

Didaktik-Kreativ-Workshop „Kaufmännische Berufsausbildung digital“



Bild: <http://www.eun.org/>

07.07.2021 — Online

Digitalisierung in der kaufmännischen Berufsbildung



Gefördert vom
Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Didaktik-Kreativ-Workshop zur Digitalisierung in der kaufmännischen Berufsbildung

Ziele des Workshops

Wie können mittels der Digitalisierung Lehr- und Lernprozesse in der kaufmännischen Ausbildung verbessert und gefördert werden?

Wie können kreative, digitale und digitalisierungsbezogene Lernsituationen exemplarisch gestaltet werden?

- ♦ Entwicklung innovativer didaktischer Szenarien anhand ausgewählter Themenbereiche
- ♦ Kollaboration mit verschiedenen Partnern der kaufmännischen Ausbildung (Lehrende, Auszubildende, Vertretende von Verbänden und Studienseminaren)
- ♦ Diskussion der Ergebnisse für den weiterführenden Austausch in Theorie und Praxis

Konzept des Didaktik-Kreativ-Workshops

- ♦ Digitization vs. Digitalization
- ♦ Herausforderungen: Perspektiven von Schulleitungen, Lehrer*innen und Ausbilder*innen
- ♦ „Thinking outside the Box“ beim Design von Lernsituationen: Ästhetik von Lernumgebungen, intendierte und beobachtete Kompetenzen, Mechanismen der Initiierung von Lernprozessen
- ♦ Skizzierung von innovativen digitalisierungsbezogenen Lern- und Ausbildungssettings für die Fachkräfte von morgen in multidisziplinären Arbeitsgruppen
- ♦ Weiterentwicklung der Ergebnisse durch iterative Schleifen
- ♦ Diskussion der erarbeiteten Ergebnisse in Kleingruppen sowie im Plenum

Ausgangslage und Ziele des Verbundprojektes

- ♦ Weites Begriffsverständnis zur „Digitalisierung“
- ♦ Arbeitsmarktveränderungen wie die Substituierung von Arbeitsplätzen, der Wegfall und die Entstehung von Berufen sowie die Veränderung von Tätigkeitsstrukturen und Qualifikationsanforderungen
- ♦ Ziel des Verbundprojektes ist die Analyse von Veränderungen kaufmännischer Arbeitsplätze und Tätigkeiten durch die Digitalisierung sowie die Identifizierung neuer Herausforderungssituationen, notwendiger neuer Kompetenzprofile und damit korrespondierender Lernprozesse

Kaufmännische Handlungskompetenz



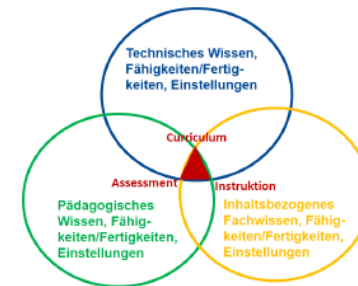
Skills



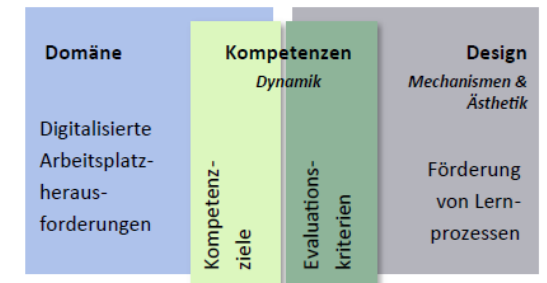
Knowledge



Attitudes



Design von (digitalen) Lerngelegenheiten



Didaktik-Kreativ-Workshop mit Lehrer:innen und Ausbilder:innen

Beispiel-Szenario: Erstellung einer Entscheidungsgrundlage für die Rekrutierung der in 5 Monaten in Rente gehenden Leiterin der Einkaufsabteilung unter Nutzung des ‚Active Sourcing‘

UNSER HEUTIGES ZIEL



AUFTRAG

Exploration didaktischer Komponenten zur Gestaltung (digitaler) Lehr-Lern-Gelegenheiten für kaufmännisches Bildungspersonal in Berufsschulen und Betrieben

Los geht's...

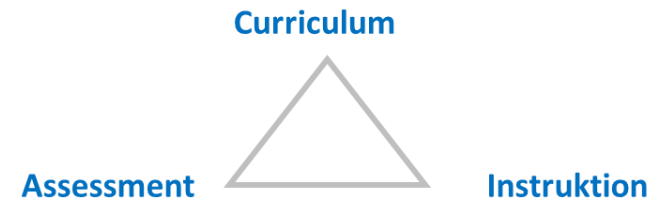
FALLSTUDIENBEARBEITUNG

Domänenanalyse im Rahmen unseres Digi-KaB-Projekts

Aufgabenstellung:
„Active Sourcing“



- **Zentrale Idee einer Social Media-Plattform im Hinblick auf den Recruiting-Process erkennen und darstellen (L; A)**
- **Entscheidung für eine Social-Media Plattform im Hinblick auf den Recruiting-Process durchführen (L; A)**
- Ziele, Vor- und Nachteile der unterschiedlichen ‚Active Sourcing‘-Plattformen diskutieren (L)
- Ziele und Nebenwirkungen des ‚Active Sourcing‘ identifizieren und im Hinblick auf den Auswahlprozess reflektieren (L)
- Alternative Tools (digitale oder analoge) zur Personalauswahl identifizieren (A)



- **Videoclip und Erklärvideos als Ausdrucksform für Lern-/Arbeitsergebnisse (L; A)**
- **Sammlung und Visualisierung der Leistungen (L; A):**
 - (a) in einem „e-Portfolio“ (L)
 - (b) als (digitales) Lerntagebuch (A)
- Ermittlung des Lerntransfers mit Übungseinheiten, u.a. auf Lernplattformen (A)

Arbeits-/Sozialform:

- **(virtuelle/analoge) Teamarbeit (L, A)**
- Recherche auf der Social Media-Plattform in Einzel-, Partner-, Gruppenarbeit oder in konkurrierenden Teams (L)

Arbeitsmittel/-technologien/Lerntools:

- **Erklärvideo, Videoclip und verschiedene kreative digitale Tools als Veranschaulichung von Lerninhalten, aber auch als Ausdrucks-/Präsentationsform (L, A)**
- **vorhandene PCs und Standard-Hard- und Software (L, A)**
- **reale Programme, die in der betrieblichen Praxis verwendet werden (L, A)**
- verschiedene digitale Tools
- **Kreativräume (L, A)**
- BYOD (L)
- Erstellen von Überblicks- und Entscheidungsmatrizen (z.B. mit Excel) (L)
- Analoge/virtuelle Räume zum Erfahrungsaustausch (A)
- Notebooks (A)
- Elevator-Pitches und andere digitale Tools als innovative/kreative Ausdrucks-/Präsentationsform für das Lern-/Arbeitsergebnis (A)

Gelingsbedingungen

