

6

„How (not) to innovate“: Gelingensbedingungen und Herausforderungen digitaler Innovationen in der Hochschullehre

Freya Willicks und Dr. Malte Persike
(beide RWTH Aachen)



How (not) to

Finanzierung ^(HS)

Hochschule:
Inhalte nicht übertragbar
→ Kosten-Nutzen

Analoges zu digitalem
ist keine Verbesserung
mehr

Didaktik
first

Hochschulstrategie
entwickeln

Um Dinge zu bewegen
auf HS-Ebene - ist
klein anfangen u. aufbauen
wenn man kann

Hochschule:
Einbindung in HS-
Strategie

finanzielles
Anreizsystem
D+H

ein zu großes
Problem ist Ausgangs-
punkt des Projekts
D+S

Zeitl. Nachbegriff
wenn sich im freien Zeit
halten und mit der Zeit ge-
ringen werden

Zufriedenheit von
Stakeholdern / Untern
mit Projekt Ergebnis
(D+S, Studis)

nur TOP-down
X

keine Einbindung
von Stakeholdern
Nutzen
→ nur Techniken X

keine Ziele
oder Vorge
X

konsequentes,
mehr-jähriges
Klassensallmodell

DDD für Fremd-
Ziele
= keine
eigene
Anstrengung

Strategie
ausschließlich
TOP → DOWN

zu viel Text ^(L)
/ Material ^(S)

wenig Zeit
für Entwicklung

fachliche Qualität ^(HS)
für Entwicklung

Mini-Ökosystem
für jede Hochschule

Fehlendes Rückhalt
der Hochschulleitung

fehlende
Standards

instabile und anzeigend
Personalstruktur
Zeit / Anzahl / Kompetenz

Lehrende:
Konkurrenzdenken im
Kolegium

unzureichende
technische Ausstattung

fehlendes Training
Technik / Didaktik

digitale Lehre als
Anforderung
nicht

fehlende Vernetzung
Online - Präsenz

fehlende zentrale
Einflussstrukturen
D+H
→ fehlende Akzeptanz

Druckmittel für
Einflussstrukturen
D+H ✓

unklarer
Mehrwert

Studierende:
Überforderung, da unge-
wöhnliche Arbeitsweise

mangelnde Abstimmung
im Studiengang

Jeder macht was
er will ohne
Austausch

fehlende (Fächer-)
Vernetzung

mangelnder
Support

Hochschule:
keine Personalstellen
für Technikunterstützung
→ Service + Support

langfristige Infra-
struktur mit festen
MA

didaktische
Einbettung

inkohärentes
Zusammenspiel
(Mischform) durch
zentrale Services D+H

klarer positiver
Effekt für die Lehre/
für Lehrende

handlungsorientierte
Lehrkompetenz-
entwicklung

gute
Aufwandsberatung

Austausch unter
Kollegen

Unterstützung / Synopse
Materialaustausch
Videos, DER

Koordinatoren /
Kümmern sind selb-
ständig um die Technik
an den Stellen

Stabile Strukturen
und Ansprechpartner

Hochschule & Lehrende:
zentrale Koordinations-
stelle + Umsetzungsteam
→ übertragbare Konzepte

einfache
grafische Aufbereitung

Gamification

Feedback ^(HS)

dauerhafte
Finanzierung

Wissens-
management
etablieren

Kontinuität der
Einbindung v. Trägern

Gute Beispiele mit
Zeigen → Applikation
machen

Überzeugen u. Werben
über dipt. Methoden

Infrastructure as a
Service

Lehrende:
"innovative, anspruchsvolle", eigene
Lehrmethoden durch Förder-
programme ermöglicht

Lehrende:
Förderung gibt Spielraum
innovative / neue Ideen aus-
zuprobieren

Studierende:
anspruchsvolles
Lernarrangement

Erfahrung des
Lehrenden

Flexibilität ^(S)

ausreichend
Zeit
(Wiss., Entwicklung, Lern.) ^(S)

klare Zuständigkeit
Kompetenzcenter
zu E-Learning

institutionelle
Rückbindung
in Strukturen

Austausch
mit Peers
D+H

Innovation ermöglicht
durch externe Dienst-
leister

Studierende:
anspruchsvolles
Lernarrangement

Erfahrung des
Lehrenden

Flexibilität ^(S)

ausreichend
Zeit
(Wiss., Entwicklung, Lern.) ^(S)

Gamification

Feedback ^(HS)

Techniken werden
durch
Ausprobieren