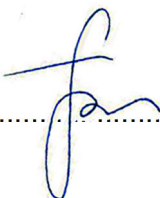


Schlussbericht „Einzelformat“

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.

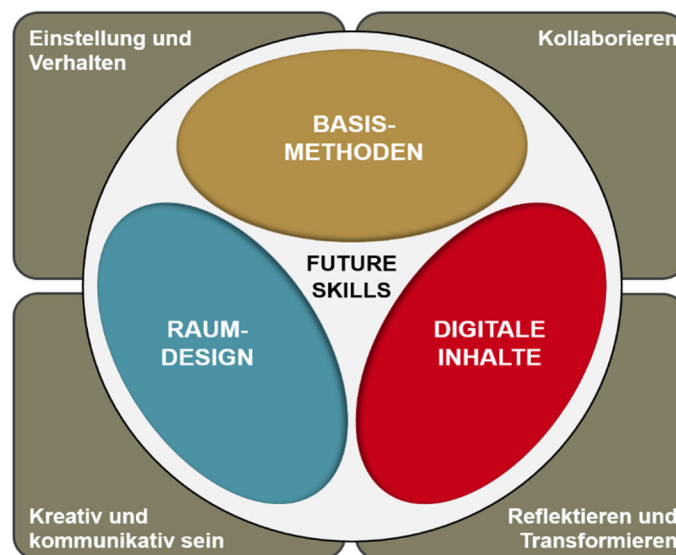


Abbildung 1: Ordnungselemente Future-Shaper Training (eigene Darstellung)

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-Probanten/-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.

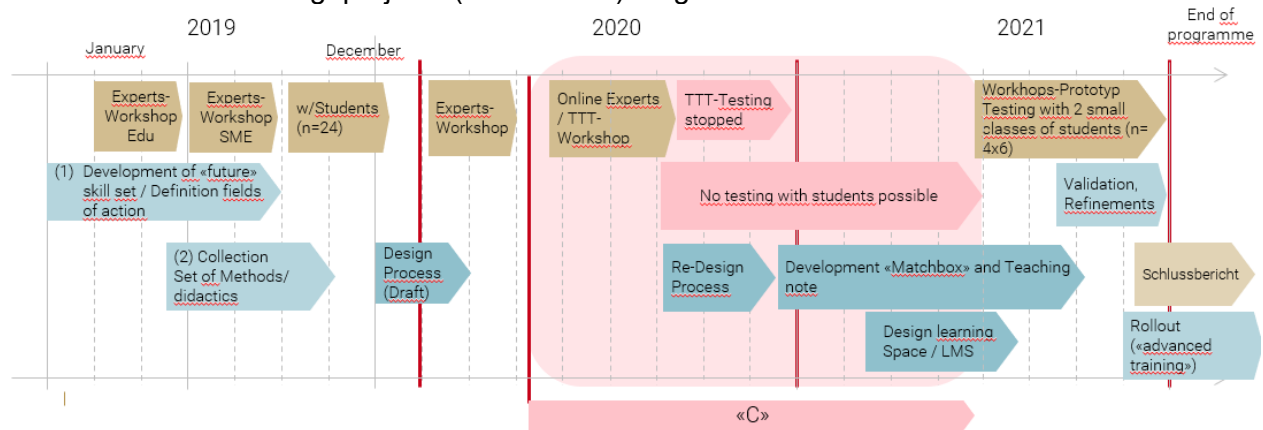


Abbildung 2: Project timeline Human-centric Learning

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. Dieses 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 den 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

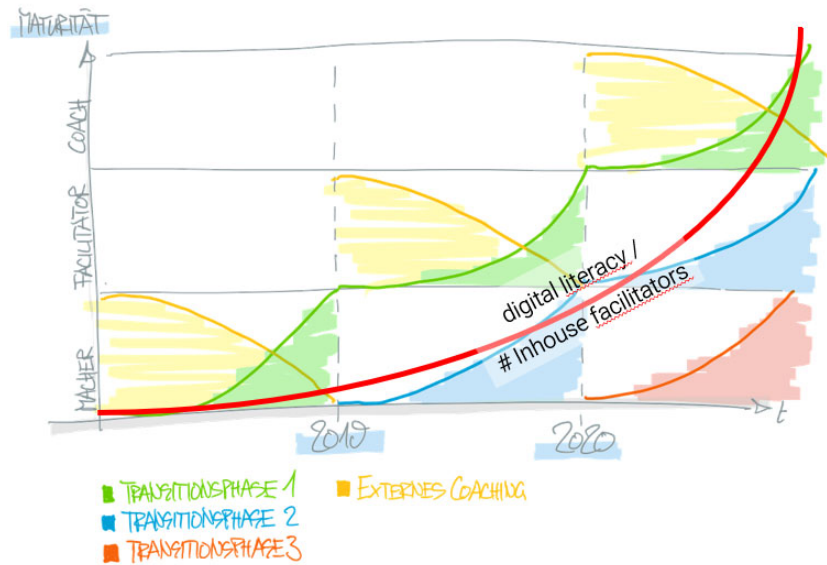
Brainstorming Problem erkennen und Ideengenerierung 1 - 5 Gruppen mit je 2 - 10 Teilnehmern	Classroom Response System Echtzeit-Feedback vom Publikum 2 - 10 Gruppen mit je 2 - 10 Teilnehmern	Collaborative Learning Lernerzentrierung, Interaktion, Gruppenarbeit und Lösen von realen Problemen 2 - 5 Gruppen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

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)

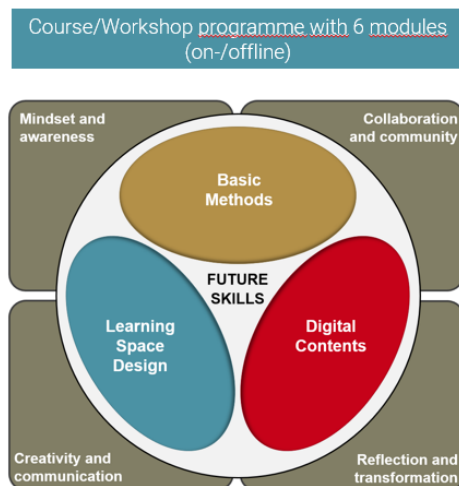


swissuniversities

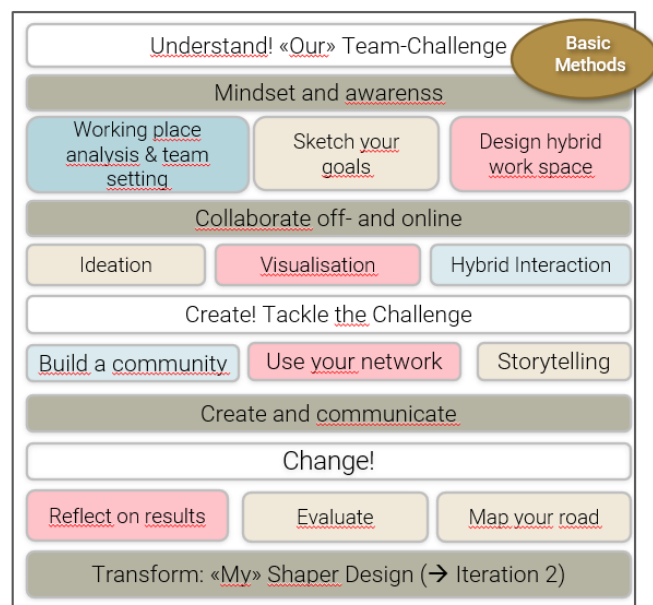
FH GR

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



FH GR



swissuniversities

Abbildung 3: Übersicht Basismethoden



Abbildung 5: Fotosammlung (1)

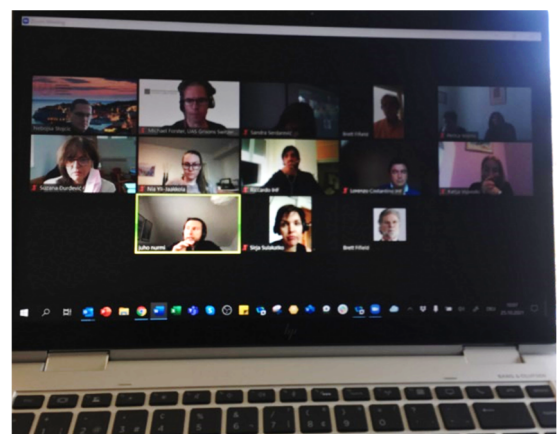
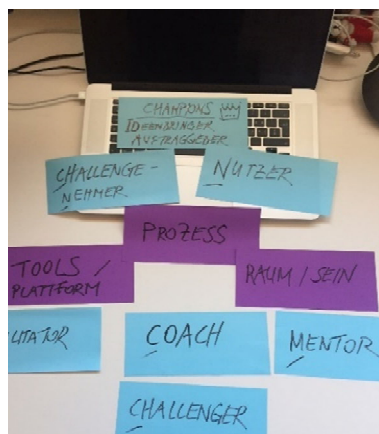
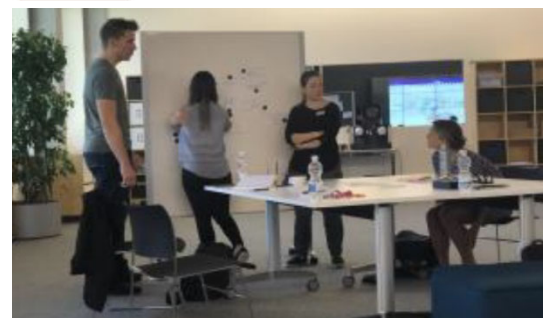
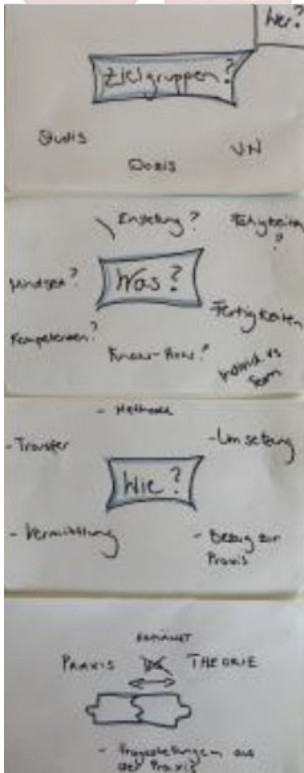


Abbildung 6: Fotosammlung (2)