

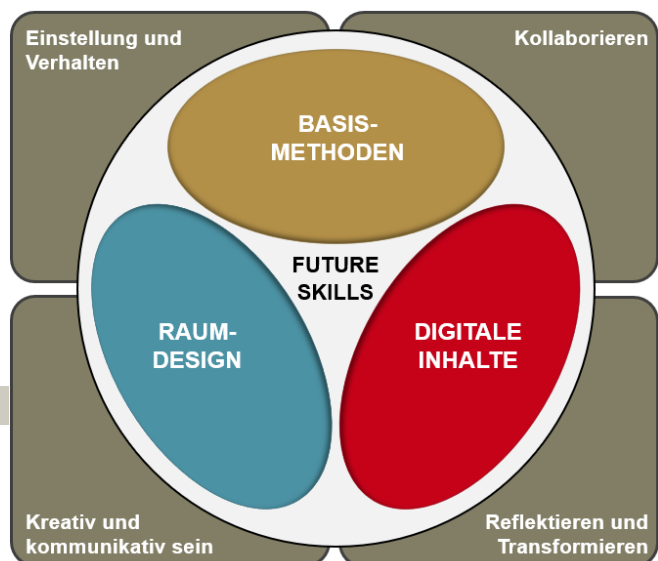
---

## Future Shaper Training

Ein P-8-Projekt «Stärkung von Digital Skills in der Lehre» von swissuniversities.  
Methodik und Werkzeuge für die Partizipation im digitalen Raum

---

- Editorial
- Workshop-Konzept
  - Modulbeschreibung
  - Ordnungselemente
- Kompetenzen - Generisches Modell
- Workshop-Tools
  - Teaching Note (Übersicht, Planung)
  - Basismethoden
  - Digitale Technologien (Tools)
  - Checkliste Lern- und Arbeitsraum
- Theoretische Grundlagen
  - Future Skills und Lernergebnisse
  - Kompetenzerhebung



## Lern- und Arbeitsraum

Wir verfolgen einen benutzerzentrierten Ansatz, dessen Prinzip mit der Innovationsmethode Design Thinking (Hasso-Plattner-Institut) weltweit bekannt wurde. Wir involvieren die «Nutzer» als Lernende aktiv und von Beginn weg in den (eigenen) Entwicklungsprozess. Wie beim Design Thinking informieren ausgewählte Methoden und Instrumente phasenweise den Prozess. Im Gegensatz zur klassischen Definition von Human-Centered Design (ISO-Norm 9241-210:2019, englisch) verfolgt dieses Training keine Systementwicklung, sondern Lernergebnisse. Der Lernprozess startet mit einer Challenge, durchläuft den Problemraum und den kreative Teil der Lösungsfindung. Anstelle eines Prototyps schliesst diese Iterationsphase mit einer Roadmap für die Umsetzung des Erarbeiteten.



In diesem Kapitel offerieren wir eine Startvorlage für die Facilitation der Future Shaper. Es ist eine Handreichung für die basale Ausgestaltung des gemeinsamen hybriden Lern- und Arbeitsraumes, in dem der Lernprozess abläuft. Kernfragen dazu lauten:

- Lernziele: Was bzw. welche Kompetenzen haben die Future Shaper am Ende erprobt und persönlich weiterentwickelt?
- Welche Methoden, analog wie digital, kommen zum Einsatz? (vgl. Matchbox 21)
- Wann (Zeit), wo (Ort) und in welchen Strukturen (fest, flexibel) findet der Workshop statt?
- Was wird an minimaler Ausrüstung (Infrastruktur), digitaler Technologie und weiteren Hilfsmitteln benötigt?

Als Shaper-Team helfen uns Antworten auf die folgenden Fragen:

- Was benötigen wir, um auftragsorientiert zusammenarbeiten / voneinander lernen können? Welche digitalen Technologien haben wir zur Verfügung und brauchen wir dafür?
- Welche Fertigkeiten brauche ich zur Anwendung?
- Wie kommunizieren wir? Welche Tools setzen wir für den kreativen Prozess ein?
- Wie organisieren wir den Teamprozess, was sind die Deadlines?

### Vor Ort

Als Startvorlage für die Präsenzveranstaltungen stellen wir uns ein Mini-Remote-Lab vor. Also eine Umgebung, in der erprobt und geübt werden kann. Wir arbeiten vor Ort im realen Kontext (an einer Challenge), haben ein Ziel (Roadmap) vor Augen, Arbeitsphasen definiert und Ausrüstung zur Verfügung (siehe dazu Hinweise Workshop und Materialien). Es geht darum «by doing» Inhalte zu entwickeln, eine kleine Community zu einem Thema aufzubauen, Informationen zu sammeln, auszuwerten und schlussendlich eine gemeinsame Wissensbasis zu schaffen.

👉 Der Kurserfolg hängt auch von einigen Faktoren ab, welche im «Hintergrund» ablaufen. Sie sind aber für das professionelle Arbeit sehr wichtig: z.B. Raumtemperatur und -klima, zuverlässige Gerätschaften, ausreichend und vollständiges Equipment. Vorbereitung ist also für gute Workshops mit eingrenzenden Risiken und an die jeweilige Organisation (Ort) angepasstes Equipment entscheidend.

Als Musterbeispiel für ein solche «Lab» verweisen wir auf das Service Innovation Lab<sup>1</sup> der Fachhochschule Graubünden, in welchem Unternehmen bei ihren Innovationsvorhaben methodisch professionell unterstützt werden. Das Future Shaper Lab ist räumlich flexibel und benötigt keine grösseren Projektionsflächen. Folgende Mindestausrüstung ist empfohlen:

<sup>1</sup> [www.fhgr.ch/sil](http://www.fhgr.ch/sil)

- Moderationskoffer
- Präsentationsflächen wie Flipchart, Pinnwände, Whiteboards wenn vorhanden
- Persönliches Stifteset (z.B. Neuland «fineone») und Skizzenbuch für alle Teilnehmer
- Handy für Videoaufnahmen (werden von jedem Teilnehmenden mitgebracht)
- Verschiebbare Arbeitsflächen (Tische), Sitzmöglichkeiten z.B. Hocker
- Internet/WLAN

Die digitale (technische) Infrastruktur muss stabil, verlässlich und aktuell sein, das gilt sowohl für die Hardware aber auch für die eingesetzte Software. Zusätzliche Hardware wie Headsets, WLAN-Lautsprecher oder Webcams erweitern die Workshop-Erfahrung, sind aber nicht zwingend anzuschaffen.

## Digital

### Workshop

Im Kursverlauf (Modul 2) «bauen» die Shaper gruppenweise einen digitalen Arbeitsraum auf und lernen, geeignete digitale Technologien für die Interaktion zu nutzen (vgl. dazu Übersicht Digitale Technologien). Im Vordergrund stehen Tools für die Produktivität und den (sozialen) Austausch:

- o Online-Whiteboard-Tool für das kollaborative Entwickeln im Team
- o Applikationen für die soziale Interaktion und Abstimmung (Chat-Tool, Messaging, Austausch von Informationen)
- o Digitale Notizbücher, Quiz
- o Software für die einfache Video-Post-Produktion
- o Bevorzugte Online-Ressourcen
- o Cloud-Dienst für den Datenaustausch

### Kursleitung / Facilitation

Der Grundkurs wurde initial mit dem Lernmanagementsystem Moodle in einer Testversion abgebildet und abgewickelt. Das Schema kann adaptiv in die vorhandene Lernumgebung kopiert werden (Claroline, Mahara usw.). Im Moodle-Kurs enthalten sind Ressourcen für die Kursleitung (Facilitation) und Lernenden:

#### Kursleitung

- Begrüssungsvideo (in v2.0)
- Video-Botschaften für Leistungsnachweise (in v2.0)
- Unterrichtsplanung und Detailplanung der Module
- Mural/Miro «Motherboard» für die Abwicklung der Leistungsnachweise (in v2.0)
- Leitfaden Basismethoden

#### Lernende:

- Modulbeschreibung und Lernziele
- Direkt-Zugriff auf Matchbox, Übersicht Digitale Technologien und Lernkulturanalyse
- Literaturhinweise
- Chat- und Feedback-Tool
- Upload für Aufgaben/Leistungsnachweise (und Bewertung)
- Level up / Fortschrittsanzeige

Mit Aktivitäten wie «Forum» können die Kursleitenden die Lernenden mit einfachen Umfragen und Posts motivieren, sich auszutauschen, mit den Inhalten auseinanderzusetzen, eigene Erfahrungen beizutragen, eingesetzte Tools und Methoden zu bewerten, Verbesserungsvorschläge zu platzieren.

Mit der Gruppen-Funktion können Gruppen gebildet und Aufträge erteilt werden. Einfache Quiz oder Tests stehen zur Lernkontrolle als Unterstützung des Lernprozesses zur Verfügung.

## Workshop-Hinweise und Materialien (Ausschnitt)

### Materialien

- Viele Whiteboards (Wand, auf Rollen). Alternative sind z.B. IdeaPaint, Staffelei-Pads (Post-it))
- Gelbe Haftzettel (Bleiben Sie beim klassischen Gelb, weil vielfarbige Haftnotizen eine unnötige kognitive Ablenkung sind.) Alternativen: Stattys©
- Whiteboard-Marker (...)
- (...)

### Hinweise

- Gesunde Snacks / Power Food. Gesunde Snacks tragen dazu bei, dass der Energiepegel gewahrt bleibt. Besorgen Sie naturbelassene Nahrungsmittel wie (...)
- Keine Ablenkung: Keine Mobiles, Laptops, etc. Wenn Sie ihre Helfer benutzen müssen, verlassen Sie den Raum oder warten Sie bis zur Pause.
- (...)