

Computer an und dann?

Welche Kompetenzen sollten gefördert werden?



Gliederung

1 Einführung

2 Digitale Bildung

3 Akteure, Quellen

4 Voraussetzungen

5 Kompetenzbereiche

5.1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

5.2. Kommunizieren und Kooperieren

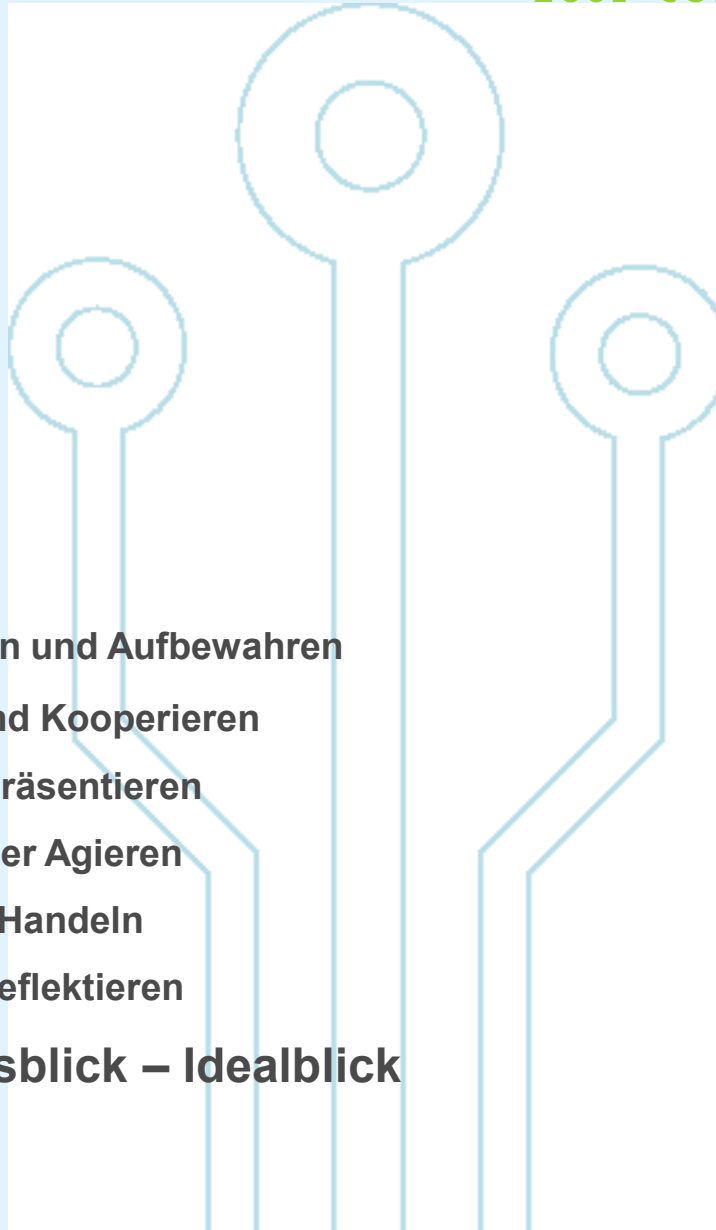
5.3. Produzieren und Präsentieren

5.4. Schützen und sicher Agieren

5.5 Problemlösen und Handeln

5.6. Analysieren und Reflektieren

6. Zusammenfassung, Ausblick – Idealblick



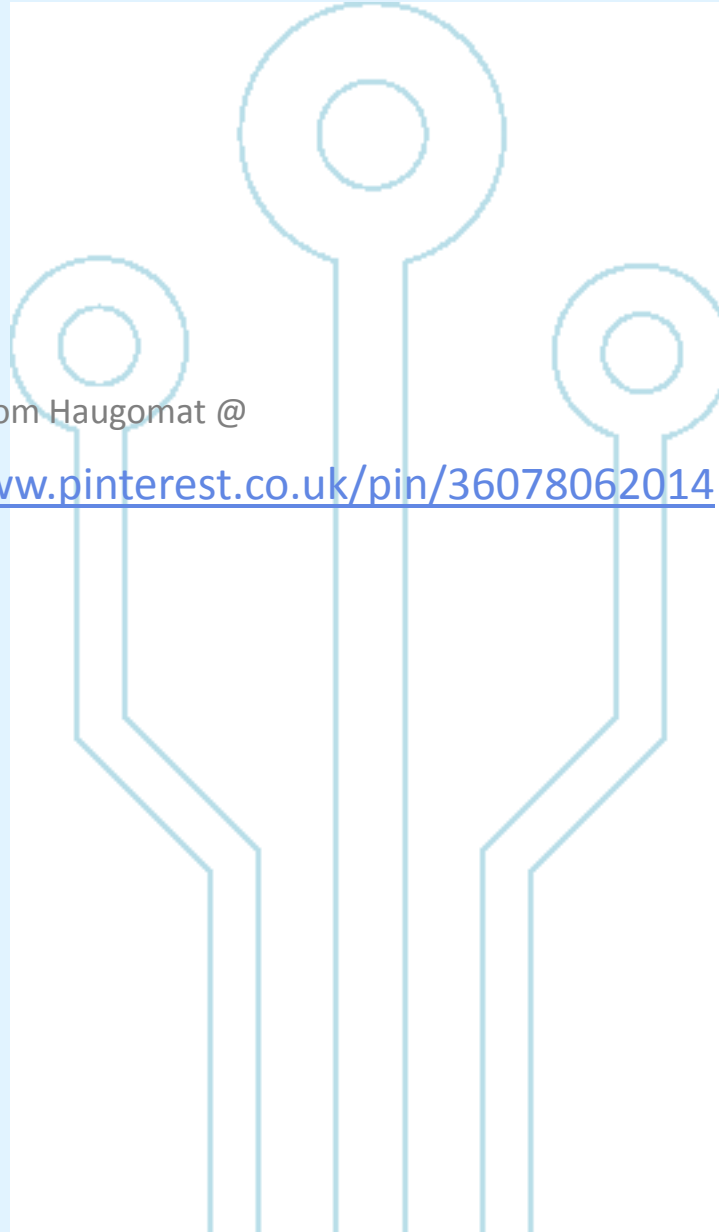
Die Welt im digitalen Wandel



ZUSE-COMPUTER-MUSEUM

Illustration: Tom Haugomat @

<https://www.pinterest.co.uk/pin/360780620143005206/>



- **Vermittlung von der Fähigkeit zur fachkundigen und verantwortungsvollen Nutzung digitaler Medien als auch das Lernen mit digitalen Medien**
- **die Vermittlung von Kompetenz zum selbsttätigen Lernen**
- **technisches Grundverständnis**
- **Grundkenntnisse über ihre Funktionsweise und über die Software-Entwicklung und Algorithmik, über Netzwerktechnologien und IT-Sicherheit bzw. Datenschutz**
- **Grundfertigkeiten im Programmieren**

Akteure, Quellen

- **Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft, Bundesministerium für Bildung und Forschung, 2016**
- **Bildung in der Digitalen Welt – Strategien der Kulturministerkonferenz, 2016**
- **Ferrari, A. (2013), DigComp: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, Seville: (<http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359>)**

Voraussetzungen für ein Gelingen digital



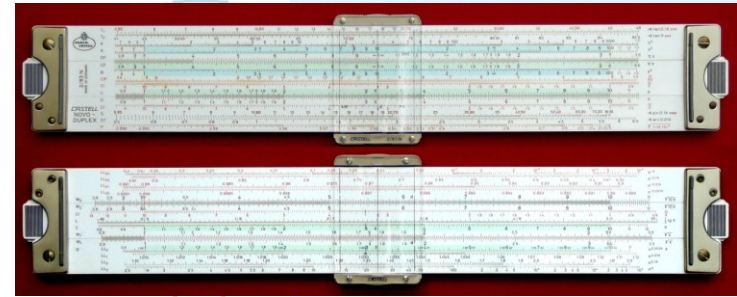
VS.



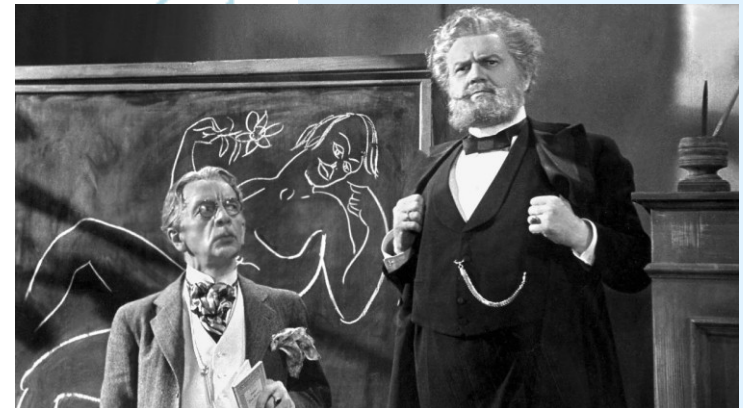
Voraussetzungen für ein Gelingen digital



VS.



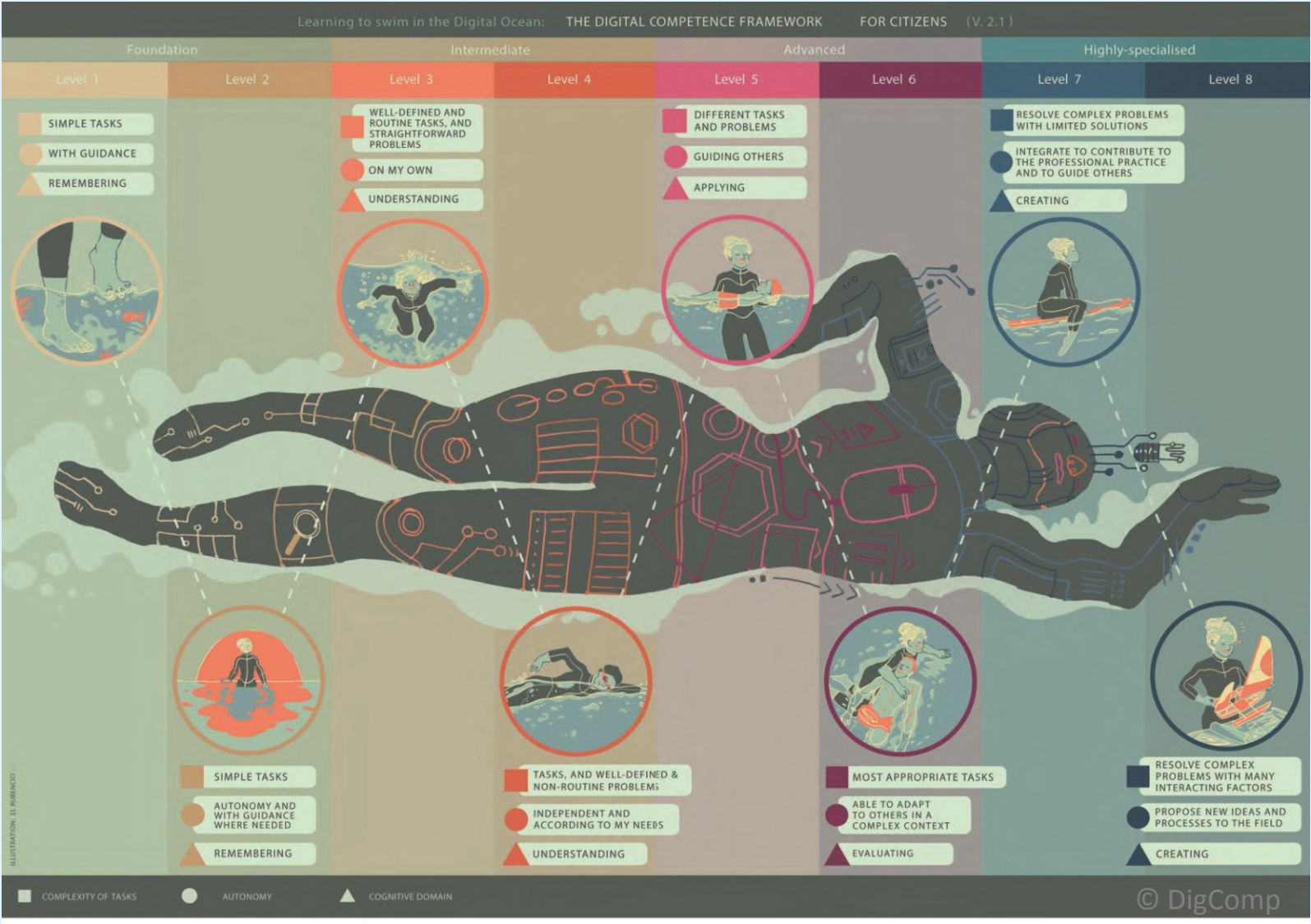
VS.



Kompetenzbereiche

1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

Kompetenzlevel



Kompetenzbereiche

1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren

Suchen und Filtern

Auswerten und Bewerten

Speichern und Abrufen



Kompetenzbereiche

2. Kommunizieren und Kooperieren

Interagieren

Teilen

Zusammenarbeiten

Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

An der Gesellschaft aktiv teilhaben

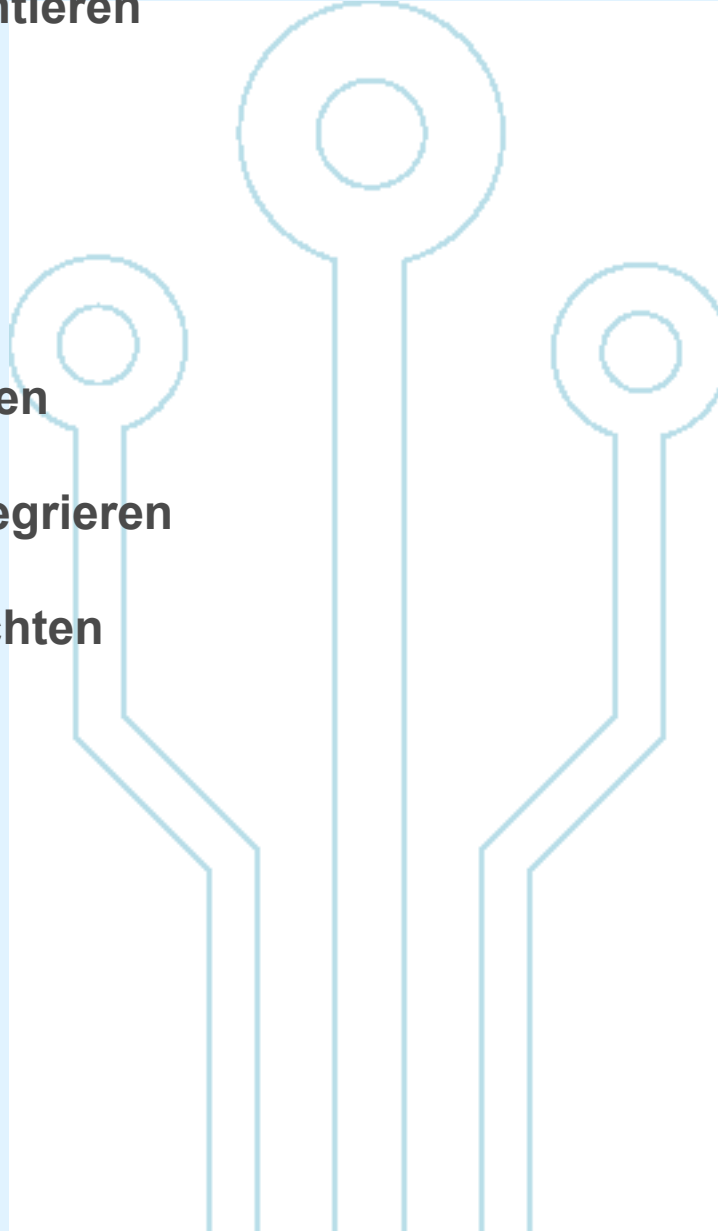
Kompetenzbereiche

3. Produzieren und Präsentieren

Entwickeln und Produzieren

Weiterverarbeiten und Integrieren

Rechtliche Vorgaben beachten



Kompetenzbereiche

4. Schützen und sicher agieren

Sicher in digitalen Umgebungen agieren

Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Gesundheit schützen

Natur und Umwelt schützen



Foto: pixabay

Kompetenzbereiche

5. Problemlösen und Handeln

Technische Probleme lösen

Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und
Problemlösen nutzen

Algorithmen erkennen und formulieren



Kompetenzbereiche

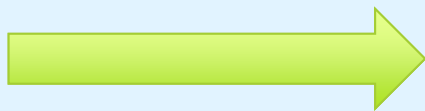
6. Analysieren und Reflektieren

Medien analysieren und bewerten

Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Zusammenfassung

- **Dringende Notwendigkeit einheitliche, gute Standards im Bereich Hardware und Software herzustellen (päd. Konzept – Fachpersonal – Technik)**
- **Lehrplananpassung in allen Fächern nötig**
- **Ausbau breiter (MINT-) Allgemeinbildung**



in kurzer Zeit

Ausblick bedeutet Unterordnung des Lebens unter das Digitale – ist dies für jeden das Ziel?

Ist der deutsche Föderalismus geeignet für die Herausforderung des Ausbaus der digitalen Bildung?

Bedeutet digitale Bildung wirklich Bildungsgerechtigkeit oder schafft es eine größere Spaltung?

**Jedes Unterrichtsfach müsste „digital“ angepasst werden. – Lehrplanumarbeitung!? >Neues Schulkonzept?
Unterricht im Klassenraum veraltet?**

Ist der vermehrte Einsatz von digitaler Technik im Unterricht und Alltag vor dem Hintergrund solcher Erkenntnisse überhaupt der richtige Weg?

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

