

Zukunftskompetenzen (Future Skills)

Welche Kompetenzen wünschen wir uns für die Menschen, die in den nächsten Jahrzehnten unsere Welt gestalten werden?

Unter anderem das [Center for Curriculum Redesign](#), der [Science Hub](#) des Joint Research Center (JRC) der EU als auch der [Stifterverband](#) und [McKinsey](#) in Form einer Unternehmensstudie haben sich dazu Gedanken gemacht:

Die Bildungsdimension der 'Skills' für das 21. Jahrhundert

Ein Modell des [Center for Curriculum Redesign](#)

Kompetenzen (im Original: *Skills*) ist eine der vier Dimensionen, die darüber hinaus die Dimensionen *Wissen*, insbesondere zu aktuellen technologischen Entwicklungen, globalen Veränderungen und übergreifenden Betrachtungsweisen (Systemdenken, Vernetzung, Interdisziplinarität), *Charakter* (Mindfulness, Resilience, Courage, Curiosity, Ethics, Leadership) und *Meta-Lernen* bzw. Meta-Kognition umfassen.

Die Dimension der Kompetenzen bzw. *Skills* fokussiert sich auf vier Kernkompetenzen, die für zukünftiges selbstverantwortliches Handeln zentral sind:



Die **Grafik** steht unter der Lizenz [CC BY 4.0](#). Sie stammt von Jöran Muuß-Merholz mit Zeichnungen von Hannah Birr, Agentur J&K auf Basis einer Folie von Markus Bölling und werden hier leicht verändert eingesetzt. Quelle: Blogbeitrag [Die 4K-Skills: Was meint Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration, Kommunikation?](#)

vgl.: Charles Fadel, Maya Bialik, Bernie Trilling (2017). Die vier Dimensionen der Bildung. Was Schülerinnen und Schüler im 21. Jahrhundert lernen müssen. Deutsche Übersetzung Jöran Muuß-Merholz. Hamburg: ZLL21 e.V. ISBN 978-3-9818942-0-2. [Permalink für Fernleihe im Bibliotheksverbundkatalog](#)

Leseprobe: Kapitel 4 - Die Dimension der Skills

Das Future-Skills-Framework

Stifterverband und McKinsey (2018) haben gemeinsam mit Unternehmen das [Future-Skills-Framework](#) entwickelt, das die zukünftigen Kompetenzbedarfe von Wirtschaft und Gesellschaft darstellt.

Neben Spezialist:innen im technischen Bereich, zum Beispiel für komplexe Datenanalysen, sehen sie Bedarf an digitalen ebenso wie nicht-digitalen Schlüsselqualifikationen.

In großen Teilen stimmen diese (nicht-)digitalen Schlüsselqualifikationen mit den „4K“ überein. So werden Kommunikation und Kollaboration in Form der Bereiche *digitale Interaktion*, *Zusammenarbeit* und *agiles Arbeiten* aufgegriffen. Kreativität wird explizit benannt, kritisches Denken spiegelt sich in den Bereichen *Digital Ethics* und *Problemlösefähigkeit* wieder.

Darüber hinaus wurden in der Studie die Bereiche *Digital Literacy* und *Digital Learning* benannt, wie auch *Unternehmerisches Handeln & Eigeninitiative*, *Adaptionsfähigkeit* und *Durchhaltevermögen*.

EU-Framework

Carretero Gomez, S., Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). [DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use](#). EUR 28558 EN. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Competence area 1: information and data literacy

Competence area 2: communication and collaboration

Competence area 3: digital content creation

Competence area 4: safety

Competence area 5: problem solving

Was heißt das für die Lehre?

From:
<https://blendedlearning.th-nuernberg.de/wiki/blendedlearning/> - Wiki Digitale Lehre

Permanent link:
https://blendedlearning.th-nuernberg.de/wiki/blendedlearning/doku.php?id=konzeption_von_lehrveranstaltungen:zukunftskompetenzen&rev=1628685879

Last update: 2021/08/11 14:44

