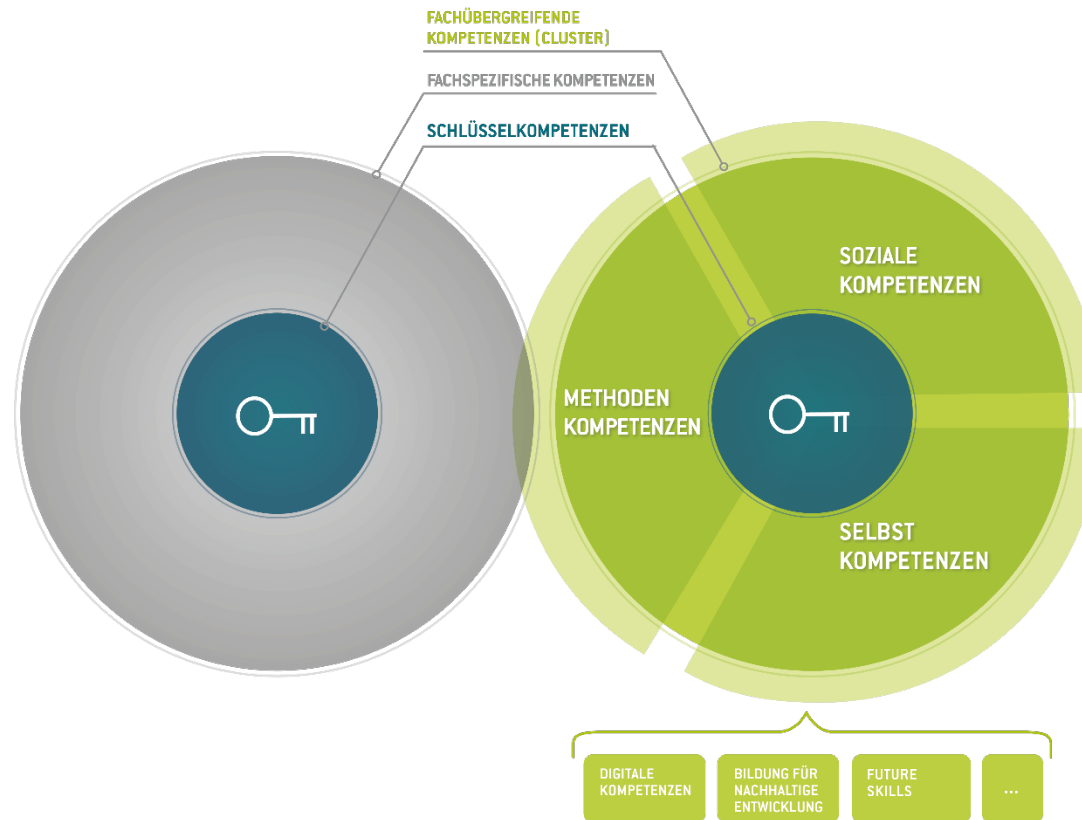


Fachübergreifende Kompetenzen – Auswahlliste

Um eine Übersicht über mögliche fachübergreifende Kompetenzen zu erhalten, haben wir Ihnen eine Auswahlliste aus diversen Veröffentlichungen (z. B. Bildung für nachhaltige Entwicklung nach De Haan, Future Skills nach Ehlers und Stifterverband) zusammengestellt und darauf basierend eine einheitliche Definition für die HGU erarbeitet. In der Tabelle finden Sie, nach den drei Kompetenzclustern Methoden, Soziale und Selbstkompetenzen sortiert, die Kompetenz sowie die darauf einzahlenden Lernziele (direkt aus Studierendensicht formuliert). Nutzen Sie die Auswahlliste gerne als Checkliste für Ihre Lehrveranstaltung.

Falls Sie Kompetenzen vermissen, melden Sie sich gerne unter hochschuldidaktik@hs-gm.de. Diese Liste ist jederzeit erweiterbar.



Methodenkompetenz

	Kompetenz	Lernziele der Studierenden
	Analytische Fähigkeiten	Sie sind in der Lage, komplexe Sachverhalte zu erfassen, sie zu gliedern und Beziehungen zwischen einzelnen Aspekten herzustellen.
	Transferfähigkeit	Sie sind in der Lage, vorhandenes Wissen auf neue Fragestellungen anzuwenden. ¹
	(Digitales) Wissensmanagement	Sie sind in der Lage, weltoffen und neue Perspektiven integrierend Wissen in ausgewählten Themengebieten aufzubauen. Sie können (digitale) Informationen aus unterschiedlichen digitalen Quellen recherchieren, verstehen, einordnen und filtern, organisieren und bewerten. ^{1 2 3}
	Agiles Arbeiten	Sie sind in der Lage zur nutzerorientierten, selbstverantwortlichen und iterativen Zusammenarbeit in Teams unter Nutzung agiler Arbeitsmethoden. ²
	Lösungsfähigkeit	Sie sind in der Lage, konkreten Aufgabenstellungen, für die es keinen vorgefertigten Lösungsansatz gibt, durch Urteilskraft und einen strukturierten Ansatz zu lösen. ²
	Interdisziplinarität	Sie sind in der Lage über die eigene fachliche Qualifizierung hinaus Erkenntnisse zu gewinnen und nach diesen zu handeln. ¹
	Design Thinking/ Nutzerzentriertes Design	Sie sind in der Lage, konkrete Methoden einzusetzen, um ergebnisoffen in Bezug auf gegebene Problem- und Themenstellungen kreative Entwicklungsprozesse durchzuführen und dabei alle Stakeholder in einen gemeinsamen Prozess zum Problem- und Lösungsdesign mit einzubeziehen. Sie können Produkte erstellen mit dem Fokus auf eine optimierte Funktionalität bei intuitiver Anwendbarkeit. ^{2 4}

¹ Haan (2008).

² Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e.V (2021).

³ Vuorikari et al. (2022).

⁴ Ehlers (2020).

	Kompetenz	Lernziele der Studierenden
	Digital Literacy	Sie beherrschen grundlegende digitale Fähigkeiten z. B. gehen Sie sorgsam und auf Grundlage der gegebenen Gesetzeslage basierend mit digitalen persönlichen Daten um. Sie verstehen grundlegende Sicherheitsregeln bei den Nutzungen von digitalen Tools und Software. Sie können ihre eigene digitale Identität verwalten. ^{2 3}
	(Digitale) Kollaboration	Sie können ergebnisorientiert mit anderen kommunizieren. Sie können unabhängig von räumlicher Nähe ggf. durch die Nutzung von digitalen Technologien effizient und effektiv mit anderen zusammenarbeiten. Sie sind in der Lage, mit Hilfe von digitalen Technologien an der Gesellschaft teilzunehmen. ^{2 3}
	Data Analytics	Sie können große Datenmengen (Big Data), z. B. unter Nutzung von statistischen Methoden und KI analysieren, um eine faktenbasierte Entscheidungsfindung zu fördern. ²
	KI Nutzung	Sie sind in der Lage KI Tools auszuwählen, gezielt einzusetzen und die Ergebnisse zu bewerten. ²
	Softwareentwicklung	Sie können Programmiersprachen zur Back- und Frontend-Entwicklung von Applikationen anwenden, inkl. embedded Software für Internet of Things-Applikationen. ²
	Hardware-/ Robotikentwicklung	Sie können physische Komponenten für intelligente Hardware-Software-Systeme (z.B. Internet of Things, Robotik) konstruieren. ²
	Quantencomputing	Sie können Quantencomputer zur effizienten Lösung komplexer Arbeitsprozesse (Datenanalyse, Faktorisierung) entwickeln. Sie können Quantencomputer zur effizienten Lösung komplexer Arbeitsprozesse (Datenanalyse, Faktorisierung) nutzen. ²

Selbstkompetenz

	Kompetenz	Lernziele der Studierenden
	Selbstgesteuertes Lernen	Sie sind in der Lage, ihren Lernprozess weitestgehend eigenständig zu steuern, indem Sie Lernmaterialien gezielt zur Vertiefung von theoretischem und praktischem Wissen einsetzen. Sie sind in der Lage, die für den Lernprozess notwendige Lernsoftware einzusetzen. ^{2 3 4}
	Kreativität	Sie sind in der Lage, originelle Verbesserungsideen (z.B. für bestehende Geschäfts- oder Kommunikationsprozessen) oder Ideen für Innovationen (z.B. für neue Produkte) in kreativen Prozessen zu entwickeln und kennen geeignete kreative Arbeits- und Entwicklungsmethoden. ²
	Leistungskompetenz	Sie sind in der Lage, beharrlich und zielorientiert eigene Ziele zu verfolgen, ohne dass Erfolge und Misserfolge in einer Weise attribuiert werden, die zu einer Senkung der Leistungsmotivation führen. ²
	Innovationskompetenz	Sie sind in der Lage Optimierungspotenziale zu erkennen. Sie können auf Basis des Status Quo neue Lösungsstrategien entwickeln und umsetzen. Sie sind bereit, Innovationsprozesse in Organisationen zu erkennen, zu unterstützen und zu fördern. ^{2 4}
	Eigenständiges Handeln und Initiative	Sie können aus eigenem Antrieb handeln und arbeiten. Sie ergreifen selbst Initiative. ^{1 2 4}
	Selbstwirksamkeit	Sie verfügen über die Überzeugung und das (Selbst-) Bewusstsein, die zu bewältigen Aufgaben mit den eigenen Fähigkeiten umsetzen zu können, dabei Verantwortung zu übernehmen und Entscheidungen treffen zu können. ⁴
	Selbstbestimmtheit	Sie können im Spannungsverhältnis von Fremd- und Selbstbestimmung produktiv agieren und sich Räume zur eigenen Autonomie und Entwicklung schaffen. ⁴

	Kompetenz	Lernziele der Studierenden
	Entscheidungskompetenz	Sie sind in der Lage, Entscheidungsnotwendigkeiten wahrzunehmen sowie mögliche alternative Entscheidungen gegeneinander abzuwägen, eine Entscheidung zu treffen oder an Entscheidungsprozessen partizipieren zu können und Eigenverantwortung für Endresultate und Prozesse (Ownership) zu übernehmen. ^{1 2 4}
	Resilienz	Sie können interne und externe Widerstände ohne anhaltende Beeinträchtigung überwinden. Sie können flexibel und souverän auf technologische oder gesellschaftliche Veränderungen eingehen. Sie können frühzeitig Risiken, die einer Überwindung von internen und externen Widerständen entgegenstehen, erkennen und adressieren. ^{2 4}
	Urteilsfähigkeit	Sie können im Entscheidungsprozess Informationen bewerten und gesellschaftliche Herausforderungen reflektieren. ²
	Missionsorientierung	Sie sind in der Lage, Menschen zu inspirieren, zu überzeugen und dazu zu motivieren aktiv zu werden und hierbei die eigenen Leitbilder und die anderer reflektieren zu können. Sie können eine Mission unter der Schaffung eines Missions-Narratives entwickeln. ^{1 2}

Soziale Kompetenz

	Kompetenz	Lernziele der Studierenden
	Flexibilität und Offenheit	Sie können mit Offenheit auf andere Lebens- und Meinungsperspektiven eingehen und diese berücksichtigen. ⁴
	Zeit- und Selbstmanagement	Sie sind in der Lage, eigene Ressourcen zielführend in den Planungs- und Umsetzungsprozess von übernommenen Aufgaben einzubringen.
	Cognitive Load Management	Sie können Informationen nach ihrer Bedeutung filtern. Sie verstehen, wie man die eigenen kognitiven Fähigkeiten mit Hilfe einer Vielzahl von Instrumenten und Techniken maximieren kann. ⁴
	Eigenverantwortlichkeit	Sie übernehmen Verantwortung für ihr eigenes Handeln. ¹

	Kompetenz	Lernziele der Studierenden
	Reflexionskompetenz	Sie verfügen über die Bereitschaft zur Reflexion, also die Fähigkeit, sich selbst und andere zum Zweck der konstruktiven Weiterentwicklung hinterfragen zu können. ⁴
	Kritisches Denken	Sie können zugrundeliegende Verhaltens-, Denk- und Wertesysteme erkennen und deren Konsequenzen für Handlungen und Entscheidungen holistisch einschätzen. ⁴
	Sensemaking	Sie verstehen die sich schnell wandelnden Sinnstrukturen von Future Organisationen. Sie können bestehende Sinnstrukturen weiterentwickeln oder die Entstehung neuer befördern, dort wo sie abhanden- gekommen sind. ⁴
	Ethische Kompetenz	Sie können Sachverhalte und Situationen hinsichtlich der ethischen Relevanz beurteilen. Sie kennen die im jeweiligen gesellschaftlichen Kontext geltenden moralischen Standards. Sie treffen Handlungsentscheidungen, die Individuen und Umwelt vor Schaden schützen. Dies gilt auch für die Auswirkungen des eigenen digitalen Handelns. ^{2 4}
	Kommunikationskompetenz	Sie können sich zielgerichtet und nuanciert mit diversen Zielgruppen (z. B. interkulturell) verständigen. Sie wenden das Wissen über kulturelle Unterschiede an, um die Kommunikation den Zuhörenden zuzuschneiden. Sie verfügen über eine angemessene Etikette bei digitaler Kommunikation. ^{2 3}
	Veränderungskompetenz	Sie sind in der Lage, vorausschauend zu denken und zu handeln. Sie können Strategien für die Umsetzung von Veränderungszielen entwickeln Sie verstehen Dynamiken von Gruppen, Institutionen, Netzwerken und Systemen sowie die Akzeptanz nachhaltiger, kultureller Veränderungen. ^{1 2}
	Dialog- und Konfliktfähigkeit	Sie sind in der Lage, Spannungen und Dilemmata zu lösen. Sie können widersprüchliche Perspektiven neutral bewerten und können mit Ambiguitäten umgehen. ²

	Kompetenz	Lernziele der Studierenden
	Kooperationskompetenz	Sie sind in der Lage, gemeinsam mit anderen zu planen und zu handeln. ^{1 3 4}
	Empathie	Sie sind in der Lage, Sachverhalte aus der Perspektive anderer zu beurteilen. Sie zeigen Solidarität für Benachteiligte ¹ Sie können die unterschiedlichen Bedürfnisse im sozialen Kontext erkennen und leiten daraus ergebnisorientierte Handlungsentscheidungen ab ⁴
	Feedbackprozesse	Sie kennen die für den Feedbackprozess geltenden Kommunikationsregeln; Sie können zielgerichtetes, sachliches Feedback geben. Sie können Feedback annehmen und daraus Handlungsentscheidungen ableiten. ⁴

Literaturverzeichnis

Ehlers, Ulf-Daniel. 2020. *Future Skills. Lernen der Zukunft-Hochschule der Zukunft*. Wiesbaden: Springer VS.

Haan, Gerhard de. 2008. Gestaltungskompetenz als Kompetenzkonzept der Bildung für nachhaltige Entwicklung. In *Kompetenzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung*, hrsg. Inka Bormann und Gerhard de Haan, 23–43. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e.V. 2021. *Diskussionspapier Nr. 3 FUTURE SKILLS 2021*.

Vuorikari, Riina, Stefano Kluzer, und Yves Punie. 2022. DigComp 2.2 - the Digital Competence Framework for Citizens. With new examples of knowledge, skills and attitudes. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/50c53c01-abeb-11ec-83e1-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-280137285>.