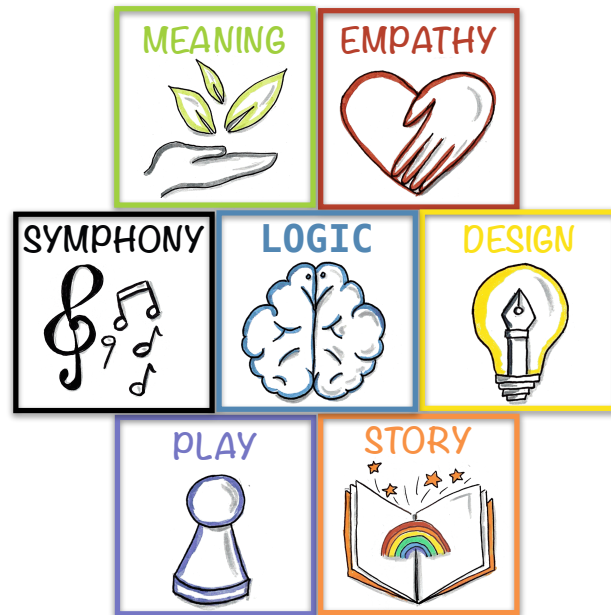


## 6+1 Kompetenzen für erfolgreiche Lehre



### Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung .....	1
2. Die 6+1 Kompetenzen.....	2
<i>Logic</i> .....	2
<i>Empathy</i> .....	3
<i>Design</i> .....	3
<i>Story</i> .....	4
<i>Play</i> .....	4
<i>Symphony</i> .....	5
<i>Meaning</i> .....	5
3. Übertragbarkeit und Resümee.....	5
4. Referenzen .....	5

### 1. Einleitung

Bei der Planung und Erstellung eines Lehrkonzeptes oder einer Lehrveranstaltung ist ein essenzieller erster Schritt zunächst über das eigene Lernen zu reflektieren. Welche Lehrveranstaltungen, welche Lehrenden haben während der eigenen Studienzeit einen positiven Einfluss auf das eigene Lernen gehabt und ein motivierendes Lernumfeld geschaffen? Für mich sind dies die Veranstaltungen, bei welchen der/die Lehrende selbst Enthusiasmus zeigt und die Studierenden spüren, dass es das Ziel

der/des Lehrenden ist ihr Interesse zu entfachen. Also Lehrende, die zugänglich sind und versuchen auf Fragen und Probleme der Studierenden einzugehen; Lehrende, die die Anforderungen an die Studierenden transparent darstellen; Lehrende, die ein angstfreies, förderndes (und forderndes) Arbeitsklima schaffen; Lehrende, die mit Menschlichkeit, Humor und Authentizität Stoff vermitteln. Diese Ansprüche stelle ich auch an meine Lehre und versuche diesem Ideal möglichst nahezukommen. Umso mehr freut mich die Nominierung für den Teaching Award.

Ebenso muss man sich bewusst machen, in welchem Zeitalter wir lehren und welche Generationen wir heutzutage in der Hochschullehre weiterbilden. Reine Informationsdarstellung genügt Millennials (Geburtsjahr 1981 bis 1996) und Centennials (Geburtsjahr 1997 bis 2012) nicht mehr, da dieses Wissen in einfachster Weise über Wikipedia, YouTube, Udacity oder sonstige Angebotsstellen im Internet abgerufen werden kann. Die Rolle der/des Lehrenden ist mehr die eines „Edutainers“, der in unterhaltsamer Weise Konnex zwischen Themen und Fachbereichen herstellt, praxisrelevante Beispiele liefert und „The Great Picture“ zeichnet.

Im folgenden Konzept habe ich meine Erfahrungen als Lehrende (und Lernende) verarbeitet; dies unter der Zuhilfenahme der „sechs Kompetenzen für Erfolg“ von Daniel Pink (Pink, 2006). Anwendung findet dieses Konzept aktuell in Grundlagenfächern in den ersten zwei Semestern eines IT-Studiums.

## 2. Die 6+1 Kompetenzen

Zum ersten Mal habe ich von Daniel Pink (Pink, 2006) und den Fähigkeiten, die laut ihm erfolgreiche Menschen in Zukunft auszeichnen werden, in einem Workshop über motivierende Lehre von Thomas Kayer (Kayer, 2017) gehört. Laut Pink wechseln wir vom Informationszeitalter in das „konzeptionelle Zeitalter“, in dem Logik und Analyse alleine nicht mehr für den beruflichen Erfolg und die persönliche Erfüllung<sup>1</sup> ausreichen (werden). Daher führt er die sechs kreativen Kompetenzen *Empathy*, *Design*, *Story*, *Play*, *Symphony* und *Meaning* ein, die auf alle möglichen Lebensbereiche, sowohl privat als auch beruflich, angewendet werden können.

Im Lehrkontext kann das Prinzip von Pink in einzelnen Lehreinheiten zum Einsatz kommen oder auch als Grundlage für die gesamte Lehrveranstaltung dienen. In meinem Konzept werden die sechs Kompetenzen ergänzt durch *Logic*. *Logic* ist zwar nicht ausreichend für Erfolg, trotzdem bildet eine strukturierte, logische und nachvollziehbare Gestaltung die Basis für jedes Lehrdesign. Daher beginnen wir auch die Darstellung des Konzeptes mit *Logic*. Wir werden allerdings immer wieder feststellen, dass die Kompetenzen eng miteinander verknüpft sind.

### Logic

Eine für die Studierenden logisch nachvollziehbare Lehrveranstaltung bzw. Lehreinheit zu gestalten ist der Ausgangspunkt für deren erfolgreichen Wissenserwerb. Hier geht es vor allem um Struktur und Transparenz. Einerseits sollten Lehreinheiten chronologisch und logisch aufeinander abgestimmt und ein transparentes Bewertungsschema vorhanden sein, andererseits hilft ein konsistenter Aufbau jeder einzelnen Einheit um Studierenden einen Fahrplan für jedes Thema zu geben. Der typische Aufbau einer Einheit sieht wie folgt aus (Grabl, 2019):

---

<sup>1</sup> Pink behauptet nicht, dass Logik und Analyse im „konzeptionellen Zeitalter“ unwichtig sind, sondern weist darauf hin, dass diese Fähigkeiten – alleine betrachtet – unzureichend sind.

1. Themenbekanntgabe
2. Themenbegründung/Motivation
3. Agenda
4. Wiederholung der letzten Lehreinheit
5. Lernziele dieser Einheit
6. Stoffarbeit und Querverbindungen
7. Zusammenfassung
8. Lernzielkontrolle

Wir werden in den kommenden Abschnitten sehen wie die unterschiedlichen Kompetenzen nach Pink (Pink, 2006) mit einzelnen Ablaufpunkten in Verbindung stehen bzw. Anwendung finden.

### Empathy

Das Zurückversetzen in die eigene Studienzeit kann ein wertvolles Werkzeug sein, um die Lehrveranstaltung aus der Perspektive der Studierenden zu sehen: Welche Erklärungen waren für mich und meine Kommilitonen damals hilfreich? Welcher Medieneinsatz hat Auflockerung geschaffen? etc.

Zusätzlich bedeutet Empathie auf das Publikum auch während jeder Lehreinheiten einzugehen und zu versuchen, die Bedürfnisse der Studierenden wahrzunehmen: Bedarf es z.B. bei diesem Algorithmus noch weiterer Erklärungen? Ist eine Pause notwendig? etc.

Die **Themenbegründung** (Warum sollen die Studierenden dieses Wissen/Können überhaupt erlernen?) ist ein essenzieller Bestandteil im Ablauf. Dabei spielt Empathie eine große Rolle. Inwieweit kann eine Verbindung hergestellt werden zwischen dem Thema und der beruflichen Zukunft der Studierenden bzw. im Idealfall auch zu ihrem Alltag oder aktuellen Ereignissen. Für Grundlagenfächer ist das Erzeugen von Themenrelevanz ausschlaggebend um Interesse zu wecken, da die Themen ansonsten oftmals als theoretisch, praxisfremd und trocken wahrgenommen werden.

### Design

Design beschäftigt sich einerseits mit der visuellen Darstellung, andererseits spielt auch das Lehrveranstaltungsdesign im Allgemeinen bzw. die Art der Aufbereitung des Stoffes eine Rolle.

### Kohärenz von Lernzielen, Lernprozess und Leistungsfeststellung

Die Wissensvermittlung dient primär dem Erreichen der Lernziele durch die Studierende damit diese die grundlegenden Kompetenzen, die sie für ihr weiteres Studium und Berufsleben benötigen, erlangen können. Um Lernergebnisorientierung und Transparenz sicherzustellen sollten (1) die operationalen Lernziele für jede Einheit klar kommuniziert werden, (2) die Art der Wissensvermittlung dazu geeignet sein, dass die Studierenden diese Lernziele möglichst effizient und nachhaltig erreichen können, und (3) die Leistungsfeststellung auf den Lernzielen basieren.

Lernziele werden am Anfang des Lehrveranstaltungsdesigns definiert, denn eine Abstimmung zwischen Lernzielen, dem Lernprozess und der Leistungskontrolle ist unabdingbar. Um Transparenz zu gewährleisten werden die themenspezifischen **Lernziele** am Anfang jeder Stoffeinheit erklärt.

Basierend auf den Lernzielen ist das Design der Wissensvermittlung zu wählen. Für gewisse Konzepte kann eine animierte PowerPoint Folie den Studierenden helfen ein mentales Modell zu erstellen, während andere Lernziele besser durch eine Grafik an der Tafel erreicht werden können, oder etwa durch eine kurze Videosequenz. Übungen, um die theoretisch erarbeiteten Konzepte praktisch anzuwenden, sind besonders wirksam. In der IT bietet es sich oftmals an die Studierende erlernte Software- oder Informatik-Prinzipien in Source Code umsetzen zu lassen – denn um etwas programmieren zu können muss der Programmierende es zuerst verstanden haben.

Am Ende jeder Lehreinheit gibt es eine **Lernzielkontrolle**, in der Studierenden etwa 10 Minuten Zeit gegeben wird Fragen zu beantworten bzw. Aufgaben zu lösen. Die Aufgaben stehen direkt im Zusammenhang mit den Lernzielen. Nach Ablauf der Zeit wird das korrekte Ergebnis durch die/den Lehrenden präsentiert und die Studierenden können hierdurch selbst kontrollieren, inwieweit sie das Lernziel bereits erreicht haben. Da die Leistung nicht bewertet und nicht kontrolliert wird, können Fehler ohne negative Konsequenzen gemacht werden. Zusätzlich bekommen die Studierenden einen Eindruck wie die Lernziele bei der Leistungsbeurteilung überprüft werden könnten.

Vor jeder Prüfung wird eine Prüfungsvorbereitung angeboten. Die Studierenden können im Vorfeld online angeben, welche Themengebiete sowie Lernziele wiederholt bzw. geübt werden sollen.

### Dialogisches Arbeiten

Fragen und dialogisches Arbeiten sind wirksame Instrumente in der **Stoffbearbeitung**, da diese die Studierende aktivieren und das Lernen lenken. Darüber hinaus werden Denkprozesse angeregt und bereits bekannte Fakten in Erinnerung gerufen. Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass interaktiver Unterricht die Studierenden beim Erreichen der Lernziele besonders unterstützt. Insbesondere erarbeite ich gerne Beispiele mit den Studierenden zusammen an der Tafel. Dieses gemeinschaftliche Arbeiten trägt auch stark zur Beziehung zwischen Lernenden und Lehrenden bei. Eine weitere Methode (wenn nicht gar Voraussetzung) um Studierende zu animieren ist es selbst Begeisterung für das Stoffgebiet auszustrahlen; wenn der Lehrende für ein Thema brennt, werden die Studierenden mitgerissen.

Mehrmaliges Wiederholen der wichtigsten erlernten Prinzipien sowohl in der Einheit (während der **Stoffbearbeitung** und in der **Zusammenfassung**) als auch in der darauffolgenden Einheit (**Wiederholung der letzten Lehreinheit**) hilft das Gelernte mithilfe von Wiederholung zu festigen.

### Story

Menschen merken sich Geschichten leichter als trockene Fakten. Daher erfreut sich Storytelling in vielen Bereichen, etwa in der Werbung, großer Beliebtheit. Dies kann auch in der Lehre genutzt werden, indem Beispiele, Anekdoten und Geschichten, aber auch leicht verständliche Metaphern und Analogien, in die Lehre integriert werden. Diese können während der **Stoffbearbeitung**, aber auch in der **Themenbegründung**, effektiv eingesetzt werden.

### Play

Spiel als Gegenstück zur Ernsthaftigkeit kann im Lehrkontext Game-Based Learning beinhalten, muss es aber nicht. Spiel bedeutet für mich in diesem Konzept Emotionalisierung und Freude am Lernen zu erreichen. Dies kann beispielsweise durch Humor des Vortragenden stattfinden oder zum Stoffgebiet passende Comics (xkcd in der Informatik) oder amüsante, lehrreiche Videos. Aber auch tatsächliche Teambuilding-Aktivitäten am Anfang von Gruppenarbeiten (*Spaghetti Marshmallow Challenge*<sup>2</sup>) oder Spiele zur Aktivierung nach einer Pause (*Guess the Movie* anhand von Emojis<sup>3</sup>) lockern die Atmosphäre auf und sind sehr beliebt bei den Studierenden.

---

<sup>2</sup> Welches Team kann in 18 Minuten den höchsten frei stehenden Spaghetti Turm bauen auf dem ein Marshmallow balanciert.

<sup>3</sup> Dabei erraten Studierende einen Filmtitel anhand von Emojis. Dadurch dass keine besonderen Vorerfahrungen notwendig sind ist dies ein geeignetes Spiel für verschiedenste Personengruppen.

## Symphony

Symphony sieht Pink (Pink, 2006) als Fähigkeit Beziehungen herzustellen und das große Ganze zu erfassen. In der Lehre sind **Querverweise** unerlässlich. Daher sollte die/der Lehrende die Studierenden immer wieder auf Verbindungen zu anderen Themengebieten der Lehrveranstaltung und anderer Fachbereiche hinweisen. Insbesondere in der **Themenbegründung** und **Zusammenfassung** einer Lehreinheit können Relationen nochmals explizit angesprochen werden.

## Meaning

Lehrveranstaltungen sollen sinnstiftend sein; für die Lernenden als auch die Lehrenden. Die Basis hierfür ist eine Gemeinschaft in der alle das gleiche Ziel haben: Die Studierenden sollen die Lernziele erreichen, da diese für ihre Zukunft relevant sind. Diese Beziehung kann aber nur dann für alle Beteiligten erfüllend sein, wenn wertschätzend und respektvoll auf Augenhöhe miteinander umgegangen wird. Ein offenes, angstfreies Arbeitsklima, in welchem Studierende Fragen, Meinungen und Erfahrungen äußern dürfen und können, schafft nicht nur ein interaktives Erlebnis für die Studierenden, sondern auch die/der Lehrende profitiert und lernt davon.

## 3. Übertragbarkeit und Resümee

Das präsentierte Lehrkonzept basiert auf meiner eigenen Lehr- und Lernerfahrungen und ist daher – natürlich – geprägt durch meine individuellen Erlebnisse. Durch die Überarbeitung meiner eigenen Lehre, unter Rücksichtnahme auf die Kompetenzen nach Pink und verschiedenen Didaktik-Seminaren, soll jedoch ein allgemeines Framework entstanden sein, welches auch auf andere Lehrveranstaltungen angewendet werden kann.

Die Basis jeder Lehrveranstaltung sollte immer ein logischer Lehrveranstaltungsaufbau, welcher Struktur und Transparenz schafft, sein. Die anderen Kompetenzen unterstreichen die Wichtigkeit Lehre unterhaltsam und sinnhaft zu gestalten. Dies ist besonders relevant bei technischen bzw. IT Lehrveranstaltungen, die oftmals herausfordernd für die Studierenden sind; im Speziellen gilt dies für diejenigen, die keine oder wenig Vorerfahrung mitbringen. In dieser Art von Lehrveranstaltung können die 6+1 Kompetenzen das Lernerlebnis der Studierenden besonders positiv beeinflussen.

Womöglich fühlt sich nicht jede/r Lehrende wohl in der Rolle als „Edutainer“ und wird daher nicht mit Witz und Spielen durch die Lehrveranstaltung schreiten. Doch ich denke, dass die Kompetenzen für jede/n Lehrende/n eine Inspiration sein können, um die eigene Lehre zu reflektieren und individuelle, zu der/dem Lehrenden passende, Elemente in die Lehre zu integrieren. Dies ist auf jeden Fall mein Ansatz, denn es gibt kein/e Lehrveranstaltung/Lehrkonzept, welche/welches nicht Verbesserungspotenzial aufweist und über die Zeit hinweg angepasst werden muss.

## 4. Referenzen

Grabl, E. (2019). Didaktik 3: Lehrverhalten im akademischen Bildungsbereich.

Kayer, M. T. (2017). Motivierende Lehre: Grundlagen und Tools. Graz.

Pink, D. (2006). *A whole new mind: Why right-brainers will rule the future*. New York: Riverhead Books.