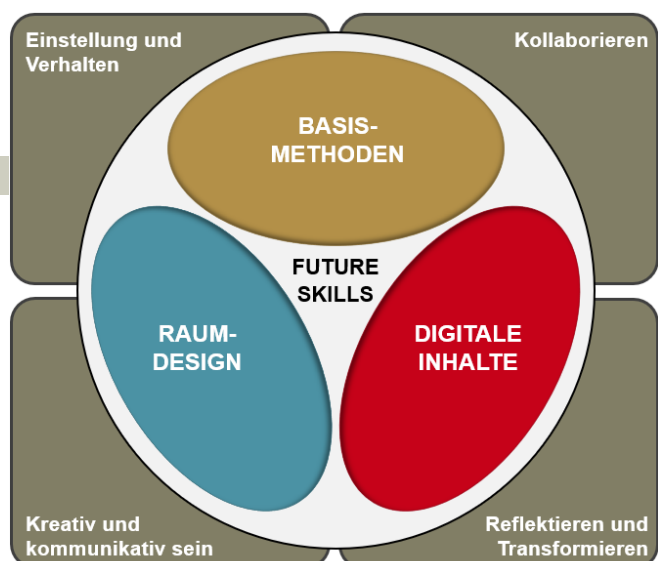

Future Shaper Training

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



Modell - Future Shaper Training

Ordnungselemente

Die Kursleitung (Facilitation) hat für die Planung und Umsetzung so genannte Ordnungselemente zur Verfügung. Diese Elemente sind als hybrid einsetz- und erweiterbarer Werkzeugkasten und Wissensressource im Prozess zu verstehen. Die Kursleitung (Facilitation) begleitet die Teilnehmenden in der Erarbeitung, Planung und «dramaturgischen» bzw. fachlich-didaktischen Umsetzung ihres Projekts mit den zur Verfügung stehenden Methoden und (digitalen) Werkzeugen.

Die Ordnungselemente verknüpfen die Kernaktivitäten im Kurs (Entdecken, Explorieren, Adaptieren, Kreieren) mit den Lernergebnisse. Je nach gewählter «Challenge», Gruppenzusammensetzung oder Betonung bestimmter Future Skills können darin unterschiedliche Settings kombiniert bzw. gestaltet werden. Das Tool «Matchbox» hilft bei der Abstimmung von Lernzielen und dafür einsetzbaren Methoden.

Future Skills

Die Futures Skills repräsentieren die beabsichtigten Kompetenzen, welche als Lernergebnisse mit dem Kurs entwickelt bzw. gefördert werden (vgl. Ausgangslage). Eine ausführliche Literaturanalyse und -synthese wurde vorgenommen. Theoretische Grundlage bilden hauptsächlich die bekannten Referenzwerke Entrecomp, DigComp 2.1 sowie die IKT-Grundkompetenzen des SBFI (2019, vgl. auch Genner, 2019 für das EDI) . Für die Auswahl der Skills orientierend war die Begriffsdefinition «digital literacy» von Ferrari et al. (2012):

«[digital literacy] ist das Bewusstsein, die Einstellung und die Fähigkeit von Einzelpersonen, digitale Tools und Einrichtungen angemessen zu nutzen, um digitale Ressourcen zu identifizieren, darauf zuzugreifen, zu verwalten, zu integrieren, zu bewerten, zu analysieren und zu synthetisieren, neues Wissen aufzubauen, Medienausdrücke zu erstellen und mit anderen zu kommunizieren Kontext spezifischer Lebenssituationen, um konstruktives soziales Handeln zu ermöglichen.»

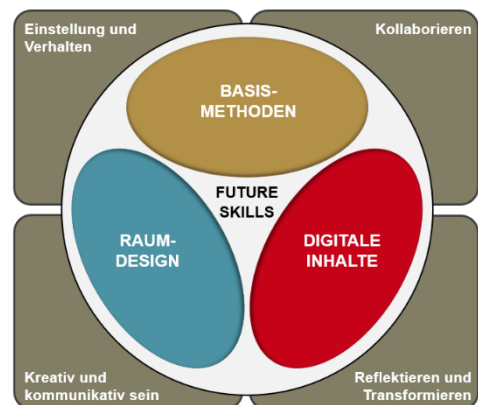


Abbildung: Ordnungselemente

Die ausgewählten Skills wurden in die vier Handlungsfelder Readiness (Einstellung und Verhalten), Partizipation im digitalen Raum (1): Kollaborieren, Partizipation im digitalen Raum (2): Kreativ und kommunikativ sein sowie Reflektieren und Transformieren zugewiesen. Diese korrespondieren mit den Kursmodulen. Jedes Modul baut auf dem vorangehenden auf und erweitert die Kompetenzbasis schrittweise.

Als verbindender roter Faden gilt es eine Challenge zu bearbeiten: eine von den Teilnehmenden selbstbestimmte (Praxisfall) klar ausformulierte Projektidee / Problemstellung. Dieser Bearbeitungsprozess ist in einzelne Aktivitäten strukturiert und mit entsprechenden Lernzielen, Methoden und Skills versehen. Im letzten Präsenzmodul werden die Resultate reflektiert, evaluiert und das gewonnene neue Wissen in die Datenbasis des Kurses eingespeist.

- ➔ Wachstumsmodell
- ➔ Modulbeschrieb
- ➔ Curriculum

Basismethoden

Basismethoden sind der Methodensatz für Workshop, Gruppenarbeiten und die soziale Interaktion. Er beinhaltet Anleitungen und Ressourcen mit didaktischen Klassikern (z.B. Advanced Organizer) und moderneren Innovationsinstrumenten (z.B. Canvas, Customer Journey). Die Software-Applikation «Matchbox» unterstützt die Kursplanung und Umsetzung, indem sie Methoden und beabsichtigte Kompetenzen «matched». Sie beinhaltet eine Übersicht gängiger Werkzeuge für die Lehr- und Workshop-Praxis und besitzt bestimmte Filterfunktionen. Sie wurde eigens für diesen Kurs entwickelt.

➔ Digitale Technologien / Matchbox

Digitale Inhalte

Das ist eine Sammlung und Checkliste für digitale Ressourcen und Inhalte am Arbeitsplatz 4.0: Web (Newsroom, Ressourcen, Tools und Kursangebote), Soziale Tools, Werkzeuge für das persönliche Lernen, Produktivitätstools für den individuellen Gebrauch und im Team. Zur Übersicht gibt es eine Excel-Liste, welche konkrete Ressourcen je Kategorie aufführt und mit den jeweiligen Online-Quellen (URL) verlinkt ist.

➔ Digitale Technologien / Inhalte

Raumdesign

Das Ordnungsmoment Raumdesign offeriert der Facilitation einen Startpunkt für den Aufbau des hybriden Kurs-Settings:

- Kurslayout im adaptiven Lernmanagementsystem (Moodle), e-Portfolio
- Infrastruktur, Tipps und Materialien, vor Ort und digital

➔ Lern- und Arbeitsraum