

A man with a goatee, wearing a dark suit jacket over a light blue shirt, is smiling and looking towards the camera. He is positioned on the right side of the frame. The background is a complex, glowing blue network of lines and nodes, resembling a digital or neural network, with some nodes appearing as bright white or yellow points. The overall aesthetic is high-tech and digital.

„Erfolgsfaktor(en) im Selbststudium 2.0“
Digitale Kompetenzen - Selbststudium und Kollaboration 4.0

Dipl.-Kfm. & M. A. WiPsy, Moritz Meißner



How-Old.net

How old do I look? #HowOldRobot



Sorry if we didn't quite get it right - [we are still improving this feature...](#)

[Try Another Photo!](#)





1 Was ist passiert?

2005



2013



Information

Einwurf
Online-
Formulare

2019



2 Was wird passieren?



FRAGE:

Welche Maßnahmen setzen Sie bereits ein, um Digitalisierung und Innovation nachhaltig in der Unternehmenskultur zu verankern?



65%

Schaffung moderner Büro- und Arbeitskonzepte



72%

Stärkung der Eigenverantwortung der Mitarbeiter



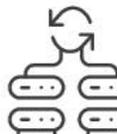
50%

Schaffung von Freiräumen für Mitarbeiter, die zur Umsetzung eigener Ideen und Projekte genutzt werden können



70%

Etablierung einer Kultur, die auch Fehler oder ein Scheitern möglich macht



26%

Abbau von Hierarchien



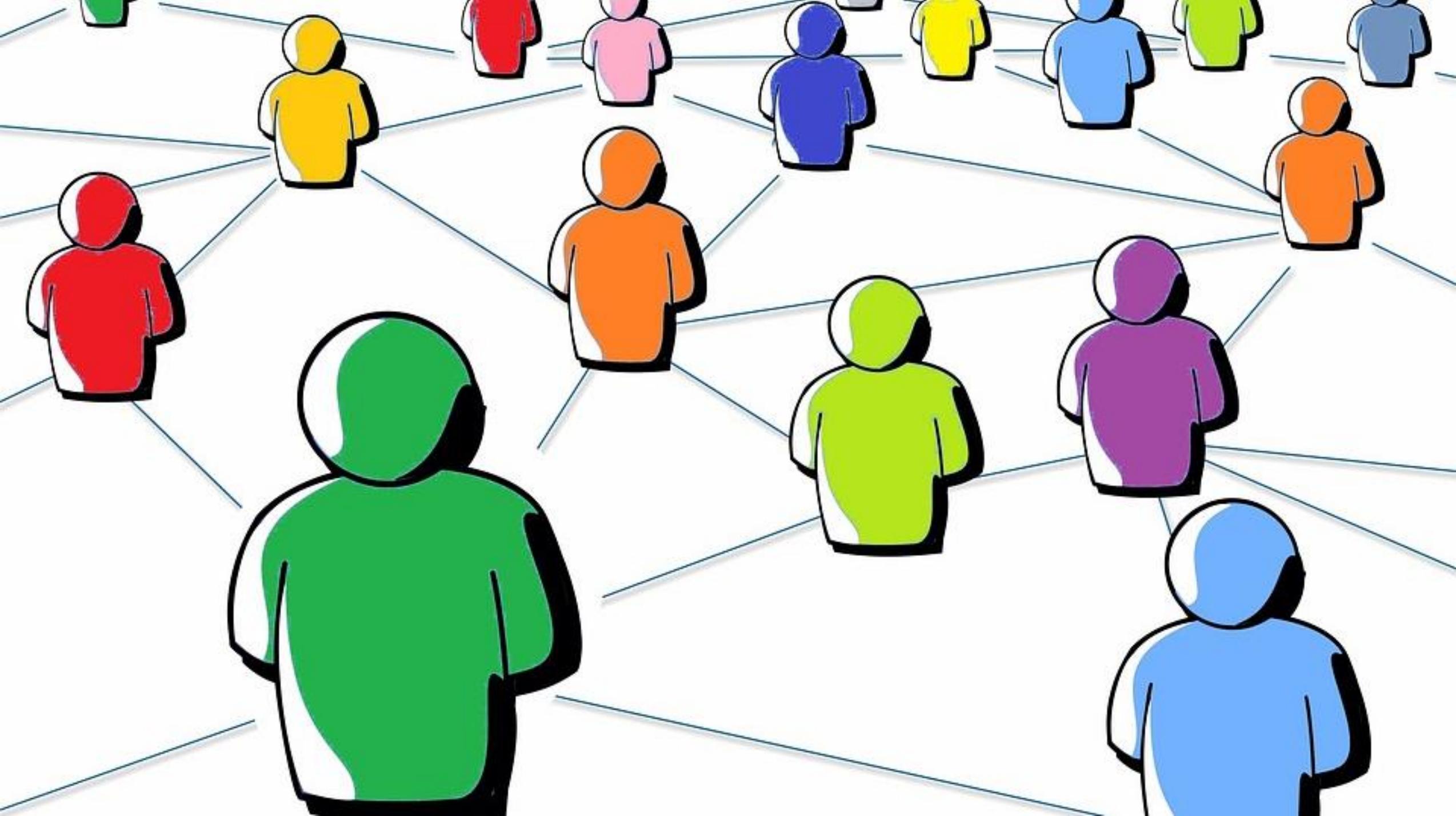
66%

Flexibilisierung der Arbeitsformen



19%

Veränderung des Gehalts- und Anreizsystems, um Eigeninitiative zu fördern





10

mins



3 Was sind Kompetenzen?

Drei zentrale Eignungsfaktoren

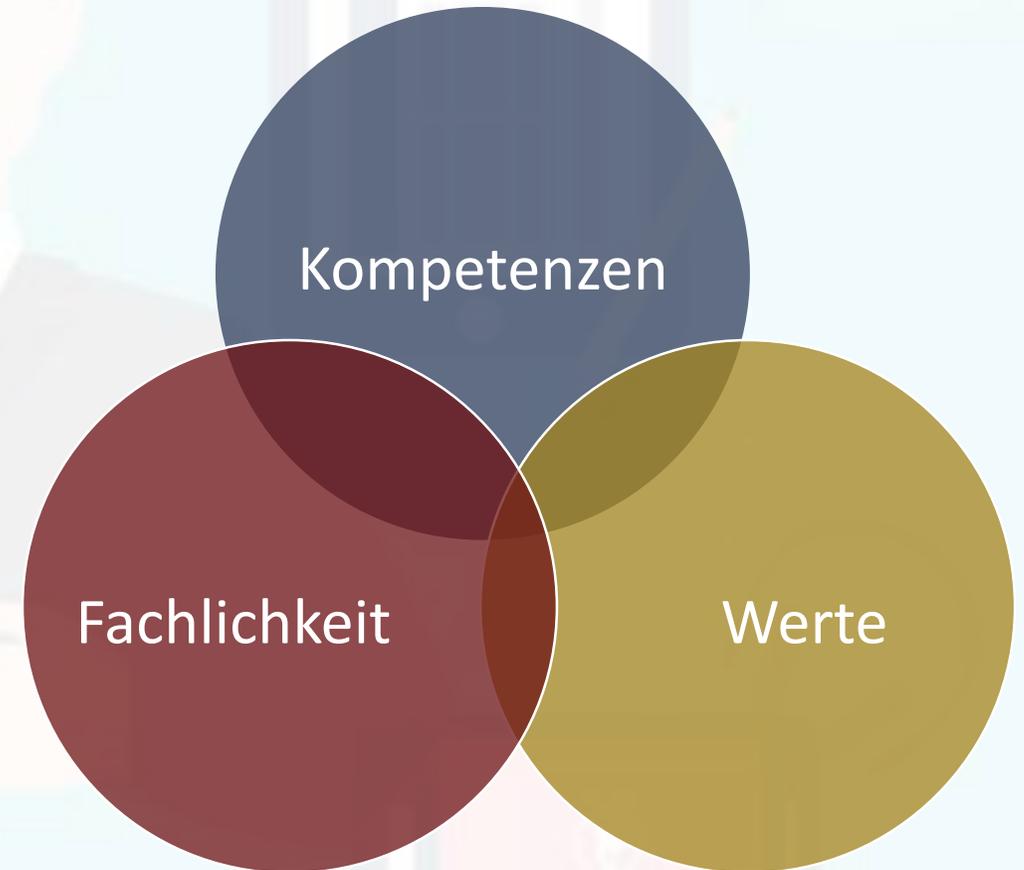
Kompetenzen:

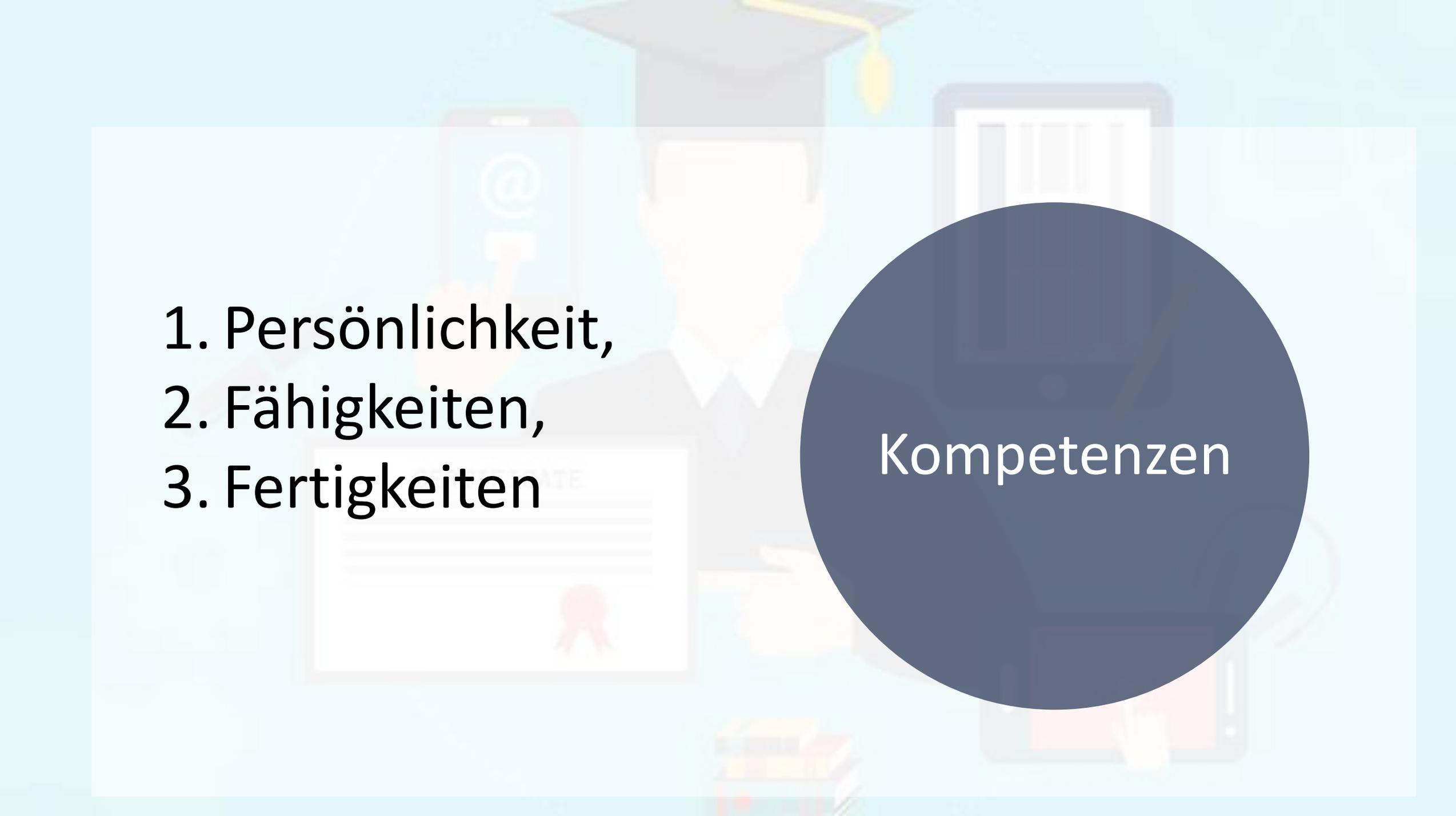
Persönlichkeit, Fähigkeiten,
Fertigkeiten

Fachlichkeit:

Wissen, Qualifikation

Werte: Unternehmenskultur,
Teamkultur, Leitlinien



- 
1. Persönlichkeit,
 2. Fähigkeiten,
 3. Fertigkeiten

Kompetenzen

P Personale Kompetenz

Loyalität	Normativ-ethische Einstellung	Einsatzbereitschaft	Selbstmanagement
P		P/A	
Glaubwürdigkeit	Eigenverantwortung	Schöpferische Fähigkeit	Offenheit für Veränderungen
P/S		P/F	
Mitarbeiterförderung	Delegieren	Disziplin	Zuverlässigkeit

A Aktivitäts- und Handlungskompetenz

Entscheidungsfähigkeit	Gestaltungswille	Tatkraft	Mobilität
A/P		A	
Innovationsfreudigkeit	Belastbarkeit	Ausführungsbereitschaft	Initiative
A/S		A/F	
Optimismus	Soziales Engagement	Ergebnisorientiertes Handeln	Zielorientiertes Führen
Impulsgeben	Schlagfertigkeit	Beharrlichkeit	Konsequenz

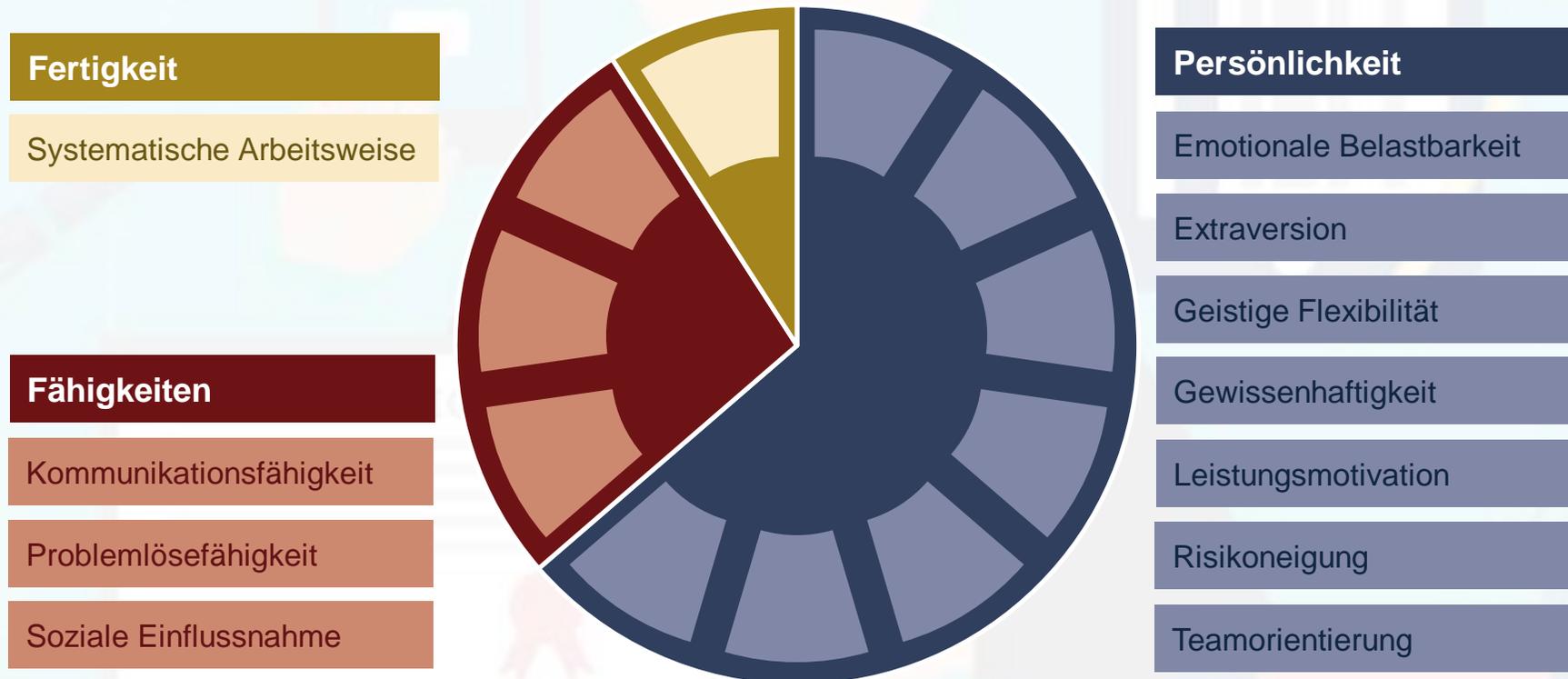
Konfliktlösungsfähigkeit	Integrationsfähigkeit	Akquisitionstärke	Problemlösungsfähigkeit
S/P		S/A	
Teamfähigkeit	Dialogfähigkeit Kundenorientierung	Experimentierfreude	Beratungsfähigkeit
S		S/F	
Kommunikationsfähigkeit	Kooperationsfähigkeit	Sprachgewandtheit	Verständnisbereitschaft
Beziehungsmanagement	Anpassungsfähigkeit	Pflichtgefühl	Gewissenhaftigkeit

S Sozial-kommunikative Kompetenz

Wissensorientierung	Analytische Fähigkeiten	Konzeptionsstärke	Organisationsfähigkeit
F/P		F/A	
Sachlichkeit	Beurteilungsvermögen	Fleiß	Systematisch-method. Vorgehen
F/S		F	
Projektmanagement	Folgebewusstsein	Fachwissen	Marktkennntnisse
Lehrfähigkeit	Fachliche Anerkennung	Planungsverhalten	Fachübergreifende Kenntnisse

F Fach- und Methodenkompetenz

Das Wissenschaftlich fundierte Kompetenzmodell - WKM





4 Digitale Kompetenzen

1. **Benötigen wir neue Kompetenzen?**
2. **Welche bekannten Kompetenzen werden wichtiger?**
3. **Welche digitalen Kompetenzen benötigen wir?**



Wildwuchs an „digitalen Kompetenzmodellen“



- 1.glaubwürdige Quelle
- 2.enormer Entwicklungsaufwand
- 3.sehr umfassend
- 4.extrem ausdifferenziert
- 5.kostenfrei nutzbar

DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe.

T.1 DigComp competence areas and competences

COMPETENCE AREAS	COMPETENCES
1. Information and data literacy	1.1 Browsing, searching and filtering data, information and digital content 1.2 Evaluating data, information and digital content 1.3 Managing data, information and digital content
2. Communication and collaboration	2.1 Interacting through digital technologies 2.2 Sharing through digital technologies 2.3 Engaging in citizenship through digital technologies 2.4 Collaborating through digital technologies 2.5 Netiquette 2.6 Managing digital identity
3. Digital content creation	3.1 Developing digital content 3.2 Integrating and re-elaborating digital content 3.3 Copyright and licences 3.4 Programming
4. Safety	4.1 Protecting devices 4.2 Protecting personal data and privacy 4.3 Protecting health and well-being 4.4 Protecting the environment
5. Problem solving	5.1 Solving technical problems 5.2 Identifying needs and technological responses 5.3 Creatively using digital technologies 5.4 Identifying digital competence gaps

T.2 DigComp dimensions

1. COMPETENCE AREAS (5 AREAS)
2. COMPETENCES DESCRIPTIONS AND THEIR TITLES (21)
3. PROFICIENCY LEVELS FOR EACH COMPETENCE
4. KNOWLEDGE, SKILLS AND ATTITUDES EXAMPLES FOR EACH COMPETENCE
5. APPLICATION TO SPECIFIC PURPOSES: LEARNING AND EMPLOYMENT

Dimension 1	Communication		
Name of area			
Dimension 2	2.4 Collaborating through digital channels		
Competence title and description	To use technologies and media for team work, collaborative processes and co-construction and co-creation of resources, knowledge and content		
Dimension 3			
	A - Foundation	B- Intermediate	C- Advanced
Proficiency levels	I can collaborate with others using traditional technologies (e.g. email).	I can create and discuss outputs in collaboration with others using simple digital tools.	I frequently and confidently use several digital collaboration tools and means to collaborate with others in the production and sharing of resources, knowledge and content.
Dimension 4			
Knowledge examples	Knows that collaborative processes facilitate content creation Knows when content creation can benefit from collaborative processes and when not		
Skills examples	Is able to use the collaborative features of software packages and web-based collaborative services (e.g. track changes, comments on a document or resource, tags, contribution to wikis, etc.)		
Attitude examples	Is willing to share and collaborate with others Is ready to function as part of a team		

Dimension 5			
Application to purpose			
Learning	I need to collaborate with others on a project for a course, and I know that it is possible and effective to use technology to help with this.	I have started to work on our project, and I have created a file that I have shared with others, so that they can offer comments and add material to it.	I have put a document into an online collaboration tool, so that others can amend it and add to it, and the system will notify me about the changes that have been made.

T.2 DigComp dimensions	
1.	COMPETENCE AREAS (5 AREAS)
2.	COMPETENCES DESCRIPTIONS AND THEIR TITLES (21)
3.	PROFICIENCY LEVELS FOR EACH COMPETENCE
4.	KNOWLEDGE, SKILLS AND ATTITUDES EXAMPLES FOR EACH COMPETENCE
5.	APPLICATION TO SPECIFIC PURPOSES: LEARNING AND EMPLOYMENT



5

**Welche Chancen eröffnen
digitale Kompetenzen der Lehre?**



Wie kann ich meine Studenten bei ihrem Selbststudium unterstützen?

- **Bitte in 3 Gruppen auf die Flipcharts verteilen**
- **Ideen auf der Flipchart sammeln**
- **Ein Vertreter jeder Gruppe präsentiert die Ergebnisse**

Geistige Flexibilität

Problemlösefähigkeit

Digitale Arbeitsweise

Sammeln, Speichern, Verarbeiten, Aufrufen und Verstehen von digitalen Informationen sowie diese Informationen kritisch hinterfragen (*)

Digitale Zusammenarbeit

Nutzen von Technologien und Medien für Teamwork, gemeinsame Prozesse und Erarbeitung von Wissen sowie Inhalten - bei gleichzeitiger Einhaltung von Verhaltensnormen bei virtuellen Interaktionen (**)

* Stammt aus DIGCOMP-Katalog: Kompetenz Nr. 1.2 mit Ergänzungen aus Kompetenz 1.3

** Stammt aus DIGCOMP-Katalog: Kompetenz Nr. 2.4 mit Ergänzungen aus Kompetenz 2.5

Neue Wege zu Lernen

Die richtige Nutzung Sozialer Medien

→ ESN, Twitter, LinkedIn, ...

Vorhandene Lernformate verwenden

→ Digital: YouTube, Coursera, MOOCs, ...

Aufzeigen neuer kollaborativer Lernmethoden:

→ Meetups, WOL-Circel, LernOS-Circel, ...



Richard Baldwin

THE GLOBOTICS UPHEAVAL

Globalization,
Robotics, and the
Future of Work

„Was die Ausbildung betrifft, so sollten wir in den Aufbau von Soft Skills investieren, wie z.B. die Fähigkeit, in Gruppen zu arbeiten und kreativ, sozialbewusst, empathisch und ethisch zu sein.“

FIVE ELEMENTS of WORKING OUT LOUD

John Stepper

Relationships

ARE AT THE  OF WOL



Generosity



WE ARE
WIRED FOR
RECIPROCAL
ALTRUISM

THE CURRENCY OF REAL
NETWORKING IS GENEROSITY

Visible Work



AMPLIFY
WHO YOU
ARE &
WHAT YOU DO



↓
EXTENDS
YOUR
REACH

Purposeful Discovery



HAVING A LEARNING
GOAL IN MIND
ORIENTS YOUR ACTIVITIES

Growth Mindset



DEVELOP AN OPEN,
CURIOUS APPROACH TO
WORK & LIFE