

ZUSAMMENFASSENDE EMPFEHLUNGEN

Die vorliegende NEGZ Kurzstudie untersucht, wie innovative Lehr- und Lernmethoden in der öffentlichen Verwaltung sowie der Ausbildung für den öffentlichen Sektor zur Vermittlung von E-Kompetenzen eingesetzt werden können. Im Fokus steht die Entwicklung eines modularen Planspiels, durch das Kompetenzen vermittelt werden, die im Rahmen der weitergehenden Digitalisierung öffentlicher Verwaltungen zunehmend an Bedeutung gewinnen, in klassischen Aus- und Weiterbildungsformaten aber nur schwer einzuüben sind. Im Rahmen dieser Studie wurden zwei Varianten des Planspiels erarbeitet und mit unterschiedlichen Gruppen getestet. Die Evaluation der Testläufe durch die Spieler*innen zeigt, dass Planspiele eine sinnvolle Ergänzung zu klassischen Veranstaltungsformaten sind. Die Teilnehmer*innen sind in der Regel sehr motiviert und können durch die hohen Freiheitsgrade des Planspiels Soft Skills trainieren und nach eigener Einschätzung auch verbessern.

Aus diesen Spieliterationen ergeben sich folgende Gestaltungsvorschläge für die öffentliche Verwaltung.

1. *Das bestehende Portfolio der Lehrmethoden in Aus- und Weiterbildung im öffentlichen Sektor sollte um kreative Formate wie Planspiele ergänzt werden, um benötigte*

(E-)Kompetenzen in einer risikofreien Umgebung schulen zu können.

2. *Gerade in der Ausbildung sollte der Einsatz kreativer Lehr- und Lernmethoden durch klassische Veranstaltungsformate ergänzt werden, um begleitend Fachwissen zu vermitteln und so die Realitätsnähe kreativerer Lehrformate zu wahren.*
3. *Gerade in der Fort- und Weiterbildung in der öffentlichen Verwaltung sollten kreative Lehr- und Lernmethoden verstärkt eingesetzt werden, um das Innovationspotential der Mitarbeiter*innen zu fördern und Vorbehalte gegenüber Digitalisierung abzubauen.*

Kreative Lehr- und Lernmethoden stellen eine sinnvolle Möglichkeit dar, Kompetenzen zu trainieren, die insbesondere in risikobehafteten Situationen benötigt werden und daher nur schwer im Alltag trainiert werden können. Wenngleich sowohl Entwicklung als auch Durchführung eines Planspiels aufwändig sind, zeigt unsere Erfahrung, dass sich die Anstrengungen lohnen und zu einer Win-Win-Situation aller Beteiligten führen können.

Schlagworte: Kompetenzen, Kompetenzvermittlung, Gamification, Digitale Transformation, Digital Government