

Blended Learning und Planspiele in der Hochschullehre

Lehrveranstaltungen innerhalb der Blended Learning Skala transformieren und durch Planspiele den praktischen Wissenserwerb fördern – ein Fallbeispiel an einer Fachhochschule

Rita Stampfl¹

DOI: <https://doi.org/10.53349/resource.2023.i4.a1185>

Zusammenfassung

Blended Learning verbindet den klassischen Präsenzunterricht mit technologiegestütztem Lernen und ist damit eine effektive Unterrichtsform, welche an vielen Hochschulen bereits erfolgreich eingesetzt wird. Blended Learning bietet eine breite Skala an unterschiedlichen Kategorien welche darstellen, inwieweit die jeweiligen Elemente – klassischer Präsenzunterricht und Online-Lernen – ausgeprägt sind. Lehrende sind aufgrund der neuen Generation von Studierenden damit konfrontiert, die passende Kategorie für neue Lehrveranstaltungen auszuwählen und bestehende Kurse in Kategorien mit ausgeprägteren Online-Lernanteilen zu transformieren. Dieser Artikel zeigt anhand eines Fallbeispiels an einer Fachhochschule, wie diese Transformation vorgenommen werden kann und wie zudem bei den verbleibenden Präsenzeinheiten mit Planspielen der praktische Wissenserwerb gesteigert werden kann. Abschließend wird angeführt, wie Studierende den neu gestalteten transformierten Kurs beurteilen.

Stichwörter: Blended Learning, Planspiele, Hochschullehre, Fachhochschule

¹ Fachhochschule Burgenland

E-Mail: rita.stampfl@fh-burgenland.at

1 Einleitung

Durch die COVID-19-Pandemie wurden die Schulen und das Bildungswesen plötzlich und unerwartet zu einem digitalen Wandel gezwungen. Die Welt hat sich in den letzten Jahren verändert und die Lebensumstände und Weltbilder der neuen Generation von Studierenden, die im digitalen Zeitalter an die Hochschulen kommen, müssen besser verstanden werden. Die digitale Transformation der Bildung sollte ein Hauptanliegen der Lehrenden sein und Lehrende sollten sich Gedanken darüber machen, wie sie den Studierenden ein attraktives digitales Lernangebot zur Verfügung stellen können (Iivari et al., 2020). Die Studie von Mariam et al. (2023) zur Nachhaltigkeit von Blended Learning in Wirtschaftsschulen zeigt, dass die Implementierung von Blended Learning in der Ausbildung eine erfolgreiche Möglichkeit ist, um diesen digitalen Herausforderungen zu begegnen und in der entstehenden virtuellen Welt der Hochschulen wettbewerbsfähig zu bleiben. Zudem ist die strategische Planung durch das Management, die Verbesserung des Lehrplans und die Anhebung der Standards auf der Ebene der Lehrkräfte in Bezug auf verschiedene spezifische Aspekte wie Materialien und Aktivitäten im Bereich des digitalen Lernangebots notwendig (Ayu, 2020). Lehrende stehen vor der Herausforderung, das Beste der Technologie mit dem Besten der menschlichen Lehre zu verbinden (Salmon, 2019). Tran und Herzig (2023) merken zudem an, dass Innovationen in der Kursgestaltung bei den Studierenden ein positives Lerngefühl auslösen und deren Lernergebnisse verbessern. Studierende schätzen die Komplementarität und Interaktion der Lernaktivitäten – einschließlich asynchroner und synchroner Sitzungen.

1.1 Blended Learning

Blended Learning wird als die effektivste und beliebteste Unterrichtsform angesehen, die von Bildungseinrichtungen eingesetzt wird, da sie flexibles, zeitnahes und kontinuierliches Lernen ermöglicht. Beim Blended Learning werden Präsenzveranstaltungen mit technologiegestütztem Lernen kombiniert (Porter et al., 2014) und dadurch können das Lernverhalten der Studierenden, ihre Fähigkeiten zum Selbststudium und ihre akademischen Leistungen verbessert werden (Tong et al., 2022).

Watson (2008) beschreibt Blended Learning als ein wichtiges Segment auf einer Skala zwischen reinem Online-Lernen und traditionellem Face-to-Face-Lernen. Das Spektrum des Blended Learning beinhaltet folgende Kategorien: 1) Vollständig online durchgeführter Studiengang, bei dem das gesamte Lernen online und im Fernstudium erfolgt und es keine Präsenzkomponente gibt; 2) Vollständig online durchgeführter Studiengang mit Präsenzmöglichkeiten, die jedoch nicht obligatorisch sind; 3) Überwiegend oder vollständig online durchgeführter Studiengang mit ausgewählten Tagen, die in einem Klassenzimmer oder Computerlabor stattfinden müssen; 4) Überwiegend oder vollständig online durchgeführter Studiengang in

einem Computerlabor oder Klassenzimmer, bei dem sich die Studierenden jeden Tag treffen; 5) Unterricht im Klassenzimmer mit bedeutenden, obligatorischen Online-Komponenten, die das Lernen über das Klassenzimmer und den Schultag hinaus ausdehnen, 6) Unterricht im Klassenzimmer mit Integration von Online-Ressourcen, aber begrenzten oder keinen Anforderungen an die Online-Teilnahme der Studierenden, 7) traditioneller Unterricht im Klassenzimmer mit wenigen oder keinen Online-Ressourcen oder Online-Kommunikation (Watson, 2008).

Diese von Watson (2008) geschaffene Skala wird im Rahmen dieser Studie als Basis für die Transformation herangezogen, um anhand eines Fallbeispiels aufzuzeigen, wie mit einer Neukonzeption einer Lehrveranstaltung die Kategorisierung verändert werden kann und damit den digitalen Herausforderungen der virtuellen Welt begegnet werden kann. Nach Müller und Wulf (2022) sollen Lehrkräfte Blended Learning Umgebungen so gestalten, dass sie sowohl Flexibilität als auch Interaktion fördern. Eine gut konzipierte Blended Learning Umgebung muss ein Gleichgewicht zwischen Flexibilität und Interaktion herstellen, um die aktive Wissenskonstruktion durch die Lernenden zu fördern. Einerseits kann der übermäßige Einsatz von Technologie zur Gewährleistung von Flexibilität die Interaktion beeinträchtigen und somit das Lernen erschweren; andererseits sollte die Interaktion während der Fernlernphase erleichtert und gefördert werden.

1.2 Planspiele

Im Wintersemester 2022/23 waren laut Statistik Austria (*Studierende, belegte Studien*, 2022) 96,33% der Studierenden an den Fachhochschulen in Österreich unter vierzig Jahre alt. Diese Studierenden sind nach 1980 geboren und damit durch den Einzug des Computers in viele Lebensbereiche geprägt (Krüger, 2016). Sie sind in einer Medienumgebung mit Videos, Konsolen und Computerspielen aufgewachsen (Williams, 2003). Diese Spiele binden die Spielenden in unterhaltsame Aktivitäten ein. Das Lernen in Planspielen basiert auf Theorie und Anwendungen, die von den Studierenden angewendet werden müssen, um ihr Lernengagement und ihre Leistungen zu verbessern, indem sie in reale Situationen eingebunden werden (Matute Vallejo & Melero, 2016; Mawhirter & Garofalo, 2016). Ein Planspiel ist ein einzigartiges und kreatives Instrument, um das Lerninteresse der Studierenden zu steigern (Huang et al., 2022). Mit Hilfe von Spielen können Studierende die Fähigkeit entwickeln, Dinge zu verstehen und Fachwissen zu bewerten. Durch das Spiel entwickeln sie die Fähigkeit, gegebene Informationen zu analysieren, den eigenen Standpunkt auszudrücken, Gedanken klar zu formulieren, mögliche Konsequenzen verschiedener Lösungen vorausszusehen und das eigene Verständnis- und Wahrnehmungsniveau mit anderen zu vergleichen. Die Spielsimulation steigert das Interesse am Lernen und hilft den Lehrenden, die Studierenden zu motivieren (Ekaterina et al., 2015). Planspiele können sowohl Lernenden als auch Lehrenden ein Werkzeug an

die Hand geben, welches die aktive Problemlösung erleichtert. Sie gelten als praktischer Ansatz für den Wissenserwerb (Matute Vallejo & Melero, 2016).

2 Ausgangslage

Die dieser Studie zu Grunde liegende Fachhochschule bietet in den berufsbegleitenden Studiengängen den Unterricht im Blended Learning Format an. Das bedeutet, dass ein gewisser Anteil der Lehreinheiten in die Onlinephase ausgelagert ist. Dieser Anteil kann von Studiengang zu Studiengang und oft auch zwischen einzelnen Lehrveranstaltungen variieren. In den Onlinephasen wird synchron oder asynchron mit anderen Studierenden beziehungsweise mit Lehrenden kommuniziert und an Inhalten gearbeitet. Lehrende gestalten und betreuen selbständig aktiv die Lernräume. Für dieses Fallbeispiel und die darin durchgeführte Neugestaltung einer Lehrveranstaltung wurde eine Lehrveranstaltung in einem Masterstudiengang ausgewählt, welche bisher in Form von traditionellem Unterricht im Klassenzimmer ohne ergänzenden Online-Ressourcen durchgeführt wurde und demnach nach Watson (2008) der siebten Kategorie des Blended Learning entsprach.

Inhalt dieser Lehrveranstaltung ist die Vorbereitung der Studierenden auf eine Zertifizierung zum Scrum Master und zum Product Owner, um die Studierenden mit agilen Methoden zur Produktentwicklung vertraut zu machen und ihnen die Möglichkeit zur Erlangung eines international anerkannten Zertifikats zu bieten. Diese Lehrveranstaltung wird in mehreren technischen Masterstudiengängen angeboten und die Teilnehmerzahl liegt je nach Studiengang zwischen zwanzig und fünfzig Studierenden. Die Teilnahme am Kurs ist für alle Studierenden obligatorisch, allerdings ist eine tatsächliche offizielle Zertifizierung am Ende der Lehrveranstaltung freiwillig und nicht mehr Teil des Kurses. Die Lehrveranstaltung umfasst laut Curriculum 1,5 ECTS, was 37,5 Arbeitsstunden bei den Studierenden entspricht. Die Kursgestaltung war bisher auf 15 Lehreinheiten in Präsenzlehre ausgelegt und es gab auf der von der Fachhochschule eingesetzten Lernplattform keine weiterführenden digitalen Lernangebote. Bei der im vergangenen Semester anonym durchgeführten Lehrveranstaltungsevaluierung durch die Fachhochschule bewerteten die Studierenden den Gesamteindruck dieser Lehrveranstaltung mit 2,73 auf einer Skala von eins bis fünf, wobei eins sehr hoch bedeutet und fünf für sehr schlecht steht. Die Studierenden gaben beim schriftlichen Feedback der Evaluierung an, die Lehrveranstaltung sei „nicht sehr inspirierend, sich weiter damit auseinanderzusetzen“ und „ohne erkennbaren Nutzen“. Seitens Studierenden wurde der Wunsch geäußert „kleine Übungen oder Inhaltsausarbeitungen zu machen“ und einen „roten Faden durch die Vorlesungen zu legen“.

3 Neugestaltung der Lehrveranstaltung

3.1 Ziele

Ziel der Neugestaltung der Lehrveranstaltung war die Transformation in die dritte Kategorie nach Watson (2008), damit den Hauptanteil der zur Verfügung gestellten Lernangebote online abzubilden und nur eine obligatorische Präsenzveranstaltung einzuplanen. Zudem war es ein inhaltliches Ziel, den Studierenden innerhalb dieser Lehrveranstaltung eine klare Absicht und Ausrichtung von Anfang vorzugeben und damit den Nutzen der Lerninhalte aufzuzeigen, da Lernende besonders in Online- oder Blended Learning Umgebungen leicht ins Straucheln geraten, die Motivation verlieren und aufgeben, wenn der Nutzen nicht erkennbar ist (Xu et al., 2023). Des Weiteren war vorgesehen, die Hygienefaktoren für asynchrone E-Learning-Kurse nach Stampfl et al. (2023) bei der Kursgestaltung zu berücksichtigen, um keine vermeidbare Unzufriedenheit bei den Studierenden auszulösen und damit gleichzeitig den Gesamteindruck der Lehrveranstaltung bei den Studierenden im Rahmen der Lehrveranstaltungsevaluierung zu verbessern.

3.2 Konzeption

Die Vorbereitungs- und Planungsphasen von Blended Learning Kursangeboten sind wichtig für das Lernen und für die akademische Leistung der Studierenden und benötigen daher viel Aufmerksamkeit (Xu et al., 2023). Den Studierenden sollte während der gesamten Lehrveranstaltung eine asynchrone Betreuung und ein Online Coaching zur Verfügung gestellt werden. Mit praktischen Übungen sollte es den Studierenden ermöglicht werden, das erworbene Wissen einzusetzen und für die Zertifizierungsprüfung zu üben. Die Studierenden haben über das Lernmanagement-System (LMS) der Fachhochschule ständigen Zugang zu den Unterlagen und sollten sich die Lernzeiten selbständig einteilen können. Damit können die Studierenden den Lernprozess selbst steuern. Das Lernkonzept soll demnach einem horizontalen und lernerzentrierten Ansatz folgen und dabei kognitive Lernziele abdecken. Als Format für die Lerninhalte sollten strukturierte Präsentationen, fallbasiertes Problemlösen, Simulation in Form eines Planspiels und tutorielles Lernen eingesetzt werden. Lernerfolgskontrollen, Kontaktmöglichkeiten, Austausch und gemeinsames Lernen mit anderen Teilnehmenden sowie Unterstützung aus dem sozialen und beruflichen Umfeld gelten als Hygienefaktoren und wurden demnach bei der Konzeption des Lernangebotes berücksichtigt, um Unzufriedenheit bei den Teilnehmenden zu vermeiden (Stampfl et al., 2023). Für Gruppendiskussionen sollte ein Diskussionsforum, ein Blog oder ein Wiki zur Verfügung gestellt werden, um den Lernenden die Möglichkeit zu geben, ein Thema zu präsentieren oder einen Beitrag zu leisten (Müller & Wulf,

2022). Den gesamten Lerninhalten sollte dabei eine deduktive Strukturierung zu Grunde liegen und ein eindeutiger Lernpfad erkennbar sein. Um die Gesamterscheinung des Kurses optisch ansprechend zu gestalten, sollte ein durchgängiges Farbschema und stilistisch einheitliche Bilder verwendet werden.

Die Konzeption erfolgt nach den Vorgaben des *Institute for Digital Learning & Leadership* (o. J.), wobei nach der Evaluierung der Ausgangssituation und der allgemeinen Zielsetzung die Zielgruppe definiert werden soll.

3.2.1 Learner Personas

Nach Yang (2023) ist das Erstellen von Learner-Personas ein wichtiges Instrument in der Lehre, um die Zielgruppe von Studierenden darzustellen. Personas sind nützlich, um Empathie für die Lernenden zu entwickeln, ein Verständnis der Nutzermerkmale zu erreichen, Designideen mit anderen zu teilen und fundierte Entscheidungen im Design- und Entwicklungsprozess zu treffen (Salminen et al., 2018). Demnach wurden für die Konzeption des neuen Blended Learning Kurses nachfolgende Learner-Personas erstellt:

Markus SCHNEIDER

"Ich mag Nullen und Einsen!"

31
Wien
Ledig
Softwareentwickler
Laptop und Smartphone
Bachelor-Abschluss in Informatik

PERSÖNLICHKEIT
Markus ist ein ehrgeiziger und motivierter Einzelgänger. Er ist diszipliniert und arbeitet hart, um seine beruflichen Ziele zu erreichen. Er ist analytisch denkend und hat eine schnelle Auffassungsgabe. Er ist jedoch auch etwas ungeduldig und möchte schnell Ergebnisse sehen.

ZEITLICHE VERFÜGBARKEIT
Markus arbeitet Vollzeit als Softwareentwickler und hat begrenzte Zeit für das Lernen. Er kann etwa 10 Stunden pro Woche für das Studium aufwenden.

BEDÜRFNISSE
Markus braucht eine Lernumgebung, die ihm klare Strukturen bietet und ihm ermöglicht, seine Zeit effizient zu nutzen. Er bevorzugt Lernmaterialien, die prägnant und gut strukturiert sind. Markus benötigt auch Möglichkeiten zur praktischen Anwendung des Gelernten, um sein Verständnis zu vertiefen.

LERNZIELE
Markus möchte seine Kenntnisse im Bereich agiler Projektmanagementmethoden erweitern und die Scrum-Zertifizierung erwerben, um seine Karrierechancen zu verbessern.

PRÄFERENZEN
Markus bevorzugt eine flexible Lernumgebung, in der er sowohl online als auch offline lernen kann. Er ist technisch versiert und findet es einfach, neue Tools und Plattformen zu verwenden.

BLOCKADEN
Markus hat möglicherweise Bedenken hinsichtlich seiner Fähigkeit, neben seinem Vollzeitjob genügend Zeit für das Studium aufzubringen. Er könnte auch unsicher sein, ob er sich die neuen Konzepte und Praktiken von Scrum schnell genug aneignen kann. Zudem könnte er möglicherweise Bedenken haben, dass er Schwierigkeiten haben könnte, den praktischen Nutzen von Scrum in seinem derzeitigen beruflichen Umfeld zu erkennen.

Abbildung 1: Persona Markus Schneider (eigene Darstellung)

Laura GRUBER

"Ich bin eine Teamplayerin!"

- 27
- Oberdorf
- Verheiratet, 2 Kinder
- Projektleiterin
- Laptop und Tablet
- Master-Abschluss in BWL

PERSÖNLICHKEIT
Laura ist kommunikativ und teamorientiert. Sie ist eine aufgeschlossene und empathische Person, die gerne mit anderen zusammenarbeitet. Sie ist neugierig und bereit, neue Fähigkeiten zu erlernen, um ihre beruflichen Möglichkeiten zu erweitern. Sie ist jedoch auch zeitlich eingeschränkt und muss ihre Ressourcen gut verwalten.

LERNZIELE
Laura möchte ihre Projektmanagement-Fähigkeiten erweitern und ihre Kenntnisse über agile Methoden vertiefen, insbesondere Scrum. Sie ist daran interessiert, die Scrum-Zertifizierung zu erhalten, um in ihrem Unternehmen agilere Projekte zu leiten.

ZEITLICHE VERFÜGBARKEIT
Laura arbeitet Vollzeit als Projektmanagerin und hat neben ihrer Arbeit und ihrer Familie begrenzte Zeit für das Studium. Sie kann etwa 8 Stunden pro Woche für das Lernen aufbringen.

PRÄFERENZEN
Laura bevorzugt eine Kombination aus Online- und Präsenzlernen. Sie schätzt den Austausch mit anderen Lernenden und möchte die Möglichkeit haben, Fragen zu stellen und von den Erfahrungen anderer zu lernen. Sie bevorzugt eine strukturierte Lernumgebung mit klaren Lernzielen und einem klaren Zeitplan.

BEDÜRFNISSE
Laura legt Wert auf soziale Interaktion und den Austausch von Ideen und Erfahrungen mit anderen Lernenden. Sie benötigt eine unterstützende Lernumgebung, in der sie Fragen stellen und Feedback erhalten kann. Laura schätzt auch Lernmaterialien, die praxisorientiert sind und reale Anwendungen von Scrum aufzeigen. Sie möchte ihre neuen Kenntnisse schnell in ihrem beruflichen Umfeld umsetzen können.

BLOCKADEN
Laura könnte sich Sorgen um die Vereinbarkeit des Studiums mit ihrem Vollzeitjob und ihrem Privatleben machen. Sie könnte Bedenken haben, dass sie möglicherweise nicht genügend Zeit für das Lernen aufbringen kann und dadurch Stress oder Überlastung entsteht. Zudem könnte sie möglicherweise Unsicherheiten bezüglich ihrer Fähigkeit haben, sich in einer eher technischen Domäne wie der Softwareentwicklung zurechtzufinden.

Abbildung 2: Persona Laura Gruber (eigene Darstellung)

Die demografischen Daten der Learner-Personas basieren auf realen statistischen Daten der Fachhochschule für die Studiengänge des Departments Informationstechnologie. Die Zielgruppe des konkreten Lernangebots sind Masterstudierende im 4. Semester aller Geschlechter mit einem Durchschnittsalter von 31 Jahren. Die Studierenden besitzen demnach bereits Vorkenntnisse zur Benutzung des LMS aus den vorangegangenen drei Semestern.

3.2.2 Lernziele

Im Rahmen der neu gestalteten Blended Learning Lehrveranstaltung zur Vorbereitung auf eine Scrum-Zertifizierungsprüfung sollen kognitive Lernziele erreicht werden. Es wurden dazu folgende Grob-Lernziele nach der Lernziel-Taxonomie von Bloom (1956) festgelegt:

- Wissen: Die Studierenden können die Scrum Grundlagen benennen.
- Wissen: Die Studierenden können die Scrum Begriffe bestimmen.
- Verstehen: Die Studierenden können die Artefakte von Scrum in eigenen Worten beschreiben.
- Anwenden: Die Studierenden können ihre Scrum-Kenntnisse bei einem Spiel benutzen.
- Anwenden: Die Studierenden können ihr Wissen in Bezug zur Zertifizierungsprüfung beweisen.
- Analysieren: Die Studierenden können Studien zum Thema Scrum-Zertifizierung untersuchen.

-  Analysieren: Die Studierenden können ihre bisherigen Erfahrungen mit Scrum darlegen.
-  Bewerten: Die Studierenden können ihre eigene Meinung zu Scrum-Zertifizierungen begründen.
-  Entwickeln: Die Studierenden können ihre eigene Einstellung zu Scrum-Zertifizierungen reflektieren.

Dem Blended Learning Kurs sollen keine formalen Abschlussdokumente wie Zertifikate oder Batches hinzugefügt werden, da es sich um eine reguläre Lehrveranstaltung handelt, welche nach der vorgegebenen Prüfungsordnung der Fachhochschule bewertet werden muss.

3.2.3 Inhalte

In diesem Schritt der Konzeption wurden die Lerninhalte beschrieben und in Kernthemen und Randinformationen unterteilt. Zudem wurde das Basismaterial den Inhalten der Lerneinheiten zugeordnet:

Typ	Lerninhalt	Material
Kernthemen	Scrum Grundlagen (Begriffe, Ablauf, etc..)	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> LinkedIn Learning Kurs <i>Scrum – Grundlagen</i> <input checked="" type="checkbox"/> Scrum Guide <input checked="" type="checkbox"/> 9 Erklärvideos der mITSM GmbH <input checked="" type="checkbox"/> Planspiel Scrum <i>Goldlöckchen und die drei Bären (Comic-Buch erstellen)</i>
	Aufgabenbereich Scrum Master	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> LinkedIn Learning Kurs <i>Der Scrum Master</i> <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsvorbereitungsfragen der Scrum.org (Scrum Master Zertifizierung)
	Aufgabenbereich Product Owner	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> LinkedIn Learning Kurs <i>Der Product Owner</i> <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsvorbereitungsfragen der Scrum.org (Product Owner Zertifizierung)
	Zertifizierungs-Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Wissenschaftliches Paper zur Relevanz von Zertifizierungskursen
Randinformationen	Informationen zu Zertifizierungsprüfungen	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Informationen zur Zertifizierungsprüfung bei Scrum.org <input checked="" type="checkbox"/> Informationen zur Zertifizierungsprüfung bei Scrum Alliance

Tabelle 1: Typisierung der Lerninhalte und Materialien

3.2.4 Neue Lernformen

Die Fachhochschule bietet mit dem bestehenden LMS Moodle und den örtlichen Gegebenheiten am Campus alle Möglichkeiten, um Lehrveranstaltungen im Blended Learning Format abhalten zu können. Für virtuelle Klassenräume steht zudem auch Microsoft Teams zur Verfü-

gung, für welches alle Studierenden zugangsberechtigt sind. Für die Umsetzung von Präsenzlehre stehen neben den Hörsälen auch Klassenräume mit Beamern, Flipcharts und Whiteboards zur Verfügung. Die örtlichen und technischen Infrastrukturen sind bei den Studierenden der Zielgruppe bereits bekannt. Zusätzlich zu den klassischen Lerninhalten im Bereich von Zertifizierungsprüfungen wie Grundlagen und Prüfungsfragen soll im Rahmen der Neugestaltung dieser Lehrveranstaltung auch ein Planspiel eingesetzt werden.

Im Bereich der Kosten für die Neugestaltung der Lehrveranstaltung traten keine gesonderten Kosten auf, da die Fachhochschule bereits einen bestehenden kostenlosen Zugang zu LinkedIn Learning für die Studierenden hat. Zudem waren alle Lernmaterialien bereits vorhanden und mussten nicht neu erstellt werden. Die Materialien für das Planspiel können mit den Materialien aus dem Bürobedarf abgedeckt werden und müssen nicht gesondert beschafft werden.

3.2.5 Neue Struktur

Die Präsenzeinheit konnte im Konzept nicht fix in die Struktur integriert werden, da dieser Termin je nach Studiengang abhängig vom Stundenplan des Semesters eingeplant wird. Es war daher erforderlich, dass der Online-Kurs und die Präsenzeinheit voneinander unabhängig waren und keine aufbauenden oder verbindenden Elemente eingesetzt wurden. Optimalerweise findet die Präsenzeinheit am Ende des Semesters statt und der Online-Kurs wurde davor von allen Studierenden bereits abgeschlossen.

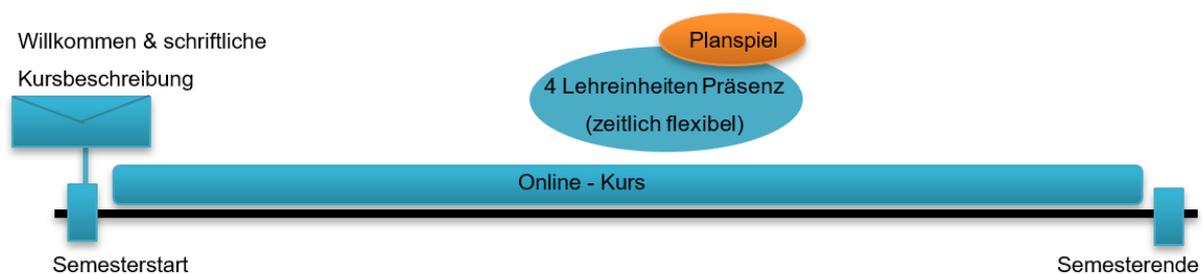


Abbildung 3: Struktur der neu gestalteten Lehrveranstaltung (eigene Darstellung)

Der Online-Kurs folgt einem klaren Lernpfad und die einzelnen Aufgaben können nur in einer vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden. Aus diesem Grund wurden Module zu den Lerninhalten geschaffen. Die Ausarbeitung der detaillierten Struktur erfolgte im Learning Designer des University College London:

Workshop (4 LE)							
(180 minutes)							
Read Watch	Listen	45	30				0
Scrum in Kürze							
Collaborate		110	30				0
Scrum-Spiel Lehrziel: Die Studierenden können ihre Scrum-Kenntnisse bei einem Spiel benutzen. (Anwenden)							
Discuss		25	30				0
Wrap-up							

Abbildung 4: Konzept des Moduls Workshop (eigenständig)

Online-Kurs Teil 1 - Grundlagen							
(300 minutes)							
Collaborate		60	30				0
Chat zu Online-Kurs (Fragestunde)							
Read Watch	Listen	60	1				1
LinkedIn Learning Kurs "Scrum - Grundlagen" abschließen mit Zertifikat Lehrziel: Die Studierenden können die Scrum Grundlagen benennen. (Wissen)							
Read Watch	Listen	120	1				1
Scrum Guide lesen und eventuell Notizen erstellen							
Read Watch	Listen	60	1				0
Lektion - Grundlagen Durcharbeiten einer Lektion mit kurzen Videos mit Erklärungen und Inhalten des Scrum Guides. Lehrziel: Die Studierenden können die Scrum Begriffe bestimmen. (Verstehen)							
Online-Kurs Teil 2 - Scrum Master							
(300 minutes)							
Read Watch	Listen	120	1				1
LinkedIn Learning Kurs "Der Scrum Master" abschließen mit Zertifikat Lehrziel: Die Studierenden können die Scrum Grundlagen benennen. (Wissen)							
Practice		180	1				0
Wissensüberprüfung - Scrum Master als Prüfungssimulation (beliebig oft wiederholbar) Lehrziel: Die Studierenden können ihr Wissen in Bezug zur Zertifizierungsprüfung beweisen. (Anwenden)							
Online-Kurs Teil 3 - Scrum Product Owner							
(270 minutes)							
Read Watch	Listen	90	1				1
LinkedIn Learning Kurs "Der Product Owner" abschließen mit Zertifikat Lehrziel: Die Studierenden können die Scrum Grundlagen benennen. (Wissen)							
Practice		180	1				0
Wissensüberprüfung - Product Owner als Prüfungssimulation (beliebig oft wiederholbar) Lehrziel: Die Studierenden können ihr Wissen in Bezug zur Zertifizierungsprüfung beweisen. (Anwenden)							
Online-Kurs Teil 4 - Reflexion & Diskussion							
(600 minutes)							
Investigate		300	1				1
Reflexion zur Relevanz der Zertifizierungskurse „Product Owner“ und „Scrum Master“ (aktuelle Studie durcharbeiten und auf eigene Situation reflektieren) Lehrziele: Die Studierenden können Studien zum Thema Scrum-Zertifizierung untersuchen. (Analysieren) Die Studierenden können ihre eigene Meinung zu Scrum-Zertifizierungen begründen. (Bewerten) Die Studierenden können ihre eigene Einstellung zu Scrum-Zertifizierungen reflektieren. (Entwickeln)							
Discuss		300	30				0
Erfahrungsaustausch zu Scrum im Diskussionsforum mit verpflichtendem Kommentar Lehrziel: Die Studierenden können ihre bisherigen Erfahrungen mit Scrum darlegen. (Analysieren)							
Informationen zur freiwilligen Zertifizierung							
(120 minutes)							
Read Watch	Listen	120	1				4
Verlinkungen zu den Seiten der gängigsten Scrum-Zertifizierungsstellen als Information und Absprungpunkt zur freiwilligen Zertifizierung							
Feedback zu Kurs							
(30 minutes)							
Produce		15	30				0
Feedback zu Workshop							
Produce		15	1				0
Feedback zu Online-Kurs							

Abbildung 5: Konzept des Online-Kurses im LMS

Abbildung 4 und 5 zeigen die detaillierte Konzeption der gesamten Lehrveranstaltung. Es wurde bei der Verteilung der Lerntypen darauf geachtet, dass alle Typen enthalten sind. Die nachfolgende Abbildung 7 zeigt die Verteilung:

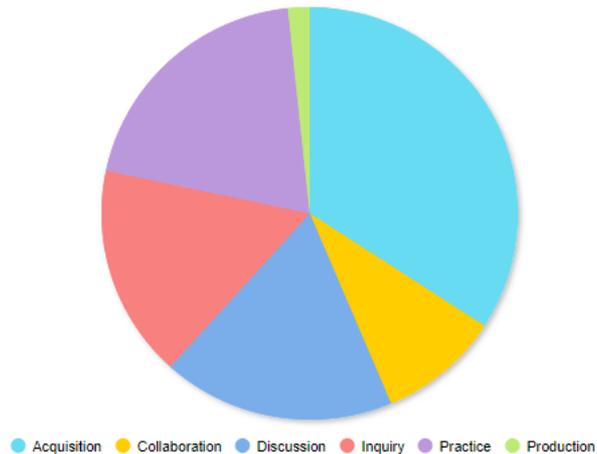


Abbildung 6: Kreisdiagramm zur Verteilung der Lerntypen

Bei dieser Darstellung zeigt sich, dass den Bereichen Kollaboration und Produktion nur geringe Anteile des Kurses zufallen, was sich auf den Inhalt der Lehrveranstaltung zurückführen lässt. Die Vorbereitung auf eine Scrum Zertifizierung erfordert keine Zusammenarbeit mit anderen Studierenden und auch kein Produzieren von Artefakten.

3.3 Umsetzung

Damit das Blended-Learning-Format dieser Lehrveranstaltung nicht zu einem Neuigkeitseffekt bei den Studierenden führte, insbesondere weil diese parallel in anderen Lehrveranstaltungen traditionelle Vorlesungen ohne E-Learning-Angebote besuchten, begann der neue Kurs mit einer ausführlichen Einführungsnachricht, welche klare Anweisungen und Anleitungen zum Ablauf des Online-Kurses enthielt.

3.3.1 Planspiel in Präsenz

Da die Präsenzeinheit und das Planspiel unabhängig vom Online-Kurses abgehalten wurden, wurden zu Beginn der Einheit die Grundbegriffe und der Ablauf zu Scrum in Form eines Vortrags präsentiert. Dazu wurde eine PowerPoint Präsentation gestaltet, welche auch die Spielregeln des Planspiels enthielt. Zudem wurde der Ablauf des Spiels über diese Präsentation gesteuert, indem für die einzelnen Phasen eine Zeitmesser-Funktion in die Präsentation integriert wurde. So war während des Planspiels allen Studierenden ersichtlich, in welcher Phase man sich befand und wie viel Zeit in dieser Phase noch für das Erfüllen der Aufgaben zur Verfügung stand.

Für das Planspiel fanden sich die Studierenden in Kleingruppen von fünf bis maximal zehn Personen zusammen. Dies entspricht der realen Größe eines Scrum-Teams. Zudem mussten

die Teammitglieder die Rollen des Scrum-Teams verteilen. Es gab demnach in jedem Team einen Scrum Master, einen Product Owner und drei bis acht Developer. Gemeinsam musste in zwei Sprints ein Comic-Heft gestaltet werden. Jeder Sprint dauerte 35 Minuten und durchlief alle vorgegebenen Phasen, ersichtlich in Abbildung 7.

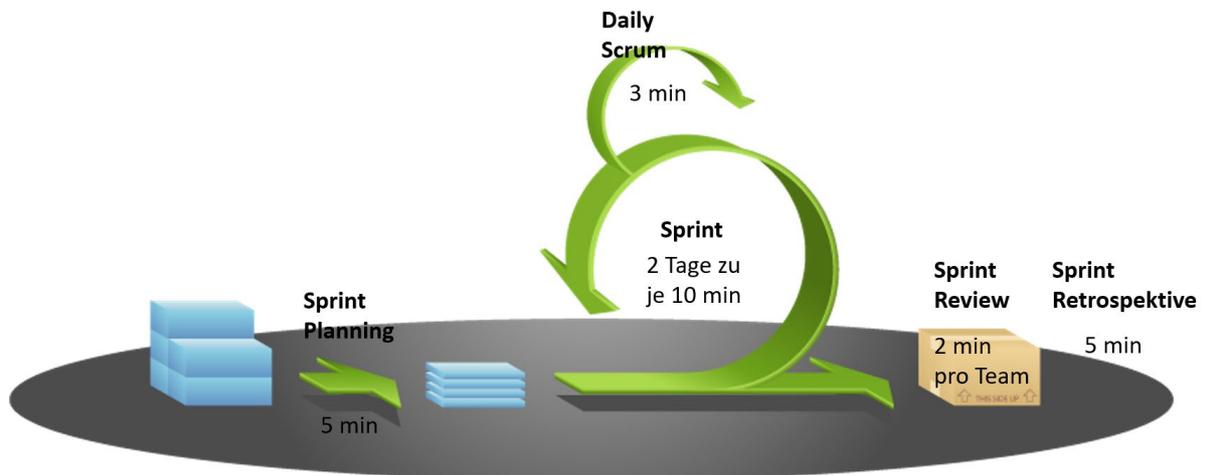


Abbildung 7: Sprintsablauf des Planspiels (eigene Darstellung)

Die inhaltliche Geschichte des Comic-Heftes wurde vorgegeben und verfasst in Anlehnung an das Märchen Goldlöffchen und die drei Bären von Ross und Leupold (1977). Der Product Owner erhielt dazu die nachfolgend angeführte inhaltliche Geschichte und den priorisierten Product Backlog mit den Anforderungen, welcher innerhalb der Sprints vollständig abgearbeitet werden musste, um ein fertiges Produkt zu erhalten:

Goldlöffchen und die drei Bären

Drei Bären beschließen, einen Spaziergang zu machen, weil ihr Frühstück heiß ist. Während sie draußen sind, kommt ein böses Mädchen, Goldlöffchen, in ihr Haus. Sie geht in die Küche und probiert das Essen, das in drei Schüsseln liegt. Das Essen in den ersten beiden Schüsseln schmeckt ihr nicht, aber die dritte Schüssel findet sie gut. Sie probiert die drei Stühle aus und mag den dritten am liebsten, macht ihn aber kaputt. Dann probiert sie die drei Betten aus und schläft im dritten ein. Die drei Bären kommen nach Hause und sind wütend über das Frühstück, den Stuhl und das Bett des kleinen Bären. Sie brüllen Goldlöffchen an und sie rennt nach Hause.

Product Backlog (bereits nach Wert priorisiert und im User Story-Format geschrieben):

1. Als Elternteil kann mich die Titelseite so begeistern, dass ich das Buch aufschlage und meinem Kind vorlese.
2. Als Kind kann ich bunte Bilder von den Charakteren sehen, so dass ich die Geschichte verstehen kann, ohne sie lesen zu müssen.
3. Als Kind kann ich die Figuren und Gegenstände zählen, so dass ich meine Zählfähigkeiten entwickeln kann.
4. Als Sponsor kann ich meine Werbung für Haussicherheit präsentieren, damit Eltern mich für unsere Dienste kontaktieren.
5. Als Elternteil kann ich meinem Kind die Geschichte vorlesen, so dass ich mir die Wörter nicht ausdenken muss.

6. Als Kind kann ich eine lustige Aktivität machen, damit ich lange Freude an diesem Buch habe.
7. Als Elternteil kann ich ein inhaltlich passendes Buch für mein 4-6 Jahre altes Kind besorgen, so dass es in der Lage ist, es zu verstehen.
8. Als Elternteil kann ich ein robustes Buch kaufen, damit es viele Jahre lang hält.
9. Als Sponsor kann ich meine öffentliche Mitteilung über den Umgang mit Tieren sehen, damit die nächste Generation besser wird als die letzte.
10. Als Elternteil kann ich etwas über die Autoren erfahren, damit ich weitere Bücher von ihnen kaufe.

Die Materialien für die Produktion des Comic-Hefts wurden im Raum zur Entnahme ausgelegt, wobei nur der Scrum Master freien Zugriff darauf hatte. Spezialmaterialien waren vorhanden, wurden aber nicht ersichtlich ausgelegt und waren nur nach Anforderung bei der Kursleitung erhältlich. Durch diese Vorgehensweise musste der Scrum Master seine Rolle eindeutig einnehmen und dafür sorgen, dass die Developer arbeitsfähig sind.

Alle Gruppen konnten nach Ablauf der Sprints fertige Comic-Hefte präsentieren und im abschließenden anonymen Blitzlicht-Feedback wurden folgende Rückmeldungen gegeben:



Abbildung 8: Auszug der Ergebnisse des digitalen anonymen Blitzlicht-Feedbacks

Die anonymen Rückmeldungen der Studierenden beim Blitzlicht-Feedback waren durchweg positiv und es wurde immer wieder angemerkt, dass die spielerische Art der Wissensvermittlung Spaß gemacht hat. Dies bestätigt, dass ein Planspiel ein einzigartiges und kreatives Instrument ist, um das Lerninteresse der Studierenden zu steigern (Huang et al., 2022).

3.3.2 Online Kurs im LMS

Als Lernmanagement-System (LMS) betreibt die Fachhochschule Moodle Version 3.11.14 mit dem Thema Boost Campus. Zudem gibt es seitens der Fachhochschule einheitliche Vorgaben zur Kursformatierung wie beispielsweise die Darstellung im Themenformat in Moodle, welche eingehalten werden musste. Die in der Konzeption entwickelten Module wurden zu Themen gemacht und als solche dargestellt. Da die Inhalte der Module auf dem ersten Modul der

Grundlagen aufbauen, wurde bei jeder Moodle-Aktivität ein automatischer Aktivitätsabschluss hinterlegt, welcher die Aktivität als abgeschlossen kennzeichnete, wenn alle erforderlichen Aufgaben erfüllt wurden. Dieser Aktivitätsabschluss wurde als Voraussetzung für die darauffolgende Aktivität hinterlegt. Somit konnten die Aufgaben nur in der vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden und der Lernpfad war für die Studierenden durch das System vorgegeben. Nachfolgend wird der Kurs dargestellt:



Online-Kurs

Arbeiten Sie die 3 Themenbereiche zu Scrum selbständig durch. Die einzelnen Aufgaben innerhalb der Themenbereiche werden erst freigeschaltet, wenn die vorangegangene Aufgabe erfolgreich abgeschlossen wurde.

Die Themenbereiche Professionale Scrum Master, Professional Scrum Product Owner und Erfahrungsaustausch werden erst freigeschaltet, wenn der Themenbereich Scrum Grundlagen vollständig abgeschlossen wurde.



TIPP: Reines Durchlesen des Scrum Guide wird nicht ausreichen, um die beiden Wissensüberprüfungen zu Scrum Master und Product Owner erfolgreich abzuschließen!

Als Kursabschluss ist ein kurzer Erfahrungsbericht im Forum zu erstellen und mindestens eine Erfahrung einer anderen Person zu kommentieren.

Scrum Grundlagen

LinkedIn Learning Kurs "Scrum - Grundlagen"

Geöffnet: Friday, 24. February 2023, 00:00

Fällig: Sunday, 30. April 2023, 23:59

[Abgabe einreichen](#)

Hier der Weg zum LinkedIn Learning Zugang:

- bitte mit dem persönlichen Profil bei LinkedIn ausloggen (oder anderen Browser verwenden)
- im Microsoft Teams der FH Burgenland: Gehen Sie im Teams Chat zu einem beliebigen 1:1-Chat, und klicken Sie auf die Registerkarte LinkedIn. Wählen Sie Jetzt anmelden aus, um Ihr LinkedIn-Konto zu verbinden. (Achtung: Sie müssen dazu die Teams-App verwenden. Es funktioniert nicht, wenn Sie Teams im Browser verwenden.)
- mit diesem Link <https://lnkd.in/g/f9ywf> und Ihren FH-Credentials einloggen

Dann folgenden Link aufrufen: [Scrum - Grundlagen](#)

Sie können den Kurs auch über die App auf einem mobilen Gerät machen:

- iOS: [App Store](#)
- Android: [Google Play](#)

Der Kursname bei LinkedIn Learning lautet: Scrum - Grundlagen

Um diese Aufgabe abzuschließen, laden Sie nach Abschluss des Kurses (46 Minuten Laufzeit) das Abschlusszertifikat hier als .pdf hoch.

Für den Abschluss dieses LinkedIn Learning Kurses erhalten Sie 10 Punkte, das entspricht 10% der Gesamtnote.

Scrum Guide

[Anzeigen](#)

Eingeschränkt Nicht verfügbar, es sei denn: Die Aktivität **LinkedIn Learning Kurs "Scrum - Grundlagen"** ist als abgeschlossen markiert

Lesen Sie den Scrum Guide gewissenhaft durch und machen Sie sich optimalerweise Notizen zu den Inhalten.

 Lektion - Grundlagen

Geöffnet: Friday, 24. February 2023, 00:00

Geschlossen: Sunday, 30. April 2023, 23:59

[Mindestens 45 Minuten in dieser Lektion verbringen](#) [Das Ende der Lektion erreichen](#)

Eingeschränkt Nicht verfügbar, es sei denn: Die Aktivität **Scrum Guide** ist als abgeschlossen markiert

Arbeiten Sie diese Lektion selbständig durch. Es sind kurze Videos mit Erklärungen und Inhalte des Scrum Guide enthalten.

Für jede richtig beantwortete Zwischenfrage innerhalb der Lektion erhalten Sie einen Punkt. Sie können maximal 10 Punkte bei dieser Lektion erhalten und dies entspricht 10% der Gesamtnote.



Professional Scrum Master

 LinkedIn Learning Kurs "Der Scrum Master"

Geöffnet: Friday, 24. February 2023, 00:00

Fällig: Sunday, 30. April 2023, 23:59

[Abgabe einreichen](#)

Eingeschränkt Nicht verfügbar, außer mindestens eine Bedingung ist erfüllt:

- Die Aktivität **Lektion - Grundlagen** ist als abgeschlossen markiert

LinkedIn Learning Kurs aufrufen: Scrum - Grundlagen: Der Scrum Master

Um diese Aufgabe abzuschließen, laden Sie nach Abschluss des Kurses (1 Stunde 46 Minuten Laufzeit) das Abschlusszertifikat hier als .pdf hoch.

Für den Abschluss dieses LinkedIn Learning Kurses erhalten Sie 10 Punkte, das entspricht 10% der Gesamtnote.

 Wissensüberprüfung - Scrum Master

Geöffnet: Friday, 24. February 2023, 00:00

Geschlossen: Sunday, 30. April 2023, 23:59

[Versuche starten: 1](#)

Eingeschränkt Nicht verfügbar, es sei denn: Die Aktivität **LinkedIn Learning Kurs "Der Scrum Master"** ist als abgeschlossen markiert

Diese Wissensüberprüfung stellt Fragen zu den Grundlagen von Scrum, welche in ähnlicher Form auch bei der Zertifizierungsprüfung gestellt werden.

Sie erhalten 10 zufällige Fragen aus einer Fragensammlung und haben 10 Minuten Zeit zur Beantwortung.

Die Überprüfung kann beliebig oft wiederholt werden, wobei das beste Ergebnis gewertet wird.

Sie können bei dieser Wissensüberprüfung 10 Punkte erreichen, das entspricht 10% der Gesamtnote.



Professional Scrum Product Owner

 LinkedIn Learning Kurs "Der Product Owner"

Geöffnet: Friday, 24. February 2023, 00:00

Fällig: Sunday, 30. April 2023, 23:59

[Abgabe einreichen](#)

Eingeschränkt Nicht verfügbar, außer mindestens eine Bedingung ist erfüllt:

- Die Aktivität **Lektion - Grundlagen** ist als abgeschlossen markiert

LinkedIn Learning Kurs aufrufen: Scrum - Grundlagen: Der Product Owner

Um diese Aufgabe abzuschließen, laden Sie nach Abschluss des Kurses (1 Stunde 19 Minuten Laufzeit) das Abschlusszertifikat hier als .pdf hoch.

Für den Abschluss dieses LinkedIn Learning Kurses erhalten Sie 10 Punkte, das entspricht 10% der Gesamtnote.

 Wissensüberprüfung - Product Owner

Geöffnet: Friday, 24. February 2023, 00:00

Geschlossen: Sunday, 30. April 2023, 23:59

Versuche starten: 1

Eingeschränkt Nicht verfügbar, es sei denn: Die Aktivität **LinkedIn Learning Kurs "Der Product Owner"** ist als abgeschlossen markiert

Diese Wissensüberprüfung stellt Fragen zu den Grundlagen von Scrum, welche in ähnlicher Form auch bei der Zertifizierungsprüfung gestellt werden.

Sie erhalten 10 zufällige Fragen aus einer Fragensammlung und haben 10 Minuten Zeit zur Beantwortung.

Die Überprüfung kann beliebig oft wiederholt werden, wobei das beste Ergebnis gewertet wird.

Sie können bei dieser Wissensüberprüfung 10 Punkte erreichen, das entspricht 10% der Gesamtnote.



Reflexion zu Relevanz von Zertifizierungskursen

 Reflexion zur Relevanz der Zertifizierungskurse „Product Owner“ und „Scrum Master“

Geöffnet: Friday, 24. February 2023, 00:00

Fällig: Sunday, 30. April 2023, 23:59

Abgabe einreichen

Eingeschränkt Nicht verfügbar, außer mindestens eine Bedingung ist erfüllt:

- Die Aktivität **Lektion - Grundlagen** ist als abgeschlossen markiert

Aufgabenstellung:

Reflektieren Sie zu dem Artikel im Anhang. Stimmen Sie den Ergebnissen dieser Analyse zu? Sind Sie persönlich anderer Meinung? Was bedeuten die Ergebnisse dieser Studie für Ihre persönliche Einstellung zu einer Scrum-Ausbildung?

Bitte verfassen Sie die Reflexion (400 – 700 Wörter) direkt im Textfeld in der Abgabe der Aufgabe.

Bewertung:

Bei der dieser Übung können Sie 15 Punkte = 15% der Gesamtnote erreichen.



Erfahrungsaustausch zu Scrum

Erfahrungsaustausch-Forum

Fällig: Sunday, 30. April 2023, 23:59

Themen hinzufügen: 1 Antworten senden: 1 Beiträge verfassen: 1

Eingeschränkt Nicht verfügbar, es sei denn: Die Aktivität **Reflexion zur Relevanz der Zertifizierungskurse „Product Owner“ und „Scrum Master“** ist als abgeschlossen markiert

In diesem Forum soll pro Person ein Beitrag angelegt werden.

Aufgabenstellung:

Schreiben Sie einen Erfahrungsbericht zu Ihren Scrum-Erfahrungen und reagieren Sie auf mindestens einen Beitrag einer anderen Person.

So wird eine gemeinsame Sammlung an Erfahrungen geschaffen. Sie können selbstverständlich auch zu mehreren anderen Erfahrungsberichten eine Antwort verfassen.

Tipps zum Erstellen eines Erfahrungsberichts:

- Aufschlussreiche Informationen bieten: Beschreiben Sie die Situation und machen Sie relevante Angaben. Erklären Sie anderen, was Sie erlebt haben.
- Authentisch sein: Beziehen Sie sich auf Ihre eigenen Erfahrungen und schildern Sie die Situation aus Ihrer subjektiven Sicht. Beschreiben Sie alles so genau wie möglich und erwähnen Sie sowohl die positiven als auch die negativen Aspekte.
- Unterschiede anführen: Beschreiben Sie in Ihrem Erfahrungsbericht auch wie sich Scrum im Vergleich zu anderen Methoden für Sie einsetzen lässt.
- Respektvoll bleiben: Ihre Kritik an Scrum sollte immer konstruktiv sein, auch wenn Sie vielleicht frustriert sind. Außerdem sollten Sie vulgäre Sprache vermeiden.
- Auf den Schreibstil achten: Überprüfen Sie die Rechtschreibung und die Grammatik und vermeiden Sie übermäßige Großschreibung und unnötig viele Satzzeichen.
- Personenbezogene und Unternehmensdaten vermeiden: Geben Sie in Ihrem Erfahrungsbericht keine Telefonnummern, Namen oder URLs anderer Unternehmen an.

Bewertung:

Bei der dieser Übung können Sie 15 Punkte = 15% der Gesamtnote erreichen.

Abbildung 9: Online-Kurs in Moodle (People illustrations by Storyset)

Dieser Kurs zeigt, dass die Hygienefaktoren für asynchrone E-Learning-Kurse nach Stampfl et al. (2023) erfüllt wurden indem Lernerfolgskontrollen, Kontaktmöglichkeiten, Austausch und gemeinsames Lernen mit anderen Teilnehmenden ermöglicht wurden. Für die Gruppendiskussionen wurde ein Diskussionsforum zur Verfügung gestellt, um den Studierenden die Möglichkeit zu geben, ein Thema zu präsentieren und einen Beitrag zu leisten (Müller & Wulf, 2022).

4 Beurteilung durch Studierende

Die Beurteilung der neugestalteten transformierten Lehrveranstaltung durch die Studierenden erfolgte über die anonym durchgeführte Lehrveranstaltungsevaluierung der Fachhochschule. Die Studierenden bewerteten den Gesamteindruck der neuen Lehrveranstaltung mit 1,25 auf einer Skala von eins bis fünf, wobei eins sehr hoch bedeutet und fünf für sehr schlecht steht. Dies bedeutet eine Steigerung beim Gesamteindruck um 1,48.

Die Studierenden gaben beim schriftlichen Feedback der Evaluierung an, die Lehrveranstaltung sei „mit viel Spaß verbunden. Man konnte einige Learnings mitnehmen.“ und sie fanden „die Kombination von einem durchgespielten Projekt und Online-Kursvorbereitung sehr gut.“ Zum Einsatz des Planspiels wurde angemerkt: „das Scrum Spiel war sehr interessant. Dadurch bringt man einem den Bezug zur Praxis näher“.

Seitens der Studierenden wurde zusammenfassend angemerkt: „Der Workshop war abwechslungsreich und hilfreich, die Thematik Scrum zu verstehen und möglichst realitätsnah einzusetzen. Die LinkedIn Kurse/das eLearning waren ebenfalls gut aufbereitet. Auf den ersten Blick wirkt es etwas kompliziert mit weiterklicken, was ist wann zu tun, wann wird was freigeschaltet und welche Aktivität dauert wie lange, aber sobald man dabei ist, ergibt sich das von selber“ und „Sehr gute Umsetzung. Der Workshop hat mir sehr gut gefallen, da man hier kompakt und spielerisch das Gelernte in der Praxis umsetzen konnte. Weiter so :) Auch der LinkedIn Kurs mit Videos und Überprüfung war super“.

5 Fazit

Dieses praktische Fallbeispiel zeigt, dass eine Transformation von klassischen synchronen Lehrveranstaltungen an Fachhochschulen in ein Blended Learning Format mit einfachen Methoden möglich ist. Zudem wurde mit dieser Transformation auch der Gesamteindruck der Lehrveranstaltung bei den Studierenden deutlich verbessert. Des Weiteren zeigt das Fallbeispiel eine Einsatzmöglichkeit von Planspielen und verdeutlicht auch in diesem Bereich die positiven Auswirkungen auf die Studierenden. Die von Salmon (2019) angeführte Herausforderung, dass Lehrende das Beste der Technologie mit dem Besten der menschlichen Lehre verbinden sollten, wurde in diesem Fallbeispiel konkret umgesetzt und die von Tran und Herzig (2023) empfohlene innovative Kursgestaltung hat nachweislich bei den Studierenden ein positives Lerngefühl ausgelöst.

Dieses angeführte Fallbeispiel soll anderen Lehrenden an Fachhochschulen als eine Möglichkeit zur Transformation und Neugestaltung von Lehrveranstaltungen dienen. Dieses Fallbeispiel erhebt keinen Anspruch auf Perfektion und Vollständigkeit und wird in den nächsten Jahren kontinuierlich weiterentwickelt werden.

Literatur

- Ayu, M. (2020). Online Learning: Leading e-Learning at Higher Education. *The Journal of English Literacy Education: The Teaching and Learning of English as a Foreign Language*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.36706/jele.v7i1.11515>
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans.
- Ekaterina, G., Anastasya, B., & Ksenya, G. (2015). Sociocultural Competence Training in Higher Engineering Education: The Role of Gaming Simulation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166, 339–343. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.533>
- Huang, Y.-M., Silitonga, L. M., & Wu, T.-T. (2022). Applying a business simulation game in a flipped classroom to enhance engagement, learning achievement, and higher-order thinking skills. *Computers & Education*, 183, 104494. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104494>
- Iivari, N., Sharma, S., & Ventä-Olkkonen, L. (2020). Digital transformation of everyday life – How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care? *International Journal of Information Management*, 55, 102183. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102183>
- Institute for Digital Learning & Leadership. (o. J.). Abgerufen 17. Mai 2023, von <https://www.digital-learning-leadership.com/de>
- Krüger, K.-H. (2016). Gesellschaftlicher Wertewandel: Generation X, Y, Z – und dann? In H. Klaus & H. J. Schneider (Hrsg.), *Personalperspektiven: Human Resource Management und Führung im ständigen Wandel* (S. 39–71). Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-13971-1_3
- Mariam, S., Khawaja, K. F., Qaisar, M. N., & Ahmad, F. (2023). Blended learning sustainability in business schools: Role of quality of online teaching and immersive learning experience. *The International Journal of Management Education*, 21(2), 100776. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100776>
- Matute Vallejo, J., & Melero, I. (2016). Lernen durch Spielen: Der Einsatz von Wirtschaftssimulatoren in der Hochschullehre [Aprender jugando: La utilización de simuladores empresariales en el aula universitaria]. *Universia Business Review*, 51, 72–111. <https://doi.org/10.3232/UBR.2016.V13.N3.03>
- Mawhirter, D. A., & Garofalo, P. F. (2016). Expect the Unexpected: Simulation Games as a Teaching Strategy. *Clinical Simulation In Nursing*, 12(4), 132–136. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2015.12.009>
- Müller, F. A., & Wulf, T. (2022). Blended learning environments and learning outcomes: The mediating role of flow experience. *The International Journal of Management Education*, 20(3), 100694. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100694>
- Porter, W. W., Graham, C. R., Spring, K. A., & Welch, K. R. (2014). Blended learning in higher education: Institutional adoption and implementation. *Computers & Education*, 75, 185–195. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.02.011>
- Ross, T., & Leupold, K. (1977). *Goldlöffchen und die drei Bären*. Peters.

- Salminen, J., Jansen, B. J., An, J., Kwak, H., & Jung, S. (2018). Are Personas Done? Evaluating Their Usefulness in the Age of Digital Analytics. *Persona Studies*, 4(2), Article 2.
<https://doi.org/10.21153/psj2018vol4no2art737>
- Salmon, G. (2019). May the Fourth Be with You: Creating Education 4.0. *Journal of Learning for Development*, 6(2), 95–115.
- Stampf, R., Schober, L., & Wegleitner, G. (2023). Motivatoren und Hygienefaktoren bei asynchronen E-Learning-Kursen: Gelingensfaktoren von E-Learning-Kursen, eingeordnet in Zwei-Faktoren-Theorie nach Herzberg. *R&E-SOURCE*, 10(1), 116–129. <https://doi.org/10.53349/re-source.2023.i1.a1153>
- Studierende, belegte Studien*. (2022, Dezember 31). STATISTIK AUSTRIA. <https://www.statistik.at/statistiken/bevoelkerung-und-soziales/bildung/studierende-belegte-studien>
- Tong, D. H., Uyen, B. P., & Ngan, L. K. (2022). The effectiveness of blended learning on students' academic achievement, self-study skills and learning attitudes: A quasi-experiment study in teaching the conventions for coordinates in the plane. *Heliyon*, 8(12), e12657.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e12657>
- Tran, T. T., & Herzig, C. (2023). Blended case-based learning in a sustainability accounting course: An analysis of student perspectives. *Journal of Accounting Education*, 63, 100842.
<https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2023.100842>
- Watson, J. (2008). Blending Learning: The Convergence of Online and Face-to-Face Education. *North American Council for Online Learning*.
- Williams, R. B. (2003). *Higher Order Thinking Skills: Challenging All Students to Achieve*. Corwin Press.
- Xu, Z., Zhao, Y., Liew, J., Zhou, X., & Kogut, A. (2023). Synthesizing research evidence on self-regulated learning and academic achievement in online and blended learning environments: A scoping review. *Educational Research Review*, 39, 100510.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100510>
- Yang, X. (2023). Creating learning personas for collaborative learning in higher education: A Q methodology approach. *International Journal of Educational Research Open*, 4, 100250.
<https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100250>