

WAHLPFLICHTMODUL:
DIGITALISIERUNG FÜR SCHULEN
AM BEISPIEL OSTFRIESLAND

Reflektion des Planspiels Change Management



Verfasser:	Johannes Theiner
Semester:	Sommersemester 2021
letzte Änderung:	22. November 2021

1 Ergebnisse ihrer Gruppe und ihr Zustandekommen

Zu Beginn wurden die möglichen Aktionen grob organisiert, Abb. 1 zeigt diesen Plan nach Ende des Planspiels in der tatsächlich durchgeführten Reihenfolge, ohne mehrfach ausgeführte Aktionen.

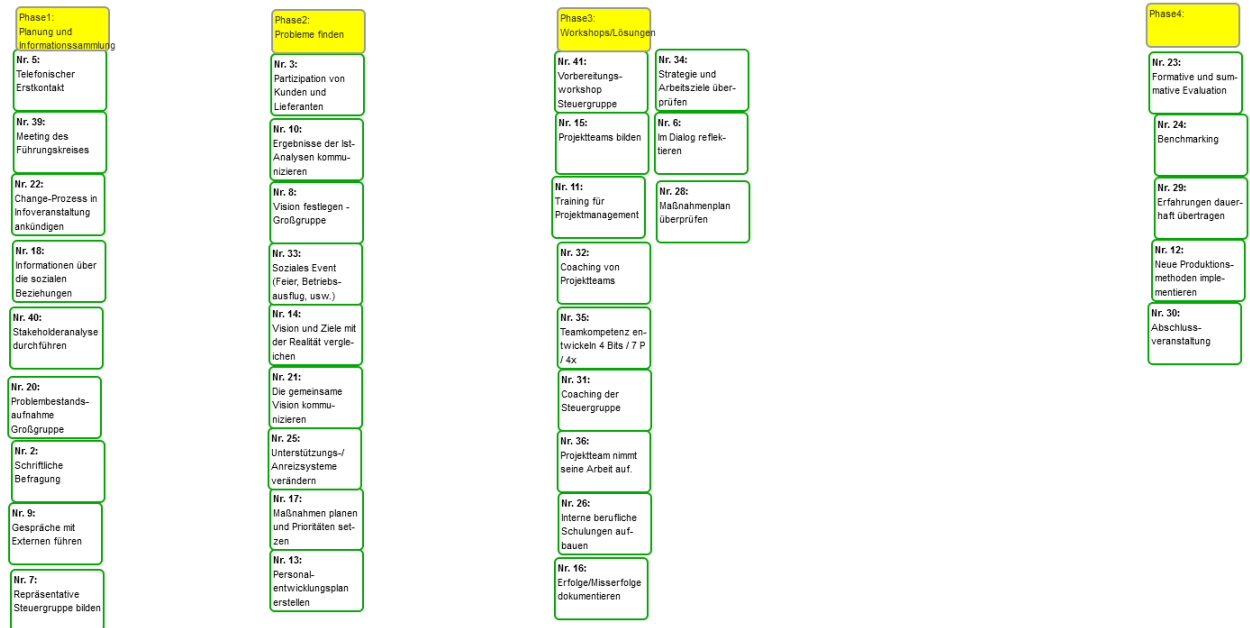


Abbildung 1: Aktionsspinnwand, nach Ende des Planspiels

Bis auf die falsche Platzierung der Erstellung des Personalentwicklungsplans konnte dieser Plan bis zur Hälfte der zweiten Runde abgearbeitet werden.

Weil eine Aktion (Nr. 14, Vergleich Vision & Ziele – Realität) vom System nicht als durchgeführt erkannt wurde, hing die Gruppe hier zeitweise fest.

Der weitere Plan konnte weiter ohne größere Probleme durchgeführt werden.

Durch die Einbeziehung der hinten liegenden Mitarbeiter in zwei Projektteams konnten alle in die Integrationsphase geholt werden.

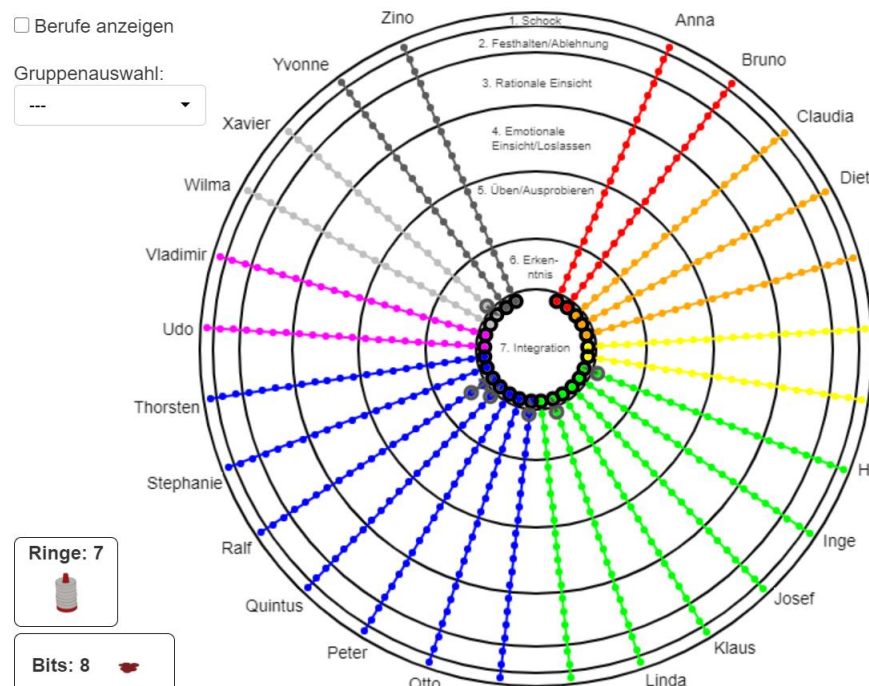


Abbildung 2: Spielfeld am Ende des Planspiels

2 Ihre Rolle als DigiHelfer für den Change in ihrer Schule

- Ausprobieren neuer Software
- Anpassung laufender Systeme nach Vorgaben
- Umsetzung neuer Systeme(etwa IServ Module) nach Vorgaben
- Ermöglichung anderer Change durchzuführen (durch übernahme der Aufgaben)

3 erkennbares Change Management für das Thema Digitalisierung

Digitalisierung ist als Herausforderung erkannt worden, die Reaktion scheint nicht nach Prinzipien des Change Managements erstellt zu sein. Fortbildungen nur auf freiwilliger Basis, gute technische Ausstattung(jeder Klassenraum Smartboards, viele Laptops & Tablets, komplette WLAN Abdeckung).