

Entwicklung eines Modells zur transformativen digitalen Kompetenzentwicklung Studierender

Projektziel und Forschungsdesign

DigiTaKS* zielt auf die Identifikation, Analyse und Vermittlung transformativer digitaler Kompetenzen für das Studium und die anschließende Berufstätigkeit ab, d.h. sowohl einen kritisch-reflexiven als auch innovativ-kreativen Umgang mit digitalen Technologien.



AP 1: Digitales Arbeiten und Lernen im Studienalltag

AP 1 bearbeitet Fragen der transformativen digitalen Kompetenzentwicklung für Studium und Beruf. Auf Basis einer initialen Bedarfs- und Anforderungsanalyse erfolgt eine Längsschnittstudie über drei Studierendekohorten der Fakultät Geistes- und Sozialwissenschaften zu digitalen Schlüsselkompetenzen sowie Lern- und Arbeitspraktiken im Studienalltag. Diese umfasst:

- Quantitatives Monitoring mit Fragebögen
- Qualitative Vertiefungsuntersuchung mit Interviews und Beobachtungen
- Prozessanalyse digitaler Kompetenzentwicklung



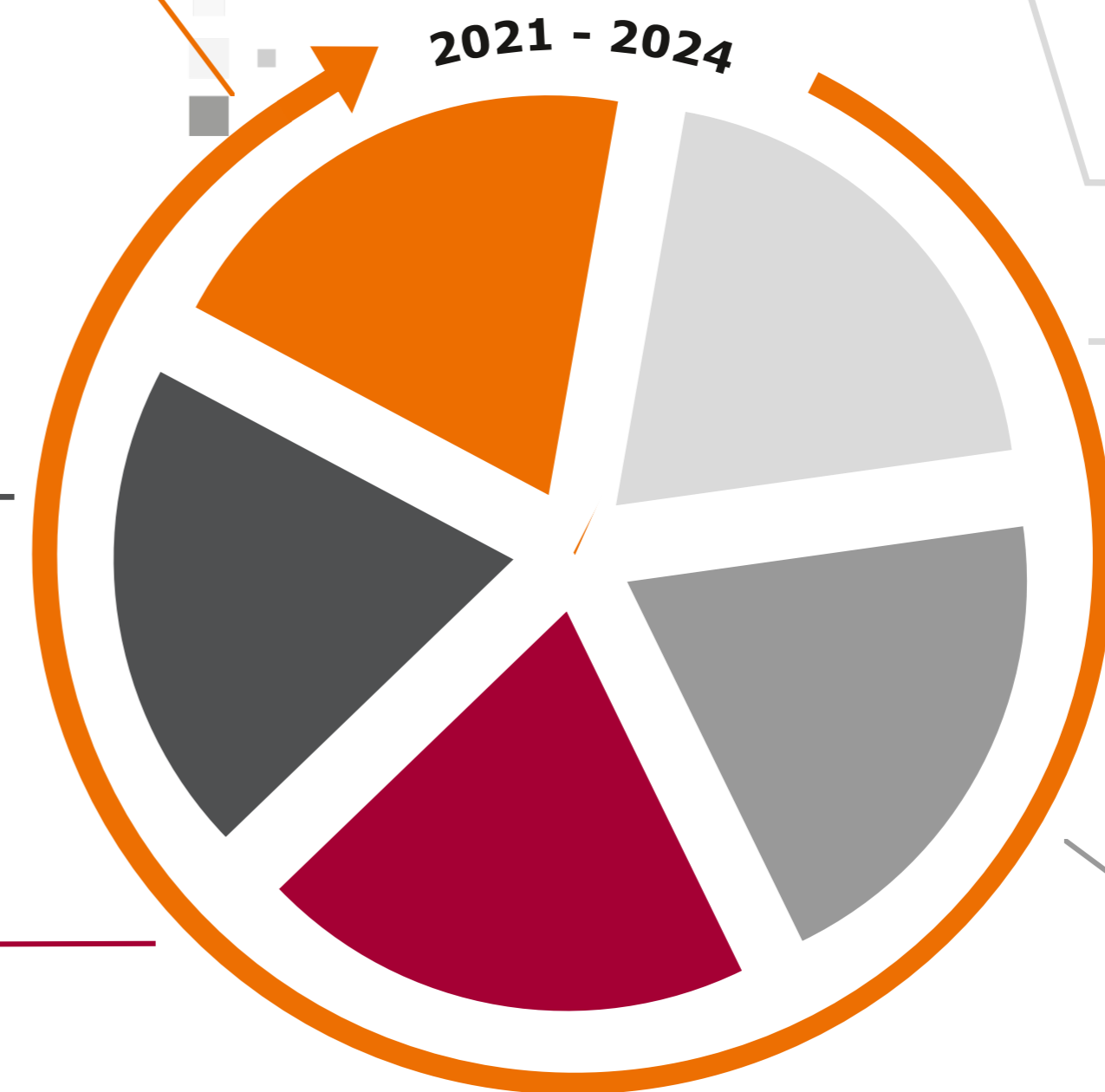
AP 2: Entwicklung und Aufbau eines digitalen Basispakets

Das AP 2 setzt an der studierendenseitigen Infrastruktur für das digitale Studium an. Es entwickelt, betreut und disseminiert ein Hard- und Softwarepaket mit hoher technischer Funktionalität an die Studierenden, das als Grundausrüstung für das geistes- und sozialwissenschaftliche Studium dient. Die Studierenden als Nutzer*innen werden von sämtlichen administrativen Aufgaben entlastet und benötigte Software kann zentral auf allen Geräten installiert werden. Damit können sich der Lehrbetrieb und die Studierenden frei von technischen Fragen auf die Inhalte des Lehrens und Lernens konzentrieren.



AP 3: Entwicklung eines Tools zur Diagnose und Weiterentwicklung digitaler Kompetenzen von Studierenden

AP 3 entwickelt das auf dem EU-Referenzrahmen DigComp 2.1 basierende Tool ComDigi S* als offene Lernressource (OER) mit zwei Komponenten. Das Tool ermöglicht eine nachhaltige und bedarfsgerechte Aneignung digitaler Kompetenzen im Selbststudium. Das individuelle Kompetenzniveau der Studierenden wird eingeschätzt (ComDigiS* Test) und entsprechende Kursniveaus (ComDigiS* Train) empfohlen. Praxisnahe Inhalte und Beispiele laden die Studierenden ein, über ihre Lebenswelt und ihr digitales Handeln zu reflektieren, um transformative Lernprozesse in Gang zu setzen. Mit Gamification-Elementen wird die Lernerfahrung interaktiv gestaltet. Durch die Implementierung als SCORM-Paket ist das Tool plattformübergreifend nutzbar.



AP 4: Entwicklung und Pilotierung kollaborativer und hybrider Lehr-Lern-Settings an Hochschulen

AP 4 zielt auf die didaktisch-methodische Entwicklung und Pilotierung von hybriden Lehr-Lern-Settings an Hochschulen zur hochschul- und länderübergreifenden Zusammenarbeit. Kollaborative Lehr-Lern-Prozesse sowie konnektive Lehr-Lern-Erfahrungen sollen ermöglicht werden durch:

- Partizipative Förderung digitaler Schlüsselkompetenzen der Studierenden für und in hybriden Lehr-Lern-Settings
- Didaktische und methodische Entwicklung und Pilotierung hybrider Lehr-Lern-Settings
- Entwicklung offener Lernressourcen (OER) zum Einsatz in hybriden Lehr-Lern-Settings und technische Ausstattung eines Pilot-Seminarraums



AP 5: Diversität und Partizipation im digitalen Lernen

Das AP 5 begreift die Diversität der Studierenden als zu nutzende Ressource für die Partizipation im digitalen Lernen und für digitale Kompetenzentwicklung. Es werden Diversitätsressourcen und Gelingensbedingungen für studentische Partizipation in und ihre Professionalisierung für digitale Lernsettings identifiziert. Anhand qualitativer Methoden erfolgt eine partizipative Entwicklung und Erprobung digitaler Lernsettings im Kontext Hochschule unter dem Ziel von Zugänglichkeit und Barrierefreiheit in ihrer sozialen, personalen und materialen Dimension.



Projektleitung

Professur für Weiterbildung und lebenslanges Lernen

Prof. Dr. Sabine Schmidt-Lauff (Projektleitung)
Dr. Jörg Schwarz (Projektkoordination)

Publikationen und Poster

- Schreiber-Barsch, S., Curdt, W. & Lowitzki, I. (i.E.). Nachhaltigkeit und Inklusion am Lernort Hochschule: Welchen Beitrag können partizipative Lehr-Lernformate für gerechtere Zugänge zu Infrastrukturen des Lebenslangen Lernens leisten? Medienpädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung.
- Rathmann, M. (i.E.). Das Subjekt im digitalen Raum. Eine praxistheoretische Perspektive. HBV 03/2022.
- Schmidt-Lauff (i.E.). Learning and Teaching in Higher Education in Post-Covid Times: A Digital Transformation. Epale Journal.
- Schwarz, J., Rosemann, T. & Rathmann, M. (2021). Educated for the Digital Transformation?! Students' Acquisition of Competences for Digital Learning and Teaching During and Past Pandemic Times. In: Epale Journal on Adult and Continuing Education, 10, S. 91-101.
- Rathmann, M., Rosemann, T. & Schiller, J. (2022). Digitale Arbeits- und Studienpraktiken. Räumliche und bildungsbezogene Ent- und Begrenzungen digitalen Studierens. Posterpräsentation auf der Jahrestagung der DGfE am 14.03.2022.

