

Swissuniversities: DigiCompToTeach an der HSG

Stand: 13.11.2021, Prof. Dr. Sabine Seufert, Institut für Bildungsmanagement und Bildungstechnologien (IBB) an der Universität St.Gallen, sabine.seufert@unisg.ch

Das Projekt verfolgte das übergreifende Ziel, die digitalen Kompetenzen der Lehrenden an der HSG mit Hilfe technologiegestützter, coaching-orientierter Massnahmen gezielt und wirksam zu fördern. Das Projekt fügt sich nahtlos in die HSG Roadmap 2025 zur Förderung der Innovation der Lehre ein. Die Unterstützung der Hochschulleitung ist sichergestellt. Das Projekt ist eine komplementäre Massnahme zu den vorhandenen Stossrichtungen an der HSG: die Einrichtung des Teaching Innovation Labs, bereits bestehende Weiterbildungen für Lehrende, einen bestehenden Fördertopf für Lehrinnovationen, sowie im Bereich der Informatik die Initiativen zur «Digitalisierung Lehre und Forschung», wie z.B. Einführung der neuen Lernplattform CANVAS in 2019. Auch das geplante Learning Center (In-Betriebnahme des neuen Lehr-Lerngebäudes in 2022) steht für die Innovation der Lehre und liefert einen Mehrwert insbesondere durch Lernformen in direkter Interaktion im digitalen Zeitalter. Aus strategischer Sicht steht bei der Lehre an der HSG – vor sowie nach der COVID Pandemie - die Gestaltung von Blended Learning Szenarien im Vordergrund sowie auch das Stärken der Präsenzuniversität, z.B. durch Co-Creation Prozesse, on-site communities mit digitalen Medien in neuen Lehr-Lernkulturen.

Als konkrete Massnahmen für die Kompetenzentwicklung wurden drei Bereiche umgesetzt: 1) portfoliobasierte Entwicklungspfade für die Kompetenzentwicklung von Lehrenden hinsichtlich ihrer digitalen Skills, 2) Formale, non-formale und informelle Bildungsangebote für die wirksame Förderung digitaler Skills der Lehrenden, 3) Aufbau und Etablierung von Coaching-Kompetenzen, um damit insbesondere auch angepasste Lehr- und Lernkulturen für eine digitalisierte Welt zu fördern. Die entwickelten Massnahmen wurden kontinuierlich evaluiert und weiterentwickelt sowie nachhaltig in die vorhandenen Infrastrukturen eingebettet. Zentrale Resultate in den drei Massnahmenbereiche sind folgende:

- 1) Als digitale Skills wurden Curriculums-, kreative, Interaktions- sowie analytische Kompetenzen definiert und als Entwicklungspfade (Beginner, Intermediate und Advanced) von Hochschuldozierenden aufgezeigt.
- 2) Aufgrund der COVID Pandemie wurden zahlreiche Online Angebote sowie Adhoc Coachings für die Lehrenden umgesetzt. Die neue Webinar Reihe (zu den Themen Blended Learning, aber auch videobasierte Lehre, eAssessments) hat sich mittlerweile etabliert, auch wenn die Präsenzlehre wieder mittlerweile möglich ist.
- 3) Das digitale Kompetenzcoaching, bei dem die Studierenden die Dozierenden darin coachen, wie ihr Kurs mit digitalen Medien unterstützt werden kann, ist mittlerweile zum vierten Mal umgesetzt worden, ca. 15 Lehrende haben daran teilgenommen und haben in diesem intensiven Programm ihren Kurs überarbeitet (eine erfolgreiche Massnahme der Kompetenzentwicklung im informellen Kontext).

Durchführung der Webinare – Setting

The screenshot shows a Zoom meeting window. The main content is a presentation slide from the University of St. Gallen. The slide features a 3D pyramid diagram representing the 'Lernziel-Taxonomie nach Anderson & Krathwohl (2001)'. The pyramid is divided into three main dimensions: 'The Knowledge Dimension' (top), 'The Cognitive Process Dimension' (right), and 'The Knowledge Dimension' (left). The top dimension includes 'Factual', 'Conceptual', and 'Procedural' knowledge. The right dimension includes 'Remember', 'Understand', 'Apply', 'Analyze', 'Evaluate', and 'Create'. The left dimension includes 'The Knowledge Dimension'.

Below the slide, there is a table titled 'Erfahrungen mit Blended Learning Designs'. The table has columns for 'Erfahrung', 'Was & wie?', 'Was war gut?', and 'Was war herausfordernd?'. The rows list different learning models and their experiences.

Erfahrung	Was & wie?		Was war gut?	Was war herausfordernd?
	als TN	als LP		
Flipped Classroom	/			
Transfermodell	CS	HEC - Strategie-Modul (MOOC)	Value for money, 3 Monate online;	Ausarbeitungen bis Deadline liefern, Ausarbeitungen der Peers bewerten, aufwändig aber wirkungsvoll;
Zert / Diss / Vert. Präsens	SR	sci - strateg. BAgnit	Wissensvermittlung vorab - Präsenz wird entlastet, TN eher auf gleichem Stand	Nachbereitungsphase - dran bleiben, Unterstützung erfahren, erfordert gute Moderation.
Projektmodell				
Fern-MOOC				
Selbst-Blend. Modell	CS, SR			



Illustrationen zur Plattform www.digicomptoteach.ch:



Herzlich willkommen zum swissuniversities – Projekt zur Förderung digitaler Kompetenzen

Blogbeiträge zu ausgewählten Themen zur Digitalisierung in der Hochschullehre



Metastudie zur Wirkung von Flipped Classroom-Lernangeboten auf den Lernerfolg
Bei der Entwicklung und Implementierung von Blended Learning-Szenarien ist eine häufig gestellte Frage, welche Effekte solche



Digital Learning Map
Das Institut für Wissensmedien (IWM) mit dem Portal e-teaching.org entwickelte gemeinsam mit dem Hochschulforum Digitalisierung eine Datenbank zu Good-Practice-Beispielen digitaler Hochschullehre.



Thesenpapier zur strategischen Weiterentwicklung von Studium und Lehre im digitalen Zeitalter
Acht Thesen des Hochschulforums Digitalisierung (HFD) zur strategischen Weiterentwicklung von Studium und Lehre im digitalen Zeitalter.



Blended Learning I: Einführung

30. September 2019



In diesem Video wird ein Überblick über die zentralen Potentiale, die mit der Implementierung von Blended Learning-Szenarien verbunden sind, gegeben. Dabei wird sowohl die Studierenden- als auch die Dozierendenperspektive berücksichtigt.

CANVAS – wie für Online Lehre nutzen?

Eine kurze Aufnahme von Canvas mit einem Kurs, eine gute Kursorganisation, auch wird der Speedgrader zum Feedbackgeben für Lernaufträge gezeigt – und besonders empfohlen