

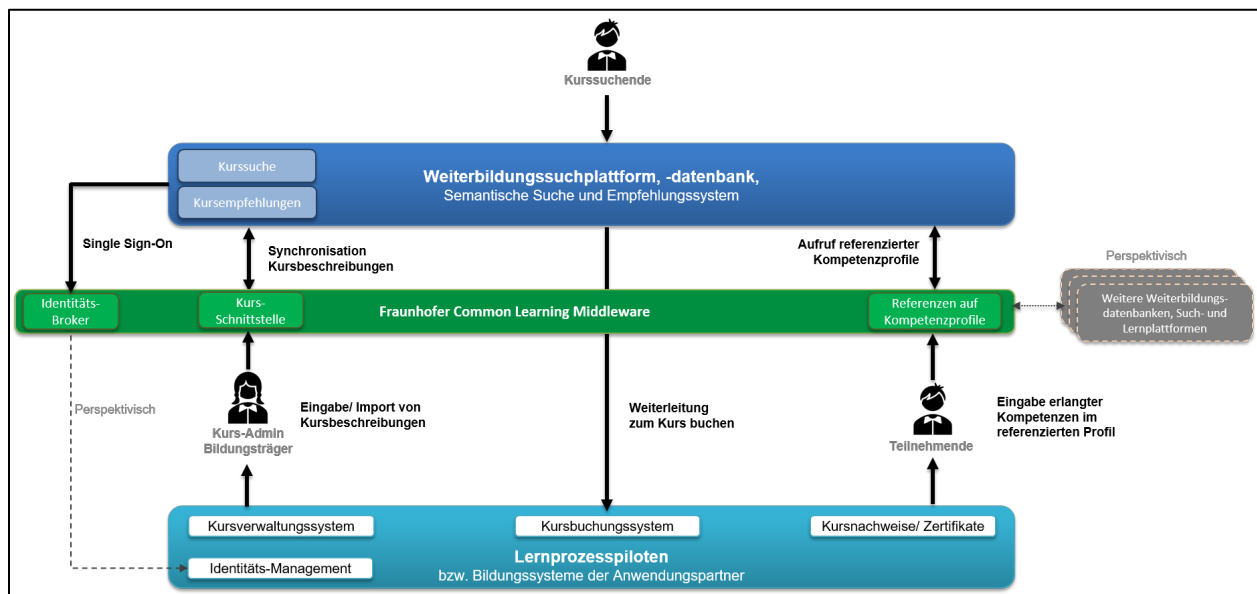
Kompetenzen als zentrales Element zwischen Funktionalität und User Experience (UX) einer intelligenten Weiterbildungsplattform der beruflichen und wissenschaftlichen Weiterbildung

Katrin Jäser, Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg

Dr. Christopher Krauß, Fraunhofer FOKUS

Prof. Dr. Silke Michalk, Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg

Weiterbildung soll als ein fortwährender Prozess verstanden werden, bei dem Entwicklungsschritte sichtbar werden und gemachte Erfolge zum Weiterlernen motivieren sollen. Dieser Prozess soll von einer Weiterbildungsplattform begleitet werden, die eine intelligente Weiterbildungssuche mit geeigneten Filter- und Sortiermechanismen, intelligenter Beratung, Buchungsmöglichkeiten, Strukturierung und Begleitung von Lernangeboten auf Basis miteinander vernetzter Datenbanken und Komponenten unterstützt. An dieser Stelle setzt im Rahmen der INVITE-Richtlinie (BMBF, 2020) das Entwicklungsvorhaben EXPAND+ER WB³ an. Für die Realisierung wird eine Webseite entwickelt, auf der Weiterbildungsinteressierte nach Kursen suchen und auf ihrem Lernweg begleitet werden.



Eigene Darstellung des Fraunhofer Fokus (2023): Big-Picture

Das Vorhaben steht vor der Herausforderung, die genannten Funktionen zu realisieren und gleichzeitig mögliche Gelingensbedingungen zu beachten, sodass Menschen in einer intelligenten Weiterbildungsplattform aktiv handeln. Im Folgenden werden vier potentielle Anknüpfungspunkte hervorgehoben.

1. Eine Weiterbildungsplattform als aktiven Lebensraum in der virtuellen Realität verstehen.

Kommunikationsinfrastruktur und neue Medien entwickeln sich nicht ausschließlich aus technischer Perspektive beispielsweise von analog zu digital bzw. durch die bloße Existenz von Algorithmen, sondern auch aus kultureller Perspektive durch den eigenen und gemeinschaftlichen kreativen Umgang mit den Medien und Informationen. (Noller, 2022; Stalder, 2021) Die neuen Informations- und Kommunikationsräume sind nicht

ausschließlich technische Medien, sie gehören zunehmend zu der Lebenswirklichkeit der Menschen und gestalten sich zu einer virtuellen Realität, in der Interaktion und Gemeinschaftlichkeit in lernenden, vernetzten Systemen möglich sind. Nutzende hinterlassen Spuren an diesen virtuellen Orten und bekommen Möglichkeiten, etwas zu realisieren, was zuvor nicht möglich war bzw. auf einer anderen Art und Weise. (Kasprowicz & Rieger, 2020) Eine Weiterbildungsplattform könnte ein solcher Ort werden.

2. Erlebnisse schaffen.

„Die [Anwendung] selbst ist nicht das Erlebnis“, vielmehr werden Erlebnisse in der Interaktion mit der Anwendung gestaltet. (Schell, 2020, S. 11) Eine genaue Vorstellung darüber, was die Nutzenden idealerweise an Erfahrungen machen sollen, welche wesentlichen Aspekte dafür notwendig sind und wie eine Anwendung diese Erlebnisse erzeugen kann, sind zentrale Fragestellungen für das Design einer Weiterbildungsplattform. (ebd. S. 21ff) Dabei können die Erlebnisse auf das Lebensweltliche zurückgreifen, aber es können auch neue Ideen und Möglichkeiten erzeugt werden, die in der physischen Realität in der Art und Weise nicht erlebbar sind.

3. Neben der Repräsentation von Daten, selbstbestimmte Handlungen ermöglichen.

Neben linearen Erfahrungen, wie der Möglichkeit Information und Daten als Rezipient abzurufen, sind komplexe, eigene Erfahrungen von Bedeutung. Nutzende werden zu Akteuren ihrer eigenen Historien und besitzen einen eigenen Gestaltungshorizont in der Anwendung (Noller, 2022), indem sie z.B. entscheiden, was für Daten gespeichert werden oder welche Kriterien sie für das Suchen verwenden wollen.

4. Individuelle Bedarfe und Bedürfnisse ansprechen, um den Handlungsraum zu nutzen.

Eine Anwendung kann funktional, besonders ausgereift sein und zunächst eine hohe Aufmerksamkeit bekommen. Inwiefern der Mensch etwas (wiederkehrend) nutzt, hängt jedoch von vielen Faktoren ab. Plass und Pawar (2020) heben einige Variablen hervor, die bei Berücksichtigung in der Anwendungsentwicklung eine nachhaltige Nutzung begünstigen können. Ausgewählt zu nennen, sind die emotionale Wahrnehmung, die kognitive Beanspruchung, die Selbstwirksamkeit und der soziale Kontext.

Die genannten Anknüpfungspunkte zeigen auf, dass in der Entwicklung der Weiterbildungsplattform zu der Funktionalität auch die User Experience (UX)¹ parallel mitzudenken ist, damit Nutzende aktiv handeln.

¹ UX: „wie die Interaktion mit der Software aussieht und wie ansprechend diese Erfahrung ist“ (Hodent, 2018)

Ein zentrales verbindendes Element zwischen Funktionalitäten und der Interaktion können Kompetenzen² sein.

Der Erwerb von Kompetenzen erfolgt durch vielfältige Lernwege, die nicht hierarchisch eingeordnet werden sollen (Jäser & Herkula, 2023). Kompetenzen können definiert werden, wie bspw. mit einer gemeinsamen Sprache entsprechend dem ESCO-Standard (EU, 2019) und durch Werkzeuge und Instrumente sichtbar bzw. darstellbar werden, wie bspw. mit dem Europass (EU, 2023) als eine kompetenzorientierte Darstellung der Bildungs- und Arbeitsbiografie. Die Operationalisierbarkeit von Kompetenzen kann eine Grundlage für Funktionalitäten der Weiterbildungsplattform bilden.

Obwohl Kompetenz „ein Konstrukt ist, das gesellschaftlich aus unterschiedlichen Anlässen geschaffen wurde und seit den 90er Jahren immer mehr an Bedeutung gewonnen hat“ (Jäser & Herkula 2023, S. 7) ist es auch das „Selbst“ (Deci & Ryan, 1993) des Menschen, „ein Verständnis über eigene Stärken und Schwächen zu bekommen sowie in einem sozialen Umfeld selbstbestimmt Fähigkeiten und Fertigkeiten einzusetzen bzw. Potentiale auszuschöpfen“ (Jäser & Herkula, 2023, S. 7). Es ist jedoch anzunehmen, dass Menschen sich mit mehr oder weniger starkem Bewusstsein und Tiefe mit den eigenen Kompetenzen auseinandersetzen. Es stellt sich hier die Frage, ob die eigenen Kompetenzen und die Auseinandersetzung damit so bedeutend für Menschen sind, dass sie eine intelligente Weiterbildungsplattform aufsuchen und nutzen. Das Fortschreiten der gesellschaftlichen Bedeutsamkeit von Kompetenzen und der Versuch der individuellen Durchdringung sind ein Anlass, um Kompetenzen als zentrales Element für Interaktionen und eigene Erfahrungshorizonte in einem virtuellen Raum auszugestalten.

Mögliche Implikationen kompetenzorientierter Komponenten der Weiterbildungsplattform sind (Jäser & Herkula, 2023):

- Individualisierte Weiterbildungssuche durch die Einbindung von Kompetenzprofilen,
 - Empfehlung von Weiterbildungsketten durch die Einbindung von Kompetenzprofilen und Bildungshistorie,
 - Ermittlung von Weiterbildungs- und Entwicklungsbedarfen in Unternehmen,
- sowie
- Beschreibung und Bereitstellung von vergleichbarem Datenmaterial auf Basis von Standards,
 - Gestaltung von Lernangeboten: kompetenzorientiert beschreiben, lehren und prüfen,
 - Vergleichbarkeit erworbener Kompetenzen für Anrechnungs-/Anerkennungsszenarien.

² Kompetenzen verstanden als „mehrere unterscheidbare personenbezogene Einzelkomponenten [...], die auf die sichtbare Bewältigung von Problemsituationen ausgerichtet sind [...] und über eine von anderen überprüfbare selbstorganisierte Lösung von Handlungssituationen [sichtbar werden]“ (Jäser & Herkula, 2023).

Quellen:

Bundesministerium für Bildung und Forschung (2020): *Richtlinie zur Förderung von Projekten zu „INVITE – Innovationswettbewerb Digitale Plattform berufliche Weiterbildung“ (2020 bis 2025)*. BAnz AT 03.04.2020 B5.

Deci, Edward L.; Ryan, Richard M.: *Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik* - In: *Zeitschrift für Pädagogik* 39 (1993) 2, S. 223-238.
<https://doi.org/10.25656/01:11173>

Europäische Union (2019): *ESCO handbook*. <https://esco.ec.europa.eu/system/files/2021-07/Handbook.pdf> (Zugriff: 26.10.2023)

Europäische Union (2023): *Europass digital tools*.
<https://europa.eu/europass/en/europass-tools> (Zugriff: 26.10.2023)

Hodent, Celia (2018): *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design*. CRC Press

Jäser, Katrin; Herkula, Henry (2023): *Die Relevanz von Kompetenzen für die Entwicklung innovativer Weiterbildungsplattformen*. <https://doi.org/10.25656/01:26567>

Kasprowicz, Dawid & Rieger Stefan (2020): *Handbuch Virtualität*. Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-16342-6>

Noller, Jörg (2022): *Grundbegriffe einer Ethik der Digitalität*.
<https://www.youtube.com/watch?v=ai3KljaE-G0>

Plass, Jan L.; Pawar, Shashank (2020): *Adaptivity and Personalization in Game-Based Learning*. In J. L. Plass, R. E. Mayer, & B. D. Homer (Eds.), *Handbook of game-based learning* (pp. 263-281). The MIT Press.
Schell, Jesse (2020): *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. 3rd edition. CRC Press

Stalder, Felix (2021): *Grundformen der Digitalität*. Onlinebeitrag auf agora42. URL:
<https://agora42.de/grundformen-der-digitalitaet-felix-stalder/> (Zugriff: 26.10.2023)