

# Gestaltungsspielräume für Studierende als Motor innovativer Hochschullehre – Eine Reflexion

L. Kilz\*, A. Jantos, M. Krohn, L.M. Langesee

Zentrum für interdisziplinäres Lernen und Lehren, TU Dresden, virTUos

## Abstract

Das Teilprojekt *STUDents* im Rahmen von *virTUos* erprobte mit dem *Führerschein für Digitalkompetenzen* und der *Kreativen Digitalwerkstatt* zwei Formate, die Studierende als aktive Mitgestaltende einbinden. Im Sinne des Students-as-Partners-Ansatzes fördern sie digitale wie personale Kompetenzen durch selbstbestimmtes, kollaboratives und reflexives Lernen. Die Ergebnisse zeigen: Gestaltungsspielräume stärken Motivation und Selbstwirksamkeit, während klare Strukturen Partizipation absichern. Damit entsteht ein Modell für zukunftsfähige, studierendenzentrierte Lehre.

The *STUDents* subproject, part of *virTUos*, tested two formats that involve students as active contributors: the *digital skills license* and the *creative digital workshop*. In line with the students-as-partners approach, they promote digital and personal skills through self-directed, collaborative, and reflective learning. The results show that creative freedom strengthens motivation and self-efficacy, while clear structures ensure participation. This creates a model for sustainable, student-centered teaching.

\*Corresponding author: [lydia.kilz@tu-dresden.de](mailto:lydia.kilz@tu-dresden.de)

## 1. Vorbemerkung

Die Hochschullehre befindet sich im Wandel. Die zunehmende Digitalisierung und die rasante Entwicklung Künstlicher Intelligenz stellen nicht nur technologische Herausforderungen dar, sondern verändern grundlegend, wie Lehre organisiert, Inhalte vermittelt und Lernprozesse gestaltet werden und stellen somit neue Anforderungen an die Hochschulbildung [1]. Gleichzeitig verändern sich die Erwartungen und Rollen der Studierenden selbst. Die klassische Rollenverteilung von Lehrenden als Wissensvermittler:innen und Studierenden als passiven Rezipient:innen wird zunehmenden hinterfragt [2]. Stattdessen rücken Konzepte wie Students-as-Partners in den Vordergrund, die Studierende als gleichberechtigte Partner:innen ernst nehmen und sie aktiv in die Gestaltung von Lehrformaten, Curricula und Lernprozessen einbinden [3]. Dabei steht weniger eine formale Beteiligung im Vordergrund als vielmehr die kulturelle Verschiebung hin zu geteiltem Verantwortungsbewusstsein, gegenseitigem Vertrauen und co-kreativer Zusammenarbeit [4]. Dadurch eröffnen sich tiefere Lernprozesse, erhöhte Motivation und gestärkte Selbstwirksamkeit. Im Rahmen des Stiftung Innovation in der Hochschullehre (StIL) geförderten Projektes virTUos wurde mit dem Teilprojekt sTUDents ein Experimentierraum geschaffen, um diese Ideen konkret werden zu lassen. Zwei Formate wurden so konzipiert, dass Studierende nicht nur Teilnehmende, sondern Mitgestalter:innen ihrer Lernprozesse sind. Sie setzen eigene Themen um, wählen Methoden, erproben digitale Ausdrucksformen und entwickeln individuelle sowie kollaborative Artefakte. Ziel war es, Lernräume zu gestalten, die Resonanz ermöglichen, digitale Kompetenzen auf authentische Weise fördern und das Vertrauen in die eigene Gestaltungsfähigkeit stärken.

Dieser Beitrag reflektiert anhand dieser beiden Formate und vor dem Hintergrund der digitalen Transformation, die neue Kompetenzen, Rollen und ein verändertes Verständnis von Lernen erfordert, unter welchen Bedingungen studentische Mitgestaltung in der Lehre gelingen kann.

## 2. sTUDents in virTUos

Das Teilprojekt sTUDents ist Teil des bereichsübergreifenden Projektes virTUos (virtuelles Lehren und Lernen an der TU Dresden im Open-Source-Kontext), das durch die StIL gefördert wird [5]. Ziel des Gesamtprojektes ist es, innovative Lehr- und Lernkonzepte nicht nur punktuell umzusetzen, sondern strategisch in Curricula, Prüfungsordnungen und hochschuldidaktische Praktiken zu integrieren. Studierende sind hierbei aktive Partner:innen und Mitgestalter:innen in der konkreten Entwicklung von Formaten. Diese Öffnung hochschulischer Entwicklungsprozesse für die studentische Perspektive entspricht der Grundüberzeugung von virTUos. In diesem Kontext positioniert sich das Teilprojekt sTUDents mit dem besonderen Fokus auf Studierendenorientierung und Förderung digitaler Kompetenzen [6]. Ziel ist es, gemeinsam mit Studierenden Lehrformate zu entwickeln, in denen sie nicht bloß Inhalte rezipieren, sondern aktiv ihre Lernprozesse mitgestalten können. Im Sinne des Students-as-Partners-Ansatzes und in enger Zusammenarbeit mit studentischen Mitarbeitenden wurden innovative Lehrformate konzipiert, erprobt, evaluiert und weiterentwickelt [6]. Das Feedback der Studierenden fließt nicht erst am Ende, sondern kontinuierlich in die Gestaltung der Formate ein. Zwei Formate stehen exemplarisch für den studentischen Mitgestaltungsprozess in sTUDents:

1. Der *Führerschein für Digitalkompetenzen* [7] ist ein Zertifikatskurs, der Studierende dabei unterstützt, ihre Digitalkompetenzen systematisch auszubauen.
2. Die *Kreative Digitalwerkstatt* ist ein semesterbegleitender Kurs, in dem Studierende eigene Themen und Interessen in kreativen, digitalen Formaten umsetzen.

Im Folgenden wird beschrieben, wie partizipative Lernräume anhand der zwei Formate gestaltet wurden und wie diese zur Stärkung der digitalen Selbstkompetenz, der kollaborativen Fähigkeit und des Vertrauens in die eigene Gestaltungsfähigkeit der Studierenden beigetragen haben.

### 3. Beispiele gelingender studentischer Mitgestaltung anhand des Führerscheins für Digitalkompetenzen und der Kreativen Digitalwerkstatt

Der *Führerschein für Digitalkompetenzen* wurde im Teilprojekt *STUDents* als Zertifikatskurs konzipiert, um Studierende in ihrer digitalen Handlungskompetenz zu stärken und orientiert sich am europäischen Referenzrahmen DigComp 2.2 [8] und verfolgt einen bewusst studierendenzentrierten Ansatz. Eine detaillierte Darstellung des didaktischen Konzepts sowie der Evaluation ist an anderer Stelle bereits ausführlich veröffentlicht [7]; im Folgenden wird der Kurs daher aus einer übergeordneten Perspektive betrachtet, um später den Einfluss studentischer Mitgestaltung und Partizipation im Rahmen von *virTUos* herauszuarbeiten.

Im Mittelpunkt des Kurses stand nicht die reine Vermittlung digitaler Werkzeuge, sondern die aktive, selbstgesteuerte und kollaborative Auseinandersetzung mit digitalen Herausforderungen in Studium, Alltag und Beruf. Grundlage bildete eine realitätsnahe Fallstudie, in der Studierende in interdisziplinären Gruppen die Rolle von Expert:innen übernahmen, die eine fiktive Universität im digitalen Transformationsprozess berieten [7]. Der Kurs beinhaltete sechs aufeinander aufbauenden Tasks. Beginnend mit der gemeinsamen Strukturierung der Gruppenarbeit bearbeiteten die Studierenden schrittweise verschiedene Aspekte digitaler Transformation und entwickelten innerhalb der Fallstudie digitale Lösungsansätze, etwa in Form von Texten, Podcasts, Infografiken oder Videos [7]. Didaktisch verankert war der Kurs im Konzept des Virtual Collaborative Learning, das problembasiertes Lernen mit digitaler, interdisziplinärer Gruppenarbeit verbindet [9;10;11]. Über die gesamte Lehrveranstaltung hinweg reflektierten die Studierenden ihre Gruppenprozesse, nutzten synchrone und asynchrone Kollaborationstools (z. B. MS Teams) und dokumentierten ihren Lernfortschritt auf einer gemeinsamen Plattform [7]. Die begleitende Evaluation, bestehend aus Selbsteinschätzungen sowie Fokusgruppeninterviews, zeigte, dass die Teilnehmenden nicht nur ihre digitalen Kompetenzen erweiterten,

sondern auch zentrale überfachliche Fähigkeiten ausbildeten [7].

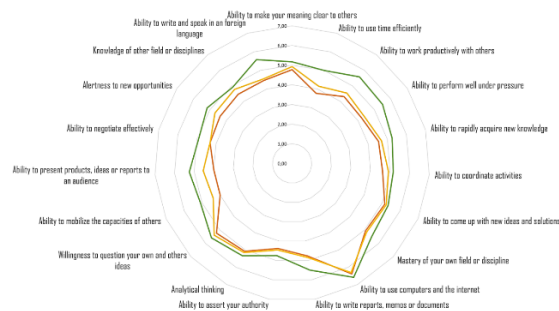


Abb. 1: Zuwachs der selbsteingeschätzten Fähigkeiten [7]

Abbildung 1 veranschaulicht die Selbsteinschätzungen der Fähigkeiten der Kursteilnehmenden vor (rot), während (gelb) und nach (grün) der Kursteilnahme und zeigt einen deutlichen Zuwachs der selbst eingeschätzten Fähigkeiten zum Kursende [7]. Kollaborationsfähigkeit, Kommunikationskompetenz, Selbstorganisation und kritisches Denken wurden in der virtuellen Gruppenarbeit ebenso gefördert wie die Sensibilität für kulturelle Unterschiede und Perspektivenvielfalt. Aus einer Meta-Perspektive verdeutlichen diese Ergebnisse vor allem die Wirkung studentischer Mitgestaltung. Die aktive Einbindung der Studierenden in Lern- und Problemlösungsprozesse förderte nicht nur Kompetenzzuwächse, sondern auch ein verändertes Rollenverständnis [7]. Der Kurs macht damit sichtbar, wie digitale Lehre im Rahmen von *virTUos* nicht nur technologisch, sondern vor allem didaktisch transformiert werden konnte.

Die *Kreative Digitalwerkstatt* bot Studierenden die Möglichkeit, eigene Themen und Interessen in kreativen, digitalen Projekten zu bearbeiten. Das Format folgte einem studierendenzentrierten, kompetenzorientierten Ansatz, der Elemente des projekt- und problembasierten Lernens mit kollaborativen Arbeitsphasen, reflexiven Schleifen und kontinuierlichem Feedback verband. Im Zentrum stand dabei nicht nur das Ergebnis in Form eines digitalen Artefakts, sondern vor allem der Weg dorthin durch einen selbstbestimmten, kollaborativen Lernprozess, in dem die Teilnehmenden Inhalte, Formate und Arbeitsweisen weitgehend

eigenständig entwickelten. Lehrende übernahmen hierbei die Rolle von Lernbegleiter:innen, strukturierten den Prozess über klare Aufgabenstellungen und transparente Zielsetzungen und unterstützten durch methodische Impulse sowie individuelles, formatives Feedback, ohne den Lernprozess zu dominieren. Beispiele für die entstandenen Artefakte der Studierendengruppen waren ein selbst produzierter Kurzfilm, der die gesellschaftliche Obsession mit Selbstoptimierung thematisierte und deren psychologische Folgen reflektierte, ein Reiseblog, der persönliche Erfahrungen mit analytischen Perspektiven auf Mobilität, Kultur und Zugehörigkeit verknüpfte, ein Instagram-Projekt, das mittels interaktiver Filmquizzes zur aktiven Auseinandersetzung mit Filmkultur einlud, sowie ein Podcast, der sich kritisch mit dem Phänomen der Medienabhängigkeit auseinandersetzte.

Eine adaptierte inhaltsanalytische Auswertung der studentischen Reflexionen zeigte, wie wirkungsvoll sich diese Lernarchitektur auf die Entwicklung zentraler akademischer und digitaler Kompetenzen auswirkte. Studierende berichteten von einem starken Zugewinn an Selbstorganisation, Kreativität und technischer Umsetzungskompetenz, aber auch von einem vertieften Verständnis für inhaltliche und gestalterische Zusammenhänge. Die Möglichkeit, eigenverantwortlich zu entscheiden, zum Beispiel über Inhalte, Tools und Rollenverteilung im Team, wurde durchweg als motivierend und befähigend erlebt. Besonders betont wurde, dass die Offenheit des Formats Raum ließ, sich auszuprobieren, neue Perspektiven einzunehmen und sich mit dem eigenen Lernprodukt zu identifizieren. Diese Gestaltungsspielräume führten nicht nur zu hoher intrinsischer Motivation, sondern auch zu einer emotionalen Bindung an das eigene Projekt. Die Studierenden sahen ihre Produkte nicht bloß als Kursleistung, sondern als Ausdruck eigener Auseinandersetzung mit einem Thema, das für sie Bedeutung hatte. Reflexionszitate zeigten, dass Stolz, Verantwortung und der Wille zur Qualität zentrale Erfahrungen im Projektverlauf waren, unabhängig von der Bewertung oder Notengebung. Auch die digitale Selbstwirksamkeit wurde gestärkt. Die Studierenden ge-

wannen Vertrauen darin, sich in neue Tools eigenständig einzuarbeiten, digitale Inhalte adressatengerecht aufzubereiten und Herausforderungen gemeinsam zu bewältigen, auch wenn nicht alles auf Anhieb funktionierte. Schwierigkeiten wurden als Lernmomente erkannt und akzeptiert, was nicht nur den Umgang mit digitalen Unsicherheiten stärkte, sondern auch die Reflexionsfähigkeit im Lernprozess insgesamt förderte. Nicht zuletzt zeigten die Rückmeldungen, dass strukturgebende Elemente wie klare Aufgabenstellungen, kleine Gruppen, kontinuierliches Feedback und transparente Kommunikation entscheidend dazu beitrugen, dass Offenheit nicht in Überforderung umschlug. Insgesamt verdeutlichte die Kreative Digitalwerkstatt, wie partizipative Lehre in digitalen Kontexten gelingen kann, nämlich durch ernstgemeinte Mitgestaltungsmöglichkeiten, durch begleitete Autonomie und durch ein didaktisches Design, das auf Beziehung, Verantwortung und Ausdrucksfähigkeit zielte.

#### 4. Lessons Learned: Eine Reflexion

Das Teilprojekt sTUDents im Rahmen von vIRTUos war für uns mehr als die Erprobung neuer Lehrformate, es war ein Praxislabor für die Frage, wie Hochschullehre aussehen kann, wenn Studierende nicht nur Teilnehmende, sondern aktive Mitgestalter:innen sind. Die Erfahrungen aus den Formaten Führerschein für Digitalkompetenzen und Kreative Digitalwerkstatt haben zentrale Erkenntnisse hervorgebracht, die über die jeweiligen Kurse hinausweisen und die wir als Lessons Learned für eine partizipative, zukunftsgerichtete Hochschullehre verstehen.

##### 1. Gestaltungsspielräume sind der Schlüssel zu echter Partizipation

Wenn Studierende die Möglichkeit erhalten, Inhalte, Methoden, Medien und Ausdrucksformen selbst zu wählen, entfalten sie nicht nur Kreativität, sondern auch Verantwortungsbewusstsein und Engagement. In beiden Formaten zeigte sich: Dort, wo Studierende entscheiden konnten, was sie wie lernen und erarbeiten wollen, identifizierten sie sich stärker mit

dem Lernprozess und betrachteten das entstehende Produkt als „ihr eigenes“. Die Möglichkeit, Lernwege mitzugestalten, wurde von vielen als bestärkend, motivierend und sinnstiftend beschrieben. Gestaltungsspielräume aktivieren Verantwortungsbewusstsein, was ein zentraler Faktor für nachhaltiges Lernen ist. Diese Prozesse gelingen jedoch nur, wenn sie nicht isoliert, sondern als didaktisches Prinzip gedacht und kontinuierlich begleitet werden.

## 2. Der Students-as-Partners-Ansatz verändert nicht nur die Rolle der Studierenden, sondern auch die Rolle der Lehrenden

Partizipative Lehre verlangt einen grundlegenden Perspektivwechsel. Wer Studierende als Partner:innen begreift, verschiebt den Fokus von Vermittlung hin zu gemeinsamer Gestaltung. Das bedeutet auch, dass Lehrende sich zurücknehmen, Kontrolle abgeben und in eine moderierende, unterstützende Rolle wechseln müssen. Dieser Rollenwandel ist anspruchsvoll und verlangt Vertrauen, Flexibilität und die Bereitschaft, eigene Routinen zu hinterfragen. Gleichzeitig eröffnet er neue Formen der didaktischen Beziehung. Lehre wird zum Dialog, zur Co-Konstruktion, in der Studierende als Expert:innen ihrer Perspektiven ernst genommen werden. Gerade im Führerschein für Digitalkompetenzen zeigte sich, wie produktiv die Mitentwicklung durch Studierende den Kurs beeinflusste.

## 3. Partizipation und Offenheit brauchen Strukturen

Offene Lernformate können schnell überfordern, wenn Orientierung und Unterstützung fehlen. Was als Freiheit gedacht ist, kann Unsicherheit erzeugen, wenn Studierende nicht wissen, woran sie sich halten können. In beiden Formaten haben wir gelernt, dass Freiheit nur dann wirksam wird, wenn sie durch Klarheit gerahmt ist. Klare Aufgabenstellungen, regelmäßiges Feedback, transparente Erwartungen und greifbare Beispiele helfen dabei, den offenen Raum konstruktiv zu nutzen. Diese Struktur ist kein Widerspruch zur Partizipation, sondern sie ist ihre Bedingung. Partizipative Formate brauchen didaktische Gestaltung, die Raum lässt, aber auch Halt gibt.

## 4. Digitale und personale Kompetenzen wachsen zusammen

In der Auseinandersetzung mit digitalen Tools, Formaten und medialer Gestaltung entwickelten die Studierenden nicht nur technische Fertigkeiten, sondern auch überfachliche Kompetenzen, wie Kommunikation, Teamarbeit, Zeitmanagement, Reflexion und Kritikfähigkeit. Besonders deutlich wurde, wie eng digitale Selbstwirksamkeit mit dem Erleben von Sinn, Autonomie und sozialer Unterstützung verknüpft ist. Schwierigkeiten wurden nicht als Scheitern erlebt, sondern als Teil eines aktiven, selbstverantworteten Lernprozesses, was die Resilienz und das Vertrauen in die eigene Lernfähigkeit stärkte.

## 5. Reflexion ist der Schlüssel zum bewussten Lernen

Ein zentraler Bestandteil beider Formate war die begleitende Reflexion über Inhalte, Zusammenarbeit, Entscheidungen, Konflikte und Lernwege. Diese Reflexionsphasen machten aus der Erfahrung erst Lernen. Die Studierenden setzten sich nicht nur mit dem „Was“, sondern auch mit dem „Wie“ und „Warum“ ihres Projekts auseinander und entwickelten dadurch metakognitive Kompetenzen, die weit über das konkrete Artefakt hinauswirken. Reflexion stärkt nicht nur das Lernen im Moment, sondern auch die Anschlussfähigkeit des Gelernten für zukünftige Kontexte sowie im Studium, im Beruf und im digitalen Raum.

## **5. Fazit**

Unsere Erfahrungen zeigen, dass, wenn wir Studierenden echte Mitgestaltung ermöglichen, entsteht nicht nur bessere Lehre, sondern auch relevante, resonante, wirksame Bildung. Formate wie die im Teilprojekt sTUDents Erprobten erfordern Mut, didaktische Offenheit und strukturelle Rückendeckung. Aber sie lohnen sich, weil sie zeigen, was möglich ist, wenn Studierende nicht als Rezipient:innen, sondern als Partner:innen gedacht werden und ernst genommen werden. Erst durch die Ressourcen und Freiräume im Rahmen von vIRTUos wurde es möglich, diese Räume wirklich zu erproben, zu reflektieren und gemeinsam mit Studierenden weiterzuentwickeln. So

konnten wir nicht nur innovative Lernformate gestalten, sondern auch einen konkreten Beitrag zur Stärkung studierendenzentrierter Lehre an der TU Dresden leisten. Die Frage ist daher nicht mehr, ob Partizipation möglich ist, sondern, wie wir sie ermöglichen. Und ob wir bereit sind, Hochschullehre so weiterzudenken, dass studentische Mitgestaltung nicht länger als Ausnahmefall betrachtet wird, sondern als grundlegendes Prinzip zukunftsfähiger Bildung.

## Literatur

- [1] Schmohl, Tobias, Watanabe, Alice und Schelling, Kathrin. Künstliche Intelligenz in der Hochschulbildung: Chancen und Grenzen des KI-gestützten Lernens und Lehrens. Eine Einführung in die Beiträge des Bandes. Bielefeld : transcript Verlag, 2023.
- [2] Schwinger, Doreen, Markgraf, Daniel und Blumentritt, Marianne. Das Rollenverständnis von Lehrenden und Studierenden im digitalen Fernstudium. die hochschullehre. Interdisziplinäre Zeitschrift für Studium und Lehre. 2022.
- [3] Weimann-Sandig, Nina. Students as partners - ein ganzheitliches Lehr- und Organisationsentwicklungskonzept. Dresden: s.n., 2023. S. 37-41.
- [4] Cook-Sather, A., Bovill, C. und Felten, P. Engaging students as partners in learning and teaching (2): practical guidance for academic staff and academic developers. 2014.
- [5] virTUos. virTUos. [Online] 2025. <https://tu-dresden.de/bereichsuebergreifendes/virtuos>.
- [6] virTUos. sTUDents. virTUos. [Online] 2025. <https://tu-dresden.de/bereichsuebergreifendes/virtuos/einzelvorhaben/students>.
- [7] Jantos, A., Kilz, L. und Krohn, M. "Führerschein für Digitalkompetenzen": Vorstellung und Evaluation eines interdisziplinäres Virtual Collaborative Learnings. s.l. : Zeitschrift für Hochschulentwicklung, 2024, S. 159-180.
- [8] Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes. Publications Office of the European Union. [Online] 2022.
- [9] Altmann, M., et al. Design Dimensions of Virtual Collaborative Learning - Synthesizing Iterative Research. [Hrsg.] Thomas Köhler. Handbuch E-Learning. 2024.
- [10] Jantos, A. Blended Assessment Strategy for Virtual Collaborative Learning in Higher Education. 2024a. Prüfung hoch III.
- [11] Jantos, A. Didactical Design Pattern – Case Study Design for Virtual Collaborative Learning to Foster the Acquisition of Digital Competences. INTED24 – 18th annual International Technology, Education and Development. 2024b, S. 5553-5562.