

Planspiel zur Digitalisierung in der Sozialen Arbeit – Einbettung in die Digitalisierungsstrategie der FH Münster

e-teaching.org

Stand: 27.09.2019
Portalbereich: Aus der Praxis
Autoren: A. Köllen, J. Lilienthal,
W. Tenhaken

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
1.1. Strategien und Praktiken der Digitalisierung an der FH Münster	2
1.2. Digitalisierung in der Sozialen Arbeit	3
2. Neues Konzept für das Modul Sozialinformatik	3
2.1. Digitalisierung als neues Themenfeld im Modul Sozialinformatik	3
2.2. Lernverständnis und Lehrmethode	5
3. Ausblick	7
Literaturverzeichnis	8
Abbildungsverzeichnis	8
Autorinnen und Autoren	9

1. Einleitung

In der Hochschullehre erhält das Thema Digitalisierung einen immer größeren Stellenwert. Viele Neuerungen scheinen möglich und nötig. Im Folgenden sollen Hintergründe des Lehrinnovationsprojekts der FH Münster „Planspielentwicklung in der Sozialen Arbeit“ vorgestellt werden. Im Rahmen dieses Projekts wurde für das Modul Sozialinformatik / Digitalisierung in den Master-Studiengängen Sozialmanagement und Jugendhilfe ein neues didaktisches Konzept entwickelt. Der dabei gewählte Ansatz ist ein gutes Beispiel für die Digitalisierungsstrategie an der FH Münster, denn indem ein konkreter Arbeitsfeldbezug hergestellt wurde, stand nicht allein die Nutzung digitaler Werkzeuge in der Lehre im Fokus. Vielmehr wurden die veränderten Kompetenzanforderungen aufgrund der Transformationsprozesse in den beruflichen Tätigkeitsfeldern der sozialen Arbeit näher betrachtet.

Im Rahmen des Planspiels wurde ein Digitalisierungskonzept in einer Trägerorganisation entwickelt. Durch die Nutzung digitaler Medien im Planspiel wurde die Auseinandersetzung mit dem Themenfeld der Digitalisierung um konkrete Erfahrungen mit der Nutzung digitaler Medien angereichert. Das Zusammenspiel dieser beiden Zugänge sollte die Entwicklung von ganzheitlichen (beruflichen) Handlungskompetenzen im Sinne von Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen (Weinert, 2001) fördern.

Im Folgenden werden zunächst der strategische Ansatz der Hochschule im Bereich Digitalisierung und dann die Konzeptentwicklung im Rahmen des Projekts erläutert. In einem zweiten Artikel wird das Planspiel als Projektergebnis näher beschrieben.

1.1. Strategien und Praktiken der Digitalisierung an der FH Münster

Die FH Münster setzt sich seit 2014 intensiv mit Digitalisierungsstrategien und -praktiken auseinander. Zunächst wurden im Rahmen des Qualitätspakt Lehre-Projekts „Wandel bewegt“ die bestehenden Erfahrungen mit dem Einsatz digitaler Medien in der Lehre gebündelt und erweitert (Harth & Boentert, 2016). Die intensive Auseinandersetzung mit den Potenzialen und Herausforderungen digitaler Medien und die Einsicht in die übergreifende strategische Bedeutung des Themas führten dazu, dass Digitalisierung im Hochschulentwicklungsplan 2016-2020 als eins von vier strategischen Entwicklungsfeldern definiert wurde (FH Münster, 2016, S. 29-30).

Zur Konkretisierung und Weiterentwicklung der Strategie wurde zudem 2015 die von Vizepräsident für Studium und Lehre, Prof. Dellmann und Kanzler, Herr Meinen, gemeinsam geleitete Arbeitsgruppe Digitalisierung etabliert. Hier wurden von Vertreterinnen¹ der 12 Fachbereiche sowie der Datenverarbeitungszentrale, der Hochschulbibliothek und des „Wandelwerk. Zentrum für Qualitätsentwicklung“ gemeinsam Leitlinien für den Umgang mit der Digitalisierung entwickelt. Dabei wurde bereits zu Beginn ein Bekenntnis zur Präsenzhochschule formuliert: digitale Medien sollen an der FH Münster nicht die Präsenzlehre ersetzen, sondern vielmehr den Wert der Präsenzlehre für den Lernprozess der Studierenden steigern.

Parallel dazu wurde gemeinsam mit anderen großen und forschungsstarken Fachhochschulen ein Positionspapier zum Lehren und Lernen für die digitale Gesellschaft und Arbeitswelt entwickelt. Darin wurde die Nutzung digitaler Medien nicht als Ausgangspunkt mit implizitem Zielcharakter gewählt, sondern lediglich als Mittel zum Zweck der Kompetenzentwicklung verstanden. Den Ausgangspunkt für die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung stellen in einer kompetenzorientierten Studiengangentwicklung vielmehr die Veränderungen der beruflichen und gesellschaftlichen Tätigkeitsfelder der Absolvierenden durch die Digitalisierung dar (Kreulich et al., 2016, S. 9-10).

An der FH Münster führten diese Ansätze in der zweiten Förderperiode des Qualitätspakt Lehre im Projekt „Wandel bewegt 2.0“² zur Verankerung der Digitalisierung als Schwerpunktthema mit Konsequenzen für alle Projektmaßnahmen von der Studiengangentwicklung in Curriculumswerkstätten, über die Förderung von Lehrinnovationsprojekten durch den Wandelfonds³, bis hin zur Weiterbildung von Lehrenden im E-Teaching Fellowship und der Ideenwerkstatt Lehre (BMBF, o. J.).

¹ Im Text sind grundsätzlich immer alle Personen, unabhängig von ihrer geschlechtlichen Identität gemeint. Wenn eine geschlechtsneutrale Formulierung nicht möglich war, wurde aus Gründen der Lesbarkeit im Text die weibliche Form gewählt, nichtsdestoweniger beziehen sich die Angaben auf Angehörige aller Geschlechter.

² Das Projekt „Wandel bewegt 2.0“ wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL16069 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieses Artikels liegt allein bei der FH Münster.

³ Über den Wandelfonds werden in einem hochschulinternen Wettbewerbsverfahren Mittel für die Weiterentwicklung der Lehre verteilt. Das Wandelwerk. Zentrum für Qualitätsentwicklung wurde hochschulintern mit der Umsetzung der hochschuldidaktischen Maßnahmen beauftragt.

Das hier beschriebene, durch den Wandelfonds unterstützte Innovationsprojekt ist ein gutes Beispiel für diesen strategischen Ansatz. In dem Projekt wurde ausgehend von den durch die Digitalisierung veränderten Kompetenzanforderungen ein für den Kontext der Hochschule innovatives didaktisches Konzept entwickelt und umgesetzt, welches das Ziel hat, den Studierenden neue Potenziale für die Entwicklung ihrer Kompetenzen zu bieten.

1.2. Digitalisierung in der Sozialen Arbeit

Digitalisierung ist inzwischen überall präsent und macht auch vor der Sozialen Arbeit nicht halt. In vielen Bereichen verändert sie bereits jetzt maßgeblich unseren Alltag. Neben den bekannten Themen wie verbesserter Telekommunikation, Big Data oder der Idee selbstfahrender Autos gibt es viele weitere, weniger präzente, aber dennoch relevante Aspekte der Digitalisierung. Die Lebenswelt der Menschen verlagert sich zunehmend. Soziale Kontakte, Arbeitsalltag, der tägliche Einkauf oder auch Behördengänge finden mit der Einführung des E-Government-Gesetzes zunehmend in der digitalen Welt statt. Dementsprechend verändern sich auch die Herausforderungen und Bedarfe der Klientinnen sozialer Arbeit und die Profession wird sich an einer veränderten, vermehrt digitalen Lebenswelt orientieren müssen (Kreidenweis, 2018, S. 21-23). In diesem Zusammenhang zeigt sich, dass die Sozialwirtschaft diese Potenziale bisher nicht ausreichend ausgeschöpft hat und Handlungsbedarf besteht, um auf sich verändernde Bedarfe der Klientel angemessen reagieren zu können (ebd.). Dies gilt für die meisten Arbeitsfelder der Sozialen Arbeit, von der Alten-, über die Jugend-, bis hin zur Straffälligenhilfe. Besondere Anforderungen zeigen sich dabei auf Leitungs- und Managementebene. Hier müssen zentrale Veränderungen und Weiterentwicklungen der beruflichen Praxis angestoßen werden. Für die zukünftige Entwicklung der Sozialen Arbeit sind daher die Sensibilisierung sowie die Vermittlung einer soliden Wissensgrundlage und von Fähigkeiten zur Durchführung von Veränderungsprojekten zukünftiger (Leitungs-)Fachkräfte von besonders hoher Relevanz (ebd., S. 21-25).

2. Neues Konzept für das Modul Sozialinformatik

Die Anpassungen des Lehr-Lern-Konzepts für das Modul Sozialinformatik / Digitalisierung beruhen auf der einen Seite auf dem zunehmenden Einfluss der Digitalisierung und auf der anderen Seite auf dem grundlegenden Lehr-Lernverständnis. Beides wird im Folgenden näher erläutert.

2.1. Digitalisierung als neues Themenfeld im Modul Sozialinformatik

Viele Jahre war Sozialinformatik eher ein vernachlässigtes Themenfeld der Sozialen Arbeit im Allgemeinen und auch in den einschlägigen Studiengängen eher ein randständiges Themenfeld. Die wenigen verpflichtenden Module in den einschlägigen Masterstudiengängen bezogen sich insofern stark auf Fragen der Fachsoftwareimplementierung und ähnliche Themen. Die zögerliche Auseinandersetzung mit den vielfältigen Fragen der Digitalisierung ist sicherlich auch darin begründet, dass Soziale Arbeit deutlich weniger von IT-Unterstützung abhängig war

und teilweise noch ist, als dies für andere Berufs- und Arbeitsfelder gelten mag. Erst in den letzten Jahren hat sich hier durch die gesamtgesellschaftliche Entwicklung auch für die Soziale Arbeit der Blick auf Digitalisierung maßgeblich verändert. Es wird doch immer deutlicher, dass sich auch für diese Berufsfelder sowohl in den Organisationen sozialer Arbeit als auch in Bezug auf die Anliegen der Klienten und die Kommunikation mit ihnen bedeutsame Veränderungen ergeben.

Die beschriebenen Defizite in Bezug auf das Wissen und das Interesse von Fachkräften der Sozialen Arbeit im Bereich der Digitalisierung stellen somit zentrale Aufgaben an die Hochschullehre. Hier setzt das Modul „Sozialinformatik/ Digitalisierung (in) der Sozialen Arbeit“ in den Masterstudiengängen „Sozialmanagement“ und „Jugendhilfe – Konzeptionsentwicklung und Organisationsgestaltung“ an – beides Studiengänge, welche die Managementebene als berufliche Zielsetzung anstreben. Das Modul möchte für den Stellenwert der Digitalisierung in der Arbeitswelt sensibilisieren und die Studierenden einladen, sich mit den Auswirkungen von Digitalisierung auf mögliche Arbeitsfelder der Sozialen Arbeit auseinanderzusetzen sowie ihr Wissen über die Digitalisierung zu erweitern. Das Modul Sozialinformatik wird in den beiden Studiengängen bereits seit über 10 Jahren gelehrt, da an der FH Münster schon früh erkannt wurde, dass IT für Prozessoptimierung auch in der Sozialen Arbeit einen Nutzwert hat.

Durch den beginnenden digitalen Wandel und den damit einhergehenden Anspruch an die Fachkräfte, Prozessabläufe zu optimieren und sich stärker mit sich verändernden Kommunikationsstrukturen zwischen Adressatinnen und Fachkräften auseinanderzusetzen, haben sich die Ansprüche an das Modul laufend verändert, und somit auch die Lernziele und die Ausgestaltung des Moduls. Zuletzt lag der Fokus des Moduls, bis einschließlich Sommersemester 2018, auf der Auseinandersetzung mit IT-Strukturen für Organisationen, der Implementation von Fachsoftware, dem IT-gestützten Wissensmanagement, digitaler Dokumentation sowie den Chancen und Grenzen von Online-Beratung im Kontext der Arbeitsfelder. Mangels Best Practice und bzw. oder Leuchtturmbeispielen erfolgte eine Orientierung an verwandten Arbeitsbereichen, die in Bezug auf die Digitalisierung bereits weiter vorangeschritten sind. Dadurch war jedoch die Übertragbarkeit aus Sicht der Studierenden nur begrenzt gegeben. Aus diesen Herausforderungen ergab sich der Wunsch nach einer konzeptionellen Neuausrichtung des Moduls, die im Rahmen eines durch den Wandelfonds innerhalb des Projekts Wandel bewegt 2.0 geförderten und begleiteten Lehrinnovationsprojekts mit zusätzlichen Ressourcen realisiert werden konnte.

Zu den maßgeblichen Zielen des Moduls gehört die kritische Auseinandersetzung mit Chancen und Risiken der Digitalisierung, besonders in Bezug auf die Themen: Netzwerkstrukturen, erleichternde, veränderte IT-gestützte Kommunikationsformen im Kontakt mit Klientinnen sowie IT-Sicherheit und Datenschutz. Gleichzeitig sollen die häufig wahrzunehmende Technikskepsis und die damit verbundenen Berührungspunkte der Studierenden mit digitalen Technologien kritisch reflektiert werden. Schließlich sollen die Studierenden gemeinsam diskutieren, welche Aspekte von Digitalisierung fachlich geboten sind und welche nicht, denn die diskursive Auseinandersetzung mit dieser Frage ist eine relevante Kompetenzdimension in den anstehenden Transformationsprozessen.

Viele der Studierenden im berufsbegleitenden Masterstudiengang Sozialmanagement befinden sich bereits in Leitungspositionen bzw. streben diese an. Auch der Studiengang Jugendhilfe soll unter anderem für Leitungspositionen qualifizieren. Nach Abschluss des Moduls „Sozialinformatik/ Digitalisierung (in) der Sozialen Arbeit“ steht den Studierenden ein umfangreiches Fachwissen zur Verfügung, um selbstständig Digitalisierungsprozesse anzustoßen und durch eine reflektierte Haltung die Auseinandersetzung anderer Fachkräfte mit dem Thema Digitalisierung voranzutreiben.

Um sich den genannten Themen eigenständig zu nähern und um einen intensiven fachlichen Diskurs zu gewährleisten, sollten die Studierenden eine kreative Digitalisierungsstrategie für ein exemplarisches Arbeitsfeld Sozialer Arbeit erarbeiten. Durch das eigene Tätigwerden und die praktische Arbeit gewinnen die Studierenden Kompetenzen, welche hier verstanden werden als die »bei Individuen verfügbaren oder durch sie erlernbaren kognitiven Fähigkeiten und Fertigkeiten, um bestimmte Probleme zu lösen, sowie die damit verbundenen motivationalen, volitionalen und sozialen Bereitschaften und Fähigkeiten, um die Problemlösungen in variablen Situationen erfolgreich und verantwortungsvoll nutzen zu können« (Weinert, 2001, S. 27-28). Damit zielt das Modul auf die Förderung der Problemlösefähigkeit im Bereich Digitalisierung in der Sozialen Arbeit ab.

2.2. Lernverständnis und Lehrmethode

Um die gewünschten Lernerfolge zu erreichen, bediente sich das Projekt „Planspielentwicklung in der Sozialen Arbeit“ didaktischer Leitlinien.

Um die beschriebene Problemlösefähigkeit zu erreichen, sollten sich die Studierenden in einer kooperativen Strategieentwicklung hinsichtlich eines Digitalisierungsprojektes üben. David Kolb verdeutlicht in seinem Zyklus für erfahrungsbasiertes Lernen (Kolb, 1984, S. 21-23.), wie ganzheitliches und kompetenzorientiertes Lernen funktionieren kann.

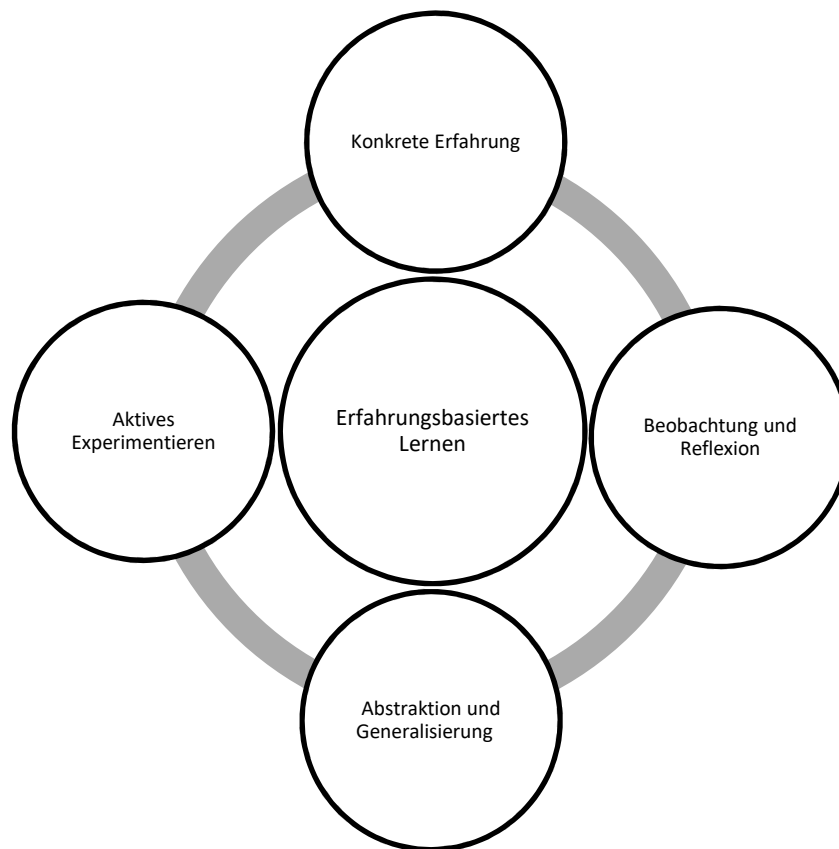


Abbildung 1 Erfahrungsbasiertes Lernen (eigene Abbildung, basierend auf Kolb, 1984)

Lernen ist demnach ein Zusammenspiel von konkreten Erfahrungen und abstrakten Konzeptionen. Ausgehend von einer solchen konkreten Erfahrung, welche bewusst wahrgenommen und reflektiert wird, können abstrakte Konzepte oder Generalisierungen gebildet werden. Die Lernenden stellen Bezüge zwischen Neuem und Bekanntem her und generieren somit neues Wissen, welches sie durch Aktives Experimentieren überprüfen, bzw. anwenden können. Daraus ergibt sich die Möglichkeit neue Erfahrungen zu machen, anhand derer wieder neues Wissen generiert werden kann.

Das hier beschriebene Erfahrungslernen verweist auf die hohe Relevanz von konkreten Erfahrungen, welche die Studierenden durch eigenes Aktivwerden machen. Nur durch das Zusammenspiel der unterschiedlichen Formen des Lernens ist nach Kolb ein ganzheitliches Lernen möglich, dass auch die Veränderung von Einstellungen und praktischen Fähigkeiten beinhaltet (Kolb 1984).

Um ein solches ganzheitliches Lernen zu gewährleisten bediente sich das Projekt der Methode des Planspiels. Planspiele werden „als komplexe Strategie- und Entscheidungsspiele eingesetzt“ (Klippert, 2016, S. 19) und zielen auf die Förderung von Handlungssicherheit ab, indem sie Bezug zur Realität herstellen, die Möglichkeit zu experimentieren bieten und die Umsetzung zuvor vermittelter Inhalte voraussetzen (Geuting, 2000, S. 21). Dafür schlüpfen die Lernenden in einem Planspiel in eine Rolle, aus welcher heraus sie agieren. Sie treten in Diskurs mit ihren Mitspielerinnen und gemeinsam entwickeln sie Lösungsstrategien und Vorgehensweisen. Dabei werden

sowohl Verhandlungs- und Durchsetzungsfähigkeit als auch weitere Softskills gefördert (Schirm et al., 2010). Die Methode bietet den Studierenden somit die Möglichkeit das Gelernte, auch innerhalb eines Hochschulsettings, praktisch zu erproben und anzuwenden. Wichtig ist jedoch hierbei für die Vollständigkeit des Lernens, dass der oder die Lehrende die Studierenden dabei unterstützt, die Planspielerfahrungen zu verallgemeinern bzw. zu abstrahieren.

3. Ausblick

Die Umsetzung des didaktischen Konzepts in einem konkreten Planspiel wird in einem zweiten Artikel näher beschrieben, da es hier zunächst der Konkretisierung der Digitalisierungsstrategie der FH Münster an einem Beispiel dient. Ausgewählt wurde das Beispiel wegen der konsequenten Orientierung an den Veränderungen der beruflichen Tätigkeitsfelder in der Sozialen Arbeit. Die didaktischen Leitlinien sollen verdeutlichen, wie von den veränderten Kompetenzanforderungen ausgehend Lehr-Lern-Konzepte weiterentwickelt werden und in welcher Art und Weise digitale Medien hier zur Erreichung der Kompetenzziele beitragen können.

Selbstverständlich folgen nicht alle Lehrinnovationsprojekte an der FH Münster dieser Strategie und auch bei den im Rahmen des Projekts Wandel bewegt 2.0 geförderten Lehrinnovationsprojekten gibt es Beispiele für Projekte, welche sich dem Ziel widmen einen bestimmten Lehrinhalt in Lehrvideos darzustellen ohne das Potenzial dieses Mediums für die Kompetenzentwicklung näher zu betrachten. Das Projektteam versucht jedoch durch die Beratung und Begleitung darauf hinzuwirken, auch in einem solchen Rahmen über veränderte Ziele und Kompetenzen und das darauf bezogene Potenzial von digitalen Medien nachzudenken. Teilweise gelingt es auch, diese Perspektive für die Lehrenden zu eröffnen. Dabei zeigt sich jedoch häufig, dass komplexere Lernziele nicht im Rahmen einzelner Veranstaltungen oder Module adressiert werden können. Vielmehr ist eine koordinierte Studiengangentwicklung erforderlich und dann sind nicht mehr einzelne von der Bedeutung der Digitalisierung und der Strategie der FH Münster überzeugte Lehrende, sondern heterogene Gruppen von Lehrenden mit unterschiedlichen Interessen und Ausgangslagen die Gestaltenden. Dies erschwert eine systematische Studiengangentwicklung, welche die einzelnen Veranstaltungen und Digitalisierungsprojekte in einen übergreifenden Rahmen einordnet. Damit einhergehend besteht hier auch ein großes Potenzial für eine strategische Auseinandersetzung mit der Digitalisierung jenseits von Technik- oder Toolgläubigkeit.

Literaturverzeichnis

- Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) (o. J.). Qualitätspakt Lehre – Teilnehmende Hochschulen. <https://www.qualitaetspakt-lehre.de/de/fachhochschule-munster-2517.php> [Letzter Zugriff: 06.08.2019].
- FH Münster (2016). Hochschulentwicklungsplan 2016-2020. <https://www.fh-muenster.de/hochschule/downloads/hep-2016.pdf> [Letzter Zugriff: 06.08.2019]
- Geuting, M. (2000). Soziale Simulation und Planspiel in pädagogischer Perspektive. In: Herz, Dietmar; Blättle, Andreas: Simulation und Planspiel in der Sozialwissenschaft. Eine Bestandsaufnahme der internationalen Diskussion. Münster, Hamburg, London: LIT Verlag. 15-62.
- Harth, T. & Boentert, A. (2016). Wandelfonds 2011-2016 – Einblicke in Lehrinnovationen. Münster: FH Münster.
- Klippert, H. (2016). Planspiele. 10 Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. 6. Auflage. Weinheim, Basel: Beltz Verlag.
- Kolb, D.A. (1984). Experiential learning. Experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kreidenweis, H. (2018). Digitaler Wandel in der Sozialwirtschaft. Grundlagen, Strategien, Praxis. Baden-Baden: Nomos.
- Kreulich, K., Dellmann, F., Schutz, T., Harth, T., Zwingmann, K. (2016). Digitalisierung: Strategische Entwicklung einer kompetenzorientierten Lehre für die digitale Gesellschaft und Arbeitswelt - Die Position der UAS7-Hochschulen für angewandte Wissenschaften. Berlin: UAS7 e. V. http://www.uas7.de/fileadmin/Dateien/UAS7_Broschuere_Digitalisierung.pdf [Letzter Zugriff: 06.08.2019].
- Schirm, S. A., Smejkalova, K., Rötmeier, M. (2010). Planspiel und Verhandlungssimulation als Universitätsseminar. <http://www.sowi.rub.de/mam/content/lsip/planspielleitfaden.pdf> [letzter Zugriff: 22.05.2019].
- Weinert, F. E (2001). Vergleichende Leistungsmessung in Schulen - eine umstrittene Selbstverständlichkeit. In: Weinert, Franz E. (Hrsg.): Leistungsmessungen in Schulen. Weinheim: Beltz, S. 17-31.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Erfahrungsbasiertes Lernen (eigene Abbildung, basierend auf Kolb, 1984).. 6

Autorinnen und Autoren



Anja Köllen

E-Mail: anja.koellen@fh-muenster.de

Anja Köllen ist Studentin des Masters „Jugendhilfe – Konzeptionsentwicklung und Organisationsgestaltung“ an der FH Münster. Sie hat zuvor bereits an der FH Münster den Bachelor „Soziale Arbeit“ studiert und ist seit Oktober 2017 im Rahmen des Projektes „Planspielentwicklung zur Digitalisierung (in) der Sozialen Arbeit“ als wissenschaftliche Hilfskraft tätig.



Dr. Jonas Lilienthal

E-Mail: jonas.lilienthal@fh-muenster.de

Dr. rer. pol. Jonas Lilienthal ist seit 2017 wissenschaftlicher Mitarbeiter im Wandelwerk, Zentrum für Qualitätsentwicklung der Fachhochschule Münster. Dort arbeitet er an den Themen Digitale Transformation und Curriculumentwicklung, konzipiert und begleitet das E-Teaching-Fellowship der FH-Münster und berät Lehrinnovationsprojekte. Davor hat er nach einem Studium der Wirtschaftspädagogik und Mathematik seine Promotion an der Universität Köln zum Forschenden Lernen in wirtschafts- und sozialwissenschaftlichen Bachelorstudiengängen absolviert.



Wolfgang Tenhaken

E-Mail: tenhaken@fh-muenster.de

Wolfgang Tenhaken lehrt seit 1997 am Fachbereich Sozialwesen behördliche Sozialarbeit und Sozialinformatik. Seine Interessen beziehen sich auf die Konzipierung und Entwicklung von Lernfeldern in der Sozialen Arbeit im Kontext Digitalisierung.