KOMPETENZEN FÜR DIE GESTALTUNG UND UMSETZUNG DIGITALER LEHR-LERNPROZESSE IN DER ERWACHSENENBILDUNG

FACHDIALOG

14. März 2019 | 11.00 Uhr – 17.00 Uhr
Neue Mälzerei | Friedenstraße 91 | 10249 Berlin

#weitergelernt

@kos_qualitaet.de

weiter gelernt

Impressum

Herausgeberin:
k.o.s GmbH
Am Sudhaus 2, 12053 Berlin
www.kos-qualitaet.de
E-Mail: info@kos-qualitaet.de

Bildnachweis:
S. 15 - 17 Pixabay.com, CC0

Das Projekt „Koordinierungsstelle Qualität“ wird aus Mitteln der Senatsverwaltung für Integration, Arbeit und Soziales des Landes Berlin gefördert

Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Herzlich willkommen!

Diese Veranstaltung soll den verschiedenen Akteurinnen und Akteuren aus der Erwachsenenbildung einen Ort bieten, sich auszutauschen, Impulse und Praxisbeispiele zu hören und neue Ideen und Konzepte zu entwickeln. Es geht also auch darum selbst aktiv zu werden, die eigenen Praktiken auf den Prüfstand zu stellen, Erfahrungen zu teilen und dafür von den Erfahrungen der anderen zu profitieren.

Der thematische Schwerpunkt dieses Fachdialogs liegt auf der methodisch-didaktischen Gestaltung digitaler Lernangebote, der Rolle der Lehrenden sowie auf der Anreizgestaltung und den Anerkennungsmöglichkeiten digitaler Bildungsprozesse. Darüber hinaus wird Gamification in der Berufsbildung diskutiert und an praktischen Beispielen vorgeführt.

Der Fachdialog wird im Rahmen von weiter gelernt von der Senatsverwaltung für Integration, Arbeit und Soziales gefördert. Ziel von weiter gelernt ist es, Konzepte und Instrumente zur Unterstützung von Berliner Weiterbildungsakteurinnen und -akteuren zu entwickeln und zu verbreiten.

In diesem Heft finden Sie Informationen zum Ablauf und zu den verschiedenen Sessions, sowie die Referentinnen und den Referenten im Portrait. Außerdem liegen Arbeitsmaterialien für einige Sessions bereit. Am Ende des Heftes finden Sie Platz für Ihre eigenen Notizen.

Wir freuen uns auf einen regen Austausch und spannende Diskussionen mit Ihnen. Außerdem freuen wir uns, wenn wir Sie für die Mitarbeit an unserem kollaborativen Wikibook gewinnen können, in dem die Ergebnisse dieses Tages dokumentiert, weiterentwickelt und öffentlich zugänglich gemacht werden sollen.

Team weiter gelernt, k.o.s GmbH

ABLAUF

10.30 Uhr Ankommen und Anmeldung

11.00 Uhr Begrüßung
Plenarsaal

11.10 Uhr Digitale Lehre – Konzepte und Mehrwerte
Prof. Dr. Jürgen Handke, Universität Marburg
Plenarsaal

11.40 Uhr „Digitalisierung ist mehr, als nur einen Computer vor sich zu haben"
Anne Röhrig, k.o.s GmbH
Plenarsaal

12.00 Uhr Fragerunde zu den Inputs
Plenarsaal

12.15 Uhr Vorstellung des Sessionplans und der Themenfelder
Plenarsaal

12.30 Uhr Mittagspause
Malzküche (Im Erdgeschoss der Neuen Mälzerei)

13.15 Uhr Start parallele Sessions, Runde 1
Plenarsaal, Seminarräume 1-3

14.30 Uhr Kaffeepause
Kuppelsaal Süd

15.00 Uhr Start parallele Sessions, Runde 2
Plenarsaal, Seminarräume 1-3

16.15 Uhr Wikibook
Plenarsaal

16.30 Uhr Abschluss und Ausblick
Margrit Zauner, Abteilungsleiterin für Arbeit und Berufliche Bildung der Senatsverwaltung für Integration, Arbeit und Soziales des Landes Berlin
Plenarsaal

RAUMPLAN NEUE MÄLZEREI

Seminarräume 1-3

Plenarsaal

Kuppelsaal Süd

IM PORTRAIT

Prof. Dr. Jürgen Handke, Universität Marburg

Prof. Dr. Jürgen Handke ist seit 1991 Anglistikprofessor an der Universität Marburg. Dort forscht und publiziert er unter anderem zu den Themen „Digitale Hochschullehre", „Humanoide Roboter in der Bildung" und „Inverted Classrooms". 2015 erhielt er den Ars legendi-Preis für Digitales Lehren und Lernen. Darüber hinaus bietet er über 3M-Solutions die Entwicklung von e-Learning-Angeboten an.

Anne Röhrig, k.o.s GmbH

Anne Röhrig ist als Koordinatorin bei der k.o.s GmbH zuständig für die „Transferstelle digitale Kompetenzen". Dafür entwickelte sie das Berliner Modell Zusatzqualifikationen für berufsübergreifende digitale Kompetenzen gemeinsam mit dem ABB Ausbildungszentrum Berlin. Weitere Arbeitsschwerpunkte liegen auf der Digitalisierung der Arbeitswelt, der Kompetenzentwicklung in der Aus- und Weiterbildung und der Beruflichen Bildung für nachhaltige Entwicklung.

Margrit Zauner, Abteilungsleiterin für Arbeit und Berufliche Bildung der Senatsverwaltung für Integration, Arbeit und Soziales

Foto: ALBBW / M. Bußmann

Margrit Zauner ist seit 2017 Leiterin der Abteilung Arbeit und Berufliche Bildung in der Senatsverwaltung für Integration, Arbeit und Soziales. Nach mehreren beruflichen Stationen u.a. in einer Bildungsberatungseinrichtung in Berlin arbeitet sie seit 20 Jahren in unterschiedlichen Funktionen als Führungskraft beim Land Berlin im Bereich Arbeitsmarktpolitik und Berufsbildung.

THEMENFELDER DER SESSIONS

Methodisch-didaktische Gestaltung digitaler Lehr-Lernprozesse

Ermöglichungsdidaktik, die Lernende dabei unterstützt Lernprozesse selbstorganisiert und problemorientiert zu gestalten, erfordert eine methodisch-didaktische Konzeption, die einen Ermöglichungsrahmen schafft. Digitale Medien können diese Lernprozesse unterstützen, indem sie für die Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken eingesetzt werden.

Die Entwicklung von digitalen Lehr-Lern-Konzepten und deren Umsetzung fordern sowohl das pädagogisch tätige Personal als auch deren Einrichtungen heraus. Sie brauchen eine neue Lernkultur, die nicht zuletzt in der methodisch-didaktischen Konzipierung ihren Ausdruck findet.

Welche Anforderungen stellen sich konkret an die Methodik und Didaktik? Welche Lernumgebungen und Raumkonzepte werden benötigt? Zu diesen Themen findet in den Sessions 1 und 5 ein Austausch statt, der mit Praxisbeispielen zur Konzeption von Social-Blended-Learning-Formaten ergänzt und gern durch Fragen, Anregungen, Themen aus dem Teilnehmendenkreis erweitert werden kann.

Session 1 | 13.15 – 14.30 Uhr
(Digitale) Architektur selbstgesteuerter Lernprozesse
Maximilian Welter, k.o.s GmbH

Session 5 | 15.00 – 16.15 Uhr
„Lernst du noch digital oder bist du schon souverän?" – *Jan Schönfeld, Lernhacks GbR & Lisa Kammerer, k.o.s GmbH*

Rolle der Lernbegleiter*innen

„Wir bereiten [Lernende] auf Jobs vor, die gegenwärtig noch nicht existieren, auf die Nutzung von Technologien, die noch gar nicht entwickelt sind, um Probleme zu lösen, von denen wir heute noch gar nicht wissen, dass sie entstehen werden." (Erpenbeck/Sauter 2018, S. 110)

Diese Entwicklung, die Ergebnis der digitalen Transformation für die Bildung von heute ist, erfordert einen Wandel der Lernkultur, nicht nur bezogen auf die Lernprozesse und -modelle sowie deren organisationale Einbindung, sondern auch bei denjenigen, die diese Lernprozesse gestalten. Weg von der reinen Top-down Wissensvermittlung, hin zu selbstorganisierten Lernpartnerschaften und Lernbegleitungen setzt ein neues Verständnis der Rolle von Trainer*innen und Dozierenden der Erwachsenenbildung voraus.

Diese Sessions bieten Raum, sich über die veränderten Aufgaben von Trainer*innen und Bildungsplaner*innen auszutauschen, Kompetenzanforderungen zu diskutieren und Wege des Veränderungsprozesses zu erörtern.

Session 2 | 13.15 – 14.30 Uhr
Lernbegleiter*innen in selbstgesteuerten Lernprozessen –
Dr. Rainer Behrend, Weiterbildung Hessen e. V. & Lisa Kammerer, k.o.s GmbH

Session 6 | 15.00 – 16.15 Uhr
Diese Session ist offen für Vorschläge, Inputs oder Anregungen aus dem Teilnehmendenkreis.

THEMENFELDER DER SESSIONS

Anreizgestaltung und Anerkennungsverfahren digitaler Lehr-Lernprozesse

Wie können Anreize geschaffen werden, digitale Lehr- und Lernangebote zu nutzen und wie können erlangte Kompetenzen Lehrender sichtbargemacht und anerkannt werden?

In den Sessions 3 und 7 werden Praxisbeispiele aus dem Hochschulkontext vorgestellt, die auf die Erwachsenenbildung übertragbar sind. Die Teilnehmenden sind eingeladen mit den Referent*innen zu diskutieren, Anregungen und Ideen für ihre eigenen Arbeitskontexte mitzunehmen.

Session 3 | 13.15 – 14.30 Uhr

Anreize für das Digitale Lernen
Prof. Dr. Jürgen Handke, Universität Marburg & Sophie Keindorf, k.o.s GmbH

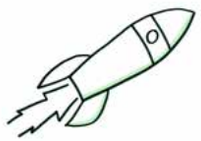
Vorgestellt wird der „Virtual Linguistic Campus" und das dafür entwickelte Badge-System. Informationen: https://youtu.be/qtCf0ra6SeU | https://youtu.be/Zxv8cECxEH8

Session 7 | 15.00 – 16.15 Uhr

HFDcert, ein community certificate
Dr. Yasmin Djabarian, Hochschulforum Digitalisierung & Sophie Keindorf, k.o.s GmbH

Vorgestellt wird das HFDcert, das Aktivitäten und Kompetenzen im Bereich des Lehrens und Lernens im digitalen Zeitalter anerkennen und sichtbar machen soll. Die Online-Plattform startete im Dezember 2018 in die Beta-Phase und wurde am 1. Februar gelauncht.

Gamification



In den beiden Sessions der HTW Berlin können praktische Einsatzfelder von Gamification in der Erwachsenenbildung ausprobiert und diskutiert werden.

Session 4 | 13.15 – 14.30 Uhr

Gamification in der beruflichen Bildung am Beispiel der Elektrotechnik-Ausbildung
Martin Steinicke & Tamara Voigt, FKI - HTW Berlin

Die Session gibt Einblicke in die digital spielbasierte Nutzung von Mixed Reality Anwendungen in der beruflichen Bildung. Am Beispiel eines im Projekt CoLearnET entwickelten Demonstrators werden die Potenziale und Herausforderungen von innovativen Lehr-Lernkonzepten und -szenarien in der beruflichen (Aus-/Weiter-)Bildung erfahrbar. Ausprobieren und Diskutieren erwünscht!

Session 8 | 15.00 – 16.15 Uhr

Gamification von Sozialkompetenz-Trainings und Organisationsentwicklung: Fehlerkultur erleben.
Sabine Claßnitz & Martin Steinicke, FKI - HTW Berlin

Die Session gibt Einblicke in die Nutzung von digitalen Spielen zur Unterstützung von Team- und Führungskräfte-Trainings. Schwerpunkt sind die Themenbereiche Kommunikation, Kollaboration und Fehlerkultur. Am Beispiel eines im Projekt DiKuBis entwickelten Spiels werden die Potenziale und Herausforderungen von innovativen Lehr-Lernkonzepten und -szenarien für Interventionen und Fortbildungen erfahrbar. Ausprobieren und Diskutieren erwünscht!

WIKIBOOK

Um diesen Fachdialog zum einen gut zu dokumentieren und zum anderen einen Transfer zu ermöglichen, soll im Nachgang ein offen zugängliches Wikibook entstehen. Dieses Buch richtet sich an Erwachsenenbildnerinnen und -bildner.

Beteiligungsmöglichkeiten

Sie können im Rahmen dieses Fachdialogs oder online im Nachgang **Themen**- und **Kapitelvorschläge** einbringen. Wenn Sie unserer Slack-Gruppe beitreten, können Sie über den Fachdialog hinaus **weiterdiskutieren** und Ihre Beispiele einbringen. Außerdem können Sie **mitschreiben** und damit Autor*in eines kollaborativen Buchprojekts werden. Wenn Sie eine Kapitelpatenschaft übernehmen, erklären Sie sich damit für einen bestimmten Abschnitt des Buches verantwortlich.

Das Wikibook soll eine kleine Sammlung von Wissen und Erfahrungen werden. Es müssen keine komplett neuen Texte entstehen, vielmehr soll Vorhandenes zusammengetragen und aufbereitet werden.

Ablauf

Bei Interesse können Sie im Nachgang zur Veranstaltung der Slack-Gruppe beitreten. Bis **Ende Mai** können Sie uns Ihre Beiträge zukommen lassen oder selbst online auf www.wikibooks.de schreiben. Die Endredaktion erfolgt durch die k.o.s GmbH und das Buchprojekt soll Ende des Jahres abgeschlossen werden.

Lizenz

Das Wikibook wird unter der Creative-Commons Lizenz „CC-BY-SA“ veröffentlicht, damit ist die Verbreitung der Inhalte unter Namensnennung der Autor*innen und unter gleichen Lizenzbedingungen möglich.

Vorläufige Gliederung

Gestaltung und Umsetzung digitaler Lehr-Lernprozesse in der Erwachsenenbildung – Erfahrungsberichte aus der Praxis (Arbeitstitel)

1. Einleitung

2. Die Autor*innen

3. Organisationale Einbindung digitaler Lehr-Lernprozesse
   a Digitale Strategie und Change Prozesse in Bildungseinrichtungen

4. Methodisch-didaktische Gestaltung digitaler Lehr-Lernprozesse
   a Selbstgesteuerte Lernprozesse

5. Lernbegleiter*innen von selbstgesteuerten Lernprozessen
   a Rolle der Lernbegleiter*innen
   b Mindset (Veränderung)
   c Kompetenzen

6. Anreizgestaltung digitaler Lehr-Lernprozesse
   a Anreize für Digitales Lernen (Badges) für die Lernenden
   b Anreizgestaltung für die Lernbegleiter*innen

7. Gamification
   a Gamification in der beruflichen Bildung
   b Gamification von Sozialkompetenz-Trainings und Organisationsentwicklung

8. Anerkennungsverfahren und Kompetenzmessung
   a HFDcert, ein community certificate

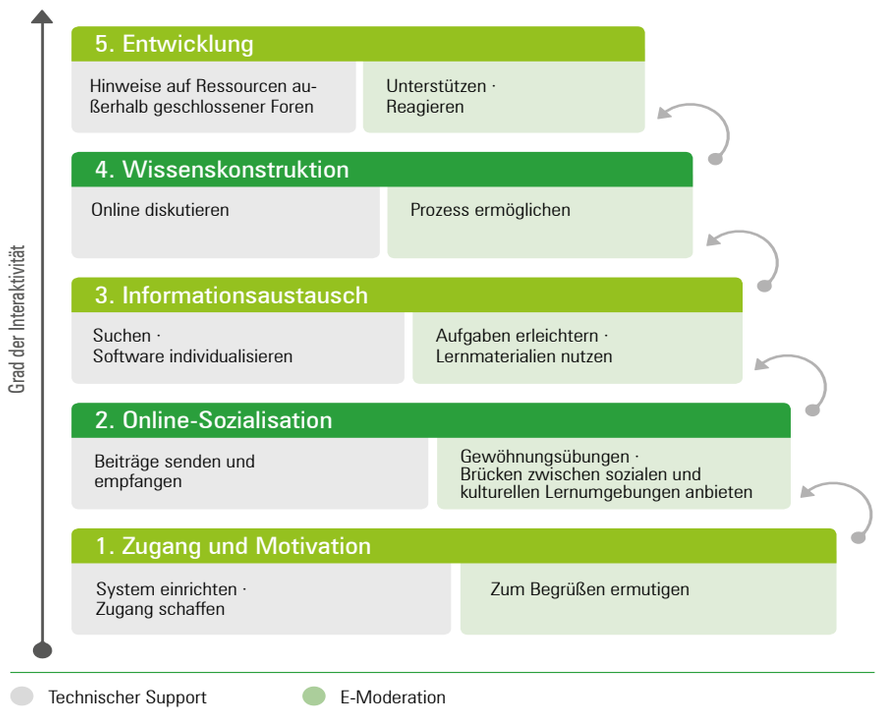
9. Ausblick

Session 1

(Digitale) Architektur selbstgesteuerter Lernprozesse

Maximilian Welter, k.o.s GmbH

eLearning Phasen: 5 Stage Model (Salmon 2013)

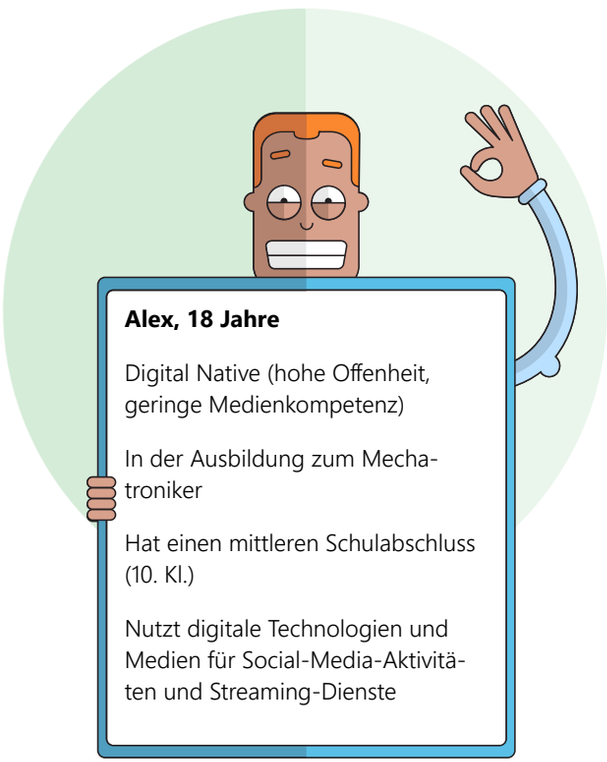


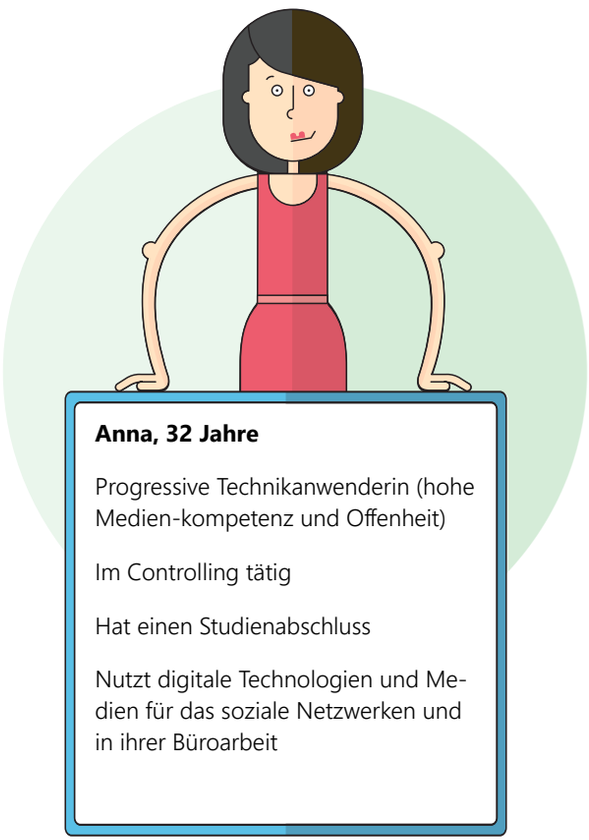
Session 2

Lernbegleiter*innen in selbstgesteuerten Lernprozessen

Dr. Rainer Behrend, Weiterbildung Hessen e. V. & Lisa Kammerer, k.o.s GmbH

Personas





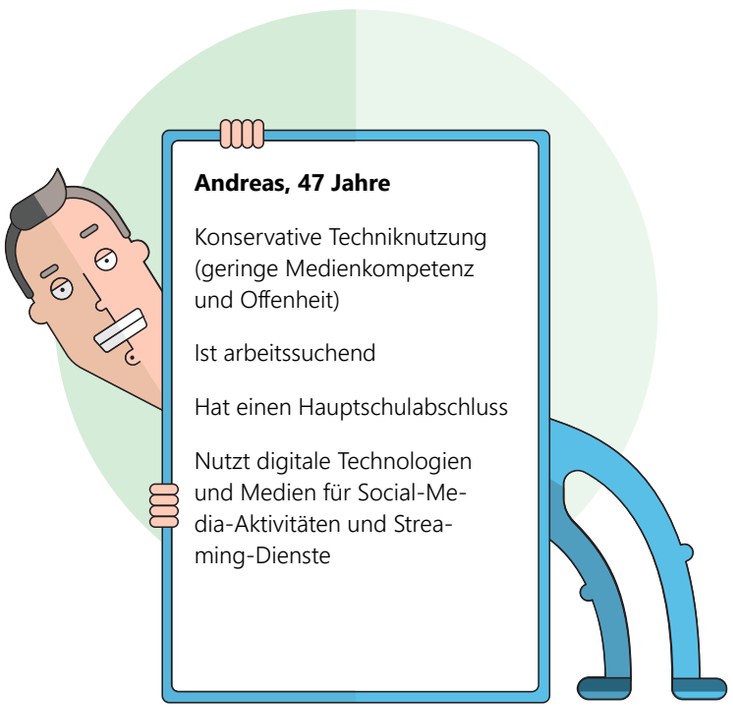
Anna, 32 Jahre

Progressive Technikanwenderin (hohe Medien-kompetenz und Offenheit)

Im Controlling tätig

Hat einen Studienabschluss

Nutzt digitale Technologien und Medien für das soziale Netzwerken und in ihrer Büroarbeit



Andreas, 47 Jahre

Konservative Techniknutzung (geringe Medienkompetenz und Offenheit)

Ist arbeitssuchend

Hat einen Hauptschulabschluss

Nutzt digitale Technologien und Medien für Social-Media-Aktivitäten und Streaming-Dienste

LITERATUR UND LINKS

Erpenbeck, J./Sauter, W. (2018): Betriebliche Bildung in mittelständischen Unternehmen. Ein Geschäftsmodell im Zeitalter der Digitalisierung. In: Heyse, V./Ortmann, S./Coester, S. (Hrsg.): Mittelstand 4.0 – eine digitale Herausforderung. Münster, New York: Waxmann.

Handke, J. (2013): Beyond a Simple ICM. In: Handke, J./Kiesler, N./Wiemeyer, L. (Hrsg.): The Inverted Classroom Model. Konferenzband zur 2. ICM Fachtagung in Marburg 2013. München: Oldenbourg Verlag, S. 15-20.

Handke, J. (2017): Handbuch Hochschullehre Digital. Leitfaden für eine moderne und mediengerechte Lehre. Marburg, Baden-Baden: Tectum Verlag, 2. Auflage.

Handke, J.: Digitalisierung der Lehre (YouTube-Kanal). URL: https://www.youtube.com/digitalisierungderlehre (Stand: 27.02.2019)

Persike, M. (2018): HFDcert – Das HFD Community Certificate: Gute Lehre sichtbar machen. In: Synergie. Fachmagazin für Digitalisierung in der Lehre. 6. S. 36-39. URL: https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/synergie06-beitrag09-persike.pdf (Stand: 27.02.2019)

Röhrig, A./ Michailowa, S. (2018): Digitalisierung ist mehr, als nur einen Computer vor sich zu haben. In: Schröder, F. (Hrsg.): Auf dem Weg zur digitalen Aus- und Weiterbildung von morgen. Bielefeld: Sammelband, wbv Publikation, S. 31-48. URL: https://www.wbv.de/shop/themenbereiche/berufliche-weiterbildung/shop/detail/name/_/0/1/6004656/nb/0/category/150.html (Stand: 27.02.2019)

Salmon, G. (2013): E-tivities: The Key to Active Online Learning. New York.

NOTIZEN

Feedback Fachdialog 2019

Vielen Dank für Ihre Teilnahme!

Wir freuen uns über Ihr Feedback:
https://kuerzer.de/Feedback_Fachdialog

Kontakt

k.o.s GmbH
Am Sudhaus 2
12053 Berlin

www.kos-qualitaet.de
www.weitergelernt.de

Senatsverwaltung für Integration, Arbeit und Soziales | be Berlin | kos