

Personalwirtschaft

Das Magazin für den Job HR

01 2020

ALTER!

SO FÖRDERN UND NUTZEN SIE DIE TALENTE ERFAHRENER MITARBEITER



+++ **Sonderheft:** Betriebliche Altersversorgung +++ **Serie:** Homeoffice gestern, heute, morgen +++
+++ **Studie:** Frauen und Quoten im Topmanagement +++ **Events:** Agenda für das erste Halbjahr +++



Dr. Andrea Back ist seit 1994 Professorin für Betriebswirtschaftslehre und Wirtschaftsinformatik an der Universität St. Gallen und Direktorin des Instituts für Wirtschaftsinformatik IWI-HSG.



Foto: Tosin Photo

Arne Grüttner ist Doktorand am Lehrstuhl von Dr. Andrea Back und hat die Digital-Entrepreneurship-Werkstatt maßgeblich entwickelt.



Foto: Privat

„Die Kinder üben eine Denkhaltung“

In der Digital-Entrepreneurship-Werkstatt lernen Schüler Gründermentalität und entwickeln per Design Thinking Lösungen für konkrete Probleme. Prof. Dr. Andrea Back und Arne Grüttner von der Uni St. Gallen erklären die Idee, die sie auch auf der Learntec vorstellen.

INTERVIEW: KIRSTEN SEEGMÜLLER

► **Personalwirtschaft: Frau Professor Back, was muss man sich unter der Digital-Entrepreneurship-Werkstatt (DEW, Anm. d. Red.) vorstellen?**

Andrea Back: Die DEW ist ein innovatives Lernkonzept, bei dem Schülerinnen und Schüler – wir sagen kurz „SuS“ – die typischen Merkmale und Denkweisen eines aktiven Entrepreneurs kennenlernen. Wir führen die Werkstatt im Startfeld in St. Gallen durch, einem Inkubator für Start-ups in der Ostschweiz. In dieser Umgebung durchlaufen die Schulkinder mit ihren Lehrpersonen einen Tag lang den Design-Thinking-Prozess. Die Kernidee dahinter ist, dass sie in ihrem Alter gemäÙes konkretes Problem lösen.

Die Werkstatt wendet sich an Kinder ab elf Jahren. Kann man in dem Alter schon solch komplexe Methoden vermitteln?

Back: Wir passen die Problemstellungen natürlich an die Altersgruppe an. Bei den Elfjährigen geht es um die typischen Traumberufe, beispielsweise Polizist, Tierarzt oder Profisportler. In einem Video stellen sich echte Vertreter dieser Berufe vor und erklären, auf welche

Probleme sie in ihrem Alltag stoÙen. Es ist erfahrungsbasiertes Lernen, die Kinder „machen“ einfach.

Zum Beispiel?

Arne Grüttner: In der Aufgabenstellung beim Tierarzt geht es um eine Katze, die nach einem Unfall so gestresst ist, dass sie eine Sauerstoffzufuhr benötigt. Die Kinder haben die Aufgabe, mit Design Thinking eine Lösung für dieses Problem zu entwickeln. Zuerst aus Pappe und Karton. Im Anschluss erfolgt die Umsetzung in einer App. Dabei geht es nicht nur darum, strukturiert vorzugehen, sondern um Empathie. Wenn sich die Schulkinder mit der Person identifizieren, sich in sie hineinversetzen und sie verstehen, kommen sie auf die besten Ideen.

Back: Die Kinder üben eine Denkhaltung: dass man Probleme nicht hinnimmt, sondern als AnstoÙ begreift, Dinge besser zu machen. Das Hauptlernziel ist, sie Selbstwirksamkeit spüren zu lassen. Ihnen wird nicht Wissen eingetrichtert, das sie erst büffeln müssten, um etwas damit zu erreichen. Sie kreieren in der Gruppe etwas für andere Nützlich, ergebnisoffen aus ihren eigenen Ideen

heraus. Dass sie methodisch geleitet werden, empfinden sie keineswegs als Gängelung. Diese Denkhaltung, diese Antennen für Lösungschancen, sind der Nährboden für Unternehmergeist. Dieser wird nicht nur gebraucht, um sich selbstständig zu machen oder ein Unternehmen zu gründen, sondern wird auch von Mitarbeitern etablierter Unternehmen zunehmend verlangt.

Warum sollen Schüler auch noch Entrepreneurship lernen? Ist ihr Stundenplan nicht schon voll genug?

Back: Es ist ja nur ein Tag, mit wenig Vor- und Nachbereitung in der Klasse. Die Lehrpersonen nehmen das Angebot ganz aus eigenem Interesse wahr. Da alle DEW-Aktivitäten mit dem Lehrplan abgestimmt sind, kostet es niemanden zusätzlich Zeit, weder die Lehrpersonen noch die Kinder und Jugendlichen. Es geht darum, sie für Technologie und Kreativität zu begeistern. Wir bieten als Lösungsmöglichkeiten vor allem digitale Technologien an, etwa Sensoren. Sie lernen diese sozusagen „durch die Blume“ kennen. Wenn bei einigen der Funke überspringt, wenn sie Interesse und Mut entwickeln, technische Berufsbilder ins Auge zu fassen, dann ist schon viel gewonnen.

Projekt in Kürze

Die Digital-Entrepreneurship-Werkstatt (DEW) ist Teil der interdisziplinären Initiative Smartfeld, der neben dem Innovationsnetzwerk Startfeld und der Eidgenössischen Materialprüfungs- und Forschungsanstalt (Empa) mehrere Hochschulen der Region St. Gallen angehören, darunter die Universität. Die Initiative hat das Ziel, Kreativität und Zukunftskompetenzen zu fördern und Kinder und Jugendliche für das digitale Zeitalter fit zu machen. Die Arbeitsmappe der DEW ist online über www.entrepreneurship-werkstatt.ch abrufbar.

Hilft unternehmerisches Denken auch bei Mathe und Biologie?

Back: Das müsste man in einer Begleitforschung untersuchen, doch damit beginnen wir erst. Forschung ist nicht der Auftrag der Stiftungen und Partner, die das Bildungsprojekt finanzieren. Doch was ich gehört habe, klingt sehr positiv: Manche Kinder, die sonst sehr still sind im Unterricht, blühen richtig auf, arbeiten in Gruppen und präsentieren ihre Ideen.

Was können die beteiligten Schulen im Zuge des Projekts lernen?

Back: Design Thinking kommt aus Stanford, also von einer technischen Uni, es ist eine Innovationsmethode. Als solche wird es heute an vielen Business Schools unter-

Uniglobale

#studyworkconnect

Planen Sie jetzt
Ihr studentisches
Personalmarketing 2020
mit **Uniglobale:**

- + Online
- + Print
- + Targeting

**JETZT
BUCHEN**



www.onlinebuchung.uniglobalemedien.de
Tel. (030) 20 84 713-34
Mail: anzeigen@uniglobale.com

richtet – teils ein ganzes Jahr lang! Bereits die Schulen können sich so ausrichten, dass die Zukunftsgestaltung in den Händen ihrer Schülerinnen und Schüler liegt. Nicht nur an technischen, auch an Wirtschaftshochschulen ist das Berufsbild „Start-up-Gründer“ sehr beliebt. Das Selbstbild der Studierenden ist es, etwas zu bewirken und die Welt zu verbessern ...

... **Stichwort: Klimaschutz und Artenvielfalt?**

Grüttner: Wir könnten mit der DEW auch das Problem des Plastikmülls in den Meeren behandeln. Aber es müssen nicht diese „Grand Challenges“ sein. Es gibt genug Chancen im Alltag, etwas Nützliches zu entwickeln – etwa Laufschuhe für Sportler durch digitale Technologie zu verbessern.

Kann man „Erfindergeist“ trainieren? Schließlich ist nicht jeder Schüler ein geborener Unternehmer.

Back: Design Thinking ist ein Rezept, bei dem die Schritte vorgegeben werden. Deshalb ist es so eine tolle Methode. Die Lösung ist nicht nur ein Hirngespinnst, sondern eine konkrete Dienstleistung, ein Produkt oder eine Unternehmensgründung. Das finden die Kinder keineswegs befremdlich.

Welche Hürden mussten Sie nehmen?

Back: Es waren eher Vorbehalte als Hürden. Gewisse Personen aus dem Schulumfeld denken bei Begriffen wie „Business Model Canvas“ an profitgierigen Kapitalismus und hatten Bedenken, die Kinder damit zu konfrontieren. Manche fragten sich auch, ob die Schülerinnen und Schüler nicht überfordert würden. Diese Bedenken haben sich schon beim ersten Testlauf mit zwei Jungen und einem Mädchen zerstreut. Deren Begeisterung und was sie am Ende als Prototyp präsentieren konnten, sprachen für sich. Auch sind digitale Medien für Kinder Alltag. Die Käfigbedien-App für die Tierärztin zum Beispiel haben sie auf dem Tablet gezeichnet. Das war für sie wie basteln.

Die Werkstatt ging 2018 an den Start. Wie viele Veranstaltungen gab es bisher, und welche Erfahrungen haben Sie gemacht?

Grüttner: Zunächst haben wir mit drei, dann sechs Schulkindern und zwei Berufsbildern getestet, und es hat auf Anhieb gut funktioniert. Das didaktische Konzept wurde von der Pädagogischen Hochschule in St.Gallen ständig überprüft und untermauert. Die Kombination aus konkreten Problemstellungen, Videos, Unterrichtsmaterialien und Gruppenarbeit hat sich bewährt. Wir führen die Werkstatt zehn bis zwölf Mal pro Jahr durch. Der Erfolg spricht sich herum, und die Anfragen übersteigen nun unsere Möglichkeiten.

Ist die DEW auf die Schweiz begrenzt?

Grüttner: Nein. Wenn man Leute mit den gleichen Zielen und richtigen Kenntnissen hat, kann man das überall machen. Das Konzept und die Unterrichtsmaterialien mit Lehrer- sowie Gruppenleiterhandbuch sind in deutscher Sprache und über eine Creative-Commons-Lizenz frei verfügbar. Jeder darf die Unterlagen nutzen, anpassen und weiterentwickeln. Wir hoffen, dass rund um unsere digitale Arbeitsmappe eine Community entsteht.

Und wie geht es nun weiter?

Grüttner: Der Plan für die nächsten vier Jahre ist es, die Inhalte auf Jugendliche anzupassen. Wir werden die Tatsache nutzen, dass wir viele Start-ups im Umfeld haben. Entsprechend kämen in den Videos Gründer zu Wort. Ich habe bereits drei dieser Videos gedreht.

Glauben Sie, dass die Teilnehmer später bessere Jobchancen haben als Mitschüler ohne so eine Erfahrung?

Back: Das ist schwer zu sagen und ließe sich auch nicht nachweisen. Aber wenn von 20 Schülerinnen und Schülern zwei einen Aha-Effekt erleben, andere Entscheidungen treffen und sehen, dass die Berufswelt größer ist als gedacht, dann haben wir schon viel erreicht. Für Begleitforschung stellen wir uns gerade erst auf. Fragen Sie uns in einem Jahr nochmal! ■

Die Learntec

Willkommen zur Kongressmesse: Vom **28. bis 30. Januar 2020** präsentieren im Rahmen der Learntec mehr als **340 Aussteller** aus 15 Nationen ihre neuesten Anwendungen und Programme fürs E-Learning. Insgesamt werden in **Karlsruhe** rund 11 600 Fachbesucher erwartet. Den Horizont per Augmented und Virtual Reality (AR/VR) zu erweitern, steht dort ebenso im Fokus wie Mobile Learning und die Integration des technologiegestützten Lernens in Unternehmensprozesse. Die Aussteller sind vier verschiedenen Produktgruppen zugeordnet: Hard- und Software, Content, Bildungsmanagement, Wissensmanagement.



Wie immer ist die Messe eng verzahnt mit dem zeitgleichen **Kongress**. Renommierte Keynote Speaker sowie Hunderte von Referenten aus Wissenschaft und Wirtschaft präsentieren ihre Lösungen und diskutieren mit den Fachbesuchern die Umsetzung von Bildungskonzepten. Thematisch geht es beispielsweise um künstliche Intelligenz, selbstgesteuertes Lernen, Workplace Learning oder die Potenziale von Apps. In **Workshops** werden Best-Practice-Beispiele vorgestellt, darunter am 28. Januar um 10 Uhr einer von Andrea Back und Arne Grüttner zur **Digital-Entrepreneurship-Werkstatt**.

Preise im Vorverkauf (Online-Buchung):

Tageskarte (Messe): 45 Euro, Dauerkarte Messe: 75 Euro
 Tageskarte (Kongress): 515 Euro, Dauerkarte Kongress: 835 Euro
 (jeweils inklusive Messe)
 Branchenabend am 28. Januar 2020: 49 Euro (begrenztes Kontingent)

Weitere Informationen: www.learntec.de