

Blended Learning: Planspiele und e-Learning sinnvoll verknüpfen

Nils Högsdal,
TERTIA Edusoft GmbH, Tübingen

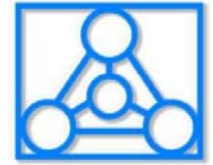


Blended Learning

- 1998: „Death of the classroom“ ?
- Ab 2001: „Blended Learning“ als vorherrschender Trend für e-Learning Lösungen ...
- „Vermengt, vermischt, ineinander übergehend“
- „Vermischtes Lernen“ ?
- „Hybrides Lernen“ ?
- „Letzter Rettungsversuch“ für das e-Learning ?
- Nur noch 12% der für die Personalentwicklung in Unternehmen Verantwortlichen betrachten e-Learning als vollwertigen Ersatz für Präsenzmaßnahmen



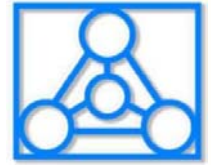
Sichtweisen auf Blended Learning I: „Rettungsversuch“



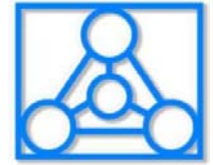
- Aufwertung und die Verbesserung von e-Learning-Maßnahmen durch
 - Präsenztage
 - Feedbacks
 - Abnahme von Präsentationen
 - Vermittlung aktueller Inhalte
- Bestimmte Dimensionen konventioneller Bildungsmaßnahmen werden erst erkannt, wenn diese fehlen:
 - Informeller Austausch
 - Bildung von Netzwerken. Nicht die gesamte Kommunikation und insbesondere nicht das soziale Setting können virtualisiert werden. Ebenso wurde erkannt, dass durch die (eigentlich gewünschten) Standardisierungen im e-Learning dieses an Flexibilität in seiner Anwendung verliert
- Kerres: „Magie der Präsenz“.



Sichtweisen auf Blended Learning: „integriertes Lernen“



- Weder ist e-Learning als Ersatz für den Präsenzunterricht zu sehen noch sind die Präsenztage die Rettung des e-Learning
- Individuell und sorgfältig abgestimmte Curricula
- Bestehen aus unterschiedlichen Lern- und Sozialformen
- In diesen „Hybriden Lernarrangements“ gilt es nicht, eine Methode als die überlegene herauszustellen
- Vielmehr: sinnvolle Kombination von Methoden aus Effektivitäts- und Effizienzerwägungen



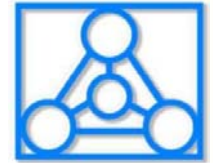
Blended Learning: Definition

- Meist Methodenmix und weniger Medien- oder Technologiemic
- Methodenmix bedingt meist Mehrphasenkonzepte
 - Selbstlernphasen
 - Präsenzphasen
 - Transferphasen
- Praktisch immer Kombination von e-Learning mit traditionellen Lehr- und Lernkonzepten
- Aber: Keine zwingende Einbindung von Elementen des e-Learning: Englisch: „blending of training strategies“
- To blend: „harmonisch verbinden, verschmelzen, ineinander übergehen“



Rolle einzelner Methoden I

- **Lehrvortrag:** Behandlung größerer Themenbereiche in geschlossener Form. Deklaratives und prozedurales Wissen für Lernende ohne Vorkenntnisse
- **Lehrgespräch:** Unterscheidung vom Lehrvortrag durch eine stärkere Einbeziehung der Lernenden. Höhere Aktivierung der Lernenden und implizite Lernkontrollen
- **Workshop/Gruppenarbeit:** Vermittlung von Problemlösungs- und Sozialkompetenz, Unternehmenskultur. Teilweise intensive gruppenspezifische Prozesse
- **Selbststudium:** Aneignung von Faktenwissen, eigenständiges Üben und Wiederholen bereits behandelter Lehreinheiten. Schulung von Selbstorganisationsvermögen
- **Rollenspiel:** Kommunikation, Wahrnehmung von Situationen (insb. Konflikte), Interkulturelle Kompetenz (Abbau von Vorurteilen, Entwicklung von Lösungen (Prozesse))
- **Fallstudie:** Anwendung und Vertiefung von Faktenwissen, Erwerb von Anwendungs- und Problemlösungswissen. Erwerb von Handlungskompetenz.



Rolle einzelner Methoden II

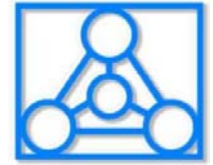
- **Planspiel:** Unternehmerische- und Problemlösungskompetenzen, Aufzeigen vom Zusammenhängen als Entscheidungstraining, in Gruppen auch Sozialkompetenz
- **Coaching:** Soziale Kompetenzen, Verhaltensänderungen, besseres Erreichen von Zielen lässt auf eine gestiegene Problemlösungskompetenz der Lernenden schließen.
- **Outdoortraining:** Entwicklung von Sozial- und Persönlichkeitskompetenz, Teambildung, manchmal Problemlösungskompetenz (als Metapher für Arbeitsituationen)
- **Mentoring:** Ähnlich wie das Coaching, stärkerer Bezug zur Umsetzung von Fachwissen und Problemlösung, Unternehmenswissen und Kultur durch interne Partner
- **Projektarbeit:** Unternehmerische- und Problemlösungskompetenzen, Sozialkompetenzen, Arbeitstechniken, nur bedingt planbar, Sonderfall „Action Learning“



Sicht auf e-Learning: Rollen im Blended Learning

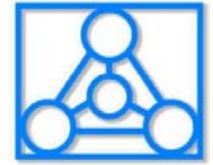


- **Lehrvortrag:** Tele-Teaching, Online-Lectures mit Möglichkeit des asynchronen Einsatzes (recorded sessions)
- **Lehrgespräch: ähnlich,** Übergang zum Tele-Tutoring möglich, ein einfacher Rückkanal oder Virtual Classroom-System nötig
- **Workshop/Gruppenarbeit:** Groupware-Werkzeuge können die Ergebnissicherung verbessern
- **Selbststudium:** Verschiedene instruktions- und informationsorientierte Ansätze
- **Planspiel:** Internetgestütztes Planspiel als Sonderfall von Simulationen, Hybridformen verbreitet (d.h. Beginn im Präsenzmodus, Fortsetzung per Internet)
- **Projektarbeit:** Unterstützung der Projektarbeit durch Groupware-Werkzeuge sinnvoll



Planspiele: Rolle und Eignung

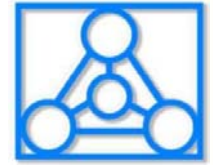
- Faktenwissen („Know-What“):
 - Eher zum Auffrischen, andere Behauptungen sind unseriös !
 - Kombination von anderen Methoden mit Planspielen erhöht die Effizienz des Lernens signifikant (Elaboration vs. Rehearsal)
- Zusammenhangs- und Transferwissen („Know-Why“)
 - Sehr gute Eignung von Planspielen
 - Faktenwissen als Grundlage wird benötigt
- Fertigkeiten und soziale Kompetenz („Know-How“ und „Care-Why“)
 - Trainierbar mit klassischen Planspielen
 - Stellt oft impliziertes Ausbildungsziel dar
- Grundsätzliche Fragestellung: Soll BWL-Faktenwissen oder Management-Know-How gelehrt werden ?



Typische Lernziele

Einige beispielhafte, konkrete Lernziele:

- Verständnis für betriebswirtschaftliche Zusammenhänge
- Fähigkeit zu ziel- und ergebnisorientierter Kommunikation
- Förderung der Entscheidungsfähigkeit in komplexen Situationen
- Formulierung und Durchsetzung von Zielen, Entwicklung und Umsetzung von Strategien
- Sozialkompetenz bei interkultureller Teamarbeit
- Entwickeln und Erproben problemadäquater Organisations- und Arbeitsformen
- Vernetztes Denken



Lernen im Internetplanspiel

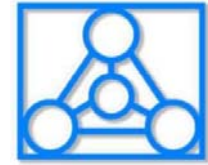
- „Lern-Probleme“
 - Geringere Unterstützungsmöglichkeiten durch die Spielleitung (spontanes Debriefing, Anpassung der Komplexität)
 - Kommunikation und damit auch Kooperation ist erschwert
- „Lern-Potenziale“
 - Realistische Kooperationssituation
 - Erreichen spezifischer Lernziele (Medienkompetenz!)
 - Interkulturelle Lernziele



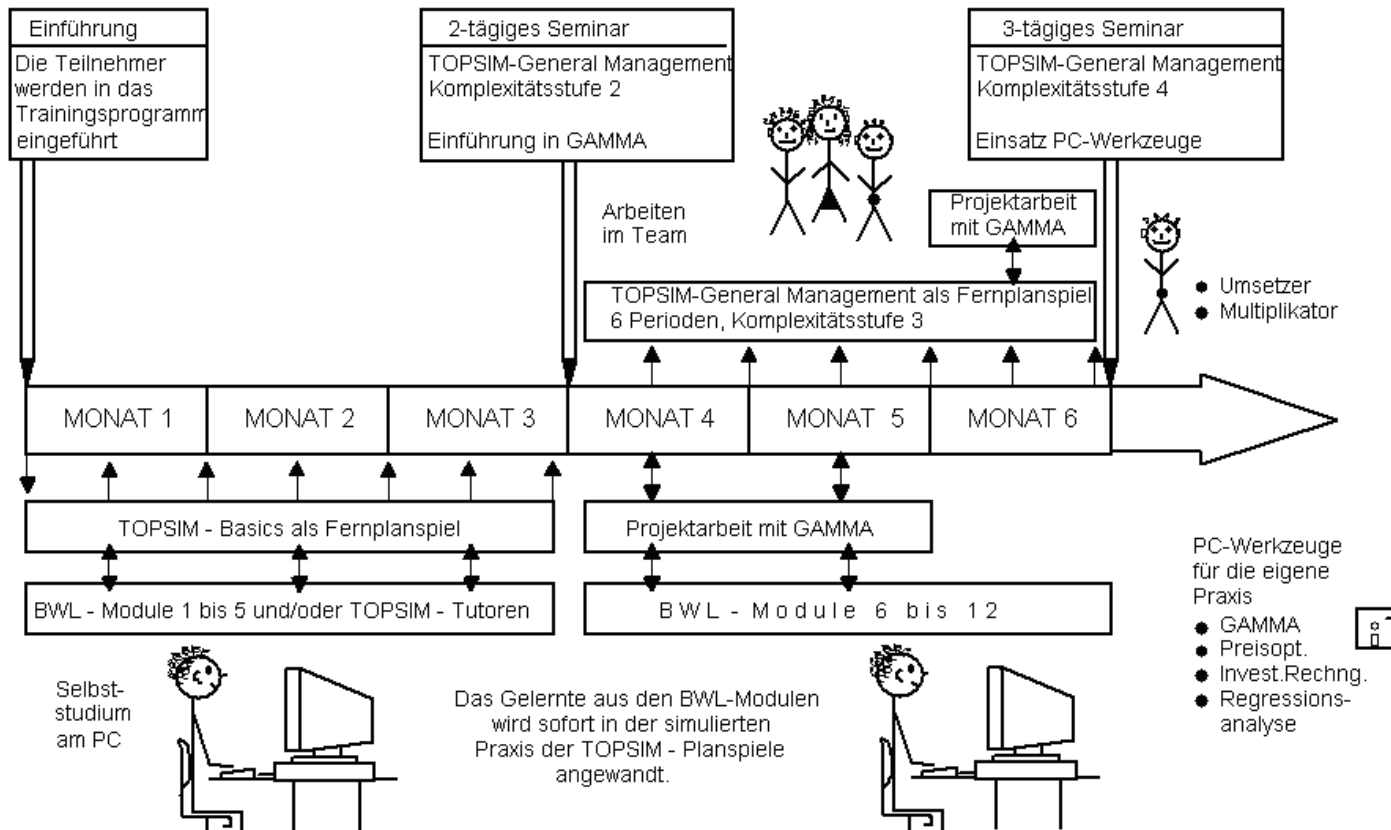
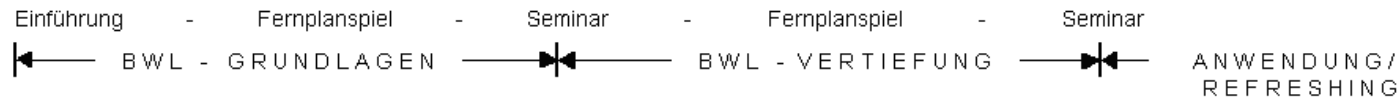
Planspiele in Blended Learning Konzeptionen



- Planspiele als ein Baustein einer Blended Learning-Konzeption
- Häufig bei vielschichtigen Lern-, Kompetenz- und weiteren Zielen
- Vor allem Methodenmix
- Planspiele verfolgen typischerweise folgende Ziele:
 - Mittlere und höhere kognitive Lernziele
 - Affektive und soziale Lernziele
- Einsatz meist im Präsenzmodus, alternativ auch als "Community Wrapper", um die Teilnehmer zwischen den Modulen zusammenzuhalten

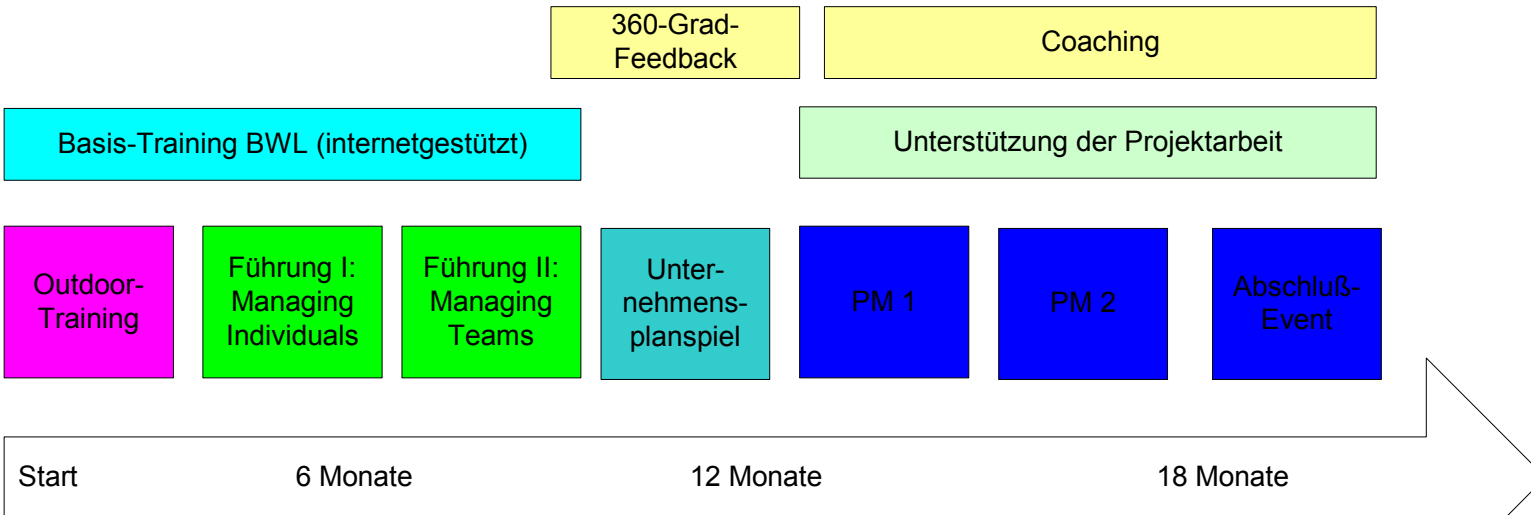
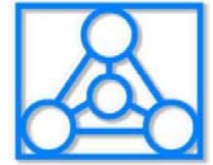


Planspiele in Blended Learning-Konzeptionen: Bewicon-Konzept



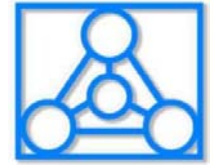


Planspiele in Blended Learning-Konzeptionen: Management-Förderkreis





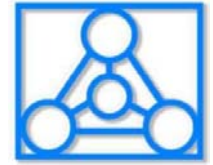
Planspiele als Blended Learning Konzeptionen



- Planspiel selbst ist eine Blended Learning-Konzeption
- Häufig bei planspieltypischen Lern-, Kompetenz- und weiteren Zielen
- Hier vor allem Medienmix, zusätzlich Nutzung der Möglichkeiten als „Enrichment“ und „Community Wrapper“
- Start meist im Präsenzmodus, Übergang zum Internetmodus, ggf. Abschluss im Präsenzmodus



Planspiele als Blended Learning Konzeptionen. Beispiel: Metro Group



• Ziele

- Förderung der METRO Konzernidentität und Schaffung eines Verständnisses der unterschiedlichen Divisions
- Nutzung moderner Kommunikationsmittel in verteilten internationalen Teams

• Vorgehensweise

- Kickoff in Düsseldorf mit Teambuilding-Prozess und Proberunde
- Betreute Planspielphase über das Internet
- Vielfältige Aktivitäten und Unterstützung durch Spielleiter und System

METRO Group Business Simulation

← logout help glossary sitemap 725750725753

ONLINESTATUS

Period 1
+++ 03.02.2003 +++ Welcome to the MBS. Period 1 will end on February 13th at 12.00 am. +++ Share price: | Metro 1: 17,54 EUR | Metro 2: 17,54 EUR | Metro 3: 17,54

Welcome

Since Last Login

- ➔ New Newsgroups Entries Teamroom (0) - Cafe (0)
- ➔ New Blackboards Entries Teamroom (0) - Cafe (0)
- ➔ New Shared Files (0)
- ➔ Who's Online?

Outlets per region and division

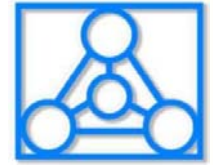
Cockpit
History
Teamroom
Coach
Cafe

Local Market Share Period 0

Germany: 16.67%	Western Europe: 0%	Eastern Europe: 0%
-----------------	--------------------	--------------------



The five main rooms of your company in the MBS



Coach
(Experts)



Teamroom



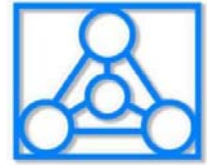
Cockpit
(Office)



Café



History
(Archive)



Weitere Beispiele

Jugend gründet - Microsoft Internet Explorer von MSN Easysurfer

Marktplatz login

Jugend.gründet

Infopoint

- Avatar
- Sitemap
- a...z
- Glossar
- FAQ
- Manual
- Tutor
- Recherche

Hallo und herzlich willkommen! Ich bin Ihr virtueller Berater und mein Name ist Wolfgang Schuhmacher. Verraten Sie mir bitte auch Ihren Namen?

Impressum

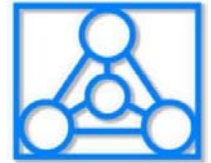
03

Start | Fertig | Internet

Kundenspezifisch... | bmbf - Jugend gr... | http://jug.interne... | Jugend gründet -... | http://jug.interne... | DE | 17:01



Grundsätzliches



Ein Planspiel ist nicht die „one size fits all-solution“ für jeden möglichen Weiterbildungsbedarf, aber es hat enorme Potenziale, wenn es sinnvoll im Rahmen eines ganzheitlichen Ausbildungskonzeptes eingesetzt wird.