



Kompetenzen des Didaktischen Designs digitaler Hochschullehre

*Dr. Konrad Faber und Katharina Schell (VCRP)
NEXUS Tagung 13.09.2019 an der TU Kaiserslautern*

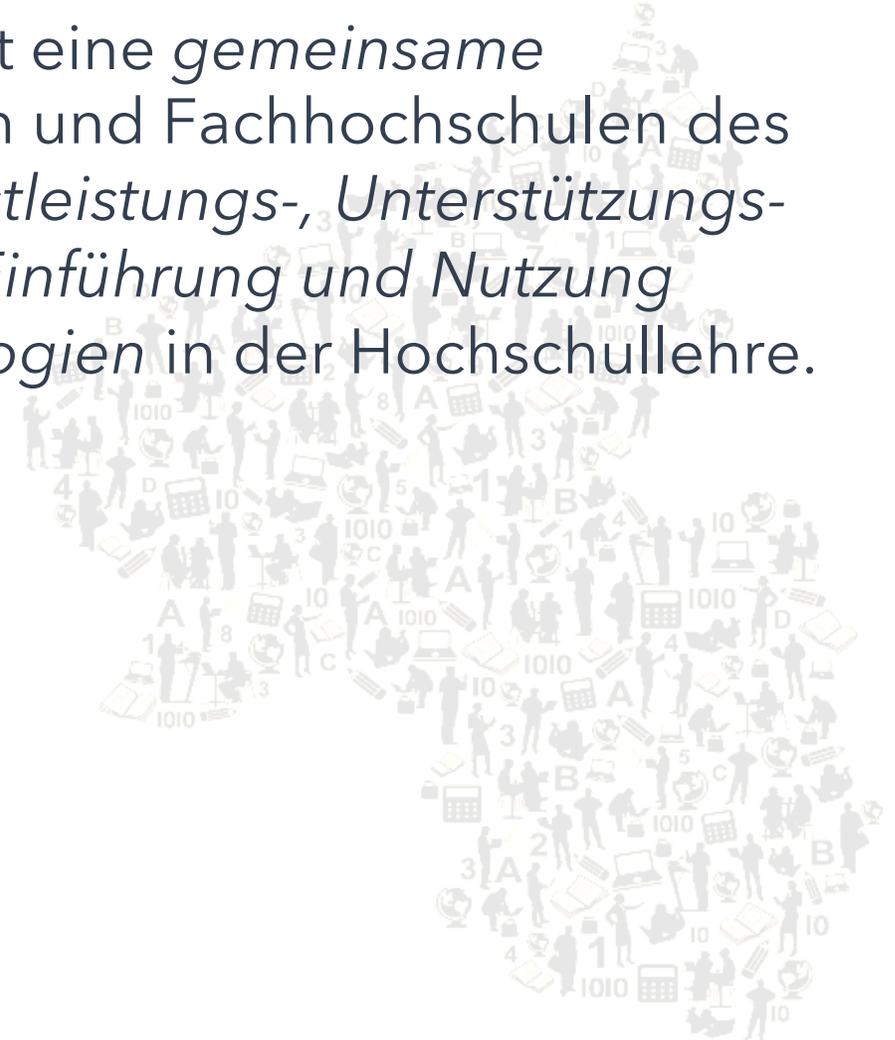


Der VCRP

1. Einordnung des Themas:
Kompetenz - didaktisches Design - digitale Hochschullehre
2. Was leisten Kompetenzmodelle?
3. Beispiele und Erfahrungen aus Programmen und Projekten
 - a) VCRP-E-Cademy
 - b) elene4life
 - c) MEDEA
4. Brückenschlag zwischen Betrieb und Hochschule
5. Fazit und offene Fragen



Der Virtuelle Campus Rheinland-Pfalz (VCRP) ist eine *gemeinsame wissenschaftliche Einrichtung* aller Universitäten und Fachhochschulen des Landes. Er übernimmt in erster Linie eine *Dienstleistungs-, Unterstützungs- und Koordinationsfunktion* im Hinblick auf die *Einführung und Nutzung digitaler Medien sowie neuer Lehr-Lerntechnologien* in der Hochschullehre.



Service und Support

- Learning Management und Software Support
- Qualifikation und Beratung (E-Cademy)
- Informations- und Kommunikationsportale
- Unterstützung bei der Akquise von Drittmittel

Vernetzung

- Vernetzung der E-Learning Support Einheiten
- Netzwerke Mathematik, Videobasierte Lehre, Online Self Assessment, ...
- Allianz für OER in RLP

Entwicklung und Forschung (*Drittmittel-Projekte*)

- OER@RLP - ein bildungsbereichsübergreifendes Vorhaben
- MEDEA - Medienkompetenz, Erfahrungsgeleitet, Arbeitsintegriert
- „Work and Study“
- Kommunikationsplattform Anders Lernen - KomPAL
- ...



Kompetenz

individuelles
(subjektorientiertes)
Handlungsvermögen



Didaktisches Design

systematische, theoriegeleitete Planung und
Entwicklung (sowie Durchführung und Evaluation)
didaktischer Szenarien

(Digitaler) Hochschullehre

akademischer bzw. wissenschaftlicher Kontext,
in verschiedenen (gleichwertigen) Modi (der
Anreicherung, Integration, Vollvirtualisierung)

Akteursgruppen

Lernende
Lehrende
Unterstützende
Organisationsgestaltende
Systemgestaltende





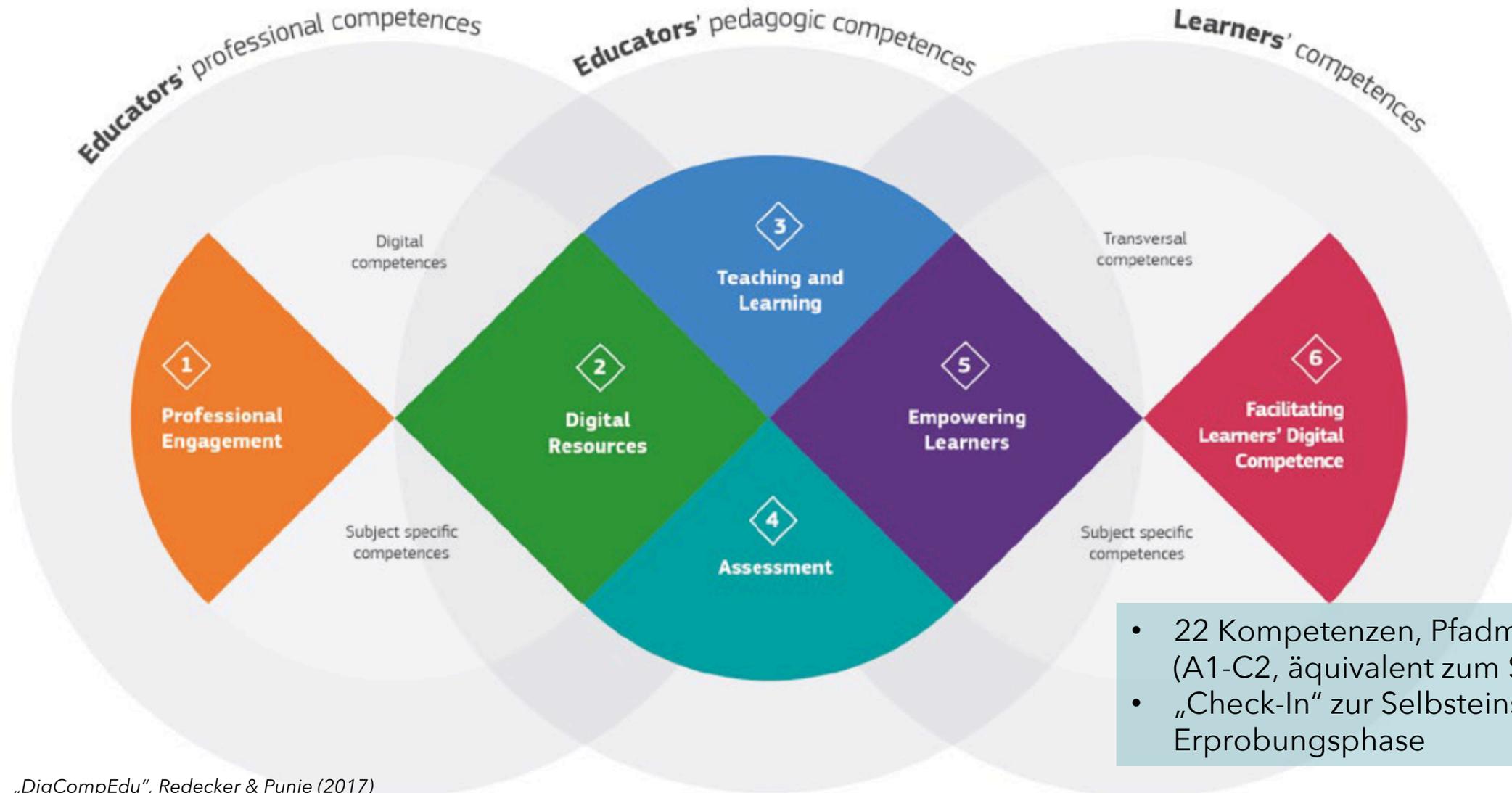
Kompetenzmodelle

Kompetenzmodelle

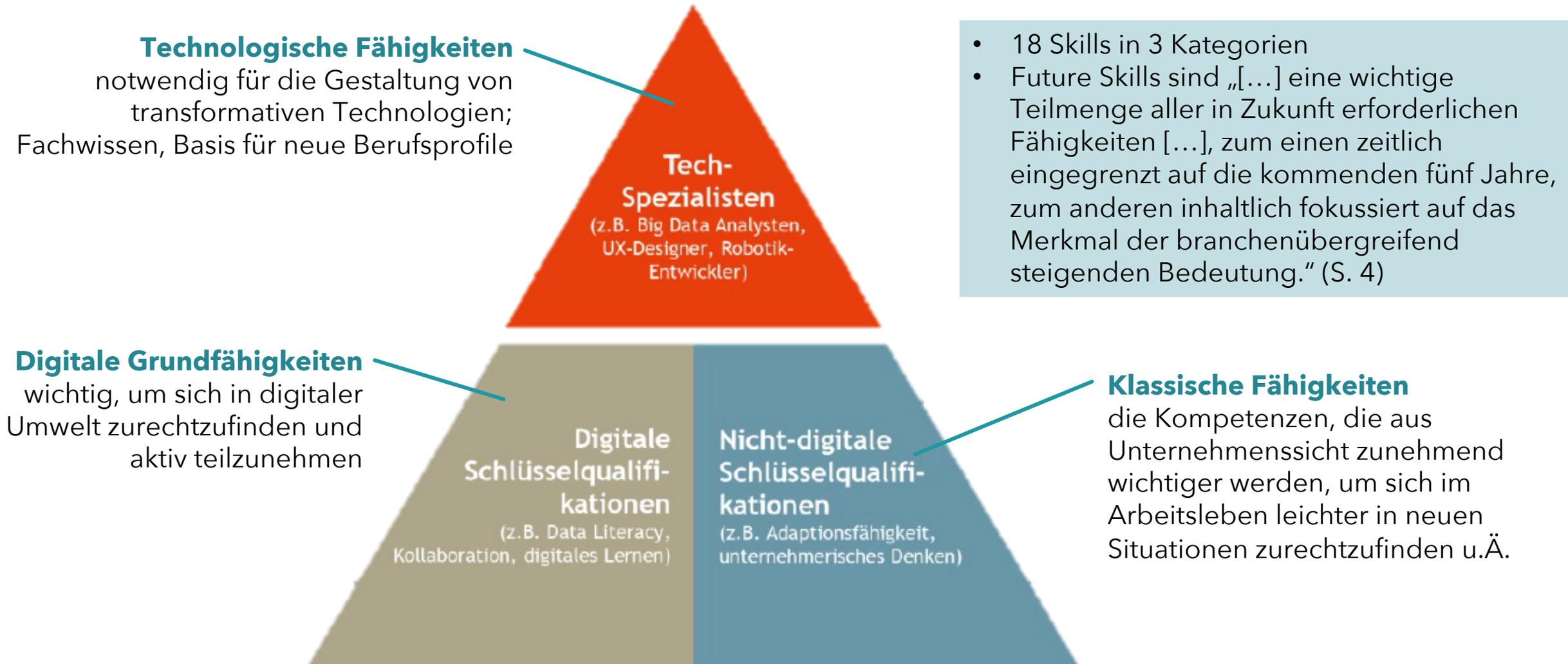
- als Bewertungsmodelle für ein Selbst- oder Fremd-Assessment
- als Orientierungsmodelle für eine Kompetenzentwicklung
- als Bezugsrahmen von Anrechnungsmöglichkeiten

Fragen an die Modelle

- Welche Entstehungshintergründe und Anwendungskontexte liegen den Modellen zugrunde?
- Wie (hochschul-)bildungsangemessen sind sie?
- Welche Handlungsfelder umfassen sie?
- Wie differenziert und umfangreich sind die Kriteriensettings?
- Liegen Niveaustufen zugrunde (Taxonomie)?



- 22 Kompetenzen, Pfadmodell mit 6 Stufen (A1-C2, äquivalent zum Sprachenbereich)
- „Check-In“ zur Selbsteinschätzung ist in Erprobungsphase



21st Century Skills - WEF

- Nimmt auch Grundfähigkeiten in den Blick
- Thematisiert nicht ausschließlich Kompetenzen, sondern auch Haltungen ggü. Lernen
- Identifizierte „Skill-Gaps“ schließen

DigCompEdu – EU/JRC

- ausgelegt auf Lehrende aller Bildungsbereiche
- Setzt auf die Bereiche Professionalisierung, pädagogisches bzw. Lehr-Handeln und Kompetenzentwicklung der Lernenden
- Gemeinsame Basis der unterschiedlichen Ansätze digitale Kompetenzen Lehrender zu identifizieren / einzugrenzen

Future Skills - Stifterverband/McKinsey

- Vorrangig orientiert an wirtschaftlichen Bedarfen und Interessen → pädagogische Orientierung/ ‚Bildung‘ bleibt eher außen vor
- Kompetenzbedarfe und Trends in (deutscher) Wirtschaft und Gesellschaft darstellen
- Impulse für für Bildungspolitik und Bildungseinrichtungen geben

Bildung in einer digitalen Welt - KMK

- Medienbildung als Perspektive, die sich durch alle Fächer zieht bzw. integraler Bestandteil sein soll
- Bezieht die (medienpädagogischen) Kompetenzen der Lehrenden oder deren Haltungen kaum mit ein
- Soll einen Rahmen schaffen



- VCRP E-Cademy
- elene4live
- MEDEA

Beispiele und Erfahrungen aus
Programmen und Projekte



WEITERBILDUNGSPROGRAMM FÜR HOCHSCHULLEHRENDE



ONLINE-KURSE

Erleben Sie E-Learning aus der Teilnehmerperspektive mit einer aktiven Betreuung!



WEBINARE

1 Stunde – 1 Thema: Einstieg und Überblick über unterschiedliche E-Learning Aspekte.



VCRP LIVE CHANNEL

Die VCRP Perspektive: 1 Tag – 1 Thema mit Diskussion und Reflexion



VIRTUELLE KONFERENZEN

Innovative, virtuelle oder hybride Veranstaltungsformate zu Aspekten der digitalen Bildung.



Das digitale
Qualifizierungsprogramm für
Hochschullehrende



TAGUNGEN

Face to face Veranstaltungen zu Aspekten der digitalen Lehre in der Hochschulbildung.



E-LEARNING NUGGETS

Unsere E-Learning Häppchen für Zwischendurch! Der Perfekte E-Learning Einstieg.



E-LEARNING SHORTYS

Information, Aktion und Diskussion in Kooperation mit den RLP Hochschulen.



OPENOLAT

Hier dreht sich alles um unser Learning Management System OpenOLAT.

Zentrale Aspekte

- Angebote in Präsenz-, Online- und Blended-Modus
- Weiterbildung von 45 min bis zu 5 Wochen
- Angebote als Referenzbeispiele für die eigene Praxis
- Neue, innovative, didaktische Anregungen
- Didaktische statt technische Fokussierung bei allen Angeboten
- Klarer Praxisbezug und vielfältige digitale Themen und Aspekte
- Flankiert wird die VCRP E-Cademy durch das Angebot der E-Learning Beratung

Ziele

- Hochschullehrende beim Einsatz von digitalen Medien in der Lehre konzeptionell und didaktisch unterstützen
- Ausbau der Medienkompetenz von Hochschullehrenden
- Aktuelle, innovative Impulse für die didaktische Gestaltung und die Optimierung der online-unterstützten Lehre geben
- Erhöhung der Qualität bei der Umsetzung und Gestaltung von E- und Blended-Learning

Lehrende werden in die Lage versetzt, ansprechende und für ihre jeweilige Lehre passende Online- und Blended-Lehr-/Lernszenarien umzusetzen.

Zielgruppe

Professoren, wissenschaftliche MitarbeiterInnen, MitarbeiterInnen von (E-Learning) Support Einrichtungen und sonstige Interessierte aus dem Hochschulbereich.



VCRP E-Cademy (Themenauszüge)



Online-Kurse:

- Blended Learning
- E-Assessment
- Content-Erstellung
- Tools und Technik für die E-Learning-Praxis
- Videobasiertes Lernen
- Lernvideos erstellen
- Online-Kurs-Design
- Rechtliche Aspekte von E-Learning
- E-Learning-Trends
- E-Collaboration
- Games und Gamification
- 10 Erfolgsfaktoren für E-Learning

Workshops:

- Olat
- Lernvideos
- Open Education Resources
- Blended Learning
- Online Betreuung

Halbtagesveranstaltungen:

- Mobile Learning
- Activity Based Learning
- Open Education Ressources
- Gamification
- Vorlesungsaufzeichnung
- Blended Learning erfolgreich planen und umsetzen
- E-Portfolio

Webinare:

- Didaktische E-Learning-Szenarien
- Vom LMS zur Lernumgebung
- Gamebased Learning
- E-Learning für Großveranstaltungen
- Successful (E-)Learning
- Digitale Lehre erfolgreich umsetzen
- Tipps und Tricks mit E-Learning
- Medienkompetenz
- Kompetenzorientierung
- Kompetenzorientiertes Prüfen
- Online-Self-Assessment
- Learning Analytics
- OER in der Hochschule
- OER nutzen und erstellen
- Virtuelles Klassenzimmer
- Barrierefreies E-Learning
- Sprechstunde
- Sprachenunterricht mal anders
- Digitale Helferlein - Tools
- Authentic Learning
- Neue Rollen und Anforderungen an Hochschullehre
- Deeper Learning in der Hochschule
- E-Learning-Trends
- Was ist LTI?
- Netzwerk Mathematik NetMath

VCRP Live Channel:

- Lernen in einer veränderten Gesellschaft
- VR und AR - the next big thing for learning
- Deeper Learning - Wie kommt man zu mehr (digitaler) Lehrqualität

Learning Nuggets (Selbstlernmodule):

- Was ist E-Learning
- Digitale Medien in der Hochschullehre
- Blended Learning
- Erfolgreiches Online-Lernen und -Lehren
- ...

Olat Rallye

Online-Coaching

Expertenchat Lernvideos mit Panopto

Tagesveranstaltungen:

- LMS-Konferenz (noch reine Präsenz)
- E-Learning-Tag RLP (Präsenz)
- E-Learning-Trends (Präsenz)
- Best-Practice Day (Präsenz)
- Digitale Transformation (Präsenz)
- Videos in der Hochschullehre - einfach gut (Präsenz)
- Videos in der Hochschullehre - theoretisch, praktisch, gut (Präsenz)
- LMS-Konferenz (blended, Online-Konferenz, Online-Workshops, Örtlich verteilte Präsenz-Workshops)
- Campus for Learning - Virtuelle und reale Lernräume der Zukunft (Online-Konferenz)

- Mehr kürzere (on demand) als längere Sequenzen
- Digitales als Methode vor Digitales als Inhalt
- Größerer Anteil an individuellen, beratungs- und begleitungsintegrierten Formen mit realen Aufgabenstellungen
- Vielfalt der Formate, auch als Anregung Angebote sind selbst Beispiele für (digitale) Lehr-/Lern-Szenarien
- Mut zur Erprobung neuer Formate
- Mix aus medienbezogenen Fertigkeiten und (methodisch-didaktisch sowie die Auswirkungen) reflektierenden Angeboten
- Weiterhin ist es eine Herausforderung die Evidenzen und das arrivierte Wissen des eLernings und der Mediendidaktik in die Breite zu tragen: *Lehrpraxis zwischen Evidenz und „methodisch-didaktischem Bauchgefühl“*



eLene4Life

supports curriculum innovation in higher education (HE) through the *development of active learning approaches for transversal skills*, with the ultimate aim of improving students' employability.

Project goals

- overcome skills mismatches with respect to transversal skills;
- develop new innovative curricula and educational methods integrating active learning, at the same time addressing commonly encountered barriers such as large class sizes and physical spaces;
- improve the relevance of HE curricula in Partner Countries in a VUCA (Volatile, Uncertain, Complex, Ambiguous) world.



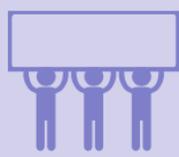
funded by Erasmus + programme
of the European Union

Main findings

Active Learning - for Training of Soft Skills - to be transferred from Corporate sector to Higher Education

<p>1 PROBLEM BASED LEARNING Simulations of real-life issues that must be solved by teamwork.</p>	<p>LEARNING BY DOING 2 Through workshops, game jam and role plays focused on target's needs.</p>
<p><i>Participants create and manage the agenda themselves [...] to gain ownership of an issue and come up with solutions.</i></p> 	<p><i>It could be the most useful approach, based on real issues where outcomes could have value for learners.</i></p> 
<p>3 LEARNING WITH PEERS To increase self-awareness and to get feedback directly by the teamwork.</p>	<p>MENTORING 4 To teach soft skills, mentoring competences are needed.</p>
<p><i>The actual development of learning happens actively, in the workplace... going about your day-to-day job.</i></p> 	<p><i>The only real methodological indication we give to our trainers is "you're not a teacher, you're a facilitator".</i></p> 
<p>ACTIVE LEARNING</p>	<p>LEARNING FACILITATORS</p>

ADDITIONAL HINTS

<p>5 FOCUSING THE SOFT SKILLS CURRICULUM It's fundamental to focus it on the target group, to frame the needs and requirements of student's later professional life.</p>	
<p>6 CREATING TEAMWORK SITUATIONS If in large groups, split them into smaller ones in order to create a team that can work in parallel.</p>	
<p>7 MAKING LEARNERS DRIVE LEARNING Explain the benefits of active and experiential learning and involve them in the design of the active learning practices.</p>	
<p>8 DEBRIEFING AND PROVIDING FEEDBACK This is something that is often lacking in the HE context, where the focus is on assessments of knowledge.</p>	

Zielsetzung

Entwicklung & Umsetzung **arbeitsintegrierter Medienbildungskonzepte** in der berufsbegleitenden Qualifizierung

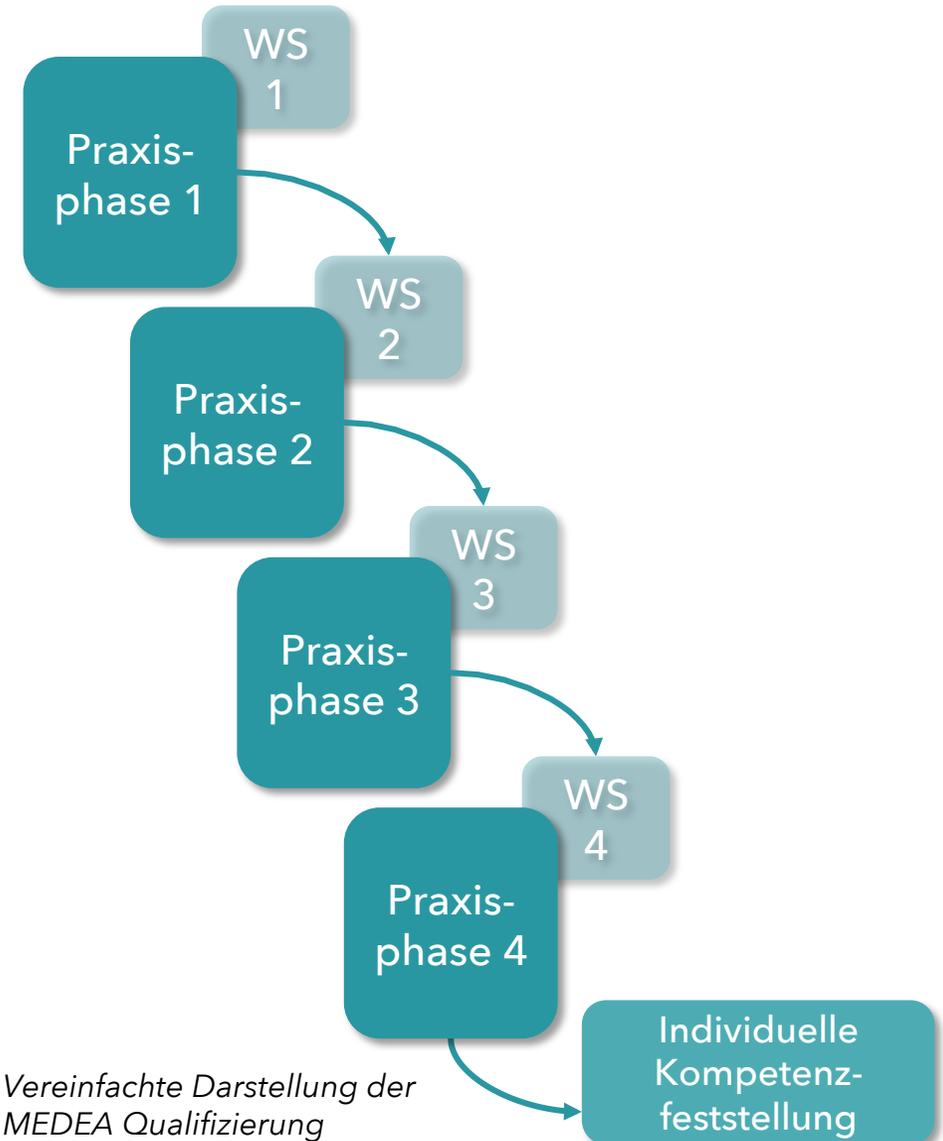
- durch **erfahrungsgeleitetes Arbeiten & Lernen** dig. Medienkompetenzen erwerben
- in jeweilige **Organisation eingebettet**

Ebene 1 - Lernorganisation

- **Pilot:** Gemeinsame Entwicklung der Medienbildungskonzepte mit Adressatengruppe
- **Release:** Test & Optimierung in zweiter Durchführungsgruppe

Ebene 2 - Organisationslernen

- **Resonanz:** Begleitende Gestaltung der Rahmenbedingung durch Führungskräfte



Medienkompetenzentwicklung im betrieblichen Kontext

- Arbeitsintegriert & erfahrungsgeleitet (z.B. *indiv. Lernprojekte*)
- Reflexion des eigenen (Lern-)Handelns und Peer-Lernen
- Rahmenbedingungen (z.B. *gesetzt durch FK oder Unternehmenskultur*)

Was kann das für Hochschulbildung bedeuten?

- Digitale Kompetenzen als integralen Bestandteil begreifen
- Kontexte & Möglichkeiten für Erfahrungen mit dig. Medien schaffen
- Anleitung/Unterstützung bei Reflexion
- Lehrende in ihrer eigenen Entwicklung dig. Kompetenzen unterstützen sowie in ihrer Rolle diese Kompetenzen bei Studierenden anzubahnen



- In den Frameworks finden Lernen & Lehre (in unterschiedlichen Ausführungen) Berücksichtigung
- Der Aspekt Support / Unterstützung bleibt eher unterbeleuchtet

Lehrangebote

- Studienprogramme erneuern
- Kompetenzprofile überprüfen/erneuern
- Fachperspektiven integrieren
- Wissenstransfer stärken in/aus den Hochschulen
- Heterogenen Studierendenkompetenzen begegnen

Lern-/Lehrsettings & Prüfungsformen

- Individualisierte Lernpfade
- Lernphasen und berufliche Phasen stärker verzahnen
- Bildung mit und über digitale Medien
- Prüfungen an digitale Lebens-/Arbeitswirklichkeiten anpassen

Management d. Lehre

- Flexible Lehr-/Lernorte, Umgang mit Zeit & Raum
- Erweiterung hochschuldid. Weiterbildung
- Anforderungen an Kompetenzprofile bei Berufungsverfahren berücksichtigen



Zum Schluss ein Fazit

Fazit und offene Fragestellungen

„Im akademischen Umfeld beinhaltet Medienkompetenz die Fähigkeit von Hochschullehrenden und Lernenden zum kompetenten, verantwortungsvollen und reflektierten Umgang mit digitalen Medien in den unterschiedlichen akademischen Tätigkeitsfeldern von *Forschung und Anwendung, Lehre und Entwicklung* (...). (Wedekind 2008)

Digitale Kompetenz:

Zwischen Gerätebedienung und abstraktem Bildungsideal?
Das „Digitale“ verschwindet – „Bildung in der digitalen Welt“

Lehrkompetenz:

Plädoyer für Pragmatismus und theoriegeleitete Praxisreflektion statt Kompetenzkritik (Reinmann 2013) und Alarmismus (Kompetenzkatastrophe, Erpenbeck/Sauter 2016)

Schaffen von Ermöglichungsstrukturen

durch Angebote der Kompetenzentwicklung, des Austauschs, der Vernetzung und der Praxisreflektion und nicht zuletzt des personellen und infrastrukturellen Supports



Vielen Dank!

faber@vcrp.de

schell@vcrp.de

