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 Stifterveband 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*) bilden eine der vier Dimensionen des Modells, das darüber hinaus die Dimensionen *Wissen*, insbesondere zu gobalen sowie gesellschaftlichen Veränderungen, aktuellen technologischen Entwicklungen und übergreifenden Betrachtungsweisen (Systemdenken, Vernetzung, Interdisziplinarität), *Charakter* (Mindfulness, Resilience, Courage, Couriosity, 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 wird hier leicht verändert eingesetzt. Original im Blogbeitrag Die 4K-Skills: Was meint Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration, Kommunikation?

Quelle: 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

Der Science Hub des Joint Research Center der EU erarbeitet und aktualisiert regelmäßig ein Framework zu digitalen Kompetenzen für die Bürger:innen der Zukunft:

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.

Sie identifizieren 5 Handlungsfelder, die in nachfolgender Infografik hier als PDF ausgearbeitet sind.

Lizenz: CC BY 4.0, Lizenznachweis. Die Abbildung zeigt einen Ausschnitt der Infografik und ist ebenfalls mit CC BY 4.0 lizenziert.

Infografik

European Commission
DIGCOMP 2.0
THE DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR CITIZENS
THE COMPETENCES
Digital content creation
Safety
Communication and collaboration
Problem solving
Information and data literacy
5 AREAS
21 COMPETENCES
Information and data literacy
Browsing, searching and filtering data, information and digital content
Evaluating data, information and digital content
Managing data, information and digital content
Communication and collaboration
Interacting through digital technologies
Sharing through digital technologies
Engaging in citizenship through digital technologies
Collaborating through digital technologies
Netiquette
Managing digital identity
Digital content creation
Developing digital content
Integrating and re-elaboraring digital content
Copyright and licenses
Programming
Safety
Protecting devices
Protecting personal data and privacy
Protecting health and well-being
Protecting the environment
Problem solving
Solving technical problems
Identifying needs and technological responses
Creatively using digital technologies
Identifying digital competence gaps
Joint Research Centre

Was heißt das für die Lehre?

Kompetenzorientierte Lehre ist seit Langem im Gespräch. Module sollen kompetenzorientiert konzipiert und entsprechend im Modulhandbuch hinterlegt werden, wie in der Handreichung zur Entwicklung kompetenzorientierter Module an der TH Nürnberg (Login mit myOHM-Zugangsdaten) beschrieben. Für die Festlegung kompetenzorientierter Lernziele sind zwei Überlegungen ausschlaggebend:

- Was müssen Ihre Studierenden können, um in ihrem späteren Berufsfeld professionell sowie global und ethisch verantwortungsvoll handeln zu können?
- Was davon können Sie in Ihrer Lehrveranstaltung bzw. in Abstimmung mit Kolleg:innen in Ihrem Studiengang als Lernziele anstreben?

Arbeiten wie die oben beschriebenen Modelle und Frameworks können Ihnen helfen, fundierte Antworten zu entwickeln, um Ihre Lehre als Ausbildung für die Zukunft zu gestalten.

---

didaktik, kompetenz, 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=1698738032

Last update: **2023/10/31 08:40**