



Pressemitteilung

12. Juli 2021

OTH Regensburg erhält hohe Förderung für Innovation in der Hochschullehre Mithilfe einer Lernbox sollen Studierende spielerisch digitale Kompetenzen erlernen

Digitalisierung ist an der Ostbayerischen Technischen Hochschule Regensburg (OTH Regensburg) weit mehr als ein plakatives Trendwort. So wurde eigens für die interdisziplinäre Vermittlung von Digitalisierungskompetenzen die Regensburg School of Digital Sciences gegründet, die ein ganzheitliches Konzept der digitalen Bildung an der OTH Regensburg etablieren möchte. Aktueller Beleg dafür: Mit 659.000 Euro fördert die Stiftung Innovation in der Hochschullehre die Entwicklung eines neuartigen Lehr- und Lernkonzepts. Mithilfe einer Lernbox sollen Studierende spielerisch an das Thema Digitalisierung herangeführt werden und zugleich Future Skills erlernen, Fähigkeiten also, die in Zukunft in besonderem Maße in der Arbeitswelt gefragt sein werden.

Ziel der Regensburg School of Digital Sciences ist es, ein Lehrangebot zu schaffen, das alle rund 11.000 Studierenden der OTH Regensburg in die Lage versetzt, sich erfolgreich in einer digitalisierten Arbeitswelt und Gesellschaft zu bewegen und digitale Produkte, Werkzeuge und Dienstleistungen der Zukunft mitgestalten bzw. verwenden zu können. Und das unabhängig von der Fachrichtung, die sie für ihr Studium gewählt haben. Studierende der Sozial- und Gesundheitswissenschaften sollen Future Skills ebenso erwerben können, wie ihre Kommiliton*innen aus Informatik und Mathematik.

„Build digital competence and explore Digital Sciences (Be DiSc)“ heißt das Projekt von Prof. Dr. Ulrike Plach und Prof. Dr. Markus Heckner, das die Stiftung Innovation in der Hochschullehre jetzt als förderwürdig eingestuft hat und mit 659.000 Euro bezuschusst. Aktuelle Studien gehen davon aus, dass in der Arbeitswelt von morgen neben bekannten Fähigkeiten wie unternehmerischem Handeln oder Eigeninitiative vermehrt technologische Fähigkeiten verlangt werden. Zu klassischen IT-Skills kommen dabei digitale Grundfähigkeiten. Digital Literacy etwa, also die Fähigkeit, planvoll mit Daten umzugehen und sie im jeweiligen Kontext bewusst einsetzen und falls nötig auch kritisch hinterfragen zu können.

Die Regensburg School of Digital Sciences entwickelt nun in Zusammenarbeit mit der Servicestelle Lehre und Didaktik der OTH Regensburg ein innovatives Lehr- und Lernkonzept, das genau diese Fähigkeiten spielerisch mit einer Lernbox vermittelt. „Die gewählte Methode der Wissensvermittlung eignet sich sowohl für technikaffine Studierende, wie auch für Studierende ohne Vorkenntnisse“, sagt Prof. Dr. Ulrike Plach. In der Arbeit mit der Lernbox seien verschiedenen Aufgaben zu erledigen – von der Programmierung fahrerloser Transportsysteme über die Entwicklung einer digitalen Marketingstrategie bis zu Ethik-Challenges, die sich kritisch mit den Chancen und Risiken aktueller Technologien wie Künstlicher Intelligenz auseinandersetzen. Wie das im Detail aussieht, wird im Rahmen des drei Jahre angelegten Projektes erarbeitet. „Am Ende sollen auch andere Hochschulen von dem Konzept und unseren Erkenntnissen profitieren können“, erläutert Prof. Dr. Markus Heckner.

Beim Förderentscheid der Stiftung Innovation in der Hochschullehre war die OTH Regensburg zudem mit acht weiteren bayerischen Hochschulen mit einem Verbundantrag erfolgreich: Für das Verbundprojekt „Digitales kompetenzorientiertes Prüfen implementieren“ fließen fast 5 Millionen Euro an Fördermitteln, davon entfallen 433.000 Euro auf die OTH Regensburg. Das Verbundprojekt setzt auf dem Forschungsstand zu Didaktik und Durchführung von digitalen Präsenz- und Online-Prüfungen auf und integriert zudem die Erfahrungen aus den Corona-Semestern. Ziel ist nicht weniger als die „Änderung der Haltung gegenüber Prüfungen bei Studierenden und Lehrenden“ sowie eine weitere Verbesserung der Qualität der Lehre und vor allem der Prüfungen in einem digitalen Zeitalter. Constructive Alignment beschreibt den Weg dorthin: Am Anfang eines Semesters sollen Lehrende zunächst Lernergebnisse klar und realistisch definieren, daraus die Prüfungsaufgaben ableiten und dann erst die eigentliche Lehrveranstaltung konzipieren. Ziel: Höhere Motivation der Studierenden, aktiv am Lernprozess teilzuhaben und Verantwortung zu übernehmen. Im Laufe des Projekts sollen positive Beispiele in den Fachdisziplinen BWL, MINT, Soziales und Gesundheit entweder weiterentwickelt oder ganz neu konzipiert und erprobt werden, so Prof. Dr. Ralph Schneider, Vizepräsident für Studium und Lehre an der OTH Regensburg.

Bild: An der OTH Regensburg wird eine Lernbox entwickelt, mit deren Hilfe Studierende spielerisch digitale Kompetenzen erlernen sollen. Foto: OTH Regensburg/Florian Hammerich