



Erasmus+

Thrive! Unternehmerische Kompetenz als
Grundlage für die Zukunft der
Kreativwirtschaft

Modul 2

**Beschäftigte mit „Unternehmergeist“
Unternehmen mit Wachstumspotenzial**



Lehrer-Handbuch



Erasmus+

Das Projekt „Thrive! Unternehmerische Kompetenz als Grundlage für die Zukunft der Kreativwirtschaft“ verfolgt das zentrale Ziel, (junge) Unternehmerinnen und Unternehmer im Kreativsektor und ihre Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Transformationsprozess zu unterstützen. Dieser Transformations- und Innovationsprozess ist notwendig, um die aktuellen Herausforderungen zu bewältigen und sich zu einem Unternehmen mit einem nachhaltigen Geschäftsmodell zu entwickeln.

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Diese Veröffentlichung gibt nur die Meinung der Autoren wieder - die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Die Projektpartner innerhalb dieses Programms sind:



STIVAKO



© 2019 Thrive project, Erasmus+ 2016-1-NL01-KA202-022890. Dieses Dokument oder Teile davon dürfen ohne Erlaubnis durch Stivako (Projektkoordination) in keiner Form vervielfältigt werden.

Kontaktadresse:

Stivako

Boeingavenue 207

1119 PD Schiphol-Rijk

The Netherlands

tel. +31 20 5435670

info@stivako.nl

Projekt-Webseite: www.thriveproject.eu

1. Zusammenfassung – Struktur der Module

Fähigkeiten und Fertigkeiten, die in diesem Modul entwickelt werden sollen

Die Fähigkeiten, die durch diesen Kurs entwickelt werden sollen, sind:

- Hintergrund-Information (“Theorie”) zu Innovationsmanagement, Geschäftsmodellen, Projektmanagement.
- Anwendung von / Umgang mit Methoden, speziell “Business Model Generation CANVAS” und “Design Thinking”.
- Basis-Fähigkeiten in Projektmanagement
- Kommunikationsfähigkeit (multi-kulturelle Teams, Teams, die aus internen und externen Team-Mitgliedern zusammengesetzt sind, etc.)
- Fähigkeit zu Teamarbeit / Netzwerk-Kompetenzen / interkulturelle Kompetenzen
- Fähigkeit, unter Druck zu arbeiten / Anpassungsfähigkeit / Flexibilität
- Zeit - und Selbst-Management (Ziele definieren, Prioritäten setzen etc.)

Lehr- und Lern-Methoden

Das Konzept “Flipped classroom”

Das Trainings-Modul ist in zwei Phasen unterteilt: Vorbereitungsphase und Präsenzphase. Es wird ein Mix verschiedener Methoden eingesetzt:

- Selbststudium (“distance learning”) in der Vorbereitungsphase
in der ersten Phase des Lern-Moduls bereiten sich die Teilnehmenden durch Selbststudium des theoretischen Hintergrunds der verschiedenen Themen auf den Kurs vor
- Anwendung des Wissens in der Präsenzphase
in der Präsenzphase trainieren die Teilnehmenden die Anwendung ihres Wissens durch
 - Fallstudien / Business cases
 - Rollenspiele
 - Arbeiten an konkreten Problemen/Aufgaben

Die Storyline-Methode

Die Fallstudie zu einem “Unternehmen in der Vorbereitung auf die (digitale) Transformation” ist das immer wiederkehrende Thema im Rahmen der Präsenzphase.

Option: Die Teilnehmenden definieren ihr eigenes Projekt / kreieren ihre eigene Fallstudie / gründen ihr eigenes Unternehmen.

Kompetenzerwerb:

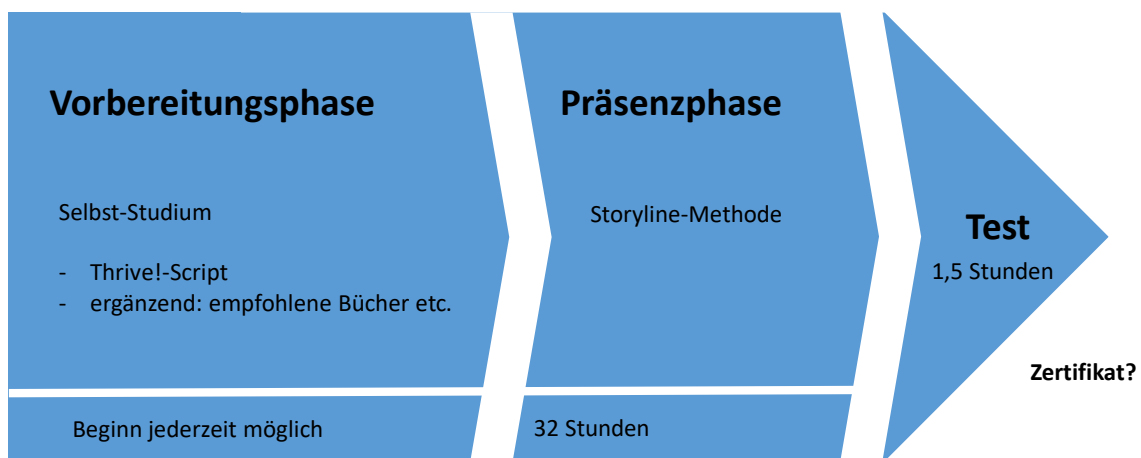
Die Storyline-Methode unterstützt den Erwerb von Methodenkompetenz, im Einzelnen

- Effektiver Umgang mit (externen) Quellen
- Kompetenter Umgang mit (neuen) Medien
- Visualisierung von Arbeitsergebnissen
- Überzeugende Präsentation von Arbeitsergebnissen
- Reflexion des Problemlösungsprozesses sowie des eigenen Vorgehens
- ...

... und verbessert das Kommunikations- und Kooperationsverhalten der Teilnehmenden

- Entwicklung und Beachtung von Regeln für die Gruppenarbeit
- Rücksichtnahme auf andere Gruppenmitglieder
- Verbesserung des Durchsetzungsvermögens
- Umgang mit Konflikten
- Erfolgreiches Argumentieren / Vertreten des eigenen Standpunktes
- Aktives Zuhören
- ...

Das handlungsleitende Prinzip der Storyline-Methode ist: LEARNING BY DOING!



(Optional)

Ablauf des Kurses/Lern-Moduls

Anmerkungen:

Die Präsenzphase kann in 4 oder 5 Tage gesplittet werden. Die nachfolgende Beschreibung des Kurses folgt dem 4-Tage-Modell.

Optional kann der Kurs mit einem Test/einer Klausur abgeschlossen werden – die erfolgreichen Teilnehmenden können ein Zertifikat erhalten. Da dieses abhängig ist von den spezifischen Rahmenbedingungen der jeweiligen Organisation, die diesen Kurs anbietet, sind der Test und das Zertifikat (inkl. ECTS-Punkte) nicht Gegenstand des vorliegenden Konzeptes.

2. Die Storyline Methode

Die Storyline-Methode ist eine themenzentrierte Methode, die ein übergreifendes und ganzheitliches Lernen ermöglichen soll.

Ein Thema – in diesem Kurs ist das die Initiierung und Durchführung eines Innovationsprojektes in einem innovationsdynamischen Unternehmen der Kreativwirtschaft – wird in eine relativ geschlossene Geschichte (“Story”) eingebettet, um zusammenhängende Lerninhalte zu verbinden.

Die Storyline bildet das Gerüst für die Gliederung des zu vermittelnden Lernstoffes, der in inhaltlich aufeinander bezogenen Episoden verknüpft wird, in denen entsprechende Aufgaben zu bearbeiten und Aktivitäten durchzuführen sind.

Die Storyline wird durch den Dozenten entwickelt und den Teilnehmern vorgegeben. Nach Eröffnung/Start der Geschichte übernehmen die Lernenden die Gestaltung des weiteren Fortgangs der Geschichte. Dabei bringen sie ihre eigenen Kenntnisse und Erfahrungen (auch aus ihrer beruflichen Praxis) in den Prozess ein.

Der Handlungsverlauf wird durch den Dozenten mithilfe von Schlüsselfragen gesteuert. Diese Schlüsselfragen geben Impulse zur Lösung bestimmter Aufgaben. Sie werden möglichst offen formuliert, so dass vielfältige Antworten und Problemlösungsoptionen möglich sind.

Die Lernenden sollen nicht bestimmte Antworten im Sinne von “richtig” oder “falsch” geben – es sollen vielmehr Denkprozesse in Gang gesetzt werden, sich eigenständig mit dem Thema auseinanderzusetzen und individuelle Lösungen zu erarbeiten. Dabei sollen verschiedene Lösungswege ausprobiert werden.

Ein wichtiger Bestandteil der Methode ist es, den Problemlösungsprozess (kritisch) zu reflektieren, die Ergebnisse darzustellen und mit den anderen Teilnehmenden zu diskutieren.

Der Lehrende nimmt die Rolle sowohl eines Beobachters als auch eines Beraters, Coaches und eines Moderators ein, der die Lernenden bei der Bearbeitung der Aufgaben unterstützt.

Die Lernenden sollen in der Gruppe lernen, wie neue Ideen in einem Team erarbeitet und weiterentwickelt werden.

Die (Zwischen-)Ergebnisse werden nach Abschluss einer Aufgabe von der Gruppe im Plenum präsentiert und mit den anderen Kursteilnehmern diskutiert. Die Lernenden erhalten auf diese Weise ein Feedback sowohl von den anderen Gruppen als auch vom Dozenten.

Zum Abschluss der Präsenzphase wird eine Reflexion des Kurses bzw. des bearbeiteten Projektes durchgeführt. Durch die individuelle und gemeinsame Analyse besteht die Chance, die eigenen Lernfortschritte zu bewerten sowie Verbesserungspotenziale zu identifizieren.