

## 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

[Digi-KaB]  
Digitalisierung in der  
kaufmännischen Berufsbildung

## 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, Ausbildende, Vertretende von Verbänden und Studienseminalen)
- ◆ 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

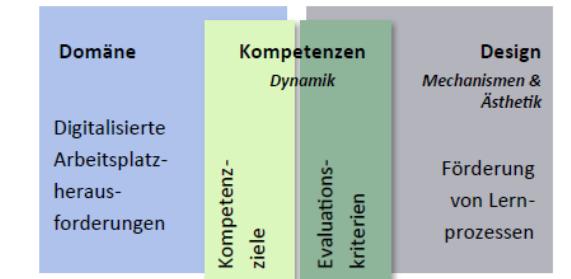
### Ausgangslage und Ziele des Verbundprojektes

- ◆ 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



### Design von (digitalen) Lernegelegenheiten



# 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**



**AUFTAG**

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)

**Curriculum**



**Assessment**

- 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)

**Instruktion**

**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/creative Ausdrucks-/Präsentationsform für das Lern-/Arbeitsergebnis (A)

# Gelingensbedingungen

