

# Digital wachsen

Schaffen Sie eine Landschaft,  
in der digitales Wissen gedeiht.





# Inhalt

**5** Digitalwissen säen. Medienkompetenz ernten.

**7** Kreativität mit digitalen Werkzeugen nähren.

**9** Mit Digitalwerkstätten Wachstum fördern.

**11** Die Bildungslandschaft neu gestalten.

Die Fähigkeit, zu lernen und daran zu wachsen, ist u. a. eine Frage der inneren Einstellung, wie Dr. Carol Dweck, Psychologieprofessorin an der Stanford University in Kalifornien, USA, im Rahmen langjähriger interkultureller Studien herausgefunden hat. Mit einem sogenannten „Growth Mindset“ – also der Überzeugung, dass Intelligenz, Kreativität und andere Stärken nicht angeboren sind, sondern entwickelt werden können – fällt es Lernenden leichter, ihr volles Potenzial zu entfalten.<sup>1</sup>

Dessen müssen sich aber nicht nur Lernende bewusst sein.

Um sich einen Wettbewerbsvorsprung auf dem hart umkämpften Bildungsmarkt zu sichern, müssen Hochschulen ein „Growth Mindset“ in puncto Medienkompetenz aufbauen. Bildungseinrichtungen, die offen für flexible, interaktive und digitale Lehr- und Lernmodelle sind, erkennen das Potenzial moderner Medien und wissen, dass sowohl sie als auch ihre Studierenden an den damit verbundenen Herausforderungen wachsen werden.

Die meisten Studienbewerber von heute wurden in eine Welt geboren, in der Kommunikation ständig, unmittelbar und interaktiv über Apps, das Web und soziale Netzwerke erfolgt. Diese „Digital Natives“ setzen sich selbst keine Grenzen in Bezug auf den Ort, den Zeitpunkt und die Art und Weise des Lernens. Hochschulen sollten diese Flexibilität begrüßen und ihnen auch jenseits des Campus Zugriff auf digitale Ressourcen ermöglichen. Motivierende Lernerfahrungen können über den Hörsaal hinausgehen und müssen Möglichkeiten zur digitalen Kommunikation umfassen, z. B. Kreativ-Software, Videos, Apps und Online-Inhalte.<sup>2</sup>



**„Der Student der Zukunft ist ein ‚Macher‘ – jemand, der nicht nur das Problem versteht, sondern auch Lösungen dafür erarbeitet.“<sup>3</sup>**

**JAN HOLMEVIK**

Associate Professor of English  
Co-Director, Center of Excellence in  
Next-Generation Computing and Creativity  
Clemson University, South Carolina, USA

Durch die Einbindung von digitalen Ressourcen in Unterricht und Lehrplan legen Sie den Grundstein für die Entwicklung von Medienkompetenz. Um Studierende jedoch effizient auf die digitale Berufswelt vorzubereiten, benötigen sie weit mehr als nur den Zugriff auf und Grundwissen im Umgang mit digitalen Tools. Studierende müssen lernen, wie sie digitale Ressourcen kreativ einsetzen können, um Probleme zu lösen, innovative Ideen umzusetzen und effektiver zu kommunizieren. Denn genau diese Herausforderungen erwarten sie in der zunehmend digitalen Arbeitswelt.

## **Was ist „Medienkompetenz“?**

Eine Internet-Recherche nach diesem Begriff ergibt nahezu genauso viele Definitionen wie Suchergebnisse. Im Hochschulkontext kann Medienkompetenz als *Prozess* betrachtet werden, der drei Phasen umfasst:

- 1. Verstehen**, welche digitalen Tools verfügbar sind und welche Funktionen sie bieten
- 2. Entwickeln** von Kompetenzen zur Verwendung unterschiedlicher digitaler Tools
- 3. Anwenden** digitaler Kompetenzen zur kreativen Problemlösung und besseren Kommunikation

Medienkompetente Studierende und Dozenten wissen, wie, warum und wann digitale Tools eingesetzt werden sollten. Sie erkennen Gelegenheiten und nutzen sie, wenn sie Kurse entwickeln oder kreative Aktivitäten in ein Projekt einbinden.

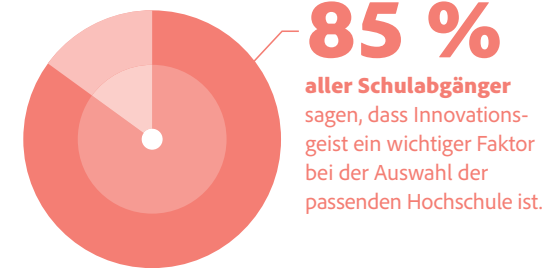


# Digitalwissen säen. Medienkompetenz ernten.

Hochschulen mit einem „Growth Mindset“ in Bezug auf digitale Medien können Studierenden den Weg in unterschiedliche Karrieren ebnen – vom Datenanalysten bei einem großen Wirtschaftsprüfer bis zum Podcast-Produzenten für einen Online-Nachrichtensender. Sie wissen, dass kritisches Denken – seit jeher Grundpfeiler der Hochschulbildung – heute nicht mehr so gelehrt werden kann wie früher; vielmehr muss der Unterricht an die Anforderungen der digitalen Arbeitswelt angepasst werden. Wenn dies nicht geschieht, besteht die Gefahr, dass Schulabgänger im Hochschulstudium kaum mehr Vorteile sehen als in der praktischen Berufsausbildung. Angesichts der steigenden Studiengebühren und der damit einhergehenden Schuldenlast zogen 74 % aller Schulabgänger in den USA im Jahr 2014 Alternativen zum Hochschulstudium in Betracht.<sup>4</sup>

US-Amerikaner mit einem Bachelor-Abschluss verdienen aber durchschnittlich 56 % mehr als Schulabgänger ohne Hochschulabschluss.<sup>5</sup> Hinzu kommt, dass Absolventen, die bei Antritt einer Arbeitsstelle umfassende Medienkompetenz vorweisen können, klare Karrierevorteile haben. Das Thema Medienkompetenz kann bei der Wahl der Hochschule sogar ausschlaggebend sein.

## Entscheidungsfaktor Medienkompetenz



Quelle: „Higher Education will Never be the Same!“,  
Accenture Consulting<sup>6</sup>

Studienanfänger entscheiden sich eher für Bildungseinrichtungen, die Medienkompetenz fördern, weil sie der Meinung sind, dass ihnen dieses Know-how nach dem Abschluss wichtige Vorteile verschafft. Diese Auffassung wird von der Berufswelt auch zunehmend bestätigt. Die Zeitschrift Forbes zum Beispiel führt eine Einführung in digitale Medien als einen von neun Kursen auf, den jeder Studierende absolvieren sollte. Die Fähigkeit, digitale Medien zu erstellen, sowie das Verständnis grundlegender Design-Prinzipien öffnen die Tür zu „zahlreichen Karrieren, vom Marketer bis zum Content-Autor (und Designer natürlich).“<sup>7</sup>

Um sich in der heutigen Berufswelt behaupten zu können, sollten alle Hochschulabsolventen wissen, wie sie mit digitalen Medien kommunizieren, präsentieren und überzeugen. „Halten Sie sich vor Augen, wie Kommunikation heute aussieht. Sie wird immer visueller und digitaler“, so Tacy Trowbridge, verantwortlich für Adobes weltweite Initiativen im Bildungsbereich. „Um sich überzeugend auszudrücken, müssen Studierende in der Lage sein, Präsentationen mit aussagekräftigen digitalen Elementen zu entwerfen und zu erstellen.“<sup>8</sup>

„Professionelle Kommunikation ist ein wichtiger Bestandteil der Medienkompetenz“, so Jim Bottum, CIO und Vice Provost für Computing und IT an der Clemson University. „Unser Ziel ist es, Studierende mit dem Wissen und den Fähigkeiten auszurüsten, die sie brauchen, um in der heutigen digitalen Welt vielseitig einsetzbar zu sein“, erklärt er.<sup>9</sup> „Heute wird Content auf völlig neue Weise erzeugt und genutzt. Die Zielgruppen erwarten Videos, Audiomaterial, Bilder und mehr. Angesichts dieses Wandels halten Arbeitgeber nach Absolventen Ausschau, die wissen, wie multimediale Kommunikation über verschiedene Plattformen hinweg funktioniert.“<sup>10</sup>

Absolventen mit umfassender Digitalkompetenz fällt es außerdem leichter, auf dem Arbeitsmarkt zu überzeugen. Ausgestattet mit dem Know-how zur kreativen Nutzung digitaler Medien können sie Bilder, Videos und Audioaufnahmen geschickt in ihre Portfolios und Lebensläufe einbinden und sich mit innovativen Ideen von der Masse abheben. Durch die Präsentation ihrer Person im digitalen Format stellen sie unter Beweis, dass sie mit kreativen Mitteln effektiv umgehen können – eine Eigenschaft, die von Arbeitgebern sehr geschätzt wird. Außerdem können sie sich „schnell in neue Technologien einarbeiten“, so Trowbridge. „In fünf Jahren wird alles anders sein. Es geht also nicht darum, sich auf ein bestimmtes aktuelles Tool zu spezialisieren, sondern zu lernen, wie man unterschiedliche Werkzeuge einsetzen kann, um eine Botschaft zu kommunizieren.“<sup>11</sup>

Matthew Sigelman, CEO von Burning Glass Technologies (Arbeitsmarktforscher), weiß, welche Fähigkeiten Arbeitgeber suchen – schließlich nimmt seine Firma jeden Tag 3,5 Millionen Stellenausschreibungen unter die Lupe. „Arbeitgeber legen vor allem Wert auf Soft-Skills, die ein wesentlicher Bestandteil der akademischen Allgemeinbildung sind“, betont er. Aus einer aktuellen Analyse geht hervor, dass „Bewerber mit zusätzlichen Kompetenzen, z. B. Kenntnissen in Java oder anderen Programmiersprachen oder Know-how im Umgang mit Tools für Grafik-Design wie Adobe InDesign oder Adobe Creative Cloud“, bessere Karriere- und Gehaltsaussichten haben.<sup>12</sup>

## Den persönlichen digitalen Auftritt entfalten

Wie vielen anderen Hochschulabsolventen fiel es Lea Anna Cardwell nach ihrem Bachelor-Studium schwer, potenziellen Arbeitgebern ihre Qualitäten aufzuzeigen. „Auf dem Papier war ich eine hervorragende Studentin“, erzählt sie, „aber ich hatte keine handfesten Belege dafür“. Das änderte sich jedoch, als sie sich zu einem MA-Studium für Professionelle Kommunikation an der Clemson University entschied.

Cardwell machte sich sofort die umfangreiche Auswahl an Kreativapplikationen für den Desktop und mobile Endgeräte zunutze, die die Universität allen Studenten, Dozenten und Mitarbeitern zur Verfügung stellt. Sie erstellte ein Online-Portfolio ihrer wichtigsten Projekte, das ihr zu einem Praktikum in der Abteilung für Corporate Public Relations bei Adobe verhalf. Bei der Durchsicht ihres Portfolios konnte sich die Praktikumsleiterin „einen besseren Einblick in meine Persönlichkeit, meinen Arbeitsstil, meine Interessen und meine Eignung für das Team verschaffen“, berichtet Cardwell. „Das trug zu ihrer Entscheidung bei, worauf ich sehr stolz bin.“

Nach ihrem Abschluss an der Clemson University hat Cardwell ihr Portfolio unter Zuhilfenahme verschiedener Digitalwerkzeuge durch weitere Beispiele ihrer Arbeit ergänzt. „Ich möchte zeigen, dass ich schreiben, fotografieren, Fotos bearbeiten und Videos erstellen kann“.

Quelle: „Writing Her Own Future With A Digital Skill Set“<sup>13</sup>

# Kreativität mit digitalen Werkzeugen nähren.

Bildungseinrichtungen, die digitale Transformation begrüßen, wissen, dass alles lehr- und lernbar ist – vor allem, wenn Studierende über die nötigen Tools verfügen, um sich effizient weiterzuentwickeln. Einige der innovativsten Hochschulen fördern Medienkompetenz, indem sie Kreativapplikationen kostenlos zur Verfügung stellen. Der offene Zugang zu diesen Tools regt Anwender dazu an, neue Produktions- und Kommunikationsmittel auszuloten. Anders gesagt: Studierende und Dozenten erkennen, dass sie mehr kreatives Potenzial haben als gedacht und dass sie dieses Potenzial entfalten können – alles, was sie brauchen, sind die richtigen Werkzeuge und entsprechende Unterstützung.

Der Zugriff auf Kreativ-Software gehört zum Kernangebot der Clemson University. Zusätzlich zu einer vollständig ausgestatteten Digitalwerkstatt stellt die Universität allen Studierenden, Dozenten und Mitarbeitern branchenübliche Desktop-Anwendungen und Apps für digitales Publishing, Audio, Layout, Design, Videoproduktion und digitale Bildbearbeitung bereit. Auf diesem Weg hat die Clemson University Kreativität in alle Fachbereiche gebracht – nicht nur Kunst und Design.

„Wir möchten, dass jeder die Möglichkeit hat, sein kreatives Potenzial zu entfalten“, so Jan Holmevik, Associate Professor of English und Co-Director des Center of Excellence in Next Generation Computing and Creativity. „Als Dozent kann ich nun anspruchsvollere Inhalte besser vermitteln und die Erstellung von kreativen Inhalten in meinen Unterricht integrieren. Studierende erhalten die Tools, die sie brauchen, um ihre Ideen bestmöglich umzusetzen. Dabei eignen sie sich wertvolle Kenntnisse in Bezug auf die Content-Erstellung an, die ihre Karrierechancen nach dem Abschluss verbessern.“

## Kreativität in allen Fächern gedeihen lassen

Der freie Zugang zu Tools und Applikationen für digitale Medien hat die Kreativität in allen Fachbereichen der Clemson University aufblühen lassen.

- Studierende haben mehr Möglichkeiten, ihre Nachforschungen zu Arbeiten zu veranschaulichen und binden beispielsweise interaktive Apps, PDF-Portfolios oder Dokumentarfilme in ihre Förderanträge und Dissertationen ein.
- Politologiestudenten ergänzen Aufsätze durch Grafiken, Video und Audio oder erstellen gleich eine multimediale Präsentation, die ihre Ideen und Gedanken auf kreative Weise zum Ausdruck bringt.
- Architekturstudenten erstellen digitale Gebäudemodelle, die virtuell betreten und erkundet werden können, sowie beeindruckende Websites zur umfassenden Darstellung neuer Strukturen.<sup>14</sup>

Genauso wie die Clemson University schenkt auch die Abilene Christian University dem Thema Medienkompetenz ein hohes Maß an Bedeutung und stellt zahlreiche digitale Tools bereit. Schon in den frühen Phasen des Lehrplans werden digitale Medien berücksichtigt. Alle Seminare für Studienanfänger zu den Anforderungen schriftlicher Arbeiten beinhalten nun auch die Einbindung visueller digitaler Komponenten.

Sowohl die Studierenden als auch die Dozenten lernen die Anwendung digitaler Tools, z. B. Software für Videoschnitt, im Rahmen konkreter Kreativprojekte. „Die Umsetzung dieser ersten Aufgabe gibt ihnen das Selbstvertrauen, das gelernte Tool später auch für andere Aufgaben einzusetzen“, erklärt Englischprofessor Kyle Dickson.<sup>15</sup>

Fachübergreifende Kurse, die digitales Storytelling und Wissenschaft kombinieren, werden in der Hochschulbildung immer beliebter.<sup>16</sup> Die Jimmy Iovine and Andre Young Academy der University of Southern California zum Beispiel bietet ein Undergraduate-Programm, das Design, Technologie und Wirtschaftskunde vereint. Studierende eignen sich ein solides Marketing- und betriebswirtschaftliches Grundwissen an und lernen gleichzeitig, wie sie digitalen Content wie 3D-Prototypen oder Apps erstellen können. „Studierende profitieren von einer völlig neuen Lernerfahrung. Was sie in einem Fachbereich lernen, kann auch in den anderen beiden genutzt werden“, sagt Trowbridge. „Sie müssen ihre neu erworbenen Kompetenzen anwenden, interaktiv kommunizieren, verstehen, wie Designer denken, und dieses Wissen in einem technischen oder geschäftsorientierten Zusammenhang umsetzen.“<sup>17</sup>

Am Westminster College in Utah entstehen mithilfe von Kreativ-Tools innovative Projekte, die auch jenseits des Campus großes Interesse wecken. Eine Gruppe von Studierenden arbeitet mit dem Great Salt Lake Institute zusammen und erstellt Podcasts über die Geschichte und die besondere Beschaffenheit des Sees. Ausgerüstet mit Kamera und Mikrofon nehmen sie die einzelnen Folgen in der Nähe des Salzsees auf. Dann bearbeiten sie den Ton, fügen Sound-Effekte hinzu und veröffentlichen ihr Werk. Drei Folgen des Podcasts über den Großen Salzsee waren inzwischen auch über einen Radiosender zu hören.

Im Fachbereich Psychologie müssen alle Studierenden ein Video erstellen, das ein psychologisches Konzept beschreibt, und auf der Website des „Online Psychology Symposium“ veröffentlichen. Auf Wikisites und in Diskussionsforen werden die Konzepte anschließend gemeinsam untersucht und weiterentwickelt. Kunststudenten sammeln Daten von regionalen Organisationen aus dem Gebiet der bildenden Kunst, um zu zeigen, wie sich Kunst auf die Gemeinschaft auswirkt. Sie verfolgen Budgets, Mitarbeiter, Manager und Besucher und erstellen anhand der tabellarisch erfassten Daten mithilfe von Daten-Mapping-Software eine interaktive „Cultural Asset Map.“<sup>18</sup>



# Mit Digitalwerkstätten Wachstum fördern.

Durch den Umbau vorhandener Räumlichkeiten schaffen zukunftsorientierte Hochschulen Bereiche, in denen Team-Arbeit und der kreative Einsatz von digitalen Medien weiter gefördert werden können. In diesen „Makerspaces“ können Studierende ihr Potenzial voll ausschöpfen. Einige haben Digitalwerkstätten eingerichtet. Andere haben Eingangshallen oder Zwischengänge in Bereiche umgestaltet, wo Studierende bequem zusammenarbeiten, Geräte aufladen und Laptops zu Präsentationszwecken mit LCD-Monitoren verbinden können.“<sup>19</sup>

## Nährboden für digitale Ideen bieten

Die Digitalwerkstatt der Clemson University ist ein professionell ausgestatteter Makerspace zur Entwicklung von Medienkompetenz mit:

- Video- und Tonstudios
- einer Lounge mit Laptop-Anschlüssen, großen Monitoren und Whiteboards
- Wänden zur Präsentation digitaler Arbeiten von Studierenden an der Clemson University und weltweit
- Unterstützung durch Experten vor Ort
- Zugriff auf ein umfassendes Toolset für alle Studierenden

**„Menschen brauchen Orte, wo sie träumen, Ideen austauschen und voneinander lernen können“, so Holmevik. „Die neue Werkstatt ist so ein Ort. Während die Makerspaces anderer Universitäten nur einem Teil der Studentenschaft zugänglich ist, bietet Clemson allen Studierenden Zugang zum großen Digitallabor.“<sup>20</sup>**

Auch Hochschulbibliotheken haben damit begonnen, Lernbereiche zu modernisieren. 2014 verwandelte beispielsweise die DeLaMare Science and Engineering Library der University of Nevada, Reno, ihr Erdgeschoss in einen „Raum für selbstgesteuertes Lernen mit neuer Visualisierungs-Hardware und -Software“.<sup>21</sup> Studenten stehen u. a. zwei große 3D-Drucker und Scanner, Arduinoboards, ein Oculus Rift-VR-Headset (plus Development Kit) und eine Google Glass-Datenbrille zur Verfügung.<sup>22</sup> Mit dieser umfassenden Modernisierung verdiente sich die Bibliothek einen Platz in der vom Magazin *Make* geführten Liste der interessantesten Makerspaces in den USA.“

## Innovative Lernerfahrungen in digitalen Umgebungen

Auf Medienkompetenz fokussierte Bildungseinrichtungen verlagern das Klassenzimmer in digitale Umgebungen, die einfacheres, selbstbestimmteres und produktiveres Lernen fördern. Diese Umgebungen bieten hohe Flexibilität und jederzeit Zugriff auf alle Online-Ressourcen, die Digital Natives erwarten – gleichzeitig steigern sie das Interesse und die Motivation beim Lernen.

**Blended Learning** verbindet Präsenz- und Online-Unterricht. Lehrkräfte stellen Kursmaterialien online zur Verfügung. Während des Präsenzunterrichts und danach sind Diskussionen über synchrone und asynchrone Foren möglich. In einer Blended-Learning-Umgebung können Studierende analytisches Denken und Zusammenarbeit online trainieren und dabei Soft-Skills entwickeln, mit denen sie später am digitalen Arbeitsplatz besser zurecht kommen.

**Flipped Classrooms** bilden eine erweiterte Form des Blended Learning mit besonderem Augenmerk auf selbstständiges Lernen. Beim „umgedrehten Unterricht“ lernen Studierende vor jeder Unterrichtsstunde den Stoff in Eigenregie. Dazu werden ihnen online Materialien im Video-, Audio- oder eBook-Format zur Verfügung gestellt, oder sie nehmen an Online-Lerngruppen teil. Im Unterricht konzentrieren sich Studierende und Lehrkräfte auf praktische, interaktive Übungen und tiefergehende Diskussionen.<sup>23</sup> Gruppenarbeit wird gefördert, und wertvolle Präsenzzeit kann für die gemeinsame Arbeit an Problemstellungen genutzt werden – eine Kompetenz, die in der heutigen Arbeitswelt sehr gefragt ist.

**Virtuelle Klassenzimmer** ermöglichen die Veranstaltung interaktiver Live-Kurse, an denen Studierende von jedem Standort aus teilnehmen können. An der Georgetown University in Washington, D.C., werden im Rahmen des MSF-Programms („Master of Science in Finance“) einige Unterrichtseinheiten über eine innovative virtuelle Umgebung bereitgestellt, die im Look eines herkömmlichen Klassenzimmers gestaltet ist, Live-Diskussionen zwischen Dozenten und Studenten ermöglicht und asynchrone Diskussionsforen umfasst.<sup>24</sup> Diese vollständig interaktive Lernerfahrung bereitet Studierende auf die professionelle Interaktion über digitale Medien und die Einarbeitung in neue Lernmethoden vor.

# Die Bildungslandschaft neu gestalten.

Obwohl immer deutlicher wird, dass Medienkompetenz ein wichtiger Erfolgsfaktor für Studierende ist, hinken viele Bildungseinrichtungen hinterher. Eines der größten Hindernisse ist nicht das Budget, sondern die fehlende Änderungsbereitschaft von Dozenten – und das aus gutem Grund. „Es hängt mit den Anreizen zusammen, die Dozenten für die berufliche Weiterentwicklung geboten werden“, erklärt Trowbridge. „Vom traditionellen Weg abzuweichen, ist riskant und schwierig. Vor allem große staatliche Universitäten belohnen Forschungsarbeiten und Publikationen, innovativen Unterricht jedoch kaum.“<sup>25</sup> Anreize wie Beförderungen oder Verlängerungen der Amtszeit in Anerkennung neuer Unterrichtsmethoden und daraus resultierender Ergebnisse könnten jedoch zum Umdenken bewegen.

Trowbridge fügt hinzu, dass selbst Dozenten, die bereit sind, Medienkompetenz in den Lehrplan zu integrieren, Inspiration und Unterstützung benötigen, um ihr Vorhaben in die Wege zu leiten. „Dozenten müssen wissen, wie sie am besten anfangen, und warum. Auch wenn die Bereitschaft da ist, wissen sie oft nicht, wie Medienkompetenz in ihr Fachgebiet eingebunden werden kann. Und: Müssen sie wirklich einen zweiwöchigen Kurs absolvieren, um die wichtigsten Aufgaben auszuführen, oder geht es auch einfacher?“<sup>26</sup>

James Morris, Entwickler für didaktische Konzepte am Westminster College, ist überzeugt, dass die Kursgestaltung eine wesentliche Rolle spielt. Grundvoraussetzung ist, die Anforderungen von Dozenten und Studierenden zu verstehen. Wenn er zusammen mit Lehrkräften Kurse konzipiert, stellt er zunächst zwei Fragen: *Was sollen die Studierenden lernen?* und *Wie können die Lehrkräfte den Lernerfolg beurteilen?* „Davon ausgehend befassen wir uns mit didaktischen Konzepten und ermitteln *danach* die passende Technologie.“<sup>27</sup>

Der digitale Wandel kann aber auch von einer Einzelperson eingeleitet werden. Ein Geografieprofessor an der University of Wisconsin-Madison bietet Studierenden und Dozenten in einem eigens konzipierten Bereich der Bibliothek die Möglichkeit, zu lernen, wie sich Ideen auf moderne, innovative Weise kommunizieren lassen. Hier werden Beispielprojekte ausgestellt, und ein Experte für Medienkompetenz beantwortet Fragen zum Thema Technologie und Kreativität. Die Einrichtung eines Bereichs, in dem Studierende und Mitarbeiter experimentieren, Neues lernen und Unterstützung finden können, ist eine Möglichkeit für Lehrkräfte, Mut zur Veränderung zu säen.

## Vier Tipps für den ersten Spatenstich

Auf dem Weg zur digitalen Transformation gibt es keine Abkürzung. Mit den folgenden Schritten lässt sich Medienkompetenz jedoch besser in Theorie und Praxis umsetzen.

- **Ausrichtung von Medienkompetenz mit Ihrer zentralen Mission** – Helfen Sie der Schulleitung, zu verstehen, wie Medienkompetenz mit den vorgegebenen Zielen Ihrer Bildungseinrichtung vereinbart werden kann, z. B. dem Bestreben nach Innovation. Stellen Sie Präsentationen und andere Materialien zusammen, die Ihre Argumente unterstreichen.
- **Einrichtung eines Makerspace** – Organisieren Sie einen Raum, in dem Studierende und Dozenten digitale Ressourcen ausprobieren, Erfahrungen austauschen und Hilfe finden können. Bauen Sie beispielsweise einen selten genutzten Bereich der Bibliothek oder ein Studentenraum in eine Digitalwerkstatt um. Damit legen Sie den Grundstein für eine Community, in der Medienkompetenz für jeden zugänglich ist (und weniger einschüchternd wirkt).
- **Einrichtung eines Support-Zentrums für Lehrkräfte** – Geben Sie Dozenten einen Ort, an dem sie bequem lernen können, wie sie Medienkompetenz am besten in ihren Unterricht integrieren. Sie sollten jederzeit Zugang zu diesem Bereich haben, um sich mit dem Einsatz von digitalen Ressourcen vertraut zu machen, Rat zu didaktischen Konzepten einzuholen und sich von erfahreneren Kollegen bei der Anpassung von Kursen beraten zu lassen.
- **Einbeziehung digitaler Elemente bei der Kursgestaltung** – Bei der Entwicklung von Kursen sollten Sie sich immer diese Fragen stellen: „Wo würde eine digitale Komponente gut passen? Wird dadurch die Lernerfahrung verbessert? Wird das Projekt dadurch interessanter und anspruchsvoller?“ Allein schon durch diese Überlegungen ergeben sich oft neue Ideen und Gelegenheiten.



Selbst Bildungseinrichtungen, die bereits über die innovativsten Ressourcen für Medienkompetenz verfügen, müssen sich im Laufe der Zeit anpassen. Ein „Growth Mindset“ gegenüber digitalen Medien erfordert kontinuierliche Unterstützung und Transformation. Dem NMC Horizon Report aus dem Jahr 2015 zufolge sollten fortlaufende Schulungen im Digitalbereich zu den obersten Prioritäten jeder Bildungseinrichtung gehören. „Schulleitungen müssen effiziente Programme entwickeln, mit denen sich Lehrkräfte trotz ihres engen Zeitplans weiterbilden können.“<sup>28</sup>

Trowbridge hat beobachtet, dass neue Trainings- und Support-Modelle ins Leben gerufen werden. „Früher haben Dozenten Kurse zu einzelnen Tools absolviert und sich anschließend überlegt, wie sie sie im Unterricht einsetzen sollen.“ Heute liegt das Hauptaugenmerk nicht mehr auf das Kennenlernen von Tools. Inzwischen stellen Bildungseinrichtungen Bereiche zur Verfügung, in denen sich Lehrkräfte treffen und gegenseitig bei der Entwicklung von Kursen, Umsetzung von Ideen oder Anpassung ihrer Arbeitsweise helfen können. „Der Trend geht zur Einrichtung von Werkstätten mit technologischen und didaktischen Ressourcen“. Auf diese Weise unterstützen Bildungseinrichtungen Dozenten bei ihren Überlegungen, wie sie ein bestimmtes Konzept vermitteln können und welche Technologie dafür eingesetzt werden sollte.“<sup>29</sup>

Morris ist der Meinung, dass Medienkompetenz besser erlernt werden kann, wenn „die Bildungseinrichtung auch als Ideenschmiede fungiert. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass selbst die erfolgreichsten Programme und digitalen Lernumgebungen Zeit brauchen, und zu Beginn fanden sie auch nicht überall Anklang. Wir müssen kreative Ideen unterstützen und versuchen, unnötige Bürokratie abzubauen.“<sup>30</sup>

Die Einbindung von Medienkompetenz in die Hochschulbildung – als eine Selbstverständlichkeit – geht nicht von heute auf morgen. Wie zahlreiche inspirierende Beispiele aus der Praxis jedoch verdeutlichen, ist sich das Bildungswesen zunehmend bewusst, wie wichtig Medienkompetenz sowohl für Studierende als auch die Hochschulen selbst ist. Die Saat zur Förderung von Medienkompetenz im Hochschulwesen wurde gesät. Heute öffnen sich Bildungseinrichtungen neuen Chancen, anstatt an alten Traditionen festzuhalten.

Janet Napolitano, Präsident der University of California, konnte beobachten, dass sich Bildungseinrichtungen den Herausforderungen stellen und den Weg in eine digitale Zukunft einschlagen. „Die Hochschulen in diesem Land stecken nicht in einer Krise fest“, erklärt sie. „Sie wachsen weiter, so wie sie es immer getan haben. Das Hochschulwesen wächst kontinuierlich mit den neuen Technologien, neuem Wissen und neuen gesellschaftlichen Strukturen. Das ist aber kein Grund, sich zurückzulehnen: Wir sollten uns nicht mit der Aufrechterhaltung des Status Quo zufrieden geben.“<sup>31</sup>

# Adobes Beitrag

**Creative Cloud für Unternehmen** ermöglicht Studierenden, Dozenten und Verwaltungsmitarbeitern an Ihrer Einrichtung, hochwertige Inhalte für alle Medien und Geräte zu erstellen und zu veröffentlichen.

- Mit branchenführenden Kreativapplikationen für den Desktop und mobile Endgeräte lassen sich Forschungsberichte, Anträge oder Studienarbeiten mit verschiedensten digitalen Medien aufwerten.
- Arbeitsgruppen können nahtlos über Desktop, Web und mobile Endgeräte hinweg zusammenarbeiten.
- Online-Dienste und Creative Cloud-Bibliotheken ermöglichen den Austausch kreativer Inhalte zwischen Studierenden und/oder Dozenten.
- Kostenlose Unterrichtsmaterialien verhelfen Lehrkräften zu mehr Produktivität.
- Und dank flexibler Lizenzierungsoptionen können alle dieses Angebot nutzen.