

Abschlussbericht

Digitale Kultur in der Lehre

Luzern, 19.05.2016
Seite 1/22

Autoren:

Bruno Frischherz, Adrian Gantenbein, Thomas Gysler, Douglas MacKevett (Leitung),
Jürg Schwarz (Co-Leitung)

Management Summary	2
1. Einführung	4
1.1. Arbeiten und Lernen im digitalen Zeitalter	4
1.2. Projektziele	4
2. Methodisches Vorgehen	5
2.1. Konzeptueller Teil	5
2.2. Empirischer Teil	5
2.3. Reflexiver Teil.....	5
3. Ergebnisse der empirischen Untersuchung	6
3.1. Systematik der Auswertung	6
3.2. Digitale Kompetenzen	6
3.3. Digitale Kultur.....	13
3.4. Digitale Infrastruktur	14
4. Empfehlungen und Massnahmen des Projektteams	15
4.1. Kompetenzprofile	15
4.2. Leitlinien einer Strategie.....	15
4.3. Support.....	17
4.4. Wissensmanagement.....	17
4.5. Steuerung und Controlling	18
5. Schlusswort	20
Anhang	21
Abbildungsverzeichnis	21
Tabellenverzeichnis	21
Quellenverzeichnis	21
Literatur und Links	22

Abschlussbericht: Digitale Kultur in der Lehre

Management Summary

Die Digitalisierung ist ein sozialer und wirtschaftlicher Megatrend. Digitale Medien gehören heute selbstverständlich zum privaten und beruflichen Alltag.

Der Auftrag des Projektteams war es, Grundlagen und Orientierungspunkte für die Weiterentwicklung der HSLU-W in Richtung einer digitalen Kultur in der Lehre zu erarbeiten.

Als theoretische Grundlage hat das Projektteam 26 digitale Kompetenzen definiert, mit denen sich die Kompetenzprofile von Studierenden und Dozierenden beschreiben und überprüfen lassen.

Das Projektteam hat eine empirische Untersuchung zu den digitalen Kompetenzen aus der Sicht der drei Anspruchsgruppen **Wirtschaft**, **Dozierende** und **Studierende** durchgeführt. Einerseits wurden die drei Anspruchsgruppen in leitfadengestützten Interviews befragt und andererseits wurden Online-Umfragen durchgeführt.

Die wichtigsten digitalen Kompetenzen aus Sicht der Wirtschaft sind:

1. Arbeitstechniken einsetzen
2. Informationen suchen und beurteilen
3. Inhalte mediengerecht aufbereiten
4. Daten und Strukturen visualisieren
5. Sich an Social Media beteiligen

Ein Vergleich mit den Anspruchsgruppen der Dozierenden und der Studierenden zeigt eine grosse Übereinstimmung. Einzig bei der Einschätzung der Social Media gehen die Einschätzungen weit auseinander.

Das Projektteam empfiehlt der Schulleitung die digitale Kultur der Schule und die digitalen Kompetenzen der Studierenden durch folgende Massnahmen zu stärken:

Projektziele	Empfehlungen für Massnahmen	Priorität
Kompetenzprofile	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenzprofil für Studierende • Kompetenzprofil für Dozierende 	*** ***
Leitlinien einer Strategie	<ul style="list-style-type: none"> • Blended Learning (Weiterführung) • Merkblatt Urheberrecht • CAS Digitale Kompetenz • Elektronische Prüfungen • Lehrpreis Digitale Kompetenz • Papierloser Unterricht • Social Media für Studienrichtungen 	*** *** *** ** ** * *
Support	<ul style="list-style-type: none"> • Projektleitung Digitale Kompetenz • Weiterbildung in digitalen Kompetenzen • Ansprechpersonen in den Fachgruppen 	*** ** *
Wissensmanagement	<ul style="list-style-type: none"> • Plattform für Online-Kooperation • Vernetzung E-Learning Community • Inventar E-Learning-Netzwerk im Bachelor • E-Learning-Wiki 	** ** * *

Controlling & Steuerung	<ul style="list-style-type: none">• Projektsteuerung und Projektcontrolling• Teilprojekte• AACSB Assurance of Learning	** ** **
-------------------------	--	----------------

(*** sehr hohe Priorität, ** hohe Priorität, * mittlere Priorität)

Abschlussbericht: Digitale Kultur in der Lehre

1. Einführung

1.1. Arbeiten, Lernen und Lehren im digitalen Zeitalter

Die heutige Hochschul- und Arbeitswelt verlangt nach digitalen Kompetenzen: die Analyse und die Darstellung von Information, den Umgang mit wissenschaftlichen Quellen, die Erkennung von Mustern in einer Menge von Daten. Neu sind die Vielfalt dieser Quellen und die Menge der Daten. Der ständige Reiz, den digitale Medien auslösen, kann aber auch die Arbeitsproduktivität gefährden. Neben dem Umgang mit Daten und Information verlangt die Arbeitswelt zudem Kompetenzen im Bereich der Kommunikation und der Kooperation, die heute vermehrt über digitale Kanäle abgewickelt werden. Diesen Tendenzen muss eine zeitgemässe Hochschulausbildung Rechnung tragen.

Der Wandel der digitalen Entwicklung wirkt sich auch auf die Rolle und das didaktisch-pädagogische Credo der Dozierenden aus und verlangt nach (neuen) digitalen Kompetenzen für die Lehre und angepassten didaktischen Settings. Gleichzeitig gestalten die Dozierende den Wandel aktiv mit, wenn ein Umfeld mit einer geschärften Wahrnehmung entsteht und wenn unterstützende Bedingungen geschaffen werden können.

1.2. Projektziele

Der Auftrag des Projektteam war es, ein Grundlagenpapier zum Thema „Digitale Kultur in der Lehre“ zu entwickeln. Dieses soll gemäss Projektauftrag folgende Punkte umfassen (vgl. Projektauftrag [01])

- Kompetenzprofil: Erarbeitung eines Profils zur Informations- und Medienkompetenz für Studierende und Dozierende im Bereich Wirtschaft sowie einer Strategie für den Einsatz von digitalen Medien in der Lehre an der W
- Leitlinien: Erarbeitung einer Strategie zur Erreichung dieses Kompetenzprofils (Grundlagen und Leitlinien für den Einsatz von digitalen Medien) in der Lehre an der HSLU-W
- Support: Unterstützung der Fachgruppen und Disziplinen bei der Entwicklung von daraus abgeleiteten Digitalisierungsstrategien und -projekten
- Wissensmanagement: Vorschlag von Möglichkeiten des Wissensmanagements und der transdisziplinären Koordination im Bereich einer digitalen Lehrkultur (Plattformen, Community of Practice) sowie Koordination des Wissensaufbaus zum Thema digitale Kultur in der Lehre
- Steuerung: Evaluation, Begleitung, Controlling von Ideen und Projekten (Priorisierung von Projekten, Feedback, Echogruppe, Monitoring, Publikation etc.).

2. Methodisches Vorgehen

2.1. Konzeptueller Teil

Im ersten Schritt hat sich das Projektteam mit dem Begriff der „digitalen Kompetenz“ beschäftigt. Die Basis bildeten das JISC-Modell aus der Strategie der HSLU [02] sowie das Kompetenzmodell der HSLU-W der Bachelorkonferenz [03]. Das Projektteam entwickelte ein eigenes Kompetenzprofil mit 26 digitalen Kompetenzen, die sich den sechs Kompetenzfeldern des HSLU-W-Kompetenz-Modells zuordnen lassen. Die 26 digitalen Kompetenzen dienen als Grundlage für die Online-Umfrage [04] und die quantitative Analyse. Eine Liste der 26 digitalen Kompetenzen ist dem Bericht „Quantitative Umfrage: Eigenschaften und Auswertung“ [05] zu entnehmen.

Um die unterschiedlichen Anforderungen einer Hochschule im digitalen Zeitalter zu erfassen, wurden drei Anspruchsgruppen identifiziert: **Wirtschaft, Dozierende** und **Studierende**.

2.2. Empirischer Teil

Im zweiten Schritt hat das Projektteam bei den drei Anspruchsgruppen Daten zum Thema „Digitale Kompetenzen und Kultur“ erhoben und die Daten sowohl qualitativ als auch quantitativ analysiert.

Für die qualitative Analyse führte das Projektteam im November und Dezember 2015 leitfadengestützte Interviews mit 18 Fachgruppenleitenden und Studienrichtungsverantwortlichen durch (Interviewleitfaden Dozierende [06]).

Zusätzlich wurden im Rahmen von Projektarbeiten 12 Vertreter der Wirtschaft (Arbeitgeber wie UBS, E&Y, SBB, CSS) und 12 Studierende aus unterschiedlichen Studienrichtungen befragt (Antrag Poolthema [07]). Da der Abgabetermin für die Projektarbeiten im Juni 2016 liegt, wurden für den vorliegenden Bericht provisorische Ergebnisse aus den transkribierten Interviews verwendet.

Für die quantitative Analyse entwickelte das Projektteam eine Online-Umfrage zum Thema „Digitalen Kompetenzen“, die im Februar 2016 durchgeführt wurde.

Die Anzahl der Teilnehmenden an der Online-Umfrage (Bruttostichprobe) pro Anspruchsgruppe waren: Wirtschaft 511, Dozierende 222, Studierende 176.

Die Rücklaufquoten waren: Wirtschaft 13.9%, Dozierende 45.0%, Studierende 22.2%.

2.3. Reflexiver Teil

Im dritten Schritt hat das Projektteam auf der Basis der empirischen Ergebnisse Empfehlungen ausgearbeitet und eine provisorische Version des Abschlussberichts erstellt. Diese provisorische Version des Berichts wurde am 5. April 2016 mit Werner Hartmann, einem Fachmann im Bereich Informatik und Didaktik diskutiert. Wichtige Hinweise aus dem Feedback und der Diskussion wurden anschliessend in den Abschlussbericht eingearbeitet.

3. Ergebnisse der empirischen Untersuchung

3.1. Systematik der Auswertung

Eine Hochschule stellt eine Wissensgemeinschaft dar, in der Wissen systematisch entwickelt, dargestellt, bewertet, erworben und genutzt wird. Eine Wissensgemeinschaft lässt sich aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Man kann subjektive und objektive Aspekte sowie individuelle und kollektive Aspekte unterscheiden (Romhardt, 2002, S. 63; Anhang [08]). Aus der Kombination dieser Perspektiven ergeben sich vier Quadranten einer Wissensgemeinschaft im digitalen Zeitalter:

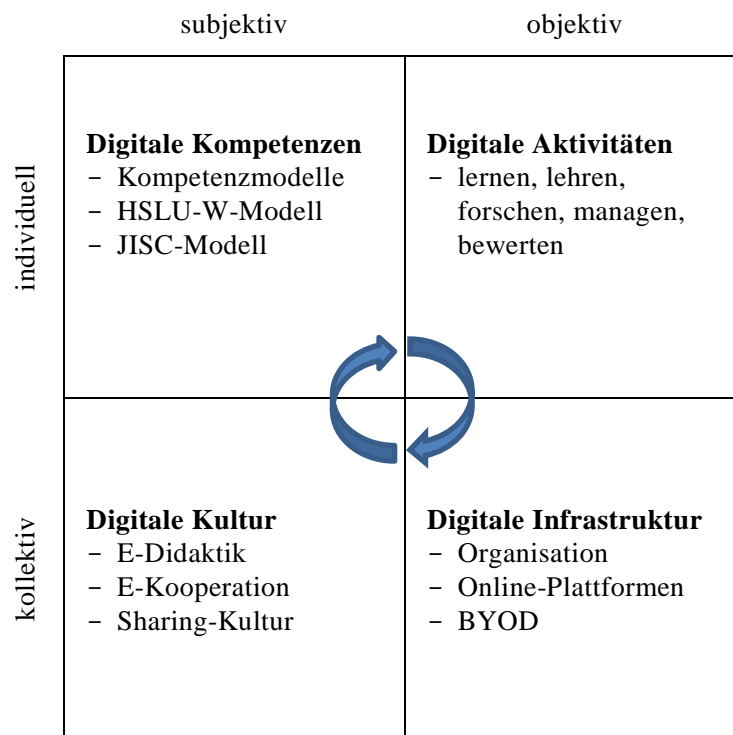


Abbildung 1: Vier Quadranten einer digitalen Wissensgemeinschaft

Die folgende Darstellung der Ergebnisse aus der Online-Umfrage und den Interviews richtet sich nach den vier vorgestellten Quadranten, wobei digitale Kompetenzen und Aktivitäten hier zusammengefasst werden.

3.2. Digitale Kompetenzen

Die Ausbildung an der HSLU-W soll *berufsbefähigend und wissenschaftsbasiert* sein. Die Selbsteinschätzung zu den digitalen Kompetenzen wird zunächst aus der Sicht der Wirtschaft dargestellt, darauf folgend wird der Fokus auf die Top Five der Selbsteinschätzung in der Wirtschaft gelegt, allgemein und im Vergleich mit den Dozierenden und den Studierenden. Die Selbsteinschätzung basiert auf der quantitativen Analyse.

Anschliessend werden die Einschätzungen der Dozierenden und Studierenden betrachtet, basierend auf den qualitativen Analysen.

Quantitative Analyse: Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen aus Sicht der Wirtschaft

Zusätzliche Informationen zur quantitative Analyse sind dem Bericht „Quantitative Umfrage: Eigenschaften und Auswertung“ [05] zu entnehmen.

Wirtschaft (n = 71)	Niveau	Wichtigkeit	Minimum = 1	Maximum = 5	Gap W-N
A 03 Informationen suchen und beurteilen	3.6	4.3		
A 04 Informationen automatisiert beziehen	2.5	3.3		
A 05 Informationen sammeln und verwalten	2.3	3.3		
A 06 Arbeitstechniken einsetzen	4.0	4.6		
A 07 Kreativitätstechniken einsetzen	2.2	3.2		
A 08 Projekte online entwickeln und managen	2.6	3.5		
B 09 Lernplattformen nutzen	2.8	3.2		
B 10 Multimedia-Elemente verlinken und kombinieren	2.9	3.3		
B 11 Multimedia-Elemente erstellen und aufbereiten	2.7	3.0		
B 12 Daten erheben und analysieren	2.6	3.0		
B 13 Daten und Strukturen visualisieren	3.4	4.0		
C 14 Inhalte mediengerecht aufbereiten	3.6	4.2		
C 15 Inhalte bewerten und kommentieren	2.8	3.4		
C 16 Inhalte benutzerfreundlich gestalten	2.5	3.2		
C 17 Inhalte barrierefrei gestalten	1.7	2.5		
C 18 Inhalte für Suchmaschinen optimieren	2.3	3.3		
C 19 Rechtliche Rahmenbedingungen einhalten	3.0	3.9		
D 20 Webkonferenzen zweckmässig nutzen	2.7	3.2		
D 21 Dokumente kooperativ erstellen	3.2	3.7		
D 22 Sich an Social Media beteiligen	3.4	3.3		
D 23 Social Media betreuen	2.5	2.8		
D 24 Sich am Fachdiskurs beteiligen	2.4	2.7		
E 25 Online-Identität aufbauen und pflegen	3.2	3.2		
E 26 Selbstreflexion durchführen	2.1	2.7		
F 27 Eigene Infrastruktur vor Angriffen schützen	3.1	4.3		
F 28 Eigene Daten regelmässig sichern	3.4	4.1		

Abbildung 2: Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen sortiert nach Kompetenzfeldern aus der Sicht der Wirtschaft

Die Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen aus Sicht der Wirtschaft bezieht sich auf die Mitarbeitenden, kann aber stellvertretend für die von der Wirtschaft nachgefragten Kompetenzen der Studierenden betrachtet werden.

Im Fragebogen lauten die Fragen zum Niveau und zur Wichtigkeit für alle 26 Kompetenzen so:
Wie schätzen Sie ...

- ... Ihr momentanes Niveau dieser digitalen Kompetenz Ihrer Mitarbeitenden ein?
- ... die Wichtigkeit dieser digitalen Kompetenz Ihrer Mitarbeitenden ein?

Die Antworten erstrecken sich über 5 Ausprägungen: 1 sehr unwichtig bis 5 sehr wichtig.

Der höchste Wert für das eingeschätzte **Niveau** liegt bei der Kompetenz "A 06 Arbeitstechniken einsetzen" (4.0 auf einer Skala von 1 bis 5).

Der höchste Wert für die eingeschätzte **Wichtigkeit** liegt ebenfalls bei der Kompetenz "A 06 Arbeitstechniken einsetzen" (4.6 auf einer Skala von 1 bis 5).

Der grösste **Gap** zwischen eingeschätztem Niveau und eingeschätzter Wichtigkeit liegt bei der Kompetenz "F 27 Eigene Infrastruktur vor Angriffen schützen".

Quantitative Analyse: Top Five der digitalen Kompetenzen der Wirtschaft im Vergleich

Wirtschaft (n = 71)	Niveau	Wichtigkeit	Minimum = 1	Maximum = 5	Gap W-N
A I 06 Arbeitstechniken einsetzen	4.0	4.6		
A I 03 Informationen suchen und beurteilen	3.6	4.3		
C I 14 Inhalte mediengerecht aufbereiten	3.6	4.2		
B I 13 Daten und Strukturen visualisieren	3.4	4.0		
D I 22 Sich an Social Media beteiligen	3.4	3.3		

Abbildung 3: Top Five (Niveau) der digitalen Kompetenzen aus der Sicht der Wirtschaft

Die Top Five (Niveau) der digitalen Kompetenzen aus Sicht der Wirtschaft sind:

- A 06 Arbeitstechniken einsetzen
- A 03 Informationen suchen und beurteilen
- C 14 Inhalte mediengerecht aufbereiten
- B 13 Daten und Strukturen visualisieren
- D 22 Sich an Social Media beteiligen

Wirtschaft (n = 71)	Niveau	Wichtigkeit	Minimum = 1	Maximum = 5	Gap W-N
A I 06 Arbeitstechniken einsetzen	4.0	4.6		
A I 03 Informationen suchen und beurteilen	3.6	4.3		
F I 27 Eigene Infrastruktur vor Angriffen schützen	3.1	4.3		
C I 14 Inhalte mediengerecht aufbereiten	3.6	4.2		
F I 28 Eigene Daten regelmässig sichern	3.4	4.1		

Abbildung 4: Top Five (Wichtigkeit) der digitalen Kompetenzen aus der Sicht der Wirtschaft

Die Top Five (Wichtigkeit) der digitalen Kompetenzen aus Sicht der Wirtschaft sind:

- A 06 Arbeitstechniken einsetzen
- A 03 Informationen suchen und beurteilen
- F 27 Eigene Infrastruktur vor Angriffen schützen
- C 14 Inhalte mediengerecht aufbereiten
- F 28 Eigene Daten regelmässig sichern

Der Vergleich der Ränge der der Top Five der Wirtschaft (**Niveau**) mit den Rängen der Dozierenden und der Studierenden zeigt eine vollständige Übereinstimmung bei Rang 1 und 2. Die beiden obersten Ränge werden bei allen drei Gruppen durch die Kompetenzen "A 06 Arbeitstechniken einsetzen" und "A 03 Informationen suchen und beurteilen" belegt. Die geringste Übereinstimmung zeigt sich beim Rang der Kompetenz "D 22 Sich an Social Media beteiligen". Bei der Wirtschaft liegt das eingeschätzte Niveau dieser Kompetenz auf Rang 5, bei den Dozierenden auf Rang 16 und bei den Studierenden auf Rang 3.

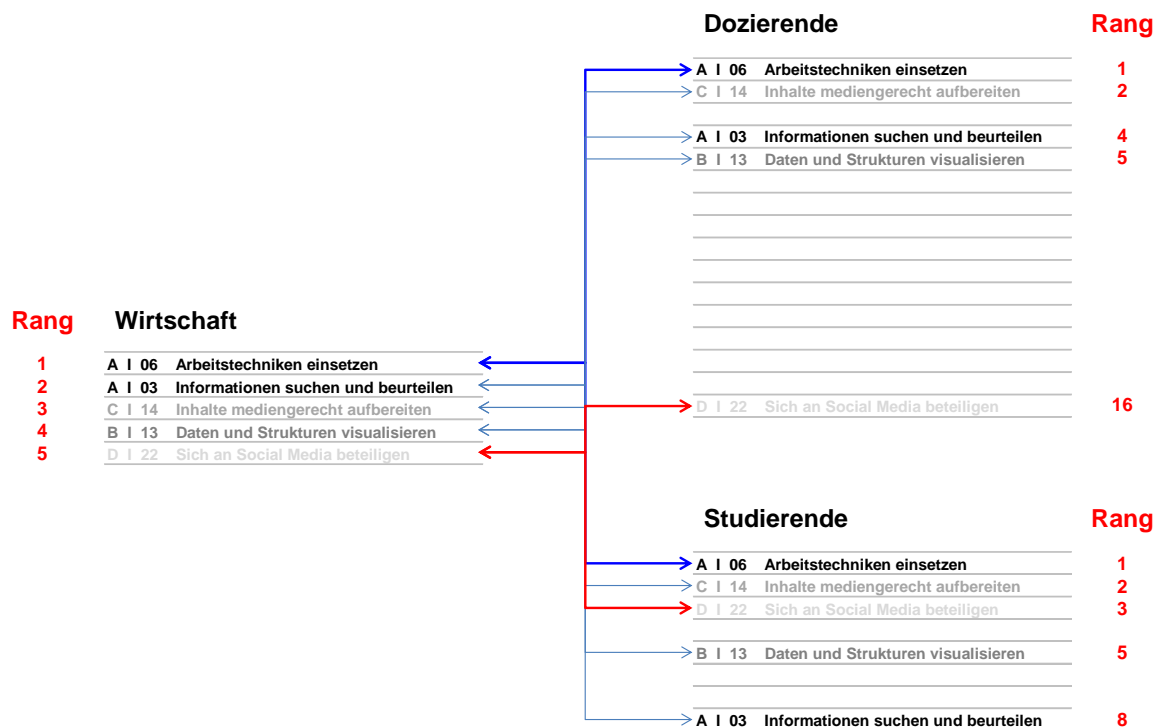


Abbildung 5: Ränge der Top Five der Wirtschaft (**Niveau**) der digitalen Kompetenzen im Vergleich mit den Rängen der Dozierenden und der Studierenden

Quantitative Analyse: Top Five der digitalen Kompetenzen der Wirtschaft im Detailvergleich

	Niveau	Wichtigkeit	Gap W-N	Rang
Wirtschaft	4.0	4.6	0.6	1
Dozierende	4.3	3.9	-0.4	1
Studierende	4.4	4.3	-0.1	1

Tabelle 1: Top 1 der Wirtschaft in Bezug auf Niveau: Arbeitstechniken einsetzen

Alle drei Anspruchsgruppen schätzten die Kompetenz „Arbeitstechniken einsetzen“ als digitale Kompetenz mit dem höchsten Niveau ein. Interessanterweise schätzen die Dozierenden hier ihre eigenen Kompetenzen höher ein, als deren Wichtigkeit für ihre Arbeit. Sie verstehen sich als Fachleute, die professionell mit vorhandenen digitalen Mitteln umgehen und diese im Unterricht weitergeben. Auffallend ist zudem, dass die Studierenden hier ihr Niveau höher einschätzen, als die Wirtschaft das Niveau ihrer Mitarbeitenden.

	Niveau	Wichtigkeit	Gap W-N	Rang
Wirtschaft	3.6	4.3	0.7	2
Dozierende	3.9	4.3	0.4	4
Studierende	3.6	4.3	0.7	8

Tabelle 2: Top 2 der Wirtschaft in Bezug auf Niveau: Informationen suchen und beurteilen

Die Kompetenz „Informationen suchen und beurteilen“, wird von allen drei Anspruchsgruppen gleich wichtig eingeschätzt. Zudem gibt es aus Sicht der Wirtschaft und der Studierenden deutliche Unterschiede zum vorhandenen Niveau.

Der Gap zwischen Wichtigkeit und Niveau ist aus Sicht der Wirtschaft und der Studierenden gleich gross (0.7) und deutlich grösser als bei den Dozierenden (0.4). Auch hier kann davon ausgegangen werden, dass die Dozierenden sich als Fachleute in diesem Bereich verstehen, weil einerseits das Niveau am höchsten ist im Vergleich mit den anderen Gruppen und andererseits der Gap am kleinsten.

	Niveau	Wichtigkeit	Gap W-N	Rang
Wirtschaft	3.6	4.2	0.6	3
Dozierende	4.2	4.3	0.1	2
Studierende	4.1	4.3	0.2	2

Tabelle 3: Top 3 der Wirtschaft in Bezug auf Niveau: Inhalte mediengerecht aufbereiten

Auch die Kompetenz „Inhalte mediengerecht aufbereiten“ wird von allen drei Anspruchsgruppen gleich wichtig eingeschätzt. Zudem gibt es aus Sicht der Wirtschaft einen deutlichen Unterschied zum vorhandenen Niveau. Wieder sind bei den Dozierenden das höchste Niveau und der geringste Gap zu finden.

	Niveau	Wichtigkeit	Gap W-N	Rang
Wirtschaft	3.4	4.0	0.6	4
Dozierende	3.8	3.8	0.0	5
Studierende	3.8	4.1	0.3	5

Tabelle 4: Top 4 der Wirtschaft in Bezug auf Niveau: Daten und Strukturen visualisieren

Bei der Kompetenz „Daten und Strukturen visualisieren“ sieht die Wirtschaft einen deutlichen Gap zwischen der Wichtigkeit und dem vorhandenen Niveau der Mitarbeitenden.

	Niveau	Wichtigkeit	Gap W-N	Rang
Wirtschaft	3.4	3.3	-0.1	5
Dozierende	3.0	2.9	-0.1	16
Studierende	4.0	3.2	-0.8	3

Tabelle 5: Top 5 der Wirtschaft in Bezug auf Niveau: Sich an Social Media beteiligen

Bei der Kompetenz „Sich an Social Media beteiligen“ sieht die Wirtschaft keine Lücke zwischen Niveau und Wichtigkeit. Dozierende schätzen ihr Niveau sehr tief ein (Rang 16) und unterschätzen die Wichtigkeit. Studierende schätzen ihr Niveau höher ein als die Wichtigkeit für Studium und Beruf.

An dieser Stelle muss angemerkt werden, dass die Operationalisierung der Kompetenz "Sich an Social Media beteiligen" aus methodischer Sicht zu wenig erschöpfend ist, um valide Aussagen zu allen Aspekten von "Social Media" zu erzeugen.



Abbildung 6: Ausschnitt aus dem Fragebogen für die Wirtschaft

Wie aus dem Ausschnitt aus dem Fragebogen für die Wirtschaft ersichtlich ist, werden mögliche Einschätzungen zu Unterdimensionen des Einsatzes von *Social Media* nicht befragt.

Die Bedeutung der Beispiele *Social Media nutzen* ist je nach Kontext verschieden: Nutzen im Sinne von *Personal Skills*, Nutzen im Sinn eines Marketinginstruments usw.

Für den erneuten Einsatz des Instruments im Längsschnitt kann eine Erweiterung der Frage(n) zur Nutzung von *Social Media* sinnvoll sein.

Fazit: Die wichtigsten digitalen Kompetenzen aus Sicht der Wirtschaft sind: 1. Arbeitstechniken einsetzen, 2. Informationen suchen und beurteilen, 3. Inhalte mediengerecht aufbereiten, 4. Daten und Strukturen visualisieren und 5. Sich an Social Media beteiligen. Ein Vergleich mit den Anspruchsgruppen der Dozierenden und der Studierenden zeigt eine grosse Übereinstimmung. Einzig bei der Einschätzung der Social Media gehen die Einschätzungen weit auseinander.

Qualitative Analyse: Digitale Kompetenzen aus Sicht der Wirtschaft

Gemäss Aussagen der HR-Verantwortlichen der befragten Unternehmen sollen die Studierenden folgende Eingangskompetenzen mitbringen (vgl. Anhang [09]):

1. Affinität zu und Bereitschaft für Innovationen im digitalen Bereich;
2. Sicherer Umgang mit E-Planungs- und Kollaborationstools wie z.B. Outlook und DropBox;
3. Fähigkeit, mit mehreren Info-Quellen und möglichen Störfaktoren umzugehen.

Die Fähigkeit unserer Hochschulabgänger, digital zu arbeiten, wurde mehrheitlich gelobt.

Interessant ist die Einschätzung der Social-Medien in Zusammenhang mit Bewerbungen. Social Media werden als wenig relevant eingeschätzt. Da die meisten Bewerbungen über eine Online-Datenbank eingegeben werden müssen, gelten nach wie vor die akademischen Qualifikationen und die berufliche Erfahrung. Portfolio-Assessments und Video-Vorstellungen sind nicht erwünscht.

Fazit: Die Arbeitgeber wünschen sich Absolventen, die mit grossen Datenmengen umgehen können. Das heisst: Informationen sammeln, filtern, analysieren, visualisieren und online zusammenarbeiten.

Qualitative Analyse: Digitale Kompetenzen aus Sicht der Dozierenden

Die Dozierenden haben mehrfach wiederholt, dass die digitalen *Kompetenzen der Studierenden* sehr heterogen sind und dass sie nicht einfach vorausgesetzt werden können. Schwächen identifizieren die Dozierenden bei den Studierenden insbesondere bei der *Suche und Auswahl von Online-Informationen*. Verbesserungspotential sehen sie vor allem bei der Qualität der Quellen und der Sorgfalt im Umgang mit diesen Quellen. Die Dozierenden vermissen einen kritischen Umgang mit den Informationen, die Google und Wikipedia bieten.

In einzelnen Modulen fehlt es an *fachspezifischen digitalen Kompetenzen* im Umgang mit Tabellenkalkulation (z.B. Excel), Content Management Systemen (z.B. WordPress) oder Umfragetools (z.B. Unipark). Andere Themen müssen im Lehrplan mehr Gewicht bekommen, zum Beispiel Big Data.

Die eigenen digitalen Kompetenzen schätzen die Dozierenden selber ebenfalls als sehr heterogen ein, sowohl in Bezug auf Personen als auch in Bezug auf Teilkompetenzen. Insgesamt schreiben sich die *Dozierenden eher wenig Erfahrung und Know-how* im Umgang mit digitalen Medien zu.

Im Gegensatz dazu stehen die Erfahrungen von einzelnen Dozierenden, die in *Blended Learning* Projekten Erfahrung und praktisches Wissen in der Konzeption und Erstellung von Lernmaterialien gesammelt haben. Hier stellt sich die Frage, wie das erworbene Wissen am besten unter Kolleginnen und Kollegen weitergegeben werden kann.

Eher skeptisch sind die Dozierenden beim Einsatz von Social Media im Unterricht. Hier äussern sie öfters Bedenken, dass der Mehrnutzen nicht ersichtlich sei oder dass die vielen Tools zu einer Verzettlung und zur Verdrängung von Inhalten führten.

Fazit: Die Dozierenden schätzen die digitalen Kompetenzen der Studierenden und der Dozierenden als sehr heterogen ein. Sie betonen aber, dass der gezielte Einsatz von digitalen Medien zu einem zeitgemässen Unterricht gehört.

Qualitative Analyse: Digitale Kompetenzen aus Sicht der Studierenden

Für die meisten Studierenden ist die Google-Suche das Tor zu Informationen im Internet. Nur bei grösseren Arbeiten werden zusätzliche Online-Quellen einbezogen. Die Studierenden sind sich der Probleme des Daten- und Persönlichkeitsschutzes kaum bewusst und geben ihre Daten her, wenn sie dafür Online-Dienstleistungen erhalten. Für Gruppenarbeiten wird ausschliesslich Dropbox genutzt und die Termine werden über WhatsApp koordiniert. Die Hälfte der befragten Studierenden führt allerdings noch eine Agenda auf Papier. Eigene Defizite sehen die Studierenden vor allem bei der digitalen Erhebung und Auswertung von Daten.

3.3. Digitale Kultur

Qualitative Analyse: Digitale Kultur aus Sicht der Dozierenden

Die meisten Dozierenden erwarten keine fundamentale Änderung im Bereich der Didaktik und sehen die digitalen Medien als zweckmässige *Ergänzung des Präsenzunterrichts*. Kritisch anzumerken wäre hier, dass im Moment ein Wechsel des Leitmediums stattfindet, der von Dozierenden noch unterschätzt wird.

Der Präsenzunterricht wird als Markenzeichen der Fachhochschule betrachtet. Hier sehen mehrere Dozierende auch die Gefahr, dass die digitalen Medien zu einer Anonymisierung des Studiums führe.

Gemäss den Dozierenden soll der Einsatz der digitalen Medien in enger Verbindung mit den Fachinhalten gefördert werden, so dass die Arbeitsweise im Unterricht möglichst nahe an den Einsatz der digitalen Medien im *Berufsumfeld* kommt.

Mehrfach wurde die *Entwicklung eines Anforderungsprofils für Dozierende* gewünscht, wobei die erforderlichen digitalen Kompetenzen je nach Fachrichtungen spezifiziert werden sollen.

Die digitalen Medien ermöglichen und erfordern eine gezieltere Nutzung des Online- und des Offline-Kanals als Präsenzunterricht. Erweiterte *Unterrichtsformen von Blended Learning* wie Flipped Classroom, Online-Fallstudien, vorbereitende Lehrfilme oder der Einbezug von externen Dozierenden über Webkonferenzen werden als sinnvolle Erweiterung angesehen. Bei diesen erweiterten Lehr- und Lernformen sollten vermehrt Pilotversuche und Feldtests durchgeführt werden.

Digitale Medien bieten besonders für die Weiterbildung zahlreiche Vorteile. Einerseits ermöglichen sie das orts- und zeitunabhängige Lernen, andererseits stellen sie auch einfache *Kontakt- und Vernetzungsmöglichkeiten* über den eigentlichen Unterricht hinaus zur Verfügung. Fachliche Blogs und Communities bieten die Chance, Kompetenz in bestimmten Themengebieten auch gegen aussen zu zeigen.

Mehrfach empfehlen die Dozierenden auch die Einführung des *papierlosen Unterrichts*. Die Studierenden erhalten dabei die Unterlagen in elektronischer Form. Dies ermöglicht die einfache Bearbeitung, Vernetzung und Weiterverwendung von Inhalten. Die Reduktion des Papierverbrauchs ist nicht nur aus didaktischer, sondern auch aus ökologischer Sicht sinnvoll. Allerdings benötigt der papierlose Unterricht auch eine entsprechende Informatik-Infrastruktur.

Ein allgemeiner Wunsch ist die Möglichkeit, *Prüfungen in elektronischer Form durchzuführen* und dabei Standardsoftware wie Word, Excel usw. zu nutzen. Mehrstündige Prüfungen auf Papier erscheinen angesichts der Digitalisierungen der Arbeitswelt zunehmend als anachronistisch.

Qualitative Analyse: Digitale Kultur aus Sicht der Studierenden

Die meisten Studierenden lernen immer noch am liebsten mit Papier und über Gespräche mit Kolleginnen und Kollegen. Teilweise werden auch YouTube-Filme zum Lernen benutzt, aber niemand von den befragten Studierenden hat je an einem MOOC teilgenommen. Die Studierenden nutzen Foren und Blogs in der Regel nur als Leser; nur zwei der zwölf befragten Studierenden erstellen auch eigene Blogbeiträge. Social Media werden fast ausschliesslich privat genutzt. Im 5. und 6. Semester nutzen die Studierenden Xing und LinkedIn, da sie sich darüber Kontakte für die Stellensuche erhoffen.

3.4. Digitale Infrastruktur

Qualitative Analyse: Digitale Infrastruktur aus Sicht der Dozierenden

Die meisten Dozierenden halten *Weiterbildungen* im Bereich der digitalen Kompetenzen für notwendig und sinnvoll. Eine wichtige Ergänzung ist dabei, dass die Bedürfnisse individuell sehr unterschiedlich sind, sowohl was die Inhalte als auch die Form der Weiterbildung betrifft.

Neben der Weiterbildung wünschen sich die Dozierenden zusätzliche Ansprechpersonen für die Entwicklung von digital unterstützten Lernszenarien. Die Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Lehren und Lernen (ZLL) wird von den Dozierenden ausnahmslos gelobt. Trotzdem werden *Ansprechpersonen* für digitale Kompetenzen gewünscht, die den Kontext des Departements Wirtschaft besser kennen und örtlich und zeitlich besser verfügbar sind.

Ein weiteres Desiderat der Dozierenden ist, dass das Wissen zum E-Learning usw. besser sichtbar und verfügbar ist. Gewünscht ist eine Auslegeordnung zu vorhandenen Projekten und Kontaktpersonen und eine gut strukturierte Plattform. Eine solche *Online-Plattform* soll als erste Anlaufstelle für Fragen rund um die digitale Kultur in der Lehre dienen.

Qualitative Analyse: Digitale Infrastruktur aus Sicht der Studierenden

Die Studierenden beschwerten sich häufig über die Lernplattform ILIAS. Sie kritisieren beispielsweise, dass ILIAS nicht benutzerfreundlich und die Suche unbrauchbar sei. Sie kennen die weitergehenden Funktionen von ILIAS wie Arbeitsgruppen meistens nicht. Die typische Arbeitsumgebung der Studierenden bei der Online-Kooperation besteht aus DropBox und Microsoft-Office-Programmen. Vereinzelt arbeiten die Studierenden auch mit GoogleDrive. Probleme bereitet manchmal auch die Kompatibilität zwischen Mac- und Windows-Betriebssystemen.

4. Empfehlungen und Massnahmen des Projektteams

4.1. Kompetenzprofile

Die Beschreibung der 26 digitalen Kompetenzen in den sechs Kompetenzfeldern des HSLU-W-Kompetenzmodells bietet eine gute Grundlage für die Beschreibung der Kompetenzprofile für Studierende und Dozierende (vgl. Anhang [03]).

Kompetenzprofil Studierende

Im Moment gibt es an der HSLU-W keine Übersicht, welche digitalen Kompetenzen in welchen Modulen vermittelt werden. Die digitalen Kompetenzen sollten aber im Curriculum mit Schwerpunkten abgebildet und in den Modulbeschrieben verankert werden. Dazu müssen allenfalls einzelne Modulbeschriebe ergänzt werden. Die Fachgruppen sollen für die einzelnen Module festlegen, welche digitalen Kompetenzen in welchem Umfang zu den Lernzielen gehören. Zudem soll „Big Data Analytics“ als eigener Unterrichtsgegenstand – im Sinne einer Differenzierung zu anderen Hochschulen - ins Curriculum aufgenommen werden.

Kompetenzprofil Dozierende

Für Dozierende soll ein allgemeines Anforderungsprofil für digitale Kompetenzen festgelegt werden. Die Fachgruppen können dann zusätzliche Anforderungen für ihre Module vorschreiben. Die digitalen Kompetenzen der Dozierenden sollen bei den Mitarbeitergesprächen thematisiert werden, so dass Weiterbildungsmassnahmen geplant werden können. Den Dozierenden stünde dann eine gewisse Zeit, z.B. drei Jahre, zur Verfügung, um fehlende Kompetenzen zu erwerben. Bei Neuanstellungen ist zudem auf das Anforderungsprofil für digitale Kompetenzen zu achten.

4.2. Leitlinien einer Strategie

Die digitalen Medien machen aus der Sicht des Projektteams keine fundamentale Änderung der Strategie der HSLU-W nötig. Die digitalen Medien sollen vielmehr als selbstverständliche Hilfsmittel beim Lernen und Arbeiten genutzt werden. Didaktisch sind digitale Medien eine zweckmässige Ergänzung des Präsenzunterrichts und eine Stütze des begleiteten Selbststudiums. Allerdings sollen die digitalen Kompetenzen im Curriculum sichtbar gemacht und stärker gefördert werden.

Blended Learning (Weiterführung)

Die Initiative zu Blended Learning soll weitergeführt werden (siehe dazu den HSLU E-Learning [10]). Wichtig ist dabei, dass nicht nur eine einmalige Projektfinanzierung gesprochen wird, sondern auch finanzielle Mittel zur Pflege und Weiterentwicklung der digitalen Lernmaterialien bereitgestellt werden. Auch der Präsenzunterricht kann didaktisch durch digitale Elemente angereichert werden: vgl. Flipped Classroom, Online-Fallstudien, Lehrfilme oder der Einbezug von externen Dozierenden über Webkonferenzen.

Papierloser Unterricht

Aus Sicht der Projektgruppe ist der papierlose Unterricht didaktisch und ökologisch ein sinnvolles Ziel. Das Lernen mit digitalen Unterlagen, d.h. das Annotieren, Zusammenfassen, Austauschen, Weiterverarbeiten usw. von Informationen in digitaler Form, soll früh im Studium vermittelt werden (vgl. Modul Informationsmanagement).

Zunächst muss diese Frage auf der Hardware-Ebene geklärt sein. Studenten brauchen Geräte, die PDF und ähnliches auf dem Bildschirm bearbeiten und abspeichern können (vgl. Anhang PDF-Reader_Najzer [11]). Auf Schulebene braucht es die verbindliche Vorgabe, dass ALLE Skripte auf ILIAS hochgeladen werden. Die rechtlichen Grundlagen dazu liefert unser Merkblatt [12]. Nicht zuletzt muss die Frage der Kopierpauschale angegangen werden. Wir sind überzeugt, dass eine papierlose Schule nicht nur modern erscheint, sondern auch E-Kollaboration fördert und einen bedeutenden Beitrag zur Nachhaltigkeit leistet.

Elektronische Prüfungen

Sowohl bei Studierenden als auch bei Dozierenden ist es ein alter Wunsch, Prüfungen elektronisch ablegen zu können. Zumindest Standardsoftware für Textbearbeitung und Tabellenkalkulation sollten in zeitgemässen Prüfungen genutzt werden können. Falls es für die HSLU-W zu aufwändig ist, eine eigene Infrastruktur für elektronische Prüfungen einzurichten, sollte sie sich zusammen mit anderen Hochschulen für eine übergreifende Lösung einsetzen. Das Bedürfnis nach elektronischen Prüfungen ist offensichtlich.

Lehrpreis Digitale Kompetenz

Das Projektteam empfiehlt, einen Lehrpreis für Digitale Kompetenz (Anhang [13]) auszuschreiben. Der Lehrpreis anerkennt einerseits den nachhaltigen Einsatz von digitalen Medien im Unterricht, andererseits unterstützt er die Innovation im Unterricht. Eine dritte Sparte des Lehrpreises erlaubt es der Schulleitung, einen eigenen Schwerpunkt zu setzen, z.B. das beste Projekt im Bereich digitales Lehren und Lernen. Der Lehrpreis wird jedes Jahr verliehen, möglicherweise an der Hochschulkonferenz, und ist mit AACSB-Punkten dotiert. Die Auswahl könnte durch den Koordinator Digitale Kompetenz, die Faculty Commission, die SL und einer Mischung aus Feedbacks von Studierenden, Dozierenden oder der SL erfolgen. Der Lehrpreis unterstützt auch den Standard 12 bei der AACSB-Akkreditierung.

Social Media für Absolventen der Studienrichtungen

In einzelnen Studienrichtungen wurden mit dem Einsatz von Social Media sehr gute Erfahrungen gesammelt, vor allem bei dem IFZ. Social Media ermöglichen hier einen fachbezogenen Diskurs zwischen Studierenden, Dozierenden und Alumni über den Studienabschluss hinaus. Die Projektgruppe empfiehlt allen Studienrichtungen, einen Social-Mediakanal einzurichten, um Netzwerke zwischen Studierenden und Alumni derselben Studien- und Fachrichtungen zu etablieren.

Merkblatt Urheberrecht

Das CC Management & Law hat im Rahmen des vorliegenden Projekts ein Merkblatt mit Fragen und Antworten für den täglichen Umgang der Dozierenden mit Urheberrechten erstellt (Anhang [12]). Das Merkblatt soll aufgrund von Fragen, welche Dozierende an das Team des CC Management & Law senden können, jährlich aktualisiert werden (Anhang [14]). Die Umsetzung des neuen Merkblatts für Dozierende wird begleitet vom CC M&L, das gleichzeitig ein neues Merkblatt für Studierende erschaffen soll.

CAS Digitale Kompetenz

Die Interviews mit Dozierenden haben gezeigt, dass ein eigener CAS Digitale Kompetenz für Berufsleute durchaus ein attraktives Weiterbildungsangebot sein könnte, sowohl für Mitarbeitende als auch für Berufsleute ausserhalb der HSLU-W, die merken, dass sich die Arbeitswelt rasant ändert und dass digitale Kompetenzen im Berufsalltag helfen, Informationen zu suchen, verwalten,

weiterzuverarbeiten und in der Zusammenarbeit zu nutzen. Das Projektteam schlägt deshalb vor, die Einführung eines CAS Digitale Kompetenz zu prüfen.

4.3. Support

Projektleitung Digitale Kompetenz

Eine neue Teilzeitstelle „Projektleitung Digitale Kompetenz“ soll konkrete Projekte im Bereich digitale Kultur initiieren und realisieren. Die Hauptaufgaben der Projektleitung wären,

- die bestehenden E-Learning-Projekte in der Aus- und Weiterbildung laufend zu erheben;
- die Projektdatenbank zu pflegen;
- die Fachgruppen und Studienrichtungsverantwortlichen bei der Entwicklung von E-Learning zu unterstützen;
- am jährlichen Treffen der E-Learning-Community mitzuarbeiten;
- als Bindeglied zum ZLL und den anderen Departementen zu wirken;
- die Steuerung und das Controlling von E-Learning-Projekten zusammen mit der Schulleitung und Faculty Commission durchzuführen.

Vorgeschlagene Ressourcen: 200 Std pro Jahr, ca. 10% Arbeitspensum. Das Pensum ist pauschal zu verstehen. Nur zusätzliche Arbeit, die auswärts vergeben müsste, wird verrechnet. Zuständig ist der jeweilige Prorektor.

Ansprechpersonen in den Fachgruppen

Die fachgruppenspezifischen Ansprechpersonen sollen Erfahrung mit den digitalen Medien weitergeben oder zusätzliche Informationen und Kontakte vermitteln. Idealerweise bieten sie auch interne Weiterbildungen an, die genau den Bedürfnissen der Fachgruppe entsprechen. Dies könnten Dozierende, aber auch Mitarbeitende aus dem Mittelbau sein, die die nötigen digitalen Kompetenzen aufweisen. Ihr Aufwand müsste im Pensum berücksichtigt werden.

Weiterbildung in digitalen Kompetenzen

Die Weiterbildungsangebote sollen Dozierende dabei unterstützen, das angestrebte Kompetenzprofil zu erreichen. Da die Vorkenntnisse und Bedürfnisse der Dozierenden aber sehr unterschiedlich sind, braucht es angemessene Weiterbildungsformate: z.B. themenzentrierte Weiterbildung in Fachgruppen, Mittagsforen, Qualitätsentwicklungskreis, Microlearning. Digitale Kompetenz sollte auch als Thema bzw. Modul in den bestehenden Zertifikatskurs Hochschuldidaktik aufgenommen werden.

4.4. Wissensmanagement

Ein umfassendes Wissensmanagement an der HSLU-W zu entwickeln, ist eine sehr anspruchsvolle Aufgabe und müsste Bereiche wie Menschen-Technik-Organisation, Forschung-Lehre-Dienstleistung, Austausch zwischen Instituten usw. umfassen. Das Projektteam schlägt hier vier Massnahmen vor, die die digitale Kultur betreffen:

Plattform für Online-Kooperation mit externen Partnern

ILIAS wird nach wie vor als offizielle Lehr- und Lernplattform genutzt, allerdings vor allem als Dokumentenablage. Sobald es um Online-Kooperation geht, weichen Studierende und Dozierende

auf andere Plattformen wie Dropbox oder Google Drive aus. Alternativen der Hochschule wie SharePoint Projektsites oder Switchdrive sind kaum bekannt. Das Problem betrifft nicht nur die Lehre sondern auch andere Leistungsbereiche wie die Forschung und Dienstleistung. Zudem besteht ein Wissensdefizit, wie Online-Kooperation effizient gestaltet wird (Projektmanagement, Dateimanagement, Versionskontrolle usw.). Hier sollte die HSLU-W Empfehlungen (z.B. Merkblatt) abgeben und die digitalen Kompetenzen stärken.

Inventar E-Learning-Netzwerk im Bachelor

Das Inventar „Netzwerk der Digitalen Kompetenzen“ macht E-Learning-Projekte in der Bachelor-Ausbildung als Netzwerk sichtbar. Die Software bietet die Möglichkeit, Projekte nach Tags und Kategorien zu sortieren (<https://webbrain.com/u/1941>). Die E-Learning-Projekte können sowohl nach Fachgruppen und Studienrichtung, nach den Kategorien des JISC-Modells oder nach dem HSLU-W-Kompetenzmodells dargestellt werden. Die Sortierung nach HSLU-W-Kategorien zeigt, dass die meisten E-Learning-Projekte der Vermittlung von Fachwissen dienen, jedoch nur wenige der Problemlösung oder der Selbstreflexion. Dies gibt den Fachgruppen und Studienrichtungen Hinweise zur Planung von künftigen Projekten.

E-Learning-Wiki

An der HSLU-W wurden über 15 Projekte in Blended-and-Distance-Learning realisiert. Obwohl in den Projekten viel Wissen in E-Learning-Didaktik aufgebaut wurde, ist das Wissen im Moment nur in einer gedruckten Dokumentation zugänglich (vgl. Anhang [10]). Möglich wäre eine Dokumentation von E-Learning-Projekten auf einer Online-Plattform, auf der neben den Projekten der HSLU-W auch Projekte und Ansprechpartner von anderen Departementen aufgeführt und weitergehende Informationen zu E-Learning-Didaktik in strukturierter Form angeboten werden. Best-Practice-Beispiele aus dem HSLU-Kontext sollten zudem an der Hochschulkonferenz oder –klausur vorgestellt werden. Ziel des Wikis ist die Definitionen von Begriffen wie MOOCs, Flipped Learning, E-Assessment festzuhalten und für Dozierende zugänglich zu machen.

Vernetzung E-Learning-Community HSLU

Aus der Arbeit des Projektteams sind zwei schulübergreifende Projekte entstanden. Das erste ist die Zusammenarbeit mit Urs Grüter (HSLU T&A) und dem ZLL, die ein ähnliches Kompetenzinventar aufbauen und verlinken möchten. Diese Zusammenarbeit ist aus dem Lehrgang Exzellenz in der Lehre entstanden.

2015 hat sich die E-Learning-Community der HSLU bereits zum dritten Mal getroffen. Bisher hat Markus Hodel (HSLU-W) diesen Anlass organisiert. Ab 2016 wird das ZLL unter der Leitung von Marco Sommer für die Durchführung verantwortlich sein. Das nächste Treffen der E-Learning-Community findet am 15. Juni um 13.30 Uhr statt. Weitere Infos werden demnächst auf dem ZLL-Blog veröffentlicht.

4.5. Steuerung und Controlling

Projektsteuerung und -controlling

Das Projektteam schlägt vor, für die Koordination der Projekte eine Projektleitung Digitale Kompetenz zu benennen. Die Hauptaufgabe dieser Stelle besteht darin, die Priorisierung von Projekten zu definieren und diese voranzutreiben.

Teilprojekte

Zur Priorisierung von Teilprojekten hat das Projektteam ein Tool entworfen. Dieses dient der Strukturierung der Teilprojekte (Verantwortlichkeiten, Meilensteine, Deliverables) sowie dem kontinuierlichen Monitoring.

Masterplan (Beispiel)

Projekt	2016				2017												
	Sept	Okt	Nov	Dez	Jan	Feb	März	April	Mai	Juni	Juli	Aug	Sept	Okt	Nov	Dez	
1. Priorität																	
Umfrage DK WB	Analyse																
Umfrage DK MSc	Initialisierung				Analyse				Design				Realisierung				
CAS Digitale Kompetenz	Ini.	Analyse/Design			Rea.	Syst.	Pilot	Ausbreitung			Release 2 in Planung						
2. Priorität																	
Controlling FG & SR	Analyse																
E.Learning-Plattform	Ana.	Pilot			Analyse / Realisierung			Ausbreitung			Systemtest				Pilot	Ausbreitung	
Dezentrale Projekte																	
Merklblatt Studierende	Design				Realisierung				Systemtest				Pilot	Ausbreitung			
Papierlose Schule (Prüfung, Skripte)	Des.	Realisierung			Systemtest			Pilot			Ausbreitung						
Social-Medien Alumni	Ana.	Design			Realisierung			Systemtest			Pilot			Ausbreitung			
Phasenmodell:																	
	Geschätzte Projektdauer, Planung noch nicht erstellt																
	Projektbeginn / Projektende																
	Projektbeginn / Projektende ausserhalb Planhorizont																

AACSB Assurance of Learning

Gemäss Andreas Liebrich und Markus Rupp sollte ein Einbezug der digitalen Kompetenzen in die Assurance of Learning gemäss AACSB geprüft werden. Besonders attraktiv scheinen zwei Massnahmen: Die erste ist eine weitere Erhebung der digitalen Kompetenzen in der Weiterbildung und der Masters-Ausbildung, da empirische Fakten von grosser Bedeutung für die AACSB-Berichterstattung sind. Die Fachstelle „Empirical Methods“ könnte die Durchführung der Umfrage wieder übernehmen. Dies ist allerdings mit Kosten verbunden.

Die zweite Massnahme ist ein Lehrpreis, der eine Auszeichnung für den besten und / oder innovativsten Umgang mit digitalen Kompetenzen im Unterricht darstellt. Ein solcher Preis ist ein Qualitätsmerkmal, wie im AACSB-Standard 12 beschrieben.

5. Schlusswort

Digitale Kultur heisst nicht nur die Digitalisierung von Wissen. Lernen braucht nach wie vor Interaktion und Feedback zwischen Menschen. Das Projektteam hofft, dass man in zwei oder drei Jahren nicht mehr von Online-, E- oder Blended-Learning spricht, sondern einfach von guter Lehre – allerdings auch mit digitalen Mitteln.

Anhang

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Vier Quadranten einer digitalen Wissensgemeinschaft	6
Abbildung 2: Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen sortiert nach Kompetenzfeldern aus der Sicht der Wirtschaft	7
Abbildung 3: Top Five (Niveau) der digitalen Kompetenzen aus der Sicht der Wirtschaft	8
Abbildung 4: Top Five (Wichtigkeit) der digitalen Kompetenzen aus der Sicht der Wirtschaft	8
Abbildung 5: Ränge der Top Five der Wirtschaft (Niveau) der digitalen Kompetenzen im Vergleich mit den Rängen der Dozierenden und der Studierenden	9
Abbildung 6: Ausschnitt aus dem Fragebogen für die Wirtschaft.....	11

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Top 1 der Wirtschaft in Bezug auf Niveau : Arbeitstechniken einsetzen	10
Tabelle 2: Top 2 der Wirtschaft in Bezug auf Niveau : Informationen suchen und beurteilen	10
Tabelle 3: Top 3 der Wirtschaft in Bezug auf Niveau : Inhalte mediengerecht aufbereiten	10
Tabelle 4: Top 4 der Wirtschaft in Bezug auf Niveau : Daten und Strukturen visualisieren	11
Tabelle 5: Top 5 der Wirtschaft in Bezug auf Niveau : Sich an Social Media beteiligen	11

Quellenverzeichnis

Dokumente und Dateien: [Link zur Projektseite mit Anhängen](#)

- [01] Projektauftrag Digitale Kompetenz in der Lehre
- [02] JISC Digitale Kompetenz
- [03] Kompetenzprofil HSLU-W mit 6 Kompetenzfeldern
- [04] Systematik der Online-Umfrage mit 26 digitalen Kompetenzen
- [05] Quantitative Umfrage: Eigenschaften und Auswertung
- [06] Interviewleitfaden Dozierende
- [07] Antrag Poolthema Projektarbeit
- [08] Digitale Wissensgemeinschaften
- [09] Projektarbeit Digitale Kompetenz aus Sicht der Arbeitgeber
- [10] HSLU E-Learning
- [11] PDF-Reader Najzer
- [12] Merkblatt „Urheberrechte für Dozierende der HSLU – W“
- [13] Lehrpreis HSLU-W
- [14] Aktualisierung Merkblatt „Urheberrecht für Dozierende der HSLU-W“

Literatur und Links

- Analyse und Empfehlungen zum Teilprojekt „Digitale Kompetenz“ (Bericht der Hochschule Luzern, 2015)
- JISC
<https://jisc.ac.uk/>
- Online-Umfrage zu digitalen Kompetenzen
<https://survey.hslu.ch/evasys/online.php?pswd=LURWL>
- Hartmann: digitale Kompetenz
<http://www.digitalekompetenz.ch/>
- Netzwerk Digitale Kompetenz HSLU-W
<https://webbrain.com/u/1941>
- E-Learning-Wiki ZLL
<https://wiki.hslu.ch/lernenundlehren/Hauptseite>