



LehrLEO: Lehrkonzept zur nominierten Lehrveranstaltung

**Titel, Vorname, Name
der für die Lehrveranstaltung primär
verantwortlichen Lehrperson**

Susanne Robra-Bissantz

Institut/zentrale Einrichtung

Institut für Wirtschaftsinformatik /
Informationsmanagement

Telefon

Klicken Sie hier, um Text einzugeben.

E-Mail

Klicken Sie hier, um Text einzugeben.

weitere Beteiligte
(Titel, Vorname, Name, E-Mailadresse)

Dominik Siemon, Linda Eckardt

Titel der nominierten Lehrveranstaltung

Kooperationen im E-Business

Zielgruppe: Studiengang/Studiengänge

Alle Master.Kombinationsstudiengänge mit
Wirtschaftswissenschaftlichen Anteilen

Anzahl der Teilnehmenden an der
Lehrveranstaltung

50

Veranstaltungsform (z.B. Vorlesung,
Seminar, Übung, Praktikum)

Vorlesung

1. Inhalte der nominierten Lehrveranstaltung

Kooperationen im E-Business beschäftigt sich mit Kooperationsstrategien eines Unternehmens mit seinen Partnern im E-Business – über elektronische Netze:

- Grundlagen: Management im E-Business; Kommunikation/Koordination/Kooperation
- Kooperationsstrategien: Customer Relationship Management, Supply Chain Management, Network Management
- Besondere Aspekte: Kooperation in Sozialen Medien

Die Veranstaltung ist sehr nah an der aktuellen Forschung des Instituts sowie an aktuellen Problemstellungen in der Praxis. Damit umfasst sie Inhalte mit solider theoretischer Fundierung und gleichzeitig Themen, die nur durch gemeinsame Reflektion zugänglich werden. Daher sollen die Studierenden zu inhaltlichen Kenntnissen auch die Fertigkeit erwerben, die Inhalte anzuwenden und

In Kooperation mit



Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL12043 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

auf die Praxis zu übertragen, eigene kreative Lösungen zu entwickeln, Diskussionsbeiträge aufzubereiten, zu präsentieren und zu verteidigen und auch mit noch offenen Fragen umzugehen.

2. Didaktische Methoden innerhalb der nominierten Lehrveranstaltung

Die Veranstaltung wurde im Rahmen des teach4TU-Innovationsprogramms als Innovationsprojekt gefördert. Sie bedient sich des am Institut entwickelten Konzeptes der GamEducation. Mit spielerischen Instrumenten soll es hier gelingen, die Studierenden zu motivieren und sie gleichzeitig dazu zu bewegen, Kompetenzen während des gesamten Semesters, und nicht nur beim Lernen auf eine Klausur, zu erwerben. Vom Prinzip her folgt die Veranstaltung dem Prinzip des kooperativen und situierten Lernens. Konstruktivistische Ansätze der Einbindung von Inhalten in Kontexte gelingen über die Einbettung von Kursinhalten in eine gesamte Geschichte, es ist, wie in der Realität auf besondere Situationen zu reagieren. Die Studierenden agieren in Gruppen, der Lehrende übernimmt eine Betreuerrolle oder vielmehr die eines Geschäftspartners. Für einzelne Themenstellungen erschließt sich der Studierende aktuelle Themen selbst und reflektiert sie wie in einem forschenden Lernen. Auch Ansätze des Lernen durch Lehren sind in der Veranstaltung enthalten – in den Themenbereichen sind die Studierenden aufgefordert sich gegenseitig im Zugang zu den Inhalten zu unterstützen. Die abschließende Prüfung findet in Form einer Portfoliodiskussion statt, was dem Studierenden nochmals die Möglichkeit gibt, den Aufbau der gesamten Veranstaltung mit seinen eigenen Aktivitäten zu reflektieren und dabei z. B. besondere AHA-Effekte herauszuarbeiten. Der Studierende verfasst sein Portfolio in beliebiger Form zuhause (Paper, Folien, Video...), präsentiert es in einer Gruppenprüfung und diskutiert noch einige weitere Fragen zu den Inhalten mit dem Prüfenden.

3. Studierendenzentrierung innerhalb der nominierten Lehrveranstaltung

In der GamEducation ist die gesamte Lehrveranstaltung ein Spiel und der Studierende ist „mittendrin“. Die Inhalte der Veranstaltung sind in eine Hintergrundgeschichte (Spielement 1) eingebunden – der Studierende gehört zu einer Gruppe von Mitarbeitern einer traditionellen Brauerei oder eines traditionellen Saffherstellers die in das Zeitalter des E-Business übertreten. In der Veranstaltung sind insgesamt 6 derartige Teams. Die Gruppen erhalten im Unternehmen eine Fortbildung, um fundiert neue Kooperationskonzepte im E-Business entwerfen zu können. Diese Fortbildungen sind die ehemaligen Vorlesungsinhalte, gestrafft und auf 6 Sitzungen geblockt. Nach jeder Fortbildung müssen die Teams so genannte „Challenges“ (Spielement 2) bestehen. Sie entwerfen Strategien, drehen Videos zur Reflektion von Themen, präsentieren und diskutieren ihre Beiträge. Sie erhalten Punkte (Spielement 3) auf ihre Arbeit, vom Lehrenden aber auch soziale Punkte von den anderen Gruppen (Spielement 4). Punkte kann der Studierende auch für Beiträge in der Fortbildung, im Blog oder in einer der weiteren Sitzungen (zur Diskussion oder Präsentation der Themen) erhalten. Zu den Challenges treten so genannte „Ad hoc“-Aufgaben (Spielement 5), mit Problemen, die auftreten und die die Studierenden (meist allein) unter Hinzuziehung des Stoffes lösen. Das gesamte Spiel, mit

Inhalten, Spielständen, Diskussionen, eigenen Erkenntnissen wird im Internet in einem Blog begleitet, sodass alle Beiträge wiederauffindbar sind.

Durch die Geschichte sind die Inhalte in eine Praxissituation mit direkter Anwendung eingebunden. Die Studierenden wenden den Stoff in den Challenges direkt an und erwerben die Fertigkeit, Strategien im E-Business zu entwickeln, zu präsentieren und zu vertreten. Sie sind motiviert durch Punkte, die sie erwerben können – sie stehen im Wettbewerb zu den anderen Innovationsteams. Sie erkennen die Komplexität der Strategieentwicklung, tauschen sich im Team aus, motivieren sich gegenseitig. In den Ad hoc Aufgaben haben sie alleine Zeit (und anscheinend auch die Motivation) sich im Semester tiefer mit Inhalten zu beschäftigen. Mit der eigenen Geschichte im Hinterkopf können die Studierenden den Stoff direkt während der „Fortbildung“ verankern, denn sie müssen ihn direkt anwenden. Beiträge in der Veranstaltung werden belohnt.

4. Was Ihnen darüber hinaus wichtig in Ihrer Lehre ist

Die Studierenden haben das Recht, wie verantwortungsbewusste Erwachsene behandelt zu werden. Studieren soll kein Zwang sein – es soll Freude bereiten, Kompetenzen zu erwerben. Die Pflicht des Lehrenden ist es, den Studierenden ein solides Fundament an Methoden und Strukturen zu vermitteln, sodass er Probleme in der Praxis lösen oder auch anspruchsvoll wissenschaftlich weiterbearbeiten kann. Inhalte allein zählen nicht mehr – sie sind häufig im Internet auffindbar. Vorteilhaft ist es hier, wenn der Lehrende dazu beiträgt, dass der Studierenden das, was man gemeinsam an Inhalten erarbeitet hat, im Internet – z. B. ausgehend von der Institutsseite – gut in Zukunft finden kann. Ebenso ist es Pflicht des Lehrenden, die Veranstaltungen so zu gestalten, dass der Studierende, so er einigermaßen gewillt ist, seine Motivation nicht verliert, sondern in dieser gestärkt wird. Studierende müssen gleichberechtigt behandelt werden. Sie sollen nicht weiter in starre Strukturen gepresst und rein leistungsorientiert voran getrieben werden. Kritisch reflektieren zu können, eigene Meinungen zu vertreten, kreative Ideen zu entwickeln und auch einmal querzudenken sind wertvolle Kompetenzen die viel zu stark in den Hintergrund gedrängt werden. In Kooperation zwischen Lehrendem und Studierenden gelingen gute Lernerfolge und gleichzeitig Freude an der Vermittlung und dem Erwerb von Kompetenzen.

Bitte senden Sie Ihr Lehrkonzept per E-Mail an: lehrleo@tu-braunschweig.de
Vielen Dank!