl es es noch diesmal nicht, daß sich Interessenten so schnell wie möglich anmelden. Es wird sicher, wieder ohne Ausnahme, ein sehr hohe Zahl von Teams drauß vor der Tür stehen. Und die Anmeldungen der Teilnehmer. Was zuerst kommt, hat die meisten Chancen. Am besten ist es am Montag, dem 10. Oktober. Die Spielregeln zu diesem Zeitpunkt sind im Internet zu finden.

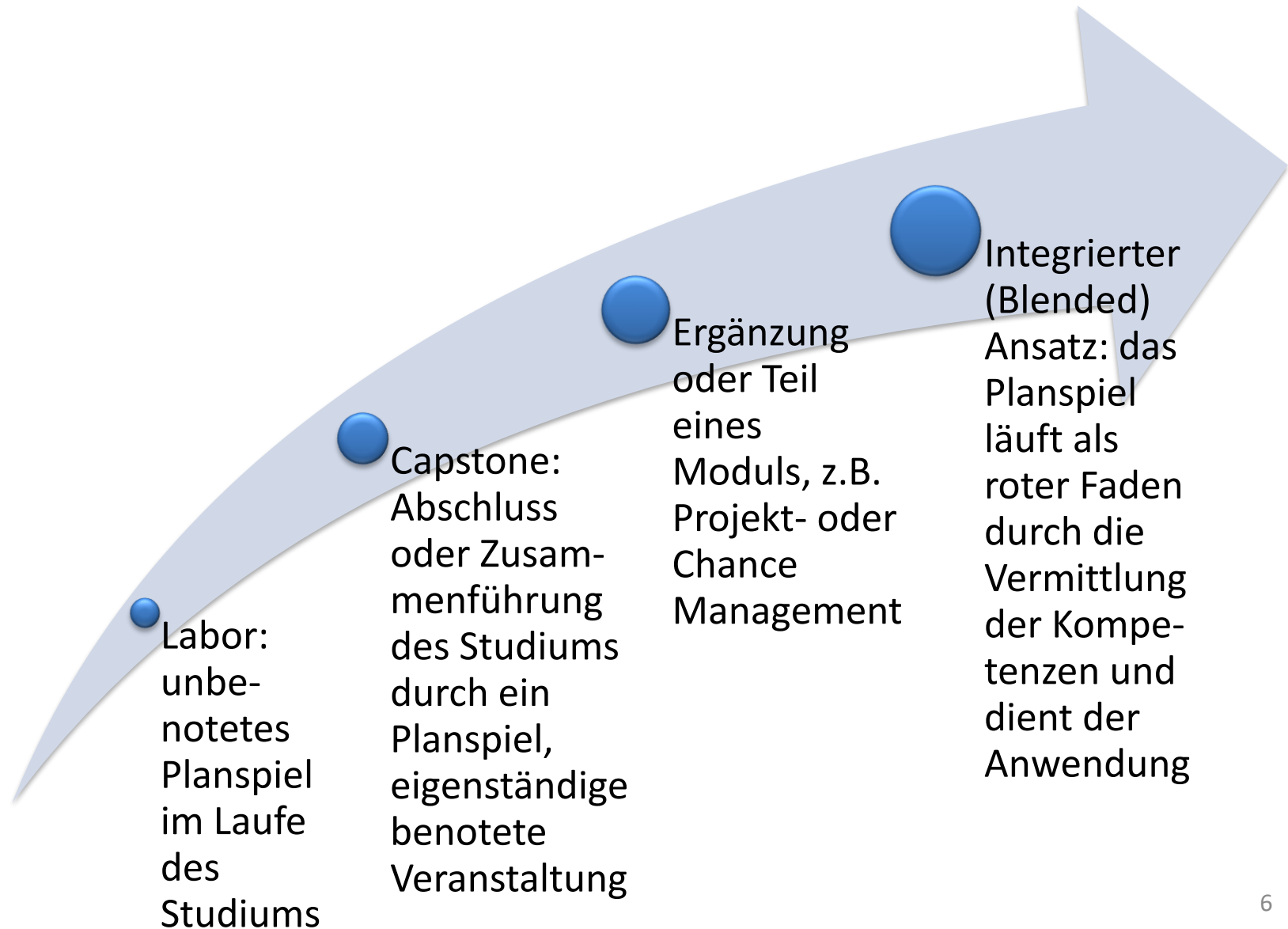
Die Teilnehmerliste der Wirtschaft, 2000 Mann, sind im Internet zu finden. Die Teilnehmerliste ist im Internet zu finden. Die Teilnehmerliste ist im Internet zu finden.



- Die erste Generation: das Planspiel findet woanders statt, d.h. Großrechner und Papier (ab ca. 1970)
- Die zweite Generation: das Planspiel findet zentral vor Ort statt, aber ohne eigene IT für Lernende (ab ca. 1982)
- Die dritte Generation: das Planspiel hat seinen Ort (Planspiellabor) und die Teilnehmer nutzen Technik (ab ca. 1995)
- Die vierte Generation: das Planspiel befindet sich in der Cloud und dennoch kommen die Lernenden zusammen



Reifegerade des Planspieleinsatzes



Aktuelle Trends und Entwicklungen

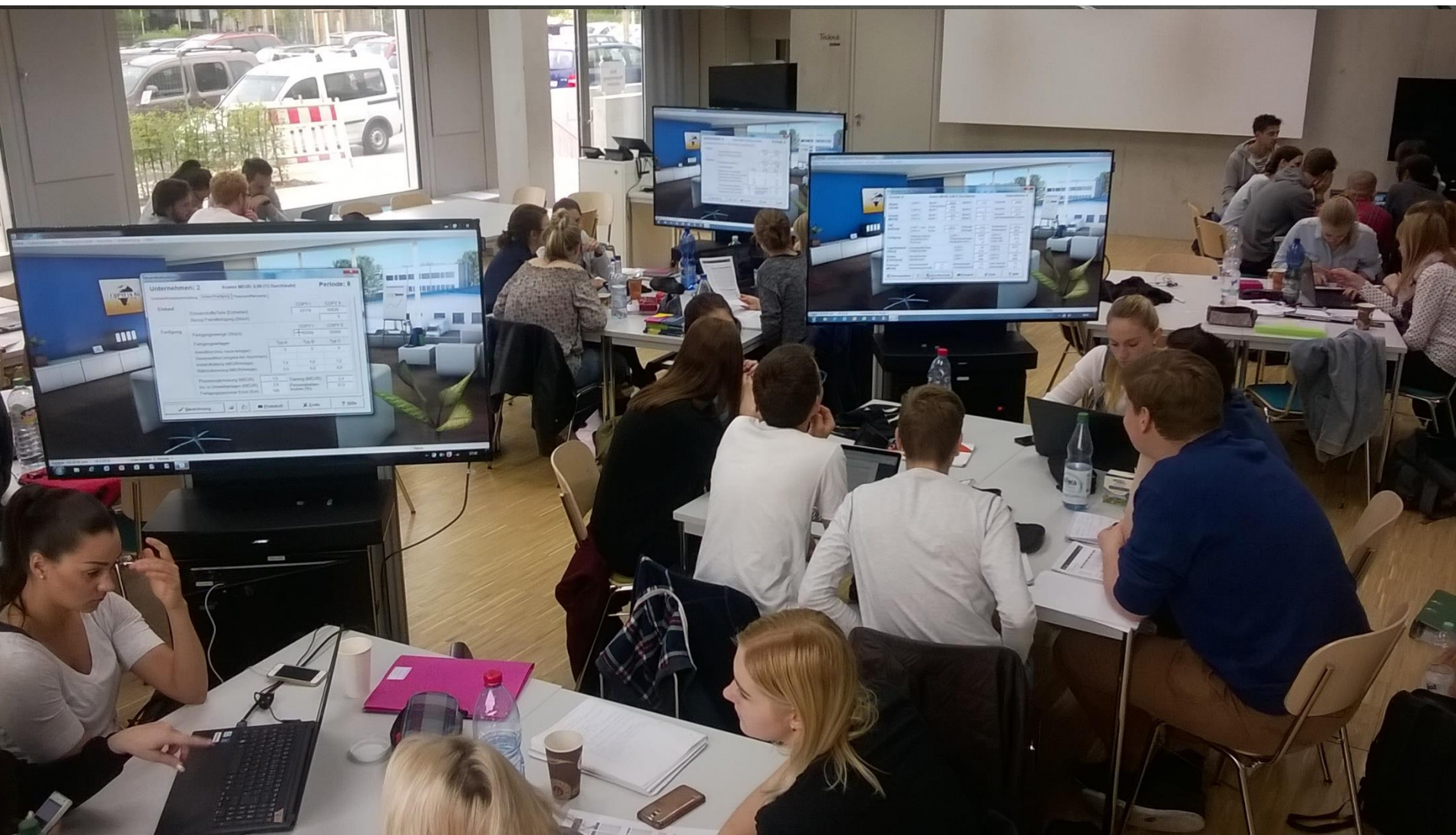
- Kompetenzorientierung und Modularisierung
- Bachelor & Master, Weiterbildung und lebenslanges Lernen
- Projekt- und problemgebundenen Lernerfahrungen
- Sozial- und Selbstkompetenzen
- MooCs und Flipped Classroom
- Generation Y and Z, Eingangsqualifikation der Studierenden
- Kommunikationstechnologien und -formen
- Rolle der Hochschulen: "meeting of minds" und "unplanned interaction"

2. DAS NEUE CREATIVITY LAB

Der Weg zum Landeslehrpreis

- 2015 erfolgte an der Hochschule der Medien eine Ausschreibung für den hochschulinternen Lehrpreis
- Im Fokus standen u.a. die Aspekte Kompetenzorientierung und Blended Learning
- Die Jury wählte – aus einem Umfeld mit vielen spannenden Konzepten – die Veranstaltung aus
- Dies war gleichzeitig die Nominierung für den Landeslehrpreis, welcher dann im Dezember 2015 vergeben wurde

Impressionen



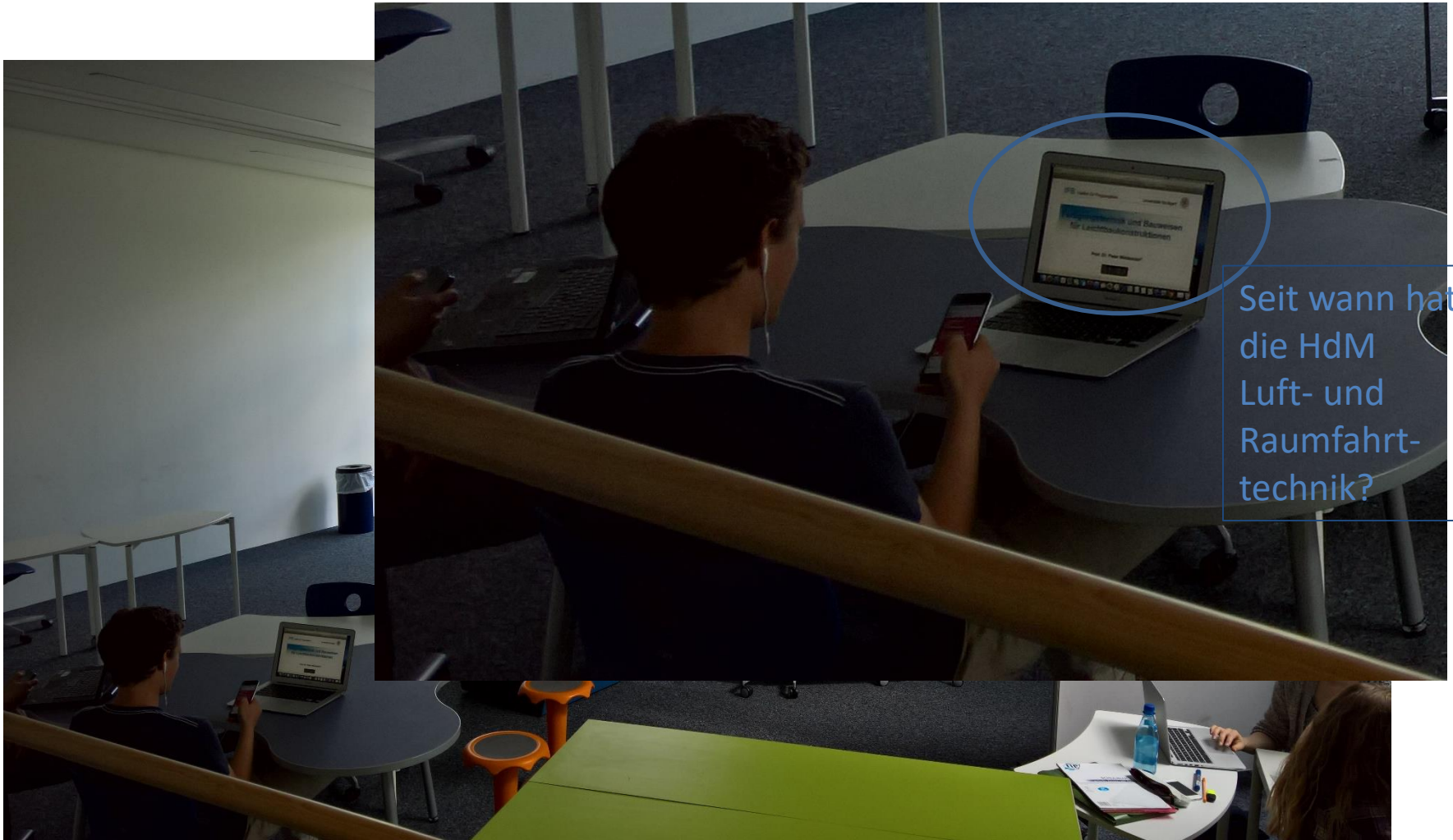
Übertragbarkeit

- Vielfältige Optionen
- Grundidee: gib Teams von Studierenden eine spannende Aufgabe, welche sie in Konkurrenz lösen können wofür die Theorie hilfreich ist
- Übertragbarkeit mit Planspielen
 - Projektmanagement
 - Change Management etc.
- Übertragbarkeit auf anderen Kontext wie Entrepreneurship mit Design Thinking, Business Model Generation und ähnlichen Action Learning-Ansätzen

Wie ändert sich der Raumbedarf

Raumtyp	Bedarf
Hörsaal	sinkend
Seminarraum	gleich bleibend
PC-Pool	leicht sinkend
spezialisiertes Labor	gleich bleibend
Makerspace: Kreativraum, "selber machen"	stark steigend
Besprechungsräume	stark steigend
Design Thinking & Prototyping: Einfaches selbstgesteuertes Herstellen von Prototypen	steigend

Eine Anekdote aus der HdM-Lernwelt



Kontakt

- **Kontakt Daten**
Prof. Dr. Nils Högsdal
Prorektor Innovation /
Dozent Corporate Finance & Entrepreneurship
Hochschule der Medien Stuttgart
Nobelstr. 10, 70569 Stuttgart
<https://www.hdm-stuttgart.de/home/hoegsdal>
E-Mail: hoegsdal@hdm-stuttgart.de
Telefon 0711-8923-2725
- Credits: ein Teil der Bilder und die Tabelle habe ich von Prof. Dr. Alexander Roos erhalten