

22. E-Learning Tag der FH JOANNEUM am Dienstag, dem 19. September 2023 unter dem Motto „Wir spielen!

Und feiern 25 Jahre ZML – Innovative Lernszenarien an der FH JOANNEUM“

Der 22. E-Learning Tag wird anders – nach drei Jahren im Online-Format findet er wieder vor Ort statt und anstelle einer klassischen mehr oder weniger interaktiven Konferenz spielen die Teilnehmer:innen ein Planspiel, bei dem es um eine Ideensammlung für die Entwicklung eines modernen, zeitgemäßen (Bachelor-) Studiengangs geht. Zusätzlich wird ein Tagungsband veröffentlicht, in dem auf unterschiedliche Art und Weise auf die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Online-Lernens und der Online-Lehre geschaut werden kann.

Dieser Call richtet sich an Hochschullehrende, Schullehrer:innen, Trainer:innen von Weiterbildungseinrichtungen und Unternehmen sowie an Studierende aller Fachbereiche.

Hintergrund

Wir alle haben unser persönliches Verständnis von „Innovation“, wir nehmen Fortschritt wahr. Wir lernen und erfinden Neues, entwickeln uns weiter – in unserem Studium, unseren Lernprozessen, unserer Arbeit, unseren Beziehungen – denn Veränderung ist letztendlich effektiv die einzige (evidenzbasierte) Konstante im Leben.

Die Welt ändert sich stetig und wird komplexer. Momentan spüren wir diese Veränderung vielleicht besonders stark, sodass wir unsere bisherige Herangehensweise an berufliche und private Herausforderungen hinterfragen und weiterentwickeln möchten. Doch wie können neue Trends – kontinuierliche, inhaltliche Aktualisierung von Inhalten und Konzepten, flexible Organisation, steigende Bedeutung von Online-Lernformaten, Studierende mit unterschiedlichsten Bedürfnissen/Präferenzen – die Hochschule verändern?

Das Planspiel

Als „Vordenker:in“ sind Sie – gemeinsam mit den anderen Teilnehmenden – eingeladen, Neues und Innovatives in Bezug auf formelle Bildungsangebote zu diskutieren und den Rahmen für einen zukunftsweisenden (Bachelor-)Studiengang inhaltlich, methodisch und organisatorisch abzustecken. Dabei nehmen Sie eine von dreizehn vorgegebenen Rollen ein (nicht die, die sie im richtigen Leben ausfüllen!) und vertreten in der jeweiligen Gruppendiskussion die Interessen ihrer Rolle. Wichtig dabei ist, dass alles und in jede Richtung überlegt werden darf. Die Gruppen-Brainstorming Prozesse bringen Erkenntnisse nicht nur für den Hochschulsektor und den formalen Bildungsbereich, sondern für Lernprozesse überhaupt.

Als aktive Teilnehmer:in erleben Sie hautnah welche Dynamik Planspiele entwickeln und wie immersiv sie auf ihren eigenen Kontext wirken können. Bringen Sie sich als Student:in, Lehrende:r, Forschende:r, Studien-/Lehrgangleiter:in, als Mitarbeiter:in im Sekretariat, in der Hochschuldidaktik oder im E-Learning Service, in der IT, als Zuständige für Internationales, Budget, Personal oder Qualitätssicherung oder als Hochschulleitung in dieses Planspiel ein und treten sie in Interaktion mit Kolleg:innen und Studierenden aus verschiedensten Departments und Hochschulen, aus Schulen und Weiterbildungseinrichtungen. Reflektieren Sie im gruppenspezifischen Prozess, was passiert, wenn ihre üblichen Rollenverständnisse im Sinne eines Perspektivenwechsels auf den Kopf gestellt werden.

Die Entwicklung des Planspiels sowie die Moderation beim Spielen selbst übernimmt [Wolfgang Gruber](#), der seit mehr als einem Jahrzehnt Planspiele in der Hochschullehre einsetzt und für die Entstehung preisgekrönter Planspiele verantwortlich ist¹.

¹ Seminardokumentation: Planspiel: [Know How für die Bildungsplanung - Bank Austria Preis](#) zur Förderung innovativer Projekte der Lehre 2012 der Universität Wien - "[Negotiating Change](#)" Ars Docendi Nominierung 2017

Der Tagungsband

Die Möglichkeit beim Tagungsband zu publizieren ist an die Anwesenheit/Mitwirkung beim Planspiel selbst am 19. September 2023 gekoppelt.

Die **Einreichung einer Publikation** im Tagungsband ist zugleich die **Anmeldung für den E-Learning Tag**.

WICHTIGE INFORMATION: Alle die keine Publikation im Tagungsband einreichen, jedoch am Planspiel beim E-Learning Tag am 19. September 2023 teilnehmen möchten, melden sich bitte HIER zum E-Learning Tag an.

Folgende Arten von Beiträgen können eingereicht werden – auch Studierende sind eingeladen ihre Erfahrungen sichtbar zu machen:

- Persönliche Reflexion (ein bis drei Seiten, auch ohne Angabe von Literatur möglich, max. 7.200 Zeichen inkl. Leerzeichen)
- Short Paper (max. vier Seiten, max. 9.600 Zeichen inkl. Leerzeichen, Angabe von Literatur erwünscht)
- Normal Paper (fünf bis sieben Seiten, max. 16.800 Zeichen inkl. Leerzeichen, Angabe von Literatur erwünscht)
- Long Paper (ab sieben Seiten; einige ausgewählte Long Papers sind möglich, bitte begründen Sie, warum Sie mehr Seiten brauchen und wie lange Ihr Artikel ca. sein wird, Angabe von Literatur erwünscht)
- Kreative Reflexion (hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt, auch ein Comic ist möglich, Voraussetzung ist, dass der Beitrag in schwarz-weiß druckbar ist, bitte geben Sie in der Kurzbeschreibung an wie lange die Reflexion ca. sein wird, Angabe von Literatur erwünscht)

Einreichungen von Abstracts für ein Paper im Tagungsband sind noch bis zum 01. März 2023 möglich. [Jutta Pauschenwein](#) (ZML – Innovative Lernszenarien, FH JOANNEUM) und [Gudrun Reimerth](#) (Institut „Journalismus und Digitale Medien“, FH JOANNEUM) sichten die eingereichten Beiträge. Spätestens zehn Tage nach Ihrer Einreichung erfahren Sie, ob Ihr Beitrag angenommen wird und können bereits mit dem Schreiben beginnen.

Fertige Artikel können je nach Zeitpunkt der Akzeptanz jederzeit für den Reviewprozess abgegeben werden. Die **letztmögliche Deadline dafür ist Sonntag, 21. Mai 2023.**

Für Einreichungen einer Publikation im Tagungsband verwenden Sie bitte unser Online-Formular.

Für die Teilnahme am E-Learning Tag 2023 (zum Planspiel) verwenden Sie bitte unsere Online-Anmeldung.

Jutta Pauschenwein (ZML – Innovative Lernszenarien)

und das gesamte Team des ZML der FH JOANNEUM – University of Applied Sciences