

Wenig Geld für Studenten an Privatusis

Private Hochschulen in Deutschland haben im Jahr 2013 laut den Bundesstatistikkern 5920 Euro je Student ausgegeben. Das ist etwas mehr als halb so viel, wie die öffentlichen Hochschulen je Student aufwenden – bei ihnen sind es 10 790 Euro, wenn die teure Medizinerbildung nicht mitgerechnet wird.

Das liegt vor allem daran, dass sich viele Private auf Wirtschaftsfächer fokussieren, wie 2010 eine Studie des Stifterverbands und der Beratung McKinsey gezeigt hat. An privaten Universitäten und Fachhochschulen sind 2013 laut Statistischem Bundesamt rund zwei Drittel der Studenten in Fächern der Rechts-, Wirtschafts- und Sozialwissenschaften eingeschrieben gewesen. Diese „Bücherrwissenschaften“ sind vergleichsweise günstig, weil man für sie keine teuren Labore oder Maschinen finanzieren muss.

An den öffentlichen Hochschulen hingegen ist die Situation eine andere: Dort studierten 2013 weniger als ein Drittel der eingeschriebenen jungen Menschen eines dieser günstigen Fächer. In den teureren Disziplinen wie Mathematik, Naturwissenschaften oder dem Ingenieurstudium sei der Studentenanteil an öffentlichen Hochschulen hingegen mehr als dreimal so hoch gewesen wie an privaten. HB

Wettbewerb: Eine Welt ohne Geld?!

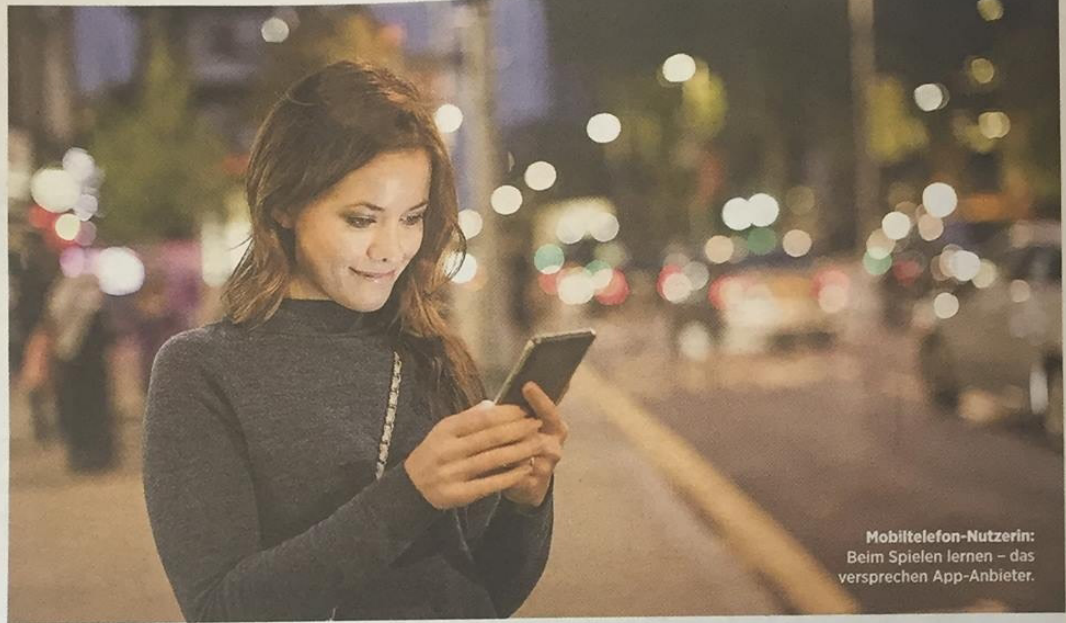
Am 29. Februar ist Einsendeschluss für den Handelsblatt-Schülerwettbewerb „econo-me“. Jetzt, zu Beginn des zweiten Schulhalbjahrs, können Schülergruppen ab der siebten Jahrgangsstufe aller Schulformen noch gut am Wettbewerb teilnehmen. Die Fragestellung lautet: „Eine Welt ohne Geld?“

Die jüngeren Schüler sollen sich in einem Beitrag vorstellen, was passieren würde, wenn es kein Geld mehr gäbe oder dieses wertlos würde. Wie würde sich der Tagesablauf verändern? Wo müssten sich die Menschen umstellen? Die älteren Schüler setzen sich mit der Frage auseinander, woraus das notwendige Vertrauen in die langfristige Wertigkeit des Geldes resultiert und welche Regelungen die notwendige Sicherheit schaffen. Eingereicht werden können Videos, Radiobeiträge, Comics, Zeitungsartikel, Webseiten und andere Formate.

Jede Arbeitsgruppe erhält ein umfangreiches Materialpaket. Zu gewinnen gibt es Preise im Wert von mehr als 50 000 Euro. Von ihnen profitieren die Siegergruppen und die ganze Klasse beziehungsweise der ganze Kurs. Auf der Webseite www.handelsblattmachtschule.de/econo-me gibt es weitere Informationen zum Wettbewerb. HB

Schlau durchs Smartphone

Start-ups wie Learning Snacks und Skill Hero wollen Wissen vermitteln.



Mobiltelefon-Nutzerin:
Beim Spielen lernen – das
versprechen App-Anbieter.

- ▶ Jeder zweite Deutsche lernt in seiner Freizeit.
- ▶ Medienkonzerne und Verlage investieren in Gründer.

Diana Fröhlich
Karlsruhe

Wie viele Menschen leben in Venezuela? Was genau sind Faszien? Und wofür steht die Abkürzung „QR-Code“? Auf den ersten Blick ist Learning Snacks nur ein Online-Ratespiel. Tatsächlich aber ist es viel mehr: Das gleichnamige Start-up aus Ingolstadt, welches das Quiz entwickelt hat und erst seit ein paar Monaten existiert, steht für einen großen Trend: „Game Based Learning“. Es geht dabei um Apps, die spielerisch Wissen vermitteln – aber in Form von Häppchen, kleinen Snacks eben.

Bei Learning Snacks ist das Prinzip schnell erklärt: Nutzer beantworten Fragen und können auch selbst ein Quiz ins Netz stellen – jederzeit, überall und kostenlos. Dass die Antworten auch richtig sind, darum kümmert sich Gründer Markus Wirth. „Jeder, der einen kurzen Moment Zeit hat, kann eine Frage beantworten“, sagt der Unternehmer. „Und auf diese Weise täglich etwas Neues lernen.“

Sich stetig weiterbilden – das ist längst in den Köpfen der Deutschen angekommen. Es gibt Studien, die besagen, dass mittlerweile jeder Zweite in seiner Freizeit irgendetwas lernt. Meistens am Computer, immer häufiger aber auch auf dem Smartphone. Der Umsatz von deutschen Unternehmen, die sich auf das E-Learning, also das elektronisch unterstützte Lernen, spezialisiert haben, lag nach Angaben der Bundesstatistiker schon 2013 bei

fast 600 Millionen Euro. Er ist seitdem vermutlich weiter gestiegen.

E-Learning ist das Thema der großen Bildungsmessen wie der am Dienstag eröffneten Didacta. Es gibt mit der Learntec in Karlsruhe sogar eine eigene Messe für das Lernen mit IT – und die verzeichnet stetig mehr junge deutsche Internetfirmen. Sie sind zum Teil erst seit ein paar Monaten online, manche Geschäftsmodelle sind noch nicht ausgefeilt. Aber die Gründer setzen Trends, die das E-Learning künftig prägen. Neben dem spielerischen Lernen, dem „Game Based Learning“, ist das vor allem das „Mobile Learning“ auf Smartphone oder Tablet.

Weil immer mehr Menschen ein Smartphone besitzen, können und wollen sie es auch zum Lernen benutzen. „Studenten bereiten sich auf die Weise in der U-Bahn auf eine Vorlesung vor, lernen kurz noch Vokabeln oder schauen sich Videos an“, sagt Nicolas Apostolopoulos. Der E-Learning-Experte und Leiter des Centers für Digitale Systeme an der Freien Universität Berlin schränkt aber ein: „Die neuen Lernanwendungen der Start-ups müssen auch ihren Zweck erfüllen. Wer mit der Lern-App nichts lernt, bleibt weg.“

Insgesamt knapp 3,1 Milliarden Euro wurden 2015 in deutsche Start-ups investiert, haben die Unternehmensberater von Ernst & Young errechnet. Das ist fast doppelt so viel wie noch im Jahr zuvor. Auf den Bereich „Learning“ entfällt zwar nicht der größte Anteil – aber er ist durchaus ein wichtiger Teil.

Häufig sind es Medienkonzerne und Buchverlage, aber auch einzelne Unternehmer, die investieren. Beim Online-Nachhilfeportal Sofatutor beispielsweise ist es der Schulbuchverlag Cornelsen, Meinunterricht.de gehört zur Startgarter Klett-Gruppe, in das Lern-Start-up Lecturio hat Holtzbrinck Digital einen Millionenbetrag gesteckt. Und



Ich weiß aus eigener Erfahrung, dass Dinge, die man in Seminaren lernt, danach schnell wieder abgehakt werden.



Patrick Hypscher
Gründer des Berliner Start-ups Skill Hero

die Video-Sprachlernplattform Papegi.com gehört dem Unternehmer Carsten Maschmeyer.

Patrick Hypscher, der sich mit seinem Berliner Start-up Skill Hero seit einem Jahr auf das mobile Lernen konzentriert, hat ebenfalls einen prominenten Investor gewonnen: Christoph Harras-Wolff, geschäftsführender Gesellschafter der familiengeführten Dr. Wolff-Gruppe („Alpecin“), unterstützt seine Idee.

Und die lautet: Führungskräfte dazu animieren, ihr Verhalten nachhaltig zu verändern. Hypschers Smartphone-App unterstützt Seminarteilnehmer vor, während und nach einem Kurs etwa zum Thema Führung. Sie erinnert

beispielsweise daran, die Mitarbeiter häufiger zu loben, etwas lauter zu sprechen oder versprochene Fotoprotokolle auch wirklich zu mailen. Erster prominenter Kunde von Skill Hero ist Daimler.

„Ich weiß aus eigener Erfahrung, dass Dinge, die man in Seminaren lernt, danach schnell wieder abgehakt werden“, sagt der 31-Jährige. „Der Transfer in den Alltag findet doch kaum statt.“ Das will Hypscher ändern. Zielgruppe sind Personal, Trainer und Seminaranbieter, die ihren Kunden eine zusätzliche Dienstleistung anbieten. Sie zahlen dafür eine jährliche Grundgebühr plus einen Preis pro Nutzer.

Investoren oder zahlende Kunden – so weit ist Markus Wirth, Gründer des Quizanbieters Learning Snacks, noch nicht. Doch der 42-jährige Softwareentwickler war überrascht, wie viele Menschen sich Ende Januar auf der Bildungsmesse Learntec für seine Idee interessiert haben. Er hofft, Verlage und Unternehmen gewinnen zu können – ein Autobauer beispielsweise könnte ein Quiz über die Funktionsweise von Motoren online stellen, bei der richtigen Antwort wird dann auf die Firma verwiesen. Im Gegenzug zahlt diese dafür.

Die Weiterbildungsexpertin Sünne Eichler, die auch im Kongress-Komitee der Learntec tätig ist, findet das Konzept gut. „Hier erfolgt Wissensvermittlung, die spannend ist, durchaus auch unterhaltsam, aber mit einem ernsthaften Hintergrund.“ Lernen darf auch Spaß machen.

Und wer sich zu Beginn noch nicht ganz sicher war: In dem südamerikanischen Land Venezuela leben 30 Millionen Menschen. Faszien nennt man die Bindegewebs-haut über der Muskulatur und den Organen. Und „QR“ steht für „Quick Response“.