

Universität Regensburg
Fakultät für Humanwissenschaften
Institut für Bildungswissenschaft
Lehrstuhl für Schulpädagogik (Schulforschung, Schulentwicklung und Evaluation)

Seminar Transversale Kompetenzen (wie z.B. kritisches Denken, Kreativität und Problemlösefähigkeiten) verstehen und fördern

Sommersemester 2026

Dozentin: Beifang Ma

Kursbeschreibung

Dieses Seminar widmet sich dem Verständnis und der Förderung transversaler Kompetenzen wie kritischem Denken, Kreativität und Problemlösefähigkeiten. Anhand theoretischer, psychologischer und bildungspolitischer Perspektiven werden zentrale Konzepte diskutiert und auf schulische sowie außerschulische Kontexte übertragen. Die Teilnehmenden analysieren relevante Fachliteratur, reflektieren über die Bedeutung dieser Kompetenzen in einer digitalen und ungewissen Zukunft und setzen sich mit Fragen der Didaktik, Evaluation und Förderung auseinander.

Prüfungsleistungen

1. Arbeitsaufwand und Teilnahme: Aktive Mitarbeit, Mitdenken und regelmäßige Anwesenheit sind erforderlich.
2. Präsentation: Jede*r Studierende übernimmt einen Text zur Einzelpräsentation (1 Artikel = 1 Person). Es erfolgt keine Gruppenpräsentation.
3. Verschriftlichung: Am Ende des Kurses ist eine schriftliche Ausarbeitung (z. B. Ausarbeitung der Präsentation oder ein kleines Projekt) einzureichen.

Präsentationsplan

Block 1: Transversale/Schlüsselkompetenzen – gesellschaftliche & bildungspolitische Perspektive

21.04.2026

- Schelten, A. (2004). Schlüsselqualifikationen. *Wirtschaft und Berufserziehung*, 56(04), 11–13.
- Scharnhorst, U., & Kaiser, H. (2018). *Transversale Kompetenzen für eine ungewisse digitale Zukunft?* In J. Schweri, I. Trede & I. Dauner (Hrsg.), *Digitalisierung und Berufsbildung: Herausforderungen und Wege in die Zukunft* (S. 9–12). Zollikofen: Eidgenössisches Hochschulinstitut für Berufsbildung (EHB).

28.04.2026

- Wheelahan, L., Moodie, G., & Doughney, J. (2022) – *Challenging the skills fetish* *British Journal of Sociology of Education*, 43(3), 475–494
- EU-Kommission – *Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen* Europäischer Referenzrahmen, Amtsblatt der Europäischen Union

Block 2: Psychologische und kognitive Grundlagen transversaler Kompetenzen

05.05.2026

- Willingham, D. T. (2002). Inflexible knowledge: The first step to expertise. *American Educator*, 26(4), 31–33, 48–49.
Abgerufen von <https://www.aft.org/periodical/american-educator/winter-2002/ask-cognitive-scientist-inflexible-knowledge>
- Sweller, J., van Merriënboer, J., & Paas, F. (1998) – *Cognitive architecture and instructional design*. *Educational Psychology Review*, 10, 251–296 (nicht zu präsentieren!!)

12.05.2026

- Sweller, J. (2003). Evolution of human cognitive architecture. In B. Ross (Ed.), *The psychology of learning and motivation* (Vol. 43, pp. 215–266). Academic Press.
[https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(03\)01006-1](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(03)01006-1)

19.05.2026

- Kunter, M., & Trautwein, U. (2013). *Psychologie des Unterrichts*. UTB.
<https://www.utb.de/doi/10.36198/9783838538952> (Kap. 2.1 & 2.2 S.24-36)

Block 3: Kritisches Denken & Kreativität – konkrete Beispiele transversaler Kompetenz

02.06.2026

- Willingham, D. (2010). *Critical thinking: Why is it so hard to teach?* *Arts Education Policy Review*, 109(4), 21–32

09.06.2026

- Baer, J. (1998). The case for domain specificity of creativity. *Creativity Research Journal*, 11(2), 173–177. <https://doi.org/10.xxxx>
- Baer, J. (2012). Domain specificity and the limits of creativity theory. *Journal of Creative Behavior*, 46(1), 16–29.
<https://doi.org/10.1002/jocb.002>

Block 4: Evaluation, Assessment & Validierung

16.06.2026

- OeAD – Agentur für Bildung und Internationalisierung. (2024). *Nationaler Referenzrahmen für Digitale Kompetenzen*.
https://oead.at/fileadmin/Dokumente/oead.at/Bildung_Digital/Digitale_Kompetenzen/2024_Austrian_Framework_of_Reference_for_Digital_Competence.pdf
- Youthpass. (2011). *Youthpass Guide*.
<https://www.youthpass.eu/downloads/13-62-64/Youthpass%20Guide%2018-10-2011.pdf>

23.06.2026

- Tarasov, S. V. (2023). Using process data from completing a task in creative thinking assessment. *Psychological Science and Education*, 28(4), 63–80.
<https://doi.org/10.17759/pse.2023280404>

30.06.2026

- Rafner, J., et al. (2020). crea.blender: A neural network-based image generation game to assess creativity. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376403>
- Ali, S. (2025). Can children learn creativity from a social robot? *MIT Media Lab*.
<https://www.media.mit.edu/projects/social-robot-creativity/overview/>

07.07.2026

- Howell, S. (2025). Designing serious games with linguistic resources. *Journal of Educational Technology & Society*, 28(1), 45–59.
<https://www.jstor.org/stable/10.2307/42728984>

14.07.2026 Abschluss: Zusammenfassung & Reflexion