

Didaktisches Konzept

Teaching Award 2018 – FH JOANNEUM



Foto: Dreamstime

Einleitung

Die digitale Generation Y, also zwischen den frühen 1980er und 2000er Jahren Geborene und somit jene Personengruppierung, die derzeit die größte Anzahl an Studierenden an Hochschulen bildet, stellen Bildungseinrichtungen und Lehrende vor neue Herausforderungen. Zahlreiche wissenschaftliche Untersuchungen dokumentieren einen Performance-Expectation-Gap zwischen Lernenden und Lehrenden, insbesondere verursacht durch kürzer werdende Aufmerksamkeitsspannen (u.a. dazu Price 2009, Ecklerberry-Hunt, Tucciarone, 2011). Die zeitliche Zuordnung bzw. die Altersstruktur der Generation Y ist in der wissenschaftlichen Literatur uneinheitlich definiert: so finden sich beispielsweise Angaben zum Geburtsjahr ab 1977, nach 1980 (Lancaster und Stillman, 2002), ab 1982 (Wessels und Steenkamp, 2009) bis 2005 (Howell et al., 2009) und es mehrt sich in der Literatur die Erkenntnis, dass sich die angeführten Geburtsjahre nur auf die westliche Hemisphäre beziehen. Allerdings lässt sich die Generation Y anhand gewisser Merkmale charakterisieren, deren Berücksichtigung entscheidende Faktoren für einen erfolgreichen Kompetenzerwerb in im tertiären Bildungsbereich darstellen: Die jungen Lebensjahre der Generation Y waren gekennzeichnet von Unsicherheit und Reizüberflutungen, ausgelöst u.a. durch mediale Berichterstattungen über Bedrohungen durch Terror (z.B. 9/11), Globalisierung, eine gravierende weltweite wirtschaftliche Rezession ausgelöst durch die Finanzkrise 2007 und 2008 (Howell et. al., 2009) und folglich einem Übermaß an Geborgenheit und Behütung durch Eltern und Familie (vgl. Espinoza, Ukleja und Rush, 2010). Großgezogen von Eltern, die ihren Kindern das Gefühl vermittelt haben sie seien etwas Besonderes und jedenfalls GewinnerInnen, weniger in Bezug auf ihre Leistungen, sondern einfach aus dem Grund, weil sie sind wer sie sind (Lipkin und Perrymore, 2009). Jener Faktor, mit den größten Auswirkungen auf State-of-the-art-Lernkonzepte ist aber zweifelsohne die Technologie (Reilly, 2012). Die Generation Y ist die erste Generation, die von Beginn ihres Lebens mit Informationstechnologien konfrontiert ist und diese vollumfänglich in ihren

Alltag eingebettet hat. Sei es für die Informationsbeschaffung, soziale Kommunikation oder Entertainment.

Die aktuelle wissenschaftliche Literatur leitet aus diesen Gegebenheiten folgende Bedürfnisse der Generation Y im Hinblick auf eine Lernumgebung ab: Die Generation Y arbeitet bevorzugt in Gruppen und lernt am besten anhand praktischer Erfahrungen. Sie lernt gerne anhand von Fehlern bzw. Versuch und Irrtum. Die Generation Y schätzt das Lesen und Hören von Vorträgen nicht mehr in dem Ausmaß, wie die Generation davor und ermüdet schnell durch die Reizüberflutung im Alltag. Sie wollen, dass Lernen ein kreativer, interaktiver und unterhaltsamer Prozess ist und sie genießen es, über den Tellerrand hinaus zu denken. Die persönliche Beziehung zwischen Lernenden und Lehrenden spielt eine bedeutende Rolle. (Eckleberry-Hunt und Tucciarone, 2011)

Didaktisches Konzept der Lehrveranstaltung

Das vorliegende didaktische Konzept der nominierten Lehrveranstaltung versucht diesen Bedürfnissen der Generation Y folgendermaßen Rechnung zu tragen:

- ✓ Erwartungshaltungsmanagement
- ✓ Berücksichtigung aller Lerntypen & unterschiedlicher Lerngeschwindigkeiten
- ✓ Verknüpfung von neuen Informationen und Fokus auf deren Relevanz für das berufliche Feld oder Alltag
- ✓ Arbeiten in Gruppen
- ✓ Offene Fehlerkultur
- ✓ Einsatz neuer Technologien
- ✓ Studierenden-Vortragenden-Beziehung auf persönlicher Ebene

Der bekannte Ausspruch, für den ersten Eindruck gibt es keine zweite Chance, gilt nicht nur für erste private oder berufliche Aufeinandertreffen von Personen, sondern auch für den Einstieg in Lehrveranstaltungen. Es gilt dabei, den Studierenden schon in den ersten Minuten zu vermitteln welche Erwartungen sie an die Lehrveranstaltung selbst, den/die LehrendeN und die Beziehungen zur/zum Lehrenden haben können. Lehrende sollten sich daher reflektierend die Frage stellen, welche Erwartungen ihre Studierenden an sie haben dürfen und welchen Eindruck sie vermitteln möchten. Im Rahmen der beschriebenen Lehrveranstaltung ist dies: Professionalität des/der Lehrenden, Kommunikation auf Augenhöhe, Einsatz innovativer Technologien, interaktiver Unterricht und eine offene Fehlerkultur.

Im Rahmen der beschriebenen Lehrveranstaltung erfolgt die Umsetzung des Lehrveranstaltungsbeginns daher folgendermaßen: Vor Beginn der ersten Einheit wird das technische Equipment überprüft und gestartet, sodass bereits bei Eintreffen der ersten Studierenden eine „Willkommens-Folie“ durch einen etwaigen Beamer projiziert wird. Die Botschaft: Der/Die LehrveranstaltungsleiterIn bereitet sich seriös und professionell auf die Lehrveranstaltung vor und diese hat in diesem Moment für sie/ihn Priorität. Der Effekt: Studierende beginnen sich auf den Beginn der Lehrveranstaltung einzustellen und fühlen sich wertgeschätzt.

Nach einer kurzen Begrüßung erfolgt die Bitte nun die persönlichen Smartphones zu aktivieren. Die Botschaft: In dieser Lehrveranstaltung werden innovative Technologien eingesetzt. Der Effekt: Die Studierenden warten aufmerksam auf die nächsten Schritte und sind fokussiert. In weiterer Folge wird ein interaktives Quiz (kahoot.com) gestartet, bei dem die Studierenden Fragen via Smartphone beantworten und in Echtzeit die Korrektheit der Antwort angezeigt wird. Dabei gibt es jeweils vier

Antwortmöglichkeiten, wobei nur eine Antwort korrekt ist. Die Funktionsweise ist schematisch in Abbildung 1 dargestellt.

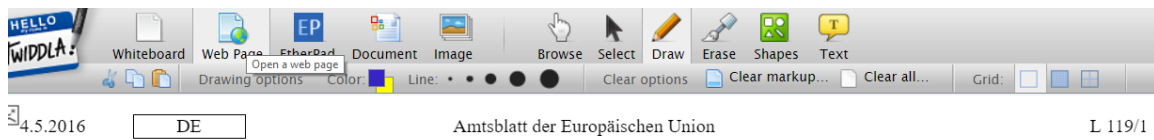


Abbildung 1: Interaktives Quiz - Kahoot!
Quelle: Librarieshawaii.org/ [21.09.2018]

Der Schwierigkeitsgrad der Fragen im Quiz ist dabei so gewählt, dass sich diese im Grunde erst nach Absolvierung der Lehrveranstaltung beantworten lassen sollten. Nach jeder einzelnen Frage werden die einzelnen Antwortmöglichkeiten diskutiert, der Fokus liegt dabei jedoch nicht auf der Begründung der korrekten Antwort, sondern auf der Frage aus welchem Grund die falschen Antwortmöglichkeiten unzutreffend sind. Die Botschaft: In dieser Lehrveranstaltung dienen Fehler um zu lernen und werden offen diskutiert. Der Effekt: Studierende sind eher dazu geneigt sich am interaktiven Unterricht einzubringen, probieren aus und akzeptieren es Fehler zu machen, um aus diesen zu lernen.

Zudem dient das Quiz dazu den Studierenden anhand von konkreten Fragestellungen zu vermitteln, welche Inhalte sie in dieser Lehrveranstaltung erwarten dürfen. Aus Lehrendensicht dient das Quiz der Abschätzung des aktuellen Wissensstands der TeilnehmerInnen. Im Zuge des weiteren Verlaufs der Lehrveranstaltung wird Kahoot! zudem am Ende jeder Einheit zur Lernzielkontrolle eingesetzt, wodurch sowohl Studierende als auch der/die Lehrende Feedback zum aktuellen Wissensstand der einzelnen TeilnehmerInnen erhalten.

Generell sollen im Rahmen der Lehrveranstaltung alle Lerntypen, konkret auditive, visuelle, kommunikative und anwendungsorientierte Lerntypen berücksichtigt werden. Daher werden neue Themen zuerst im Sinne eines visuell unterstützten Vortrages vorgestellt und erläutert. Als visuelles Hilfsmittel kommt dabei neben den klassischen Tools, wie Powerpoint, Excel, Prezi, etc. auch ein virtuelles Whiteboard (Twiddla) zum Einsatz. Twiddla eignet sich dabei vor allem für die Darstellung und Erläuterung von Rechtsmaterien oder sonstigen webbasierten Inhalten. Das in Abbildung 2 beispielhaft dargestellte Whiteboard eignet sich sowohl für Präsenzunterricht als auch Blended Learning.



VERORDNUNG (EU) 2016/679 DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS UND DES RATES

vom 27. April 2016

zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG (Datenschutz-Grundverordnung)

(Text von Bedeutung für den EWR)

DAS EUROPÄISCHE PARLAMENT UND DER RAT DER EUROPÄISCHEN UNION —

gestützt auf den Vertrag über die Arbeitsweise der Europäischen Union, insbesondere auf Artikel 16,
auf Vorschlag der Europäischen Kommission,

nach Zuleitung des Entwurfs des Gesetzgebungsakts an die nationalen Parlamente,

nach Stellungnahme des Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschusses ⁽¹⁾,

nach Stellungnahme des Ausschusses der Regionen ⁽²⁾,

gemäß dem ordentlichen Gesetzgebungsverfahren ⁽³⁾,

in Erwägung nachstehender Gründe:

- (1) Der Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten ist ein Grundrecht. Gemäß Artikel 8 Absatz 1 der Charta der Grundrechte der Europäischen Union (im Folgenden „Charta“) sowie Artikel 16 Absatz 1 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union (AEUV) hat jede Person das Recht auf Schutz der sie betreffenden personenbezogenen Daten.
- (2) Die Grundsätze und Vorschriften zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung ihrer personenbezogenen Daten sollten gewährleisten, dass ihre Grundrechte und Grundfreiheiten und insbesondere ihr Recht auf Schutz personenbezogener Daten ungeachtet ihrer Staatsangehörigkeit oder ihres Aufenthaltsorts gewahrt bleiben. Diese Verordnung soll zur Vollendung eines Raums der Freiheit, der Sicherheit und des Rechts und einer Wirtschaftsunion, zum wirtschaftlichen und sozialen Fortschritt, zur Stärkung und zum Zusammenwachsen der Volkswirtschaften innerhalb des Binnenmarkts sowie zum Wohlergehen natürlicher Personen beitragen.
- (3) Zweck der Richtlinie 95/46/EG des Europäischen Parlaments und des Rates ⁽⁴⁾ ist die Harmonisierung der Vorschriften zum Schutz der Grundrechte und Grundfreiheiten natürlicher Personen bei der Datenverarbeitung sowie die Gewährleistung des freien Verkehrs personenbezogener Daten zwischen den Mitgliedstaaten.
- (4) Die Verarbeitung personenbezogener Daten sollte im Dienste der Menschheit stehen. Das Recht auf Schutz der personenbezogenen Daten ist

Abbildung 2: Virtuelles Whiteboard Twiddla

Quelle: Twiddla.com [21.09.2018]

Nach diesen rund 20-30-minütigen (auditiven, visuellen) Theorieblöcken, die es in jeder Lehrveranstaltungseinheit gibt, werden von den TeilnehmerInnen kleine Cases bearbeitet um die kurz davor gehörten Lehrinhalte auf praktische Fälle anzuwenden (Förderung anwendungsorientierter Lerntypen). Jene Studierenden mit höheren Lern- bzw. Lösungsgeschwindigkeiten unterstützen dabei die anderen TeilnehmerInnen bei der Lösung der Aufgaben (Förderung kommunikativer Lerntypen und Lernen in Teams). Im Anschluss werden die Lösungswege und Lösungen diskutiert und besprochen. Wiederum liegt der Fokus dabei nicht auf der korrekten Lösung der Aufgabe, sondern auf den Fehlern die bei der Lösungssuche entstehen, deren Hintergründen und wie diese Fehler in der Berufsausübung vermieden werden können.

Am Ende jeder Lehrveranstaltungseinheit wird ein Aufgabenblatt mit größeren, komplexeren Cases ausgeteilt, wobei diese Cases/Aufgaben dann bis zur Folgeinheit bearbeitet werden sollen (Förderung anwendungsorientierter Lerntypen). Am Beginn der Folgeinheit wird dann mittels Zufallsgenerator bestimmt welche Person, die Lösung der Aufgabe/Case vor den anderen LehrveranstaltungsteilnehmerInnen präsentiert (Förderung kommunikativer Lerntypen). Bevor der Zufallsgenerator bedient wird, wird zudem mittels Formular (und somit für die anderen LehrveranstaltungsteilnehmerInnen nicht ersichtlich) abgefragt, welche Aufgaben von der jeweiligen Person vorbereitet wurden. Dies hat den Zweck unangenehme Situationen für unvorbereitete Studierende zu vermeiden. Der Zufallsgenerator bewirkt, dass immer (fast) alle TeilnehmerInnen vorbereitet sind und nach der Präsentation die Case Study/die Aufgabe auf hohem Niveau diskutiert werden kann. Besonderer Bedacht wird dabei auf die Kommunikations- und Diskussionskultur gelegt um eine angenehme Lernatmosphäre zu fördern.

Die Wiederholung des theoretischen Stoffes spielt im Kompetenzerwerb eine zentrale Rolle. Diese kann grundsätzlich entweder außerhalb der Lehrveranstaltung durch die Studierenden selbst oder im Rahmen der Lehrveranstaltung im Seminarraum vor Ort erfolgen. Das Konzept der vorliegenden Lehrveranstaltung sieht vor, dass die Wiederholung des Stoffes via Blended Learning erfolgt. Hierfür werden Videovorlesungen anderer Universitäten zum selben Stoffgebiet im virtuellen Campus (Moodle) zur Verfügung gestellt (siehe dazu Abbildung 3). Für die in dieser Lehrveranstaltung behandelten Themen kommen Videovorlesungen der Eliteuniversität Yale (Yale Open Courses) mit dem Träger des Alfred-Nobel-Gedächtnispreises für Wirtschaftswissenschaften zum Einsatz. Die Studierenden haben somit die Möglichkeit dieselben Stoffgebiete aus einer anderen Perspektive zu hören und dies im Bedarfsfall mehrmals zu wiederholen, wodurch wiederum die unterschiedlichen Lerngeschwindigkeiten der Studierenden berücksichtigt wird. Nebeneffekt dieses Konzeptes ist, dass die Studierenden sehen, dass Lehrveranstaltungen an der FH JOANNEUM jenen einer Eliteuniversität um nichts nachstehen. Die Wissensüberprüfung erfolgt als Quiz im virtuellen Campus, dessen Ergebnis in die Gesamtbeurteilung miteinfließt.

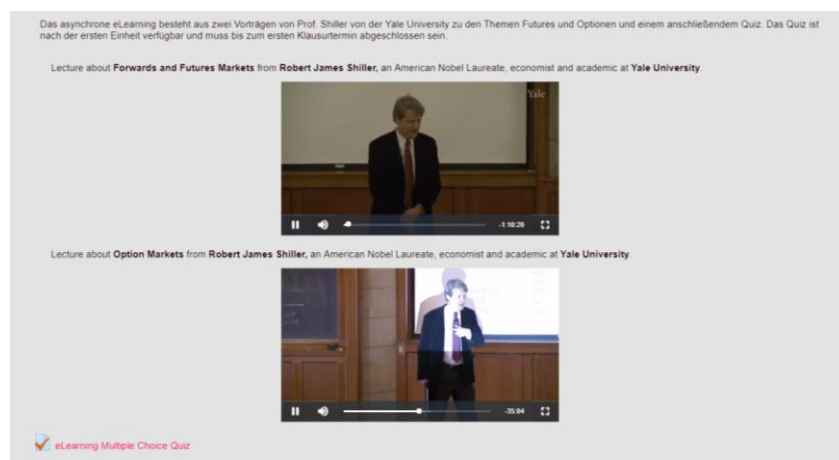


Abbildung 3: eLearning im virtuellen Campus

Den Abschluss der Lehrveranstaltung bildet die Anwendung der erworbenen Kompetenzen in den vorangegangenen Lehrveranstaltungseinheiten. Zentraler Bestandteil ist dabei eine softwaregestützte Simulation. Den Studierenden werden dabei praxisnahe aber einfache Aufgaben gestellt, welche sie im Rahmen der Simulation ohne Hilfestellung lösen sollen. Die Simulation ist dabei nicht auf eine gewisse Anzahl an Lösungsversuchen beschränkt, wodurch die Studierenden im Trial-and-error-Verfahren ihre Lösungen erarbeiten können.

Die Beurteilung erfolgt anhand einer mit 50% der Gesamtnote gewichteten schriftlichen Klausur, wobei diese aus Cases (d.h. praxisnahen Aufgabenstellungen), offenen Theoriefragen und Multiple-Choice-Fragen besteht. Die Mitarbeit, also das Engagement in Diskussionen und bei der Erarbeitung von Lösungen zu Aufgabenstellungen im Rahmen der Lehrveranstaltungseinheiten, ist mit 20% gewichtet. Die Gewichtung der außerhalb der Präsenzeinheiten vorzubereitenden Aufgabenstellungen erfolgt ebenfalls mit 20%. Dabei wird die Art und Weise der Präsentation der Lösungen der Aufgabenstellungen, deren Qualität und die Anzahl der gelösten Aufgabenstellungen beurteilt. Das eLearning Quiz trägt 10% zur Gesamtbeurteilung bei.

Literatur

- Eckleberry-Hunt, J., & Tucciarone, J. (2011). The Challenges and Opportunities of Teaching "Generation Y." *Journal of Graduate Medical Education*, 3(4), 458–461. <http://doi.org/10.4300/JGME-03-04-15>.
- Espinoza, C., & Ukleja, M. (2016). *Managing the Millennials: Discover the core competencies for managing today's workforce*. John Wiley & Sons.
- Howell, L. P., Joad, J. P., Callahan, E., Servis, G., & Bonham, A. C. (2009). Generational forecasting in academic medicine: a unique method of planning for success in the next two decades. *Academic Medicine*, 84(8), 985-993.
- Lancaster, L. C., & Stillman, D. (2002). *When generations collide: Who they are, why they clash, how to solve the generational puzzle at work* (pp. 53-54). New York: HarperCollins.
- Lipkin, N. A., & Perrymore, A. J. (2009). *Y in the Workplace*. Wayne, NJ: Career.
- Price, C. (2009). Why Don't My Students Think I'm Groovy?: The New "R"s for Engaging Millennial Learners. *The Teaching Professor*, 23.
- Reilly, P. (2012). Understanding and Teaching Generation Y. In *English teaching forum* (Vol. 50, No. 1, pp. 2-11). US Department of State. Bureau of Educational and Cultural Affairs, Office of English Language Programs, SA-5, 2200 C Street NW 4th Floor, Washington, DC 20037.
- Wessels, P. L., & Steenkamp, L. P. (2009). An investigation into students' perceptions of accountants. *Meditari Accountancy Research*, 17(1), 117-132.