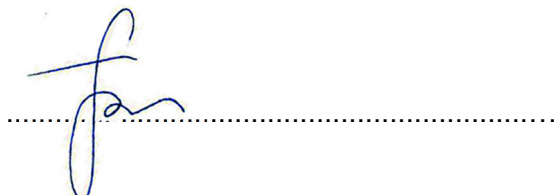


Schlussbericht „Einzelprojekt“

Berichtsperiode	2019-2021
Gesamtprogramm	P-8 « Stärkung von Digital Skills in der Lehre »
Projektname	E-35 – Human-centric Learning: Agiles Erlernen digitale Kompetenzen durch kollaboratives Entwickeln und Vernetzen in der Hochschule
Projektleiter/in Titel, Vorname, Name	Prof. Michael Forster
Hochschule / Institution	FH Graubünden
Adresse	Comercialstrasse 22, 7000 Chur
Telefon	+41 81 286 24 09
E-Mail	michael.forster@fhgr.ch

Datum 12.11.2021

Unterschrift Projektleiter/in:



Im Berichtszeitraum ist unter dem Arbeitstitel «Future Shaper Training» eine Train-the-Trainer-Workshop-Methodik entstanden, welche sich am Design-Thinking-Prozess anlehnt. Hinzu kommt ein Set von für das Programm entwickelten digitalen Werkzeugen, welche den Prozess didaktisch-methodisch begleiten und informieren.

Resultate

- Workshop-Konzept/-Prozess
- Teaching Note
- Software-Tool «Matchbox» (Matching von Basismethoden mit anvisierten Kompetenzen)
- Mapping Digitale Inhalte (Webquellen, Produktivität, Soziale Interaktion, Persönliches Lernen)
- Online-Questionnaire zur adhoc-Lernkultur-Analyse
- Layout für Moodle-Kurs

Der Zugang zum Workshop-Konzept und Tools erfolgt nach Projektabschluss über die Landingpage www.future-shaper.ch bzw. fhgr.ch/future-shaper-education.

Beschreibung

Gegenstand des Trainings sind die in der Literatur betonten «Future Skills» (vgl. Abb. 1). Zielgruppen des Programms sind Lehrpersonen, welche sich grundlegende, digitale Kompetenzen für die «new work»¹, schrittweise aufbauend, aneignen möchten und können. Das Grundprinzip lautet: voneinander und miteinander Lernen. Ausgangspunkt war das Ziel Menschen im Prozess digitalen Transformation am Arbeitsplatz zu unterstützen, Vertrauen in die Digitalisierung und Selbstbewusstsein im Umgang mit digitalen Technologien zu vermitteln. Einmal durchlaufen, befähigt das Programm die Lehrpersonen (mit Basiskonzept und einem Satz an digitalen Werkzeugen) das erworbene Wissen wiederum an Studierenden weiterzugeben und so zu multiplizieren (Facilitation).

Das Programm beinhaltet sechs Teilmodule (Formate: online, Präsenz, synchron, asynchron) und wird mit einem Zertifikat abgeschlossen. Es kann im beruflichen Kontext und nach Bedürfnis zeitlich flexibel gestaffelt stattfinden, sei es als interne Teamentwicklungsmaßnahme, Projektwoche oder eine Summer School.

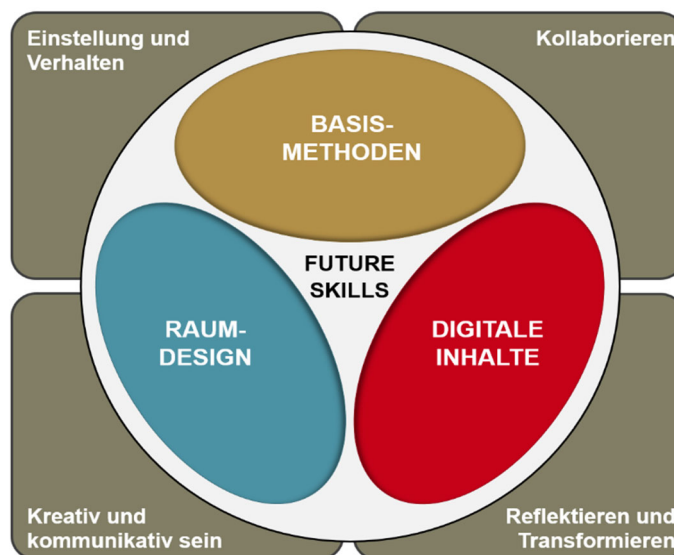


Abbildung 1: Ordnungselemente Future-Shaper Training (eigene Darstellung)

¹ Bergmann, F. (2004): Neue Arbeit neue Kultur. Arbor. Freiburg.

Projektangaben

Das Projekt läuft über die Dauer vom 1.1.2019 mit Verlängerung um ein Jahr bis Ende 2021. Aufgrund der Covid-19-Situation konnte die anvisierte Zahl von Workshop-Probanden/-Teilnehmenden im Berichtszeit nicht ganz erreicht werden. Deshalb wurden die Ressourcen teilweise in die Entwicklung der begleitenden digitalen Werkzeug und der Aufbau eines internationalen Nachfolgeprojekts (siehe unten) umgeleitet.

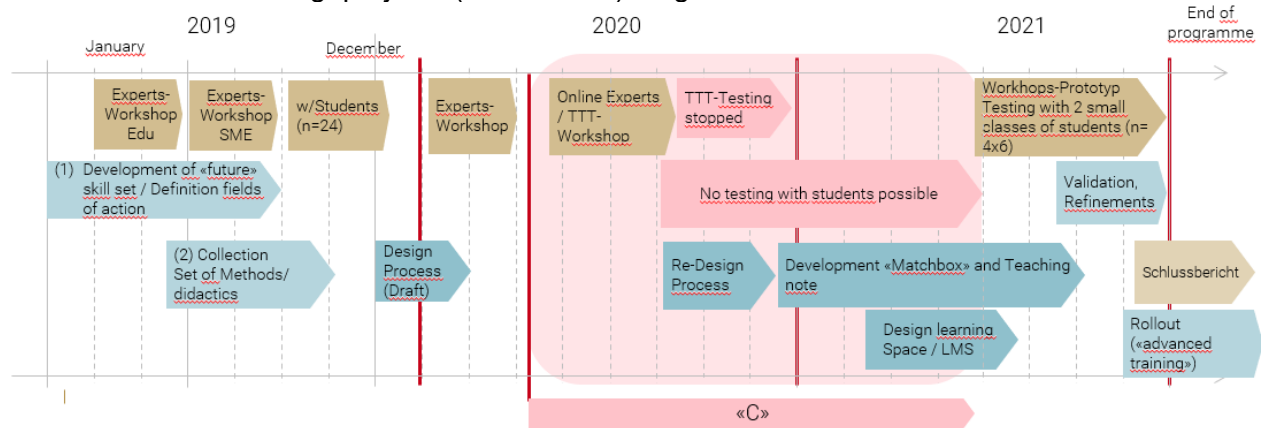


Abbildung 2: Project timeline Human-centric Learning

Die wichtigsten Projektschritte

- Kompetenzdefinition «digital skills»: Literaturanalyse Kompetenzmodelle (u.a. Genner 2019, Ferrari et al. 2012, Vuorikari, 2016, UK Essential digital skills frame work, 2019) Wachstumsmodelle/Kompetenzstufen (insb. Entrecomp, SBFI 2019, DigComp 2.1/DigCompP, DigiCompEdu)
- Subsumtion Literaturanalyse
- Kollaborative Definition von praxisorientierten Handlungsfeldern/Zielbereiche für die Methodik: Ableitung der (digitalen) Kompetenzen und Verhaltensindikatoren (Lernergebnisse)
- Validierung der Handlungsfelder mit Praxispartnern und Studierenden
- Entwicklung Pilot-Workshop-Prozess
- Durchführung Pilot-Workshop und Validierung mit Studierenden 2019 / 2021
- Praxisreflektion mit externen Partner (2020, diverse virtuelle Meetings)
- Ausarbeitung Handreichung / Teaching (2020 bis 2021)
- Entwicklung Werkzeuge (2020 bis 2021)
- Abschluss per Ende 2021 und Dissemination ab 2022

Involvierte Parteien:

- Studierende des Bachelorstudiums Digital Business Management
- Studienleitende, Dozierende
- Schweizerisches Institut für Entrepreneurship
- Externe Facilitatoren: Ruggero Crameri, crativ GmbH, susirutz.ch, IMC Institut für Management und Coaching GmbH
- Sounding Board (mit Vertreterinnen und Vertretern aus dem Blended Learning Center der FH Graubünden, EWZ, Gewerbeverband Graubünden, Hochbauamt Graubünden, KMU Zentrum Graubünden, ÖKK, IMC Institut für Management und Coaching GmbH, susirutz.ch)

Folgeprojekt: VIBES (www.virtualskills.eu)

Als Spin Out der im Projekt «E-35 – Human-centric Learning» involvierten Partner konnte per Ende 2020 ein international angelegtes Folgeprojekt über Erasmus+/Movetia aufgebaut werden. Laufzeit ist von 2021 bis 2023, und es sind insgesamt sieben Partner aus fünf Ländern (Kroatien, Finnland, Estland, Belgien und Schweiz) involviert. Diese Projekt erweitert das vorliegende Projekt um «interkulturelle virtuelle Kollaboration» und fokussiert die Berufsbefähigung und Anschlussfähigkeit zwischen Berufsschule, Bachelor- und Masterstufe. Wiederum steht die Entwicklung von Lehr-/Lernmethoden im Vordergrund, zudem entsteht eine Plattform für die interkulturellen Austausch von Schulprojekten. Die in E35-Projekt identifizierten Kompetenzen konnten im Rahmen von VIBES mit einer Umfrage bei 30+ international tätigen Unternehmen erneut validiert und justiert werden. Ebenso wird in Zusammenarbeit mit dem Schweizer Unternehmen menon.com ein Prototyp für die adhoc-Messung der fokussierten (digitalen) Kompetenzen entwickelt.

Fotodokumentation:

Future Shaper Education 2022
Menu

Filter
Textfilter
Skills
Modes
Dauer
Anz. Gruppen und Teilnehmer

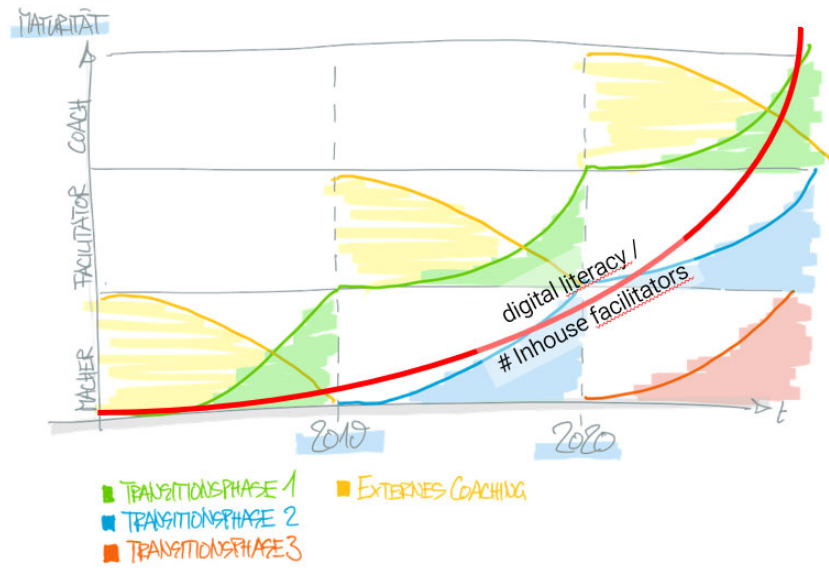
<p>Brainstorming Problem erkennen und Ideengenerierung</p> <p><i>1 - 5 Gruppen mit je 2 - 10 Teilnehmern</i></p>	<p>Classroom Response System Echtzeit-Feedback vom Publikum</p> <p><i>2 - 10 Gruppen mit je 2 - 10 Teilnehmern</i></p>	<p>Collaborative Learning Lernerzentrierung, Interaktion, Gruppenarbeit und Lösen von realen Problemen</p> <p><i>2 - 5 Gruppen mit je 1 - 5 Teilnehmern</i></p>	<p>Debattieren Kompetenzen sichtbar machen (Wissen, Verständnis von Lernenden)</p> <p><i>5 - 10 Gruppen mit je min. 10 Teilnehmern</i></p>
<p>Design Thinking Problemraum erkennen, Lösungen entwickeln, Prototyping, Testing</p> <p><i>4 - 12 Gruppen mit je min. 2 Teilnehmern</i></p>	<p>Development Teams Aktives, problemorientiertes, situatives Lernen</p> <p><i>2 - 6 Gruppen mit je 2 - 10 Teilnehmern</i></p>	<p>Elevator Pitch Andere für eine Idee gewinnen</p> <p><i>2 - 10 Gruppen mit je min. 10 Teilnehmern</i></p>	<p>Experiential Learning / Challenge-based Community aufbauen, andere von einer Idee überzeugen</p> <p><i>1 - 5 Gruppen mit je 2 - 10 Teilnehmern</i></p>
<p>Feedback geben Feedback geben und nehmen</p> <p><i>1 - 10 Gruppen mit je min. 2 Teilnehmern</i></p>	<p>Game Jam / Game Storm Spiele planen und entwerfen</p> <p><i>5 - 15 Gruppen mit je min. 11 Teilnehmern</i></p>	<p>Gamification Lernfortschritte unterstützen</p> <p><i>2 - 10 Gruppen mit je min. 2 Teilnehmern</i></p>	<p>Group Discussion Ideenaustausch, Konsensfindung</p> <p><i>2 - 10 Gruppen mit je min. 2 Teilnehmern</i></p>
<p>Hackathons IT-Entwicklung, Challenge, Tournament</p> <p><i>2 - 10 Gruppen mit je min. 11 Teilnehmern</i></p>	<p>Lernvideos (Studierende) Video erstellen, Lernvideos</p> <p><i>5 - 15 Gruppen mit je min. 11 Teilnehmern</i></p>	<p>Praxisprojekte (Studierende) Situatives Lernen / Problemlösungsorientiert</p> <p><i>2 - 5 Gruppen mit je 2 - 10 Teilnehmern</i></p>	<p>Facilitation Enabling, Facilitation</p> <p><i>1 - 5 Gruppen mit je 1 Teilnehmer</i></p>
<p>Mind Maps Strukturierung, Problemerkfassung</p> <p><i>1 - 10 Gruppen mit je min. 1 Teilnehmer</i></p>	<p>Peer-to-Peer-Diskussion Formative Bewertung, Kompetenzerhebung</p> <p><i>2 - 5 Gruppen mit je 2 - 10 Teilnehmern</i></p>	<p>Problembasiertes Lernen Selbstgesteuertes Lernen; Lösungsorientiertes Arbeiten</p> <p><i>2 - 8 Gruppen mit je min. 2 Teilnehmern</i></p>	<p>Projektbasiertes Lernen Learning by doing; kontextorientiertes, situatives Lernen</p> <p><i>2 - 5 Gruppen mit je 2 - 10 Teilnehmern</i></p>
<p>Praxisprojekte / Real World Missions Challenge von A-Z</p> <p><i>2 - 5 Gruppen mit je 2 - 10 Teilnehmern</i></p>	<p>Rollenspiele Perspektivenwechsel, Schauspiel, Theater</p> <p><i>1 - 10 Gruppen mit je min. 1 Teilnehmer</i></p>	<p>Scrum Methodisch-didaktisches Vorgehen</p> <p><i>2 - 15 Gruppen mit je min. 2 Teilnehmern</i></p>	<p>König Arthur's Krisentisch Entscheidungsfindung in Krisensituationen, Rivalität</p> <p><i>5 - 12 Gruppen mit je min. 2 Teilnehmern</i></p>
<p>Theater-Techniken Nonverbale Kommunikation, Krisensituation</p> <p><i>2 - 10 Gruppen mit je min. 2 Teilnehmern</i></p>	<p>Think-pair-share Von der Einzel- zur Teamarbeit; Ideengenerierung</p> <p><i>2 - 5 Gruppen mit je 2 - 10 Teilnehmern</i></p>	<p>Video Contest Workshop Sachverhalte multimedial darstellen, Kommunikation, Aufbau einer Community</p> <p><i>8 - 16 Gruppen mit je min. 11 Teilnehmern</i></p>	<p>Wicked Problems Umgang mit 'unlösbaren' Problemen</p> <p><i>8 - 16 Gruppen mit je min. 11 Teilnehmern</i></p>
<p>Teamarbeit - Projektmanagement Projektmanagement, gemeinsames Ziel.</p> <p><i>8 - 16 Gruppen mit je min. 11 Teilnehmern</i></p>	<p>Sandwich-Prinzip Situation analysieren, strukturieren</p> <p><i>2 - 5 Gruppen mit je 4 - 8 Teilnehmern</i></p>	<p>Pädagogischer Doppeldecker Situatives Lernen</p> <p><i>min. 5 Gruppen mit je min. 20 Teilnehmern</i></p>	<p>Selbstreflexion Nachdenken über eigenes Handeln</p> <p><i>min. 1 Gruppe mit je min. 1 Teilnehmer</i></p>

Abbildung 2: Ausschnitt Werkzeug "Matchbox"

Iteration and growth

Students perspective: get and perform the (digital) skills
Be a future facilitator!

Lecturers: facilitate and review the process (and perform facilitation skills)

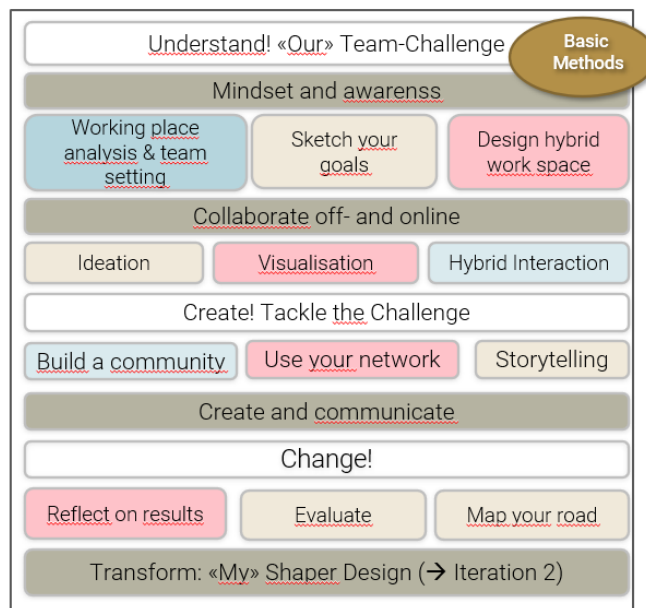
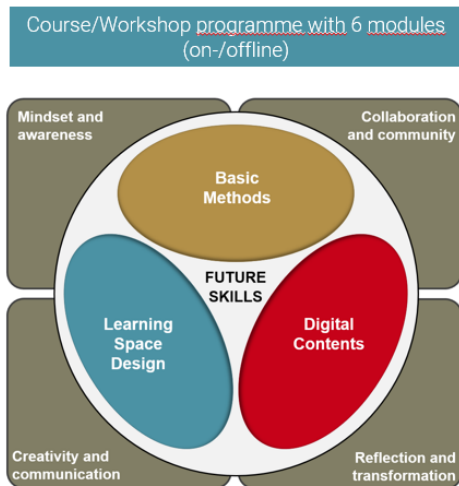


swissuniversities



Facilitation	1-2 outside trainers	10 Facilitators
Participants	+/- 10 Facilitators in the training (to be trained for the course execution)	+/- 100 Students and lecturers („Future Shapers“)

Abbildung 4: Zielgruppen und Iterationsstufen



swissuniversities

Abbildung 3: Übersicht Basismethoden

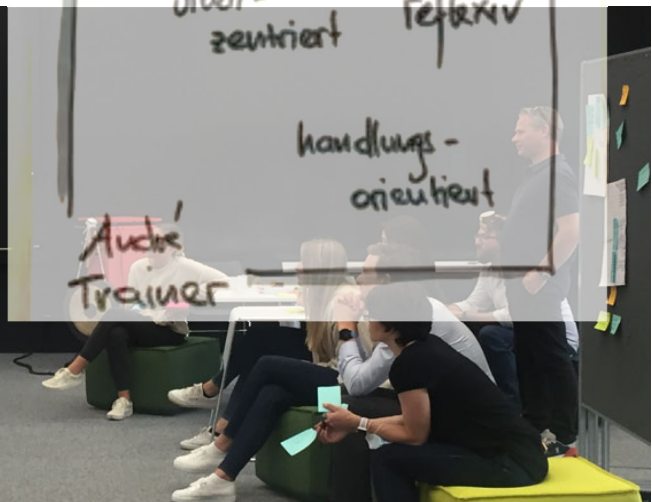
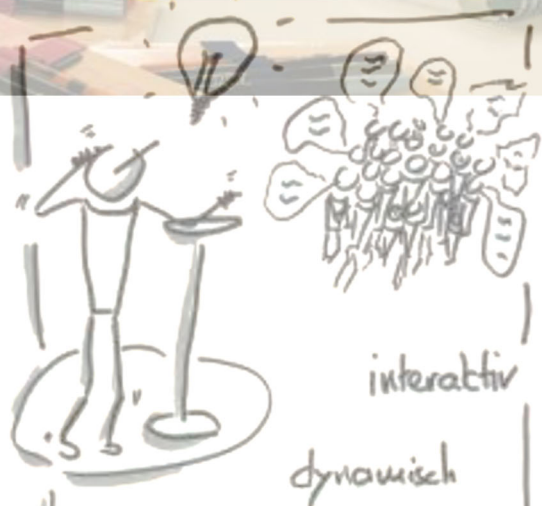


Abbildung 5: Fotosammlung (1)

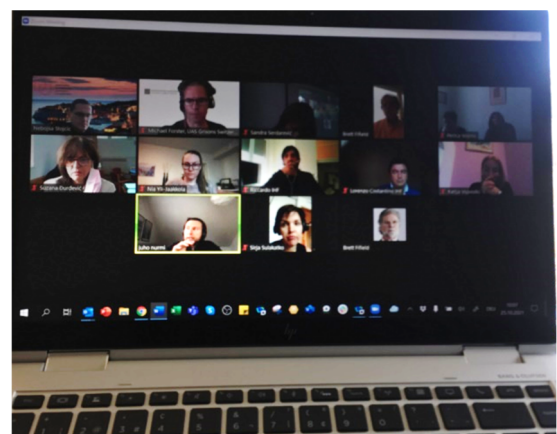
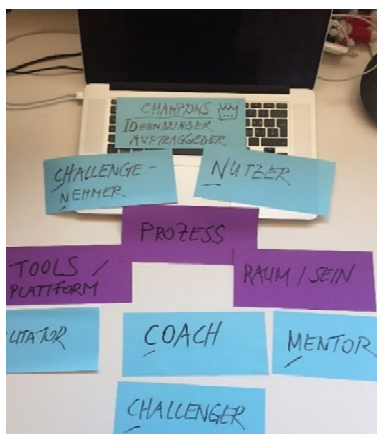
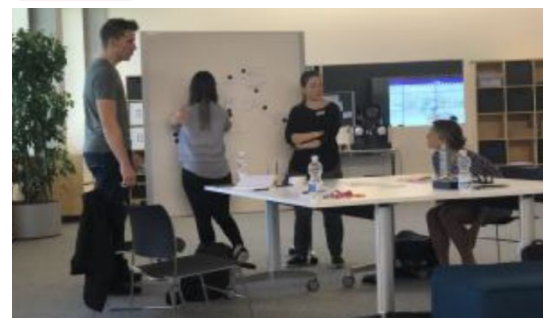
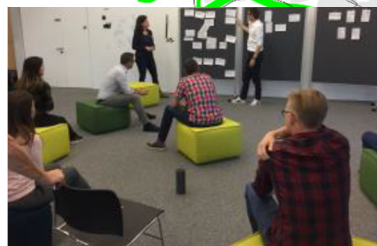
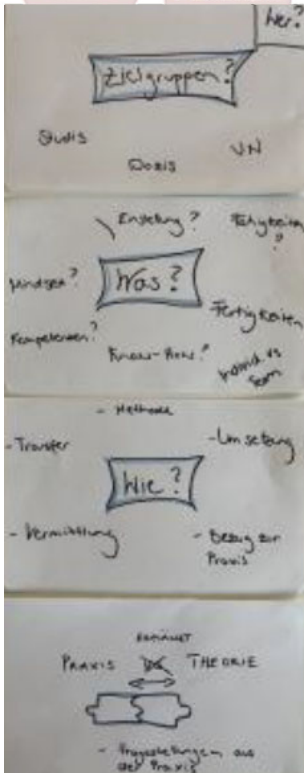
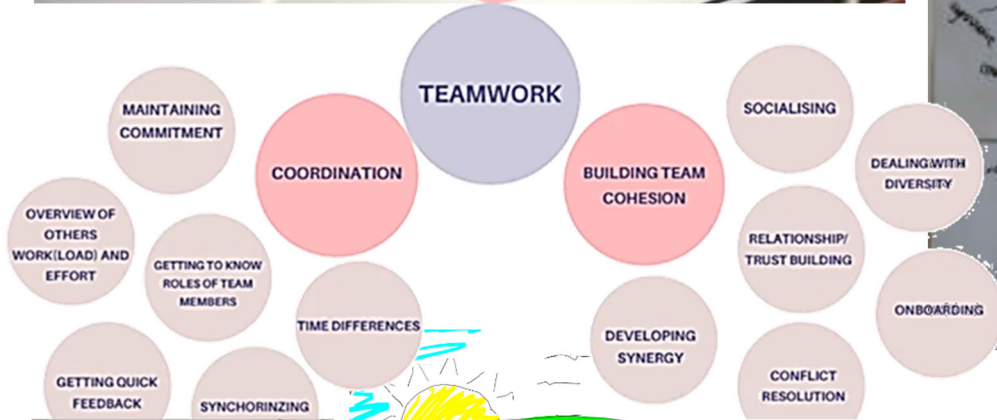
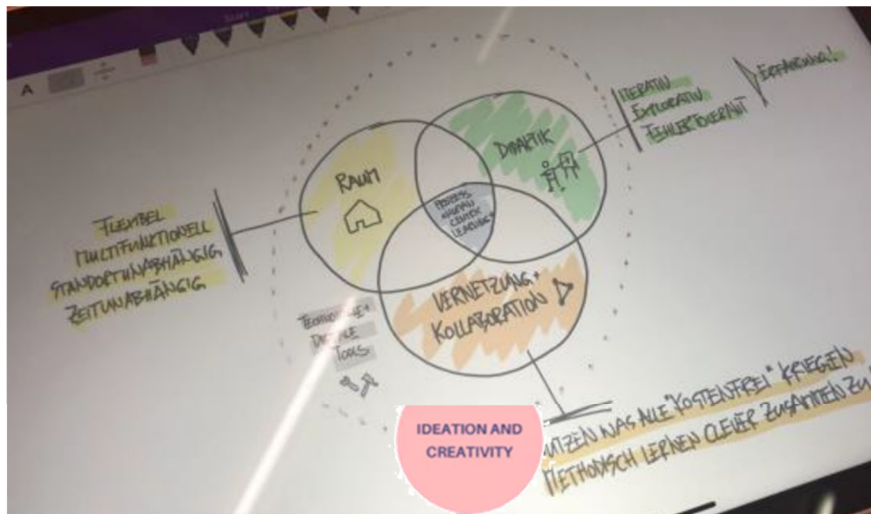


Abbildung 6: Fotosammlung (2)