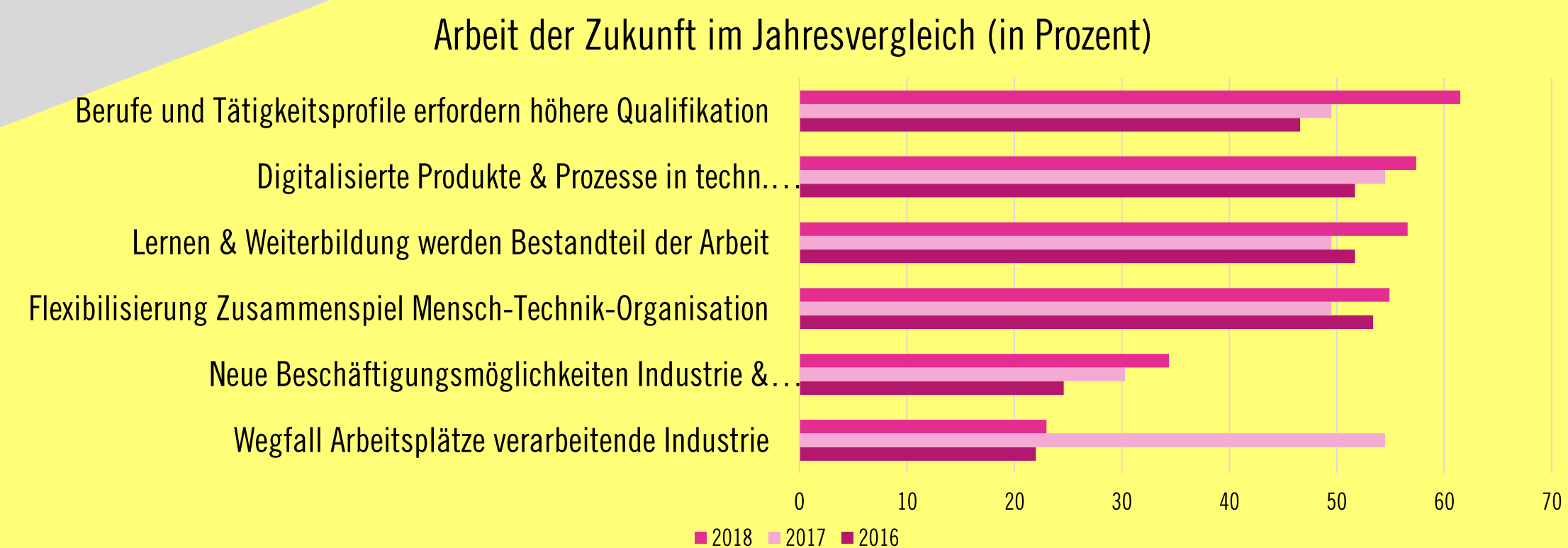


DIGITALE TRANSFORMATION als Hochschule MITGESTALTEN

BERUF

Die Entstehung neuer Organisationsformen, Berufe und Arbeitsweisen sowie das Ende des traditionellen Managements modifizieren die Anforderungen, die von Unternehmen an die Beschäftigten gestellt werden. Kollaboration, Netzwerk, Mitgestaltung, Mobilität, Agiles Management bestimmen die zukünftige Berufswelt. Routearbeiten und Erledigungen von einfachen Prozessabfolgen werden für den Markt zunehmend uninteressanter. Die digitale Transformation erfordert deshalb auch neue Aus- und Weiterbildungskonzepte. Ziel muss es sein, Arbeitnehmer_innen grundsätzlich in die Lage zu versetzen, sich zügig mit ihren Fähigkeiten und Qualifikationen an veränderte Marktsituationen anpassen zu können. Das bedeutet, dass dem lebenslangen Lernen eine stärkere Rolle zukommt als bislang. Damit müssen auch neue Kompetenzen in die Hochschuldidaktische Ausrichtung in den Fokus gerückt werden.



Quelle: IBBF (Institut für Betriebliche Bildungsforschung) (2018): Berufliche Weiterbildung in Berlin und Brandenburg – Herausforderungen und Entwicklungstrends. Online unter: <https://www.ibbf.berlin/assets/images/Dokumente/2018%20Frühjahrsbefragung%20IBBF%20zu%20Weiterbildung.pdf>

WEBSKILLS

Die Kompetenzen des 21. Jahrhunderts sind Fertigkeiten und Fähigkeiten, die die Berufswelt im digitalen Zeitalter prägen. Sie setzen sich zusammen aus Kompetenzen des Problemlösens, der Kollaboration, der Kreativität und der Kommunikation. Die damit zusammenhängende digitale Kompetenz wird zu einer Schlüsselkompetenz, denn soziale und wirtschaftliche Teilhabe ist künftig ohne digitale Teilhabe kaum mehr denkbar. Entsprechend sind in den letzten Jahren auf unterschiedlichen Ebenen der Bildungspolitik Kompetenzrahmen entstanden. Zum Beispiel der [DigComp der europäischen Kommission \(2018\)](#) oder das [Kompetenzmodell der Kultusministerkonferenz \(2016\)](#). Aber auch Stiftungen haben sich mit den Kompetenzen in einer digitalen Welt detailliert auseinandergesetzt. Das [Whitepaper der Mozilla Foundation \(2013\)](#) fasst die internationale Diskussion dazu gut zusammen. Das Web als die zweite Weltsprache verstehend proklamiert die Stiftung die *21th century Webskills* als notwendige Kompetenzen für eine selbstbestimmte Teilhabe am Digitalen.

PROBLEMLÖSEN

- Forschung, Analysen und Feedback nutzen, um Probleme zu formulieren und anschließend Pläne und Lösungen zu entwickeln
- Identifizieren und Definieren eines spezifischen Problems basierend auf Forschung und Daten
- Generieren relevanter Fragen, basierend auf Beobachtungen
- Durchführen selbstständiger Forschung zur Entwicklung von Hypothesen und Forschungsplänen, um das Problem zu lösen
- Nutzung von Feedback, Daten und Forschung zur Überarbeitung des Plans

KOLLABORATION

- Ansprechpartner_in sein, Konflikte angemessen lösen
- Technologie-Werkzeuge wirkungsvoll nutzen und Verantwortung für persönliche und Gruppenproduktivität übernehmen
- Den Fokus auf Gemeinsamkeiten und die anstehende Aufgabe richten
- Priorisieren und Überwachen von individuellen und Teamfortschritten und Vorzeichen von Angleichungen
- Wege aufzeigen, wie Zusammenarbeit zu erhöhter Produktivität führen können

KREATIVITÄT

- Generieren, verbinden, darstellen, transformieren und aufbereiten von Ideen
- Ideen-generierende Techniken verwenden, um ursprüngliche Ideen weiter zu entwickeln oder zu korrigieren
- Organisationstechniken wie Kategorisierung, Priorisierung und Klassifikationen nutzen, um Verbindungen zwischen Ideen darzustellen
- Feedback und Kritik nutzen, um Produkte und Ideen zu überarbeiten
- Neue, potentiell riskante und ungetestete Ansätze mit einbeziehen

KOMMUNIKATION

- Effektives Verstehen und Präsentieren von verbalen und nonverbalen Nachrichten
- Organisation der Präsentation von Ideen, um andere Akteure angemessen zu informieren und mit einzubeziehen
- Effektive Methoden der Präsentation wählen, um möglichst wirkungsvoll Ideen zu vermitteln
- Möglichkeiten zur Kommunikation und Interaktion mit Individuen und Gruppen initiieren

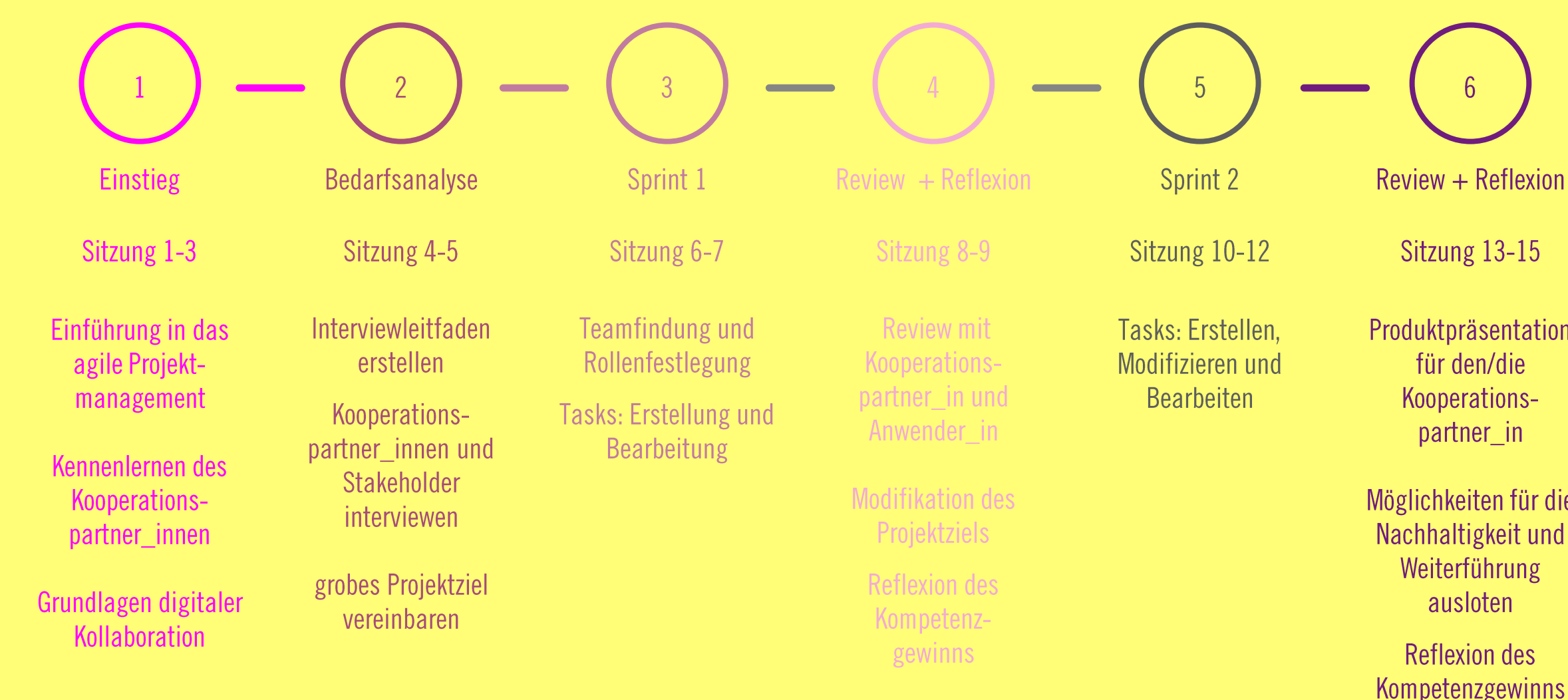
Durch digitale Projektarbeit oder Projektarbeit zur digitalen Transformation können sowohl fachliche als auch überfachliche Kompetenzen angeeignet werden. Die Lehre hierzu im Service Learning-Format didaktisch aufbereitet, kann sie nicht nur den Theorie-Praxis-Transfer auf der Organisationsebene ausbauen, sondern bereitet auch Studierende individuell auf die Berufswelt vor. Die Kooperationspartner_innen profitieren sowohl vom Innovationspotential der studentischen Perspektive als auch von der Nutzung weiterer Hochschulressourcen, wie etwa Wissen, Informationen, Infrastruktur und Fachnetzwerke. Die Wechselseitigkeit digitaler Projektarbeit im Service Learning Format gewährleistet der Hochschullehre einen multidirektionalen und rekursiven Austausch durch Interaktionen mit Akteuren außerhalb der akademischen Sphäre. Es werden gesellschaftliche Entwicklungsinteressen bedient, womit der Wirkungsraum von Hochschulbildung im Bereich der digitalen Transformation erweitert wird. Dieser Transfer ist zudem von der Hochschule durch die Auswahl der Akteure und der Themen steuerbar und birgt die Möglichkeit, neue strategisch relevante Ressourcen zu akquirieren. Für die Lehre bedeutet dies einen Zuwachs an strategischer Geltung: Innerhalb der Profilbildung und nachhaltigen Gestaltung einer digitalen Hochschulstrategie kann sie mit partner- und erfahrungsorientierten Lehr- und Lernformaten wieder zu einer strategisch relevanten Ressource werden. Es gilt das Potenzial digitaler Technologien dafür zu nutzen, die eher theorieorientierten Lehr- und Lernsituationen an der Hochschule in einen direkteren Anwendungsbezug zu bringen und dadurch die akademische Lehre attraktiver zu machen.

DIGITALE PROJEKTARBEIT

SERVICE LEARNING

Das didaktische Konzept Service Learning ist eine Lehr- und Lernmethode, die sich realen gesellschaftlichen Herausforderungen widmet, um ein erfahrungsorientiertes Lernen zu ermöglichen. *Service* steht dabei für Engagement der Lernenden, welches theoretische Inhalte mit der zivilgesellschaftlichen Praxis verbindet. *Learning* meint die damit verbundene Erweiterung von fachlichen und überfachlichen Kompetenzen, welche durch den didaktisch-methodisch angelegten Handlungsbezug gekennzeichnet sind. Wesentlich am Konzept des Service Learnings ist die Handlungs- und die Erfahrungsorientierung sowie die Reflexionseinheiten im Lernarrangement. Projektideen sind an den Bedarfen der Kooperationspartner_innen ausgerichtet, finden im Interesse der Stakeholder tatsächlich Realisierung, und Arbeitsweisen und Organisationsstrukturen werden von den Lernenden tatsächlich erfahren und können im Seminar hinterfragt werden.

Beispiel digital cultures: Seminarplan



Mehrwerte für Studierende

- Verbindung von Theorie und praktischen Problemstellungen
- Förderung von Schlüsselkompetenzen
- Steigerung der Berufsfähigkeit
- Fachwissen und Kompetenzen (Team- und Projektarbeit)

Mehrwerte für Lehrende

- Produktive Teilhabe an (in-)formellen Bildungsprozessen
- Profilierung der eigenen digitalen Präsenz
- Erweiterung der didaktischen Kompetenzen
- Entlastende Arbeitsmodi: Kooperation und Kollaboration
- Integration von externen Wissens- und Erfahrungsträgern
- Partizipation als Wissens- und Erfahrungsträger

Mehrwerte für die Hochschule

- Erweiterung des Kooperationskreises
- Nutzbarmachen von Wissen
- Profilierung der digitalen Präsenz
- Erweiterung des didaktischen Portfolios
- Third Mission
- Nachhaltigkeitssteigerung

Mehrwerte für die Partner_innen

- Lösungen für eigene Probleme und Herausforderungen
- Produktive Teilhabe an akademischen Bildungsprozessen
- Erweiterung der Akteurs- und Kooperationskreises
- Erweiterung der eigenen Handlungsreichweite
- Abbau von Vorurteilen

AKTEURE

Bestehende Kooperation von Universitäten können für die Lehre nutzbar gemacht werden. Organisationen mit der Zivilgesellschaft, Unternehmen und Institutionen und Behörden in die Lehre einzubinden, bedarf eines veränderten Lehrkonzepts, das die Bedarfe ernst nimmt und das Ziel hat, Lösungen für reale Probleme anzubieten. Ein kollaboratives und konstruktives Arbeiten kann so auf allen Organisationsebenen geübt werden.

Bedarfe ernstnehmen, Probleme lösen, Konstruktion von Realität = Gestaltung der Welt