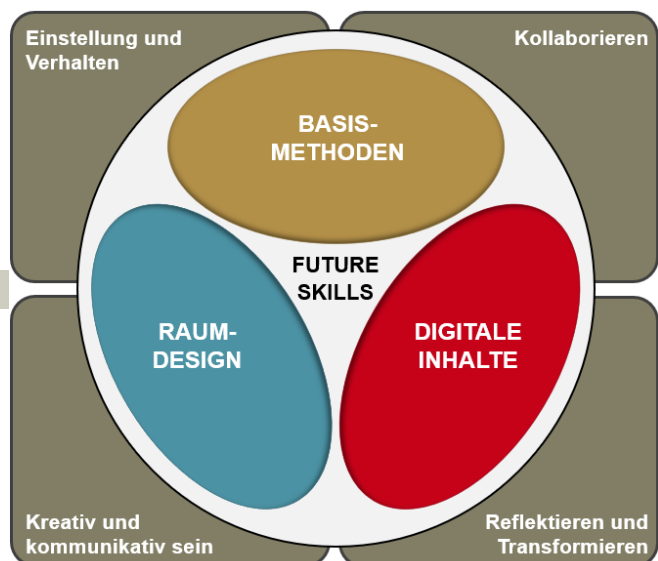

Future Shaper Training

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)
 - Digitale Technologien (Tools)
 - Checkliste Lern- und Arbeitsraum
- Theoretische Grundlagen
 - Future Skills und Lernergebnisse
 - Kompetenzerhebung



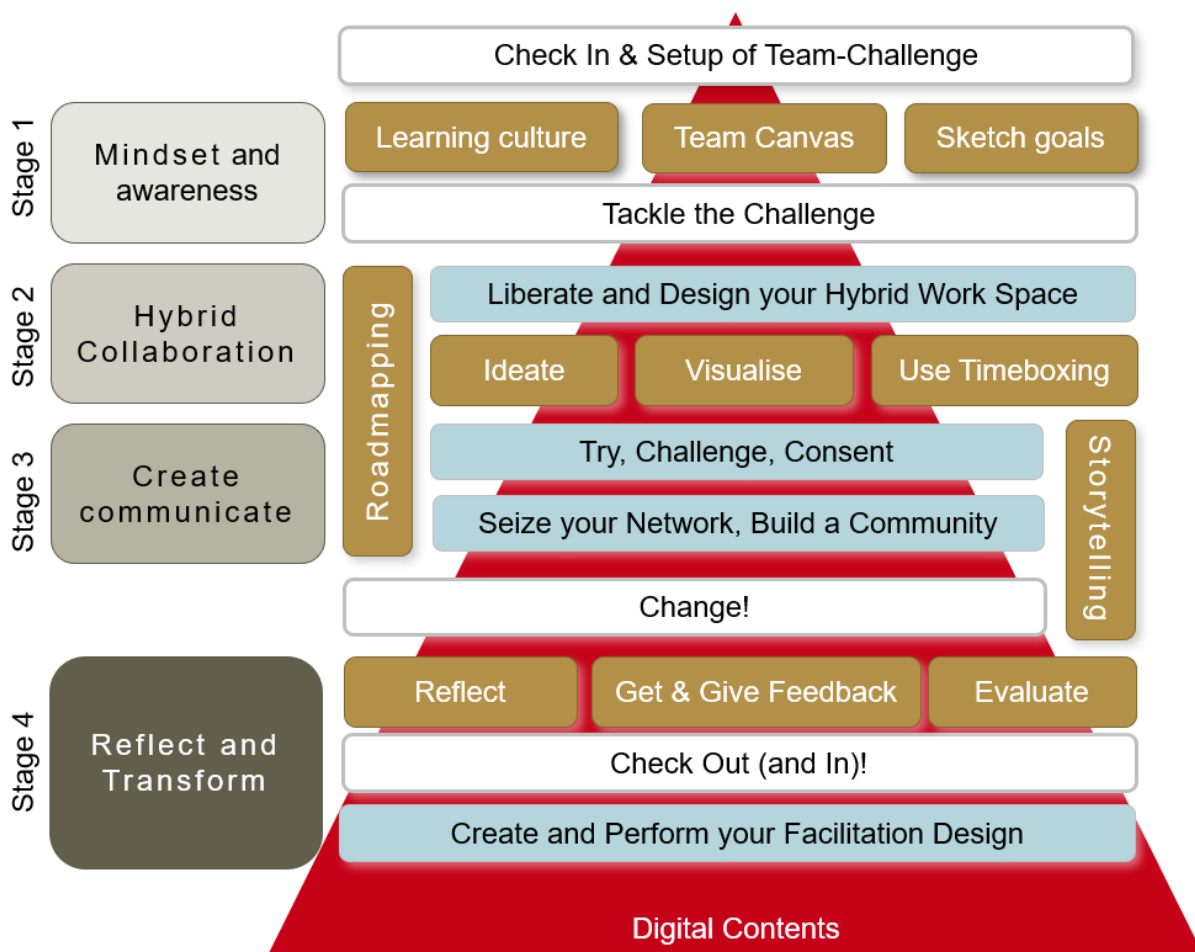


Abbildung: Synthese Workshop-Struktur und Kompetenzen

Inhalt

Modulübersicht (Standard-Setting)	3
Workshop-Vorbereitung Facilitation.....	6
Unterrichtsplanung Facilitation	7
Modul 1 - Intro (online)	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Modul 2 – Kickoff / Readiness	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Modul 3 – Kollaborieren, interagieren	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Modul 4 – Kreieren, kommunizieren	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Modul 5 – Reflect and Transform	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Modul 6 – (Re)Shape for future	Fehler! Textmarke nicht definiert.

Modulübersicht (Standard-Setting)

Name	Inhalt	Ziele	Ort1	Form
Modul 1: Kickoff Mindset and Awareness	Einführung, Konzept und Ziele (SMART) Meilensteine, Leistungsnachweise - Lernkultur-Analyse / Selbstcheck (menon-Tool) - Team Canvas - Sketch Goals Tools: - Check-In - Online-Questionnaire - LMS (Gruppenfunktion) - SMART - Video-Conferencing - Web-Präsentationsplattform	Einführung, Programm, Ziele, Leitwerte, Gruppenbildung ➔ Sense of Urgency ➔ Projektlösung	digital	synchron, online Zeitfenster: 2-3 Wochen vor Kursstart
Self Study / LN1	Team Canvas ausfüllen Ideen sammeln für Challenges und Upload LMS Visionierung Screencast Roadmapping (5') und Einführung Matchbox / Digitale Technologien	Team zusammengestellt, gemeinsame Ziele / Leitwerte definiert Ideen für Challenges vorhanden Kennen lernen / Übersicht Methoden und Digitale Technologien	digital, LMS	keine persönliche Instruktion („trial and error“),
Modul 2 Hybrid Collaboration	Check-In und Programm - Sketching und Kurzpräsentation - Challenge formulieren (i.V. Team Canvas, Ideen-Sammlung) - Design hybrider Lern- und Arbeitsraum & Einführung Grafikdesign-Web-Plattform - Social-Media-Post (1): „Unsere Challenge“ Tools: - Visualisation - Liberating Structures© - Online-Ressourcen - Ideation (Challenge) - Timeboxing	Problemverständnis: Formulierte Challenge, Komfortzone verlassen; Erstellung von Lernprodukten Tackle the Challenge: - Entwurf Roadmap erstellt (Zieloptionen) - Gemeinsamer Lern- und Arbeitsraum definiert und Auswahl und Einsatz Digitale Technologien	hybrid (digital und analog)	synchron, Facilitation (Instruktion)

¹ «Analog» meint hier alles, was im direkten Kontakt, gemeinsam, am gleichen Ort und zur gleichen Zeit (synchron) stattfindet. «Digital» beinhaltet alles, was von verschiedenen Orten aus, nicht nur unbedingt zur gleichen Zeit (asynchron), teilweise aber auch gemeinsam online stattfindet. «Hybrides Arbeiten» bezeichnet Arbeiten allein und im Team, bei welchem Mitarbeitende entweder vor Ort oder mobil (virtuell verbunden von zu Hause, unterwegs oder von weiteren Orten her) arbeiten.

	<ul style="list-style-type: none"> - Roadmapping (Einführung, Fokus „Prozess“) - Social-Media-Kanal 			
Multimediale Dokumentation des Prozesses auf Web-Präsentationsplattform (Canva, Sway), gruppenweise				
Self study / LN 2	<p>Durchführung 1-2 hybride Team Meetings, kollaborative Fertigstellung der Roadmap und Upload auf LMS bzw. Whiteboard</p> <p>Tools:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Whiteboard - Conferencing Tool / Chat / LMS - Visionierung Sceencasts Storytelling (10') 	Collaboration und Creation (1)	digital	Asynchron Zeitfenster: max. 1-2 Wochen
Modul 3 Hybrid Collaboration / Create communicate	<p>Bearbeitung der Challenge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aufbau einer Storyline (Fokus „Emotion“; anspruchsrgruppenorientiert) - Grundlagen Sounding Board / Netzwerk - Kurzpräsentation (digital) im Plenum (Testing für Sounding Board) - Social Media Post (2) - Update <p>Tools:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Roadmapping (2), Backcasting - Storytelling - Whiteboards - Aktivierung 	<ul style="list-style-type: none"> - Partizipation / Erleben eigener Work Space - Roadmap fertiggestellt - Storyline skizziert 	hybrid (digital und analog)	Synchron, Facilitation (Support), soziales Lernen
Self study / LN 3	<p>Sounding Board aktivieren</p> <p>Inputs Sounding Board einarbeiten</p> <p>Visionierung: Einen Screencast produzieren (OBS, Camtasia free)</p>	Information einholen und verarbeiten, Challenge validieren	digital	asynchron Zeitfenster: max. 1-2 Wochen
Multimediale Dokumentation des Prozesses auf Web-Präsentationsplattform (Canva, Sway), gruppenweise				
Modul 4 Create communicate	<p>Bearbeitung der Challenge (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kurzpräsentation (digital) im Plenum (nach Sounding Board) - Feedback und Einarbeitung Feedback - Anpassung Roadmap und Fertigstellung - Fertigstellung Storyline /-telling - Vorbereitung Produktion Video-Pitch (Pitchmaster) <p>Tools:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vgl. Modul 3 - Regeln und Layout Pitchmastering - Web-Präsentation-Anwendung (Canva, Sway) mit Interaktionsteil 	Challenge konsequent bearbeiten (2), Timeboxing, Inhalte/Wissen reflektieren und geeignet vermitteln	hybrid (digital und analog)	Synchron, Facilitation (Support), soziales Lernen

Self study / LN 4	Fertigstellung Video-Pitch und Upload (LMS, Web-Präsentationsplattform)	Präsentation selbständig vorbereiten	digital	asynchron, Facilitation Zeitfenster: Max. 1 Woche
Multimediale Dokumentation des Prozesses auf Web-Präsentationsplattform (Canva, Sway), gruppenweise				
Modul 5 Create communicate Transformation / Wrap-up	Umsetzung und Performance „visual virtual presentation“ (Videopitch) <ul style="list-style-type: none"> - Hybride, moderierte Präsentation (Basis: Web-Präsentation) - Team-Reflexion - Fremdcheck (Kompetenzmessung durch Facilitation) - Social Media-Post (3) – Update - Check-Out Tools: <ul style="list-style-type: none"> - Web-Präsentationsplattform - Menon-Applikation (Vibes) - Teilnahmezertifikat 	Zeigen, Reflektieren, Lernen, Adaptieren.	hybrid (digital und analog)	Synchron, Facilitation (Feedback, Messung), soziales Lernen (Feedback, Reflexion)
Multimediale Dokumentation des Prozesses auf Web-Präsentationsplattform (Canva, Sway), gruppenweise				
Modul 6: Reflect and Transform	Entwicklung eigenes Facilitation Design (→Transition 2) <ul style="list-style-type: none"> - Reflexion über Erreichung persönlicher Lernergebnisse - Feedback Matchbox-Methoden (eingesetzt) - Umsetzung vorbereiten: Workshop-Raster, Challenge (Themenkreis, Zielgruppe) - Projektmanagement - Gestaltung Lernraum und -aktivitäten - Zusammenstellung Zielgruppe und Einladung zum Kickoff Tools: <ul style="list-style-type: none"> - Teaching Note / Tools Future Shape Training - Social-Media-Post (4) – Update und «Meine Challenge» 	Abschlussarbeit / Summarize	hybrid (digital und analog)	Asynchron
→ Transition 2 - Facilitation				

Tabelle: Modulübersicht

Workshop-Vorbereitung Facilitation

Sequenz	Inhalte	Hinweise für Facilitation
<p>Unterrichtsvorbereitung und Organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zielgruppe / Modus - Lernziele - Methodik / Ablauf - Didaktischer Aufbau - Vorbereitung Arbeits- und Lernraum (Raum, hybride Organisation, technische Voraussetzungen) <p>Auftakt-Mail an Teilnehmende mit Link zum Intro-Video (Inhalte: Warum gibt es den Kurs, was ist die Idee, Termine (Aufbau), Themen (Inhalte), Taten («Leistungsnachweise») Einladung und Vorbereitung (Lernkulturanalyse) für Modul 1: Online-Kickoff.</p>	<p>Anpassung Curriculum aus Transition 1 auf die Zielgruppe. Methoden-Auswahl und didaktischer Einsatz digitaler Technologien (vgl. Hinweise)</p> <p>Einrichten Lernplattform (LMS)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vorbereiten Digitale Technologien und Methoden → Matchbox - Checklisten <p>Ausrüstung</p> <p>Modul 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digitale Technologien - Programmraaster - Inhalte <p>Modul 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dito Modul 1 - Physische Infrastruktur - (Raumreservation, Einrichtung, Brain Food, Getränke - Whiteboard, Flipchart, Pinnwand, Moderations-koffer) - Sketchbook (Handout) Stifteset (von Neuland) - Mobile Device (für Videomitschnitt) 	<p>Aufbau des Kurses:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. lernergebnisorientiert (methodisch, technisch, kommunikativ) b. modular c. gemeinschaftlich <p>Deine Kernaufgaben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programmleitung, Gruppenführung - Teamdynamik: Begleitung bei Wahl und Umsetzung des Lösungsweges - Befähigen mit Prozesswissen, Methoden und Tools - Evaluation Lernergebnisse <p>Hilfsmittel Matchbox:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fokussierte Skills, Methodenauswahl - Zielpublikum / # Personen - Time und Setting (Modi) Form (online, persönlich)

Tabelle: Workshop-Vorbereitung

- Vorbereitende Punkte:
 - o Wer ist deine Zielgruppe und was ist dein Ziel für dich als Facilitation (Transition 2)?
 - o Wie willst du dieses Ziel (in funktionierenden Teilschritten) erreichen?
 - o Welche Methoden passen dazu?
 - o Aneignung/Schulung der wichtigsten Tools
 - o Zuweisung Methoden je Arbeitsschritt
 - o Was für Material benötigst du dazu, bis wann?
 - o Halte deinen Plan detailliert fest.
- Leistungsnachweise: Jedes Modul endet mit einem Auftrag, welcher auf die nächste Kontaktsequenz vorbereitet und inhaltlich überleitet. Diese Aufgaben sind mit der aktiven Kursteilnahme und Screening von Videomaterial zu beantworten.
- Forum: Das Forum auf dem Lernmanagementsystem (LMS) ermöglicht den Austausch (offene Fragen, Erfahrungen) mit den anderen Teilnehmenden und der Facilitation. Für jedes Modul wird ein Diskussionseintrag im LMS erstellt. Es sollte auf private Informationen verzichtet werden, die nicht von anderen gelesen werden sollten.
- Leitwerte für den digital gestützten Unterricht, an denen sich die Facilitation orientieren kann: Beziehung aufbauen, konstruktiv-positives Feedback geben, Dinge klar und einfach halten, kollaborieren, zielgruppenorientierte Didaktik und Methodik und bei Bewertungen immer Chancen zur Überarbeitung geben.

Unterrichtsplanung Facilitation

Prozessschritt	Aufgaben / Skills der Facilitation	Definition von Aufträgen
Unterrichtsplanung	<ul style="list-style-type: none"> - Problemstellung identifizieren / Potenzial erkennen (didaktische Potenzial digitaler Technologien als Erweiterung/Hilfestellung der traditionellen Problemlösung, - Geeignete Tools/Methoden aus einer Auswahl mittels Abfrage erkennen (Matchbox; Lehr-Lern-Situation), - Lernbedürfnisse und Lerngruppen weitmöglichst berücksichtigen (individuelles Lernen, Heterogenität, Gruppendynamik), - Übergeordnetes Workshop-Ziel: Anwenden, Einüben („Performance“), Vertrauen gewinnen, - Weiterentwicklung: Digitale Ressourcen entwickeln, Lehr-Lern-Formate, Unterrichtsmethoden entwickeln und wieder testen. 	<p>Die Aufgaben</p> <ul style="list-style-type: none"> - eignen sich für den Aufbau überfachlicher Handlungskompetenzen (Selbstinitiative, Kreatives Arbeiten, Peer-to-Peer-Lernen, Reflexion, Feedback, Selbstbewusstsein im Umgang mit Digitalen Technologien, Teamdynamik), - unterstützen ein ergebnisoffenes Vorgehen, einen kreativen und problemlösungsorientierten Lernprozess, - sind im Bereich der Digitalen Technologien umsetzbar bzw. geeignet für die hybride Lehr-Lern-Situation - fördern die Bereitschaft (mehr) Verantwortung für den eigenen Lernprozess zu übernehmen und erworbenes Wissen zu teilen, - wirken für die Teilnehmenden aktivierend (Bereitschaft), intrinsisch motivierend (z.B. über Neugierde wecken, Relevanz für die Praxis) und machen Spass, - sind effektiv, indem sich das Teamgefüge stärken, Kommunikation und Zusammenarbeit verbessern.
Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> - „Digital Literacy“ als Lerngegenstand definieren– Die Inhalte (des Kurses) definieren und nutzenbringend einsetzen, verknüpfen. - Zur Veranschaulichung von konkreten Inhalten nutzen, insbesondere dort, wo die Umsetzung/Anwendung zum besseren Verständnis und Kompetenzaufbau beiträgt. - Kooperatives und kollaboratives Lernen fördern, zusammen lernen, voneinander lernen. - Lernende befähigen, digitale Technologien im Rahmen von Gruppen- und Projektarbeiten zu nutzen um Kommunikation, Kooperation und den gemeinsamen Wissenserwerb in der Gruppe zu organisieren. - Selbstgesteuertes Lernen: Digitale Technologien unterstützen oder ermöglichen die Lernprozesse, d.h. Lernende werden befähigt ihr eigenes Lernen zu planen, zu überprüfen und zu reflektieren, Fortschritte zu dokumentieren, Erkenntnisse zu kommunizieren und kreative Lösungen für Problemstellungen oder Projektideen zu erarbeiten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemlösungsprozess Achtung, Problem- und Lösungsraum strikte trennen. - Zugänglichkeit sicherstellen – Alle haben gleichberechtigt Zugang bzw. Alternativen sind aufgezeigt - Facilitation: Inklusion beachten und ggf. fördern, d.h. Hürden bzw. Einschränkungen bei der Verwendung digitaler Technologien und im Prozess identifizieren und reduzieren durch Hilfsmittel wie Bedienungshilfen (Vergrößerungsfunktion, VoiceOver etc.). <p>➔ Deadlines / Abgabetermine setzen und klar kommunizieren (LMS)</p>
Assessment, Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Feedback und Beratung anbieten, auch während Selbststudiumseinheiten (Ausnahme: wenn Selbständigkeit Teil der Aufgabe ist), - Selbst- und Team-Reflexion (vor Ort) - Empfehlung für das Organisieren und Didaktisieren: Einsatz von digitalen Mindmaps und/oder Advanced Organizers, Whiteboards für die Gruppenprozesse, Trello für die Datensammlung ... usw. - Auf Bestehendem aufbauen und weiterentwickeln: - Sicherstellung methodischer Vielfalt im Workshop-Prozess (vgl. Matchbox, Toolbox). - Beurteilung (Teilnehmende, Facilitation): digitale Technologien auch für die Beurteilung und Kompetenzmessung einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Meilensteine definieren und Erreichung überprüfen (Level-up) - Als Leistungsnachweise einzeln und als Teamarbeit - Erfahrungen und Outputs erfassen, aufbereiten und dem Kollegium als digitale „Ressource« anbieten

	- Evidenzbasiert evaluieren - Das Schaffen von „Artefakten“ steht im Vordergrund: Teamoutputs, Aktivitäten, Fortschritte	
Kommunikation, nach Aussen und Dokumentation	- Definition gemeinsamer Kommunikationskanäle (Slack, Social Media, Newsletter-Mailing.) - Zusammenarbeit: Laufender Austausch und Speicherung von Inhalten, Erfahrungen (Austausch im Forum, Speicherung im LMS) - Der gesamte Prozess wird nach Möglichkeit digital fest- und auf dem LMS vorgehalten.	üben, lernen, „gute Praktiken“ weiterverfolgen.

Tabelle: Unterrichtsplanung (Vorlage, Aus: Beiwenger et al. 2020)

(...)