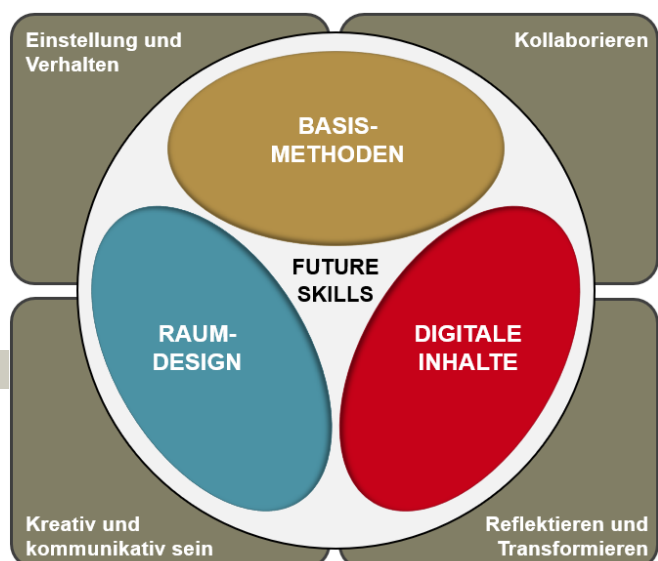

Future Shaper Training

Ein P-8-Projekt «Stärkung von Digital Skills in der Lehre» von swissuniversities.
Methodik und Werkzeuge für die Partizipation im digitalen Raum

- Editorial
- Workshop-Konzept
 - Modulbeschreibung
 - Ordnungselemente
- Kompetenzen - Generisches Modell
- Workshop-Tools
 - Teaching Note (Übersicht, Planung)
 - Basismethoden
 - Digitale Technologien (Tools)
 - Checkliste Lern- und Arbeitsraum
- Theoretische Grundlagen
 - Future Skills und Lernergebnisse
 - Kompetenzerhebung



Digitale Technologien

Der Bereich der digitalen Technologien für die Praxis ist innerhalb der letzten Jahre regelrecht explodiert. Jede Branche kennt ihre eigenen Software-Lösungen. Microsoft beherrscht mit Office, einem mächtigen Produktivitätspaket, den PC-Markt, Apple setzte in seiner Domäne Standards u.a. bei der Kreativwirtschaft. Für die berufliche Praxis führt kein Weg an den IT-Riesen vorbei, oder doch?



Im Bereich der Aus- und Weiterbildung sind noch keine Software-Standards gesetzt. Die Vielfalt an digitalen Tools für das Unterrichten, das hybride Kollaborieren und Kommunizieren ist gross. Damit verbunden sind auch laufende Verbesserungen in Infrastruktur-Lösungen wie Post Produktion oder klassischen «offline»-Werkzeugen wie Flipcharts oder physische Whiteboards

➔ Abschnitt Lern- und Arbeitsraum

Wenn es darum geht für ein spezifisches methodisch-didaktisches Setting auch geeignete Software-Tools zur Prozessunterstützung zu finden, gibt es noch wenig Hilfestellung. Wir adressieren diese Lücke im Workshop mit der Toolbox für digitale Inhalte. Wir führen darin digitale Ressourcen (Informationsquellen, Applikationen) auf, welche eine erfahrungsgemäss hohe Usability aufweisen, kostenfrei oder zumindest zu einem sehr guten Preis-Leistungsverhältnis erhältlich sind und die Zusammenarbeit am Arbeitsplatz 4.0 / im Team optimieren können. Die Leitfrage ist:

Welche online verfügbaren (digitalen) Ressourcen unterstützen in spezifischen Anwendungsfeldern für die Partizipation im digitalen Raum?

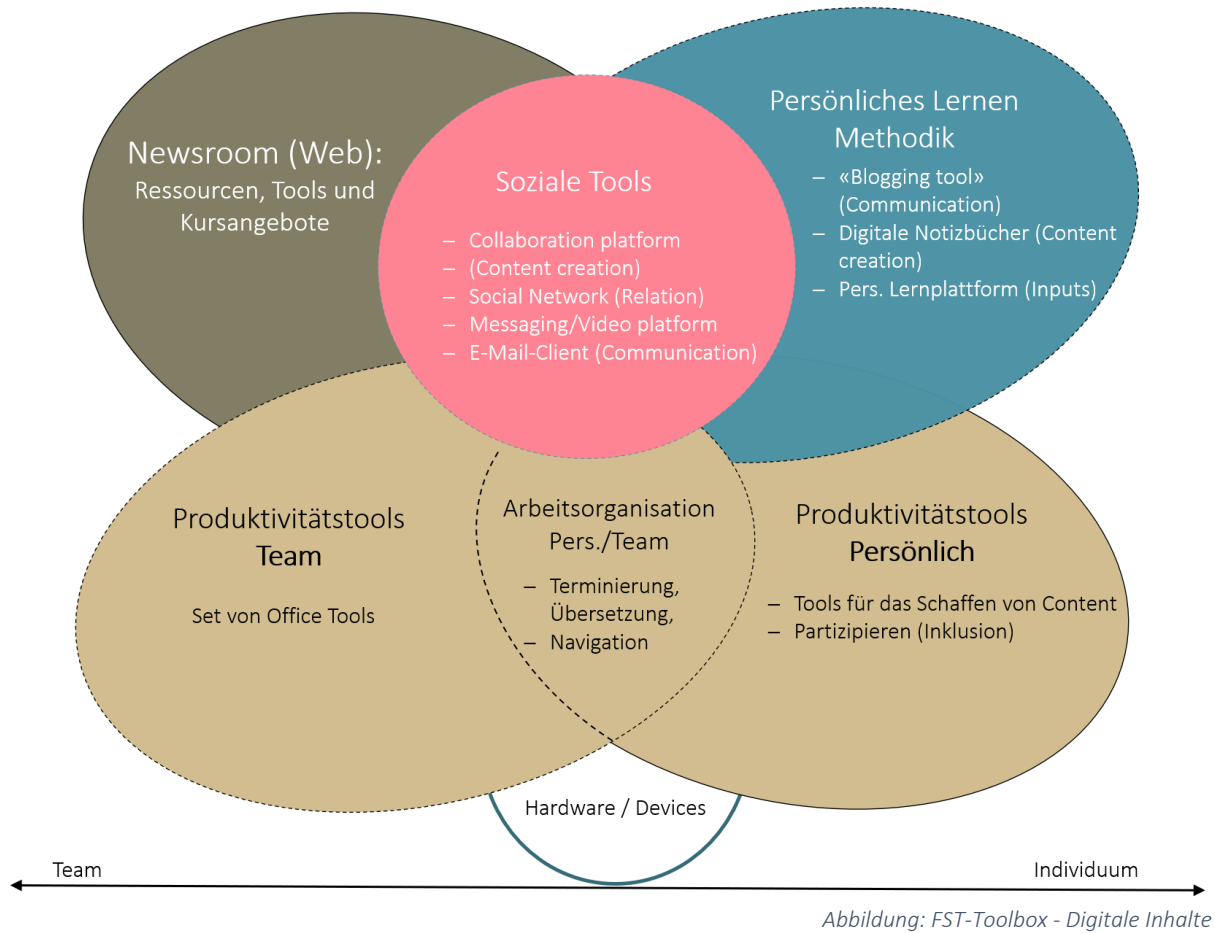
Toolbox

Für die Orientierung im «Tool-Dschungel» verwenden wir vier Kategorien von digitalen Inhalten (Tabelle; vgl. EduComp¹): Webquellen, Soziale Interaktion, Produktivität und Persönliches Lernen. Diesen Kategorien ist ein Excel-Tool hinterlegt, das konkrete Beispiele mit Weblinks enthält. Dieses Tool informiert die Facilitation übersichtlich für die Gestaltung des Lern- und Arbeitsraums.

➔ Lern- und Arbeitsraum

Für das Future Shaper Training verwenden wir hauptsächlich Tools für die Soziale Interaktion und Produktivität.

¹ vgl. *DigCompEdu-Modell* (Redecker, 2017). Der Begriff wird analog in englischer Originalfassung verwendet.



Welche dieser digitalen Inhalte² helfen uns nun, die gefragten «digitalen» Kompetenzen zu üben? Und wie kombinieren wir Methodik und Tools? Für die Beantwortung dieser Fragen haben wir ein einfaches Software-Tool entwickelt, das der Facilitation bei der Konzeption unterstützend zur Seite steht, die «Matchbox».

² Auch vertrauenswürdige Quellen für Audio (Soundcloud), Video (Youtube, TEDx) und Text/Bild (Wikipedia), Webbrowser, Suchmaschinen, RSS-Feeds, relevante Player und Reader, Nachrichten, Content-Verwaltung, Datenbanken, Webkurse-Plattformen (Inputs),

Matchbox

Die Arbeit beginnt vermutlich mit der Kernfrage, welches inhaltlichen Ziele bzw. Resultate am Ende des Prozesses erreicht werden sollen und welche Zielgruppe konkret gemeint ist. Dann geht es in die Detailplanung.

Der FST-Standardraster offeriert einen flexiblen

Workshop-Prozess, welcher im Kursverlauf Menschen im Feld der «digital literacy» befähigt. Es ist ein Grundkurs

für die Partizipation im digitalen Raum mit fachlichen Schwerpunkten (vgl. Handlungsfelder). Im Standardraster sind darauf abgestimmt digitale Technologien und Basismethoden fest miteingeplant.

Für das methodisch-didaktische Setting, also wie die Inhalte vermittelt werden, gibt es unzählige Möglichkeiten für die Facilitation. Hier kommt die FST-Matchbox ins Spiel. Sie unterstützt die

Workshop-Facilitation in der Vorbereitung und Auswahl geeigneter Vorgehensweisen (Methoden) und kann auch Inspirationsquelle sein, wenn im Workshopverlauf plötzlich etwas Improvisation gefragt ist.

Derzeit umfasst diese Web-Applikation rund 100 beispielhafte Werkzeuge.

Stell dir vor, Du musst einen Workshop für 12 Leute entwickeln und umsetzen. Und die betriebliche Challenge lautet: Wie können digitale Technologien die Lernbereitschaft im Unternehmen unterstützen?»

Die Matchbox besitzt Suchfilter-Eigenschaften nach Kompetenzen, Handlungsfeldern, Lehr-/Lern-Setting (z.B. Gruppengrösse) und prozessualen Fragen (z.B. Ideen generieren, Feedback geben, Entscheidungen treffen, Strategien entwickeln usw.). Sie enthält aber auch eine Sammlung für die Workshop-Führung, welche den ablaufenden Gruppen -bzw. Teamprozess unterstützen: Gestaltung des Check-In zu Beginn, Reflexion und Feedback, Aktivierung der Teilnehmenden nach dem Mittagessen oder Time-outs, wenn etwas «Sand im Getriebe» ist. Der Fundus der Matchbox wurde aus ein Vielzahl vorhandener Quellen³ und eigener Erfahrung gespeist, referenziert und verlinkt.

Schliesslich lernt die Matchbox mit den Feedbacks aller Akteure sprichwörtlich mit. Zum Kursende und als Teil der Reflexion werden die verwendeten Methoden und Tools in dieser Datenbank in einem Blog festgehalten, beurteilt und mit Erfahrungen, Learning oder Herausforderungen vermerkt. So wird das generierte Wissen aus jeder Workshop-Durchführung für spätere Shaper-Generation transparent vorgehalten.

Natürlich ist es ein konzeptionell grosser Unterschied, ob im Kurs vor allem die klassischen «digitalen Skills» verbessert werden sollen oder ein Change-Prozess beabsichtigt ist. Folgende Fragen können bei der Auswahl der geeigneten didaktischen Methoden initial helfen:

- Welche Handlungskompetenzen sollen vermittelt werden? (z.B. Selbstinitiative, Kreatives Arbeiten, Peer-to-Peer-Lernen, Feedback geben, Selbstbewusstsein im Umgang mit Digitalen Technologien, Teamdynamik usw.).
- Unterstützt die Methodik die anvisierten Projektziele?
- Digitale Technologien: Welches Vorwissen bringen die Teilnehmenden effektiv schon mit?
- Was wirkt für die Teilnehmenden aktivierend, passt zur Aufgabenstellung und macht auch noch Spass (!)?
- Was stärkt das Teamgefühl, fördert die Kommunikation und animiert zu mehr Mitverantwortung?
- (...) Mehr dazu auf: toolbox.future-shaper.ch

³ Fundus: Methoden, Software-Tools (<https://liberatingstructures.de/> / <http://elene4life.eu/dynamic-toolkit/> / Advanced Organizer, D. Wahl / <https://www.frischabpresse.ch/category/online-tools-fuer-lehrpersonen/> / <https://becreate.ch/> / Facilitation Techniques and Workshop Activities | Library | Session Lab uvm.

Überfachliche Konkretisierung im Bereich digitale Technologien

Technologie

- Die eigene berufliche Praxis mittels digitaler Technologien optimieren
- Persönliche Anforderungen für den Einsatz digitaler Technologien erkennen, festhalten.
- Anwendung geeigneter digitaler Technologien an der konkreten Herausforderung (z.B. Whiteboard-Tool und Breakouts für Gruppenprozesse, Einsatz von virtuellen Notizbüchern für das Festhalten von Learning usw.)
- Lust haben am Entdecken neuer Technologien und deren Potenziale für den künftigen Einsatz in der beruflichen Praxis.
- Digitale Inhalte bei der Gestaltung auswählen und verwenden, wenn das methodisch sinnvoll ist (Lernergebnis unterstützend).
- Kennen die Grundlagen im Umgang mit digitaler Infrastruktur (digitale Geräte bedienen, Formen des Zugangs zu digitalen Inhalten nutzen und bereitstellen)
- Sind sicher / geübt im Umgang mit Informationen und Daten online (recherchieren, suchen und filtern, kritisch bewerten und interpretieren sowie verwalten)

Matchbox

- Gestaltung der eigenen hybriden Lern- und Arbeitsumgebung («Raum») mittels digitaler Technologien und Aktualisierung derselben, methodenspezifische DT bei der Raumgestaltung verwenden
- Matchmaking und Community Building auf über Lernressourcen
- Reflektieren digitaler Inhalte hinsichtlich Einsatzmöglichkeiten, Nutzen und Limitationen