

Digitale Kompetenzen

Modelle und Herausforderungen

david.roethler.at

28.11.2019

David Röhler

- (Jurist)
- Uni-Lehrbeauftragter
- Erwachsenenbildner
- Unternehmensberater
 - EdTech
 - Live-Internet, VR
 - (EU)-Finanzierung Bildung









ORF FS2

Suche: Eingeben, um zu filtern

- david@roethli.at (Host, Ich)
- Lydia Schiroyky
- Alexander Schlair
- Anna

Breakout-Räume - Nicht gestartet

- Breakout-Session 3
 - Julia Huber
 - Katharina
 - Melanie
 - Sophie Katschthaler
- Breakout-Session 4
 - Lena
 - Philipp
 - Romana Hofmann
- Breakout-Session 5
 - Nadine
 - Pari-Sophie
 - Rebekka H
 - Victoria Romanin
- Breakout-Session 6
 - Anna Gunz
 - Jutta Kranner

Erneue Eine Session hinzufügen Alle Sessions beginnen

- Laura Zehetner
- Lea
- Lena
- Lisa Oberbacher
- Marina Sallaberger
- Melanie
- Melanie Gastberger
- Melanie Heiss





Educators in VR
Datei Bearbeiten Ansicht Hilfe

Not Logged In!

1 Educators in VR Meetup

2 Educators in VR Monthly Meetup

3

4



Educators in VR Meetup

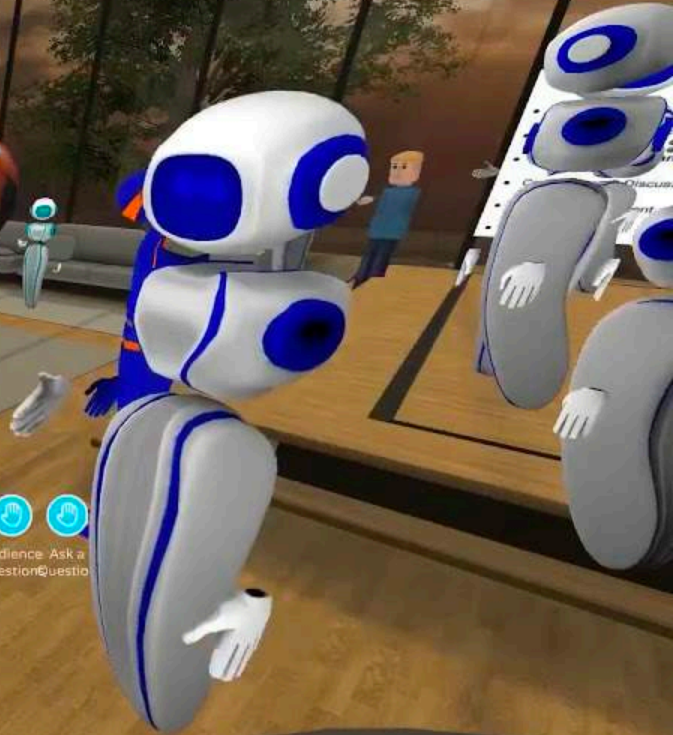
Daniel Dybala Bryant
Ed Trainer / Lecturer
Colleg Menni
Wales, UK



14 nachm.



On-Air Mega-Audience Ask a Question PhoneQuestion@questio



Spatial

Collaborate from anywhere in AR

▶ WATCH DEMO

▶ HOLOLENS 2 EVENT

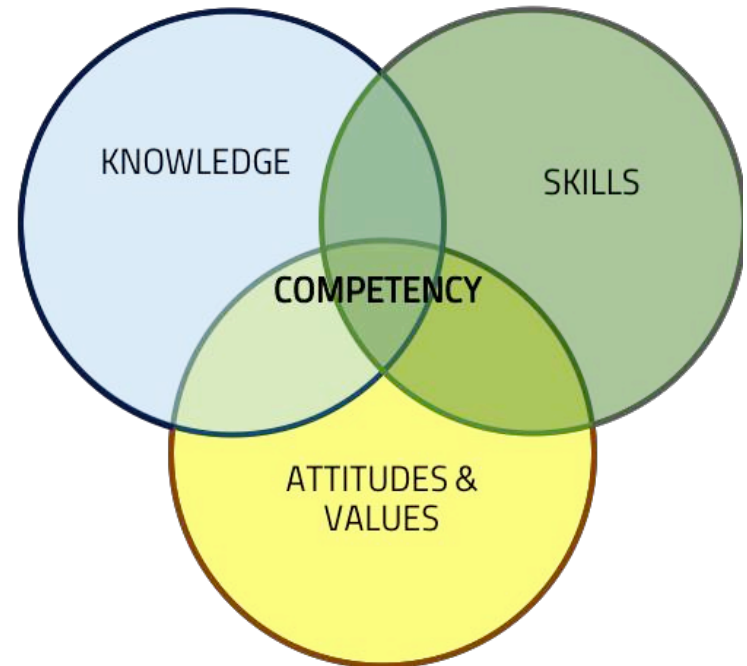


Ich will sprechen über...

- Was ist (Medien-, digitale) Kompetenz?
- Die europäische Ebene
- DigComp 2.2 AT
- Weitere Modelle
- Kritische Würdigung

Definition von Kompetenz

- Knowledge, Skills & Attitudes
 - Kombination aus Wissen, Kenntnissen, Fähigkeiten, Fertigkeiten, Motiven, Emotionen und moralischer Urteilsfähigkeit



Kompetenzbegriff

- Weinert definiert Kompetenzen als „die bei Individuen verfügbaren oder durch sie erlernten **kognitiven Fähigkeiten** und **Fertigkeiten**, um bestimmte **Probleme zu lösen**, sowie die damit verbundenen motivationalen, volitionalen und sozialen **Bereitschaften** und Fähigkeiten, um die Problemlösungen **in variablen Situationen** erfolgreich und verantwortungsvoll nutzen zu können.“ (Weinert 2001)

Die 4 Medienkompetenzen nach Dieter Baacke

Medienkritik

analytisch – reflexiv – ethisch

Medienkunde

informativ – instrumentell-qualifikatorisch

Mediennutzung

rezeptiv anwenden – interaktiv anbieten

Mediengestaltung

innovativ – kreativ

Entwürfe und Konzepte	Kernideen
Medienbildung	als Prozess und als Ergebnis des Vermittlungsprozesses von Welt und Selbst durch Medien (Persönlichkeitsbildung); kritische Distanz zu Medien; verantwortlicher Umgang
Digitale Bildung	Prozess und Ergebnis des Lernens mit – über – durch – trotz digitaler Medien; Bildung unter den Bedingungen und Kontexten der Digitalität
Medienkompetenz	Sach-, Selbst- und Sozialkompetenz in Bezug auf Medien; Mündigkeit und kommunikative Kompetenz
Digitale Kompetenz	verfügbare oder erlernbare kognitive Fähigkeiten und Fertigkeiten; motivationale und soziale Bereitschaften und Fähigkeiten; erfolgreiches Problemlösen in variablen Situationen; verantwortungsvolles Nutzen
Media Literacy	als Bündel von Kompetenzen; kulturell eingebettete, gesellschaftlich ausgehandelte, soziale Handlungspraxis; auf das Verständnis von und den kritischen Umgang mit Medieninhalten fokussiert
Informatische Bildung	zunächst anwendungsbezogen aus dem Blickwinkel der Informatik selbst zu betrachten; im Besonderen als Kompetenzen des Computational Thinking

Tabelle 1: Konzepte und Herangehensweisen an die Digitalisierung.

„Digitale Bildung“

- Framing-Begriff der IT-Branche
- Lernprozesse lassen sich nicht digitalisieren – höchstens Lerninhalte
- Bildung hat geistige und soziale Komponenten

http://mobilfunkstuttgart.de/wp-content/uploads/2019/02/Hensinger_Vortrag_BZ_Schule_Bildung_Zukunft_190209.pdf

Acht Schlüsselkompetenzen (EU, 2006)

1. Lese- und Schreibkompetenz
2. Fremdsprachliche Kompetenz
3. Mathematische Kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaften, Informatik und Technik
4. Digitale Kompetenz
5. Persönliche, soziale und Lernkompetenz
6. Bürgerkompetenz
7. Unternehmerische Kompetenz
8. Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit



Strategie zum lebensbegleitenden Lernen in Österreich



Die Acht Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen

(2011)

Die vom Europäischen Rat und dem Europäischen Parlament empfohlenen „**Acht Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen**“ stellen einen durchgehenden Bezugsrahmen der österreichischen LLL-Strategie dar.

- 1 **Muttersprachliche Kompetenz**
- 2 **Fremdsprachliche Kompetenz**
- 3 **Mathematische Kompetenz und grundlegende naturwissenschaftlich-technische Kompetenz**
- 4 **Computerkompetenz**
- 5 **Lernkompetenz**
- 6 **Interpersonelle, interkulturelle und soziale Kompetenz, Bürgerkompetenz**
- 7 **Unternehmerische Kompetenz**
- 8 **Kulturelle Kompetenz**

Sämtliche „Aktionslinien“ haben das Ziel, die Aneignung, Vertiefung und kontinuierliche Weiterentwicklung dieser **Acht Schlüsselkompetenzen**

in einem integrativen Gesamtprozess zu unterstützen und den Lernenden ein breites Spektrum an Lernkontexten zu erschließen, damit sie sich diese Schlüsselkompetenzen entsprechend ihrer individuellen Bedarfslage aneignen können.



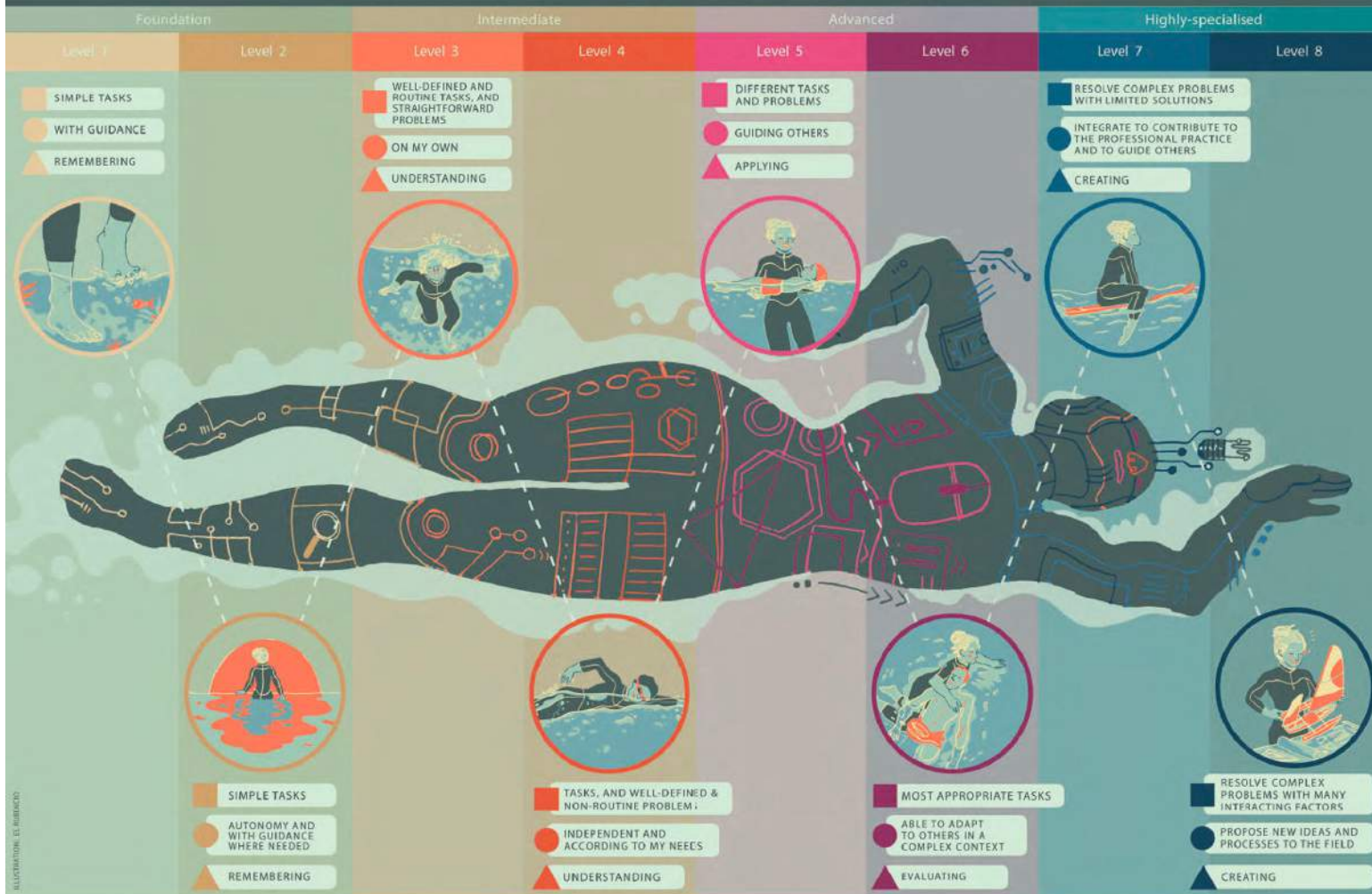
(seit 2006)

[https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_\(online\).pdf](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf)



2013: 1.0
2016: 2.0
2017: 2.1





Digitales Kompetenzmodell für Österreich

DigComp 2.2 AT



DigComp 2.2 AT

- Österreichische Version von DigCom 2.1 wurde
- Auftrag des BMDW
- Veröffentlicht Anfang 2019
 - Thomas Nárosy
 - Erich Svecnik
 - David Röthler
 - Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation
ÖIAT

Warum?

- Grundlage für Diskussion
- **Abschätzung und Beschreibung der persönlichen Kompetenzen**
- Stärken und förderbare Bereiche erkennen

Ziele

- Einordnung und Vergleichbarkeit der digitalen Kompetenzen
- (Selbst)Referenzierung von Bildungsangeboten
- Fördermöglichkeit von z.B. fit4internet
- Check der digitalen Alltagskompetenz unter <https://www.fit4internet.at/page/assessment>

Das Digitale Kompetenzmodell für Österreich soll eine **breit akzeptierte** und kohärent verstandene Arbeitsgrundlage in Österreich zur **Entwicklung und Verbesserung digitaler Kompetenzen** aller Bürgerinnen und Bürger werden und bleiben.

Sechs Bereiche

0. das Verstehen der digitalen Grundlagen
1. der Umgang mit Informationen und Daten
2. die Fähigkeit zur Kommunikation und Zusammenarbeit
3. die Kreation digitaler Inhalte
4. das sicherheitsbewusste Verhalten und
5. die Fähigkeit zum Problemlösen und Weiterlernen

Neu: Kompetenzlevel 0

- **0. Grundlagen und Zugang**

- 0.1. Konzepte der Digitalisierung verstehen
- 0.2. Digitale Geräte bedienen
- 0.3. Inklusive Formen des Zugangs zu digitalen Inhalten nutzen und bereitstellen

DigComp 2.1 (2017)	DigComp 2.2 AT (2019)
	0. Grundlagen und Zugang 0.1. Konzepte der Digitalisierung verstehen 0.2. Digitale Geräte bedienen 0.3. Inklusive Formen des Zugangs zu digitalen Inhalten nutzen und bereitstellen
1. Information and data literacy 1.1 Browsing, searching and filtering data, information and digital content 1.2 Evaluating data, information and digital content 1.3 Managing data, information and digital content	1. Umgang mit Informationen und Daten 1.1. Daten, Informationen und digitale Inhalte recherchieren, suchen und filtern 1.2. Daten, Informationen und digitale Inhalte kritisch bewerten und interpretieren 1.3. Daten, Informationen und digitale Inhalte verwalten
2. Communication and collaboration 2.1 Interacting through digital technologies 2.2 Sharing through digital technologies 2.3 Engaging in citizenship through digital technologies 2.4 Collaborating through digital technologies 2.5 Netiquette 2.6 Managing digital identity	2. Kommunikation und Zusammenarbeit 2.1. Mithilfe digitaler Technologien kommunizieren 2.2. Mithilfe digitaler Technologien Daten und Informationen teilen und zusammenarbeiten 2.3. Digitale Technologien für die gesellschaftliche Teilhabe verwenden 2.4 Ein- und Verkäufe durchführen 2.5. Angemessene Ausdrucksformen verwenden 2.6. Die digitale Identität gestalten
3. Digital content creation 3.1 Developing digital content 3.2 Integrating and reelaborating digital content 3.3 Copyright and licences 3.4 Programming	3. Kreation digitaler Inhalte 3.1. Digitale Inhalte entwickeln 3.2. Digitale Inhalte integrieren und neu erarbeiten 3.3. Werknutzungsrecht und Lizenzen 3.4. Programmieren und Abläufe automatisieren
4. Safety 4.1 Protecting devices 4.2 Protecting personal data and privacy 4.3 Protecting health and well-being 4.4 Protecting the environment	4. Sicherheit 4.1. Geräte schützen 4.2. Personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen 4.3. Gesundheit und Wohlbefinden schützen 4.4. Sich vor Betrug und Konsumentenrechtsmissbrauch schützen 4.5. Umwelt schützen

25 einzelne Kompetenzen

- **0. Grundlagen und Zugang (DigComp 2.2 AT)**
 - 0.1. Konzepte der Digitalisierung verstehen
 - 0.2. Digitale Geräte bedienen
 - 0.3. Inklusive Formen des Zugangs zu digitalen Inhalten nutzen und bereitstellen
- **1. Umgang mit Informationen und Daten**
 - 1.1. Daten, Informationen und digitale Inhalte recherchieren, suchen und filtern
 - 1.2. Daten, Informationen und digitale Inhalte kritisch bewerten und interpretieren
 - 1.3. Daten, Informationen und digitale Inhalte verwalten
- **2. Kommunikation und Zusammenarbeit**
 - 2.1. Mithilfe digitaler Technologien kommunizieren
 - 2.2. Mithilfe digitaler Technologien Daten und Informationen teilen und zusammenarbeiten (DigComp 2.2 AT)
 - 2.3. Digitale Technologien für die gesellschaftliche Teilhabe verwenden
 - 2.4. Ein- und Verkäufe durchführen (DigComp 2.2 AT)
 - 2.5. Angemessene Ausdrucksformen verwenden
 - 2.6. Die digitale Identität gestalten
- **3. Kreation digitaler Inhalte**
 - 3.1. Digitale Inhalte entwickeln
 - 3.2. Digitale Inhalte integrieren und neu erarbeiten
 - 3.3. Werknutzungsrecht und Lizenzen
 - 3.4. Programmieren und Abläufe automatisieren
- **4. Sicherheit**
 - 4.1. Geräte schützen
 - 4.2. Personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen
 - 4.3. Gesundheit und Wohlbefinden schützen
 - 4.4. Sich vor Betrug und Konsumentenrechtsmissbrauch schützen (DigComp 2.2 AT)
 - 4.5. Umwelt schützen
- **5. Problemlösen und Weiterlernen („Weiterlernen“ – DigComp 2.2 AT)**
 - 5.1. Technische Probleme lösen
 - 5.2. Bedürfnisse und technologische Antworten darauf erkennen
 - 5.3. Kreativ mit digitalen Technologien umgehen
 - 5.4. Digitale Kompetenzlücken erkennen

1 Umgang mit Informationen und Daten

1.1 Daten, Informationen und digitale Inhalte recherchieren, suchen und filtern - Informationsbedarf artikulieren; in digitalen Umgebungen nach Daten, Informationen und Inhalten suchen, auf sie zugreifen und zwischen ihnen navigieren; persönliche Suchstrategien erstellen und aktualisieren.

1.2 Daten, Informationen und digitale Inhalte kritisch bewerten und interpretieren - Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von Datenquellen, Informationen und digitale Inhalte analysieren, vergleichen und kritisch bewerten; Daten, Informationen und digitale Inhalte analysieren, interpretieren und kritisch bewerten.

1.3 Daten, Informationen und digitale Inhalte verwalten - Daten, Informationen und Inhalte in digitalen Umgebungen organisieren, speichern und abrufen; Daten, Informationen und Inhalte in einer strukturierten Umgebung organisieren und verarbeiten.

Acht Stufen

- 1 & 2 grundlegend
- 3 & 4 selbständig
- 5 & 6 fortgeschritten
- 7 & 8 hoch spezialisiert



Fit für den digitalen Alltag?

Die wichtigsten Begriffe aus dem digitalen Alltag finden Sie hier einfach erklärt:

0 Grundlagen & Zugang



INTERNET

Das Internet ist ein weltweites elektronisches Netzwerk. Es dient dem Zweck, einzelne Computer untereinander zu verbinden und somit Daten auszutauschen. Dieser Datenaustausch erfolgt nach einem standardisierten Verfahren. Der wohl bekannteste Internet-Dienst ist das World Wide Web (WWW).



Ich möchte via Bluetooth gerne Bilder auf das Handy meiner Freundin übertragen. Müssen die beiden Geräte mit dem Internet verbunden sein?

Nein, mit Bluetooth können Sie Daten kostenlos und ohne Internetverbindung übertragen.

Kostenlose Apps:

Es gibt eine Vielzahl an kostenlosen Apps. Allerdings kann es sein, dass einige Zusatzfunktionen nur kostenpflichtig möglich sind. Achten Sie vor dem Herunterladen einer App darauf, ob ein Preis angegeben ist und Sie zur Eingabe von Zahlungsmitteln aufgefordert werden.



APP

Eine App (kurz für Applikation, also Anwendung) ist eine Art „Zusatzprogramm“. Man kann damit auf seinem Smartphone oder Tablet Dienste oder Funktionen in Anspruch nehmen. Beispiele hierfür sind Nachrichten-Apps, Wetter-Apps, diverse Spiele-Apps und viele mehr. Hilfreiche Apps in Österreich sind unter anderem das Digitale Amt (österreich.gv.at) oder die ÖBB Scotty App.

TOUCHSCREEN

Smartphones und Tablets besitzen einen Touchscreen. Dieser ermöglicht eine Bedienung ohne Tasten. Stattdessen reagiert der gesamte Bildschirm auf Berührungen.

BLUETOOTH

Bluetooth bezeichnet eine Technik, mit der Daten kabellos von einem Gerät auf andere übertragen werden können. Ist auf zwei Geräten die Bluetooth Funktion aktiviert, können so zum Beispiel Bilder kostenlos übertragen werden.

URL

Die Abkürzung URL steht für „Uniform Resource Locator“ und heißt so viel wie „einheitlicher Ressourcenanzeiger“. Unter URLs wird gewöhnlich die Adresse einer Website verstanden. Durch die Eingabe der URL <https://www.fit4internet.at/> im Browser, weiß dieser, welche Website er suchen und aufrufen soll.

QR-CODE

Die Abkürzung QR steht für Quick Response (schnelle Antwort). QR-Codes finden sich zum Beispiel auf Werbeplakaten, auf der Vorderseite dieses Schummelzettels oder Fahrscheinen. Mit einem QR-Code-Reader (auch: -Scanner) kann man diese Codes übers Smartphone blitzschnell entschlüsseln. Üblicherweise führen sie zu zusätzlichen Informationen oder Internetseiten. Auf diese Art können Informationen schnell und einfach aufgerufen werden.

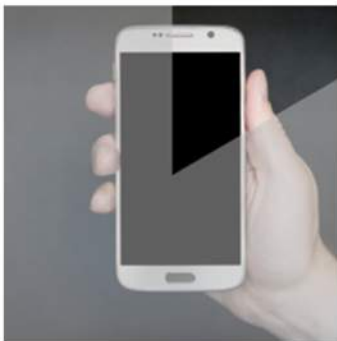
QR-Code Reader:

Es gibt zahlreiche Anbieter für QR-Code Reader, die meist kostenlos im App-Store oder Play-Store heruntergeladen werden können.



WLAN

Unter WLAN versteht man ein drahtloses Lokales Netzwerk. Das bedeutet, dass man Zugang zum Internet erhält, wenn man sich mit diesem Netzwerk verbindet. Dies geschieht drahtlos. Zudem muss sich das Netzwerk in der Nähe befinden.



Sie kaufen ein neues Handy und nehmen es in Betrieb. (Alltagssituation 1)

Kompetenzbereich o. **Grundlagen und Zugang.**

Welche der jeweils fünf Antwortmöglichkeiten passt am besten zu Ihnen?

Antwortmöglichkeiten

Ich kann einen Anbieter auswählen, über den ich ins Mobilfunknetz komme.

- Das kann ich nicht.
- Ich suche jemanden, der mir zeigt wie das geht oder schaue nach.
- Ich probiere es selbst. Notfalls frage ich nach.
- Ich kann das in der Regel selbst.
- Ich kenne mich damit gut aus und kann auch auftretende Probleme lösen.

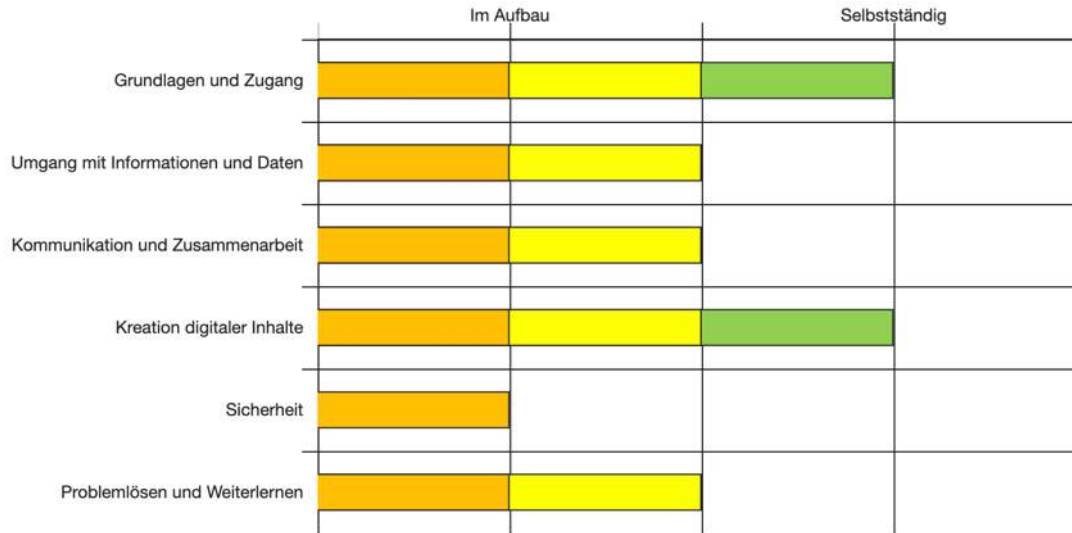
Ich kann mit einem Touchscreen umgehen.

- Das kann ich nicht.
- Ich suche jemanden, der mir zeigt wie das geht oder schaue nach.
- Ich probiere es selbst. Notfalls frage ich nach.
- Ich kann das in der Regel selbst.
- Ich kenne mich damit gut aus und kann auch auftretende Probleme lösen.

Wenn mir der Text am Display zu klein ist, kann ich die Schriftgröße verändern.

CHECK Digitale Alltagskompetenz light: ERGEBNIS (26.11.2019)

Nach Auswertung Ihres Checks ist Ihre durchschnittliche digitale Alltagskompetenz in den folgenden Kompetenzbereichen ...



Kompetenzbereich Grundlagen und Zugang:

Kompetenzbereich Umgang mit Informationen und Daten:

Kompetenzbereich Kommunikation und Zusammenarbeit:

Kompetenzbereich Kreation digitaler Inhalte:

Kompetenzbereich Sicherheit:

Kompetenzbereich Problemlösen und Weiterlernen:

Stufe 3 (Selbstständig)

Stufe 2 (Grundlegend)

Stufe 2 (Grundlegend)

Stufe 3 (Selbstständig)

Stufe 1 (Grundlegend)

Stufe 2 (Grundlegend)

Erläuterung

Das Digitale Kompetenzmodell für Österreich (DigComp 2.2. AT) beschreibt allgemeine digitale Kompetenzen für Bürgerinnen und Bürger entlang von sechs Kompetenzbereichen (Grundlagen und Zugang, Umgang mit Informationen und Daten etc.) und in acht Kompetenzstufen von GRUNDLEGENDE (Stufe 1) bis HOCH SPEZIALISIERT (Stufe 8).

Dieser CHECK erhebt digitale Kompetenzen auf den Stufen 1 bis 4.

- Dabei entspricht die Bezeichnung „Im Aufbau“ den Kompetenzstufen 1 und 2.
- Die Bezeichnung „Selbstständig“ entspricht den Stufen 3 und 4.

[ERGEBNIS ALS PDF](#)

Finden Sie jetzt den richtigen Kurs!

In Österreich gibt es ein breites Lernangebot für digitale Kompetenzen.

In unserer Datenbank finden Sie Kurse zur Steigerung von digitalen Kompetenzen, die dem Digitalen Kompetenzmodell für Österreich gemäß den sechs Kompetenzbereichen und acht Kompetenzstufen zugeordnet sind. Diese Kurse werden in Zukunft um weitere Online-Kurse sowie Präsenzkurse erweitert. Schauen Sie regelmäßig vorbei!

Möchten Sie sofort loslegen und kostenlos online lernen? Dann wählen Sie gleich unter den folgenden kostenlosen Online-Kursen in unserer Kursdatenbank.

Möchten Sie einen Kurs in Ihrer Nähe finden? Hier finden Sie [aktuelle Kurse zu diversen Themen in Ihrem Bundesland](#).

Suchen Sie eine Förderung für Ihre Weiterbildung? Hier finden Sie mit einem einfachen Suchformular [Kursförderungen in Österreich](#).

Volltextsuche in unserer Kursdatenbank:

Filtern nach

Filter löschen

Kompetenzbereich DigComp 2.2 AT

Grundlagen und Zugang

- Umgang mit Informationen und Daten
- Kommunikation und Zusammenarbeit
- Kreation digitaler Inhalte
- Sicherheit
- Problemlösen und Weiterlernen

Kompetenzstufe DigComp 2.2 AT

- Stufe 1 (Grundlegend)
- Stufe 2 (Grundlegend)
- Stufe 3 (Selbstständig)
- Stufe 4 (Selbstständig)
- Stufe 5 (Fortgeschritten)
- Stufe 6 (Fortgeschritten)
- Stufe 7 (Hoch spezialisiert)
- Stufe 8 (Hoch spezialisiert)

Ergebnisliste

[◀ vorherige Seite](#)

1 von 1

[nächste Seite ▶](#)



E-Learning & Recht – Urheberrecht-Reboot

Online

iMooX

Vortragende(r): RA Mag. Michael Lanzinger | DigComp 2.2 AT Stufe 2.

Kompetenzbereich(e)

0 1 2 3 4 5

Kompetenzstufe

1 2 3 4 5 6 7 8

Max. Teilnehmer: 9999

Kosten: € 0,00



Learning to Code: Programmieren mit Pocket Code

Online

iMooX

Vortragende(r): Maria Grandl, Martin Ebner, Wolfgang Slany, Stefan

Kompetenzbereich(e)

0 1 2 3 4 5

Kompetenzstufe

1 2 3 4 5 6 7 8

Max. Teilnehmer: 9999

Kosten: € 0,00

[◀ vorherige Seite](#)

1 von 1

[nächste Seite ▶](#)

Taskforce als Beratungsgremium

- Akzeptanz
- Aktualisierung
- Vernetzung
- Qualitätssicherung

<https://www.bmdw.gv.at/Ministerium/Gremien-und-Institutionen/Gremien-und-Organisationen/TaskforceDigitaleKompetenzen.html>

Im Kontext

- NQR
- LLL 2020
- digi.komp
- Lehrplan „Digitale Grundbildung“ in NMS und AHS Unterstufe 2018
- Curriculum Basisbildung der Initiative Erwachsenenbildung 2019, Bundesministerium für Bildung

Weitere Modelle der EU (Joint Research Centre)

II The Digital Competence Framework for Consumers

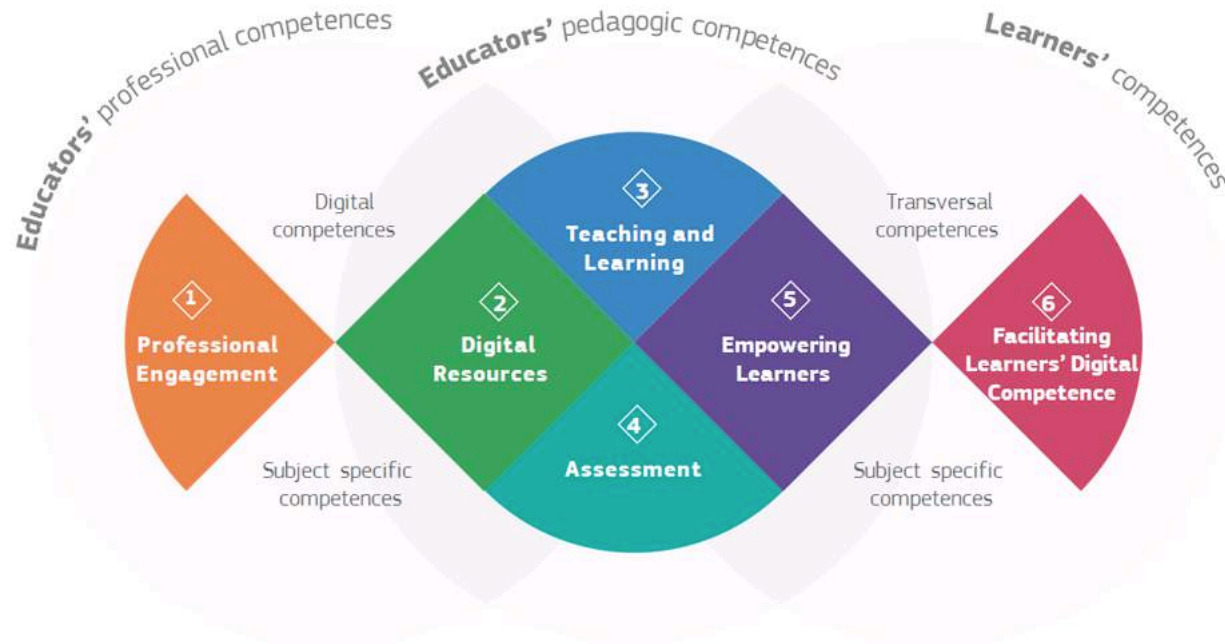
The Framework tends to be descriptive rather than prescriptive. This means that the Framework is built to describe what competences are needed by consumers in the digital marketplace, without imposing norms for consumers' behaviour. It is neutral, it is – or at least aims to be – not culturally biased or exclusive. As such, it can subsequently be tailored to specific uses and target groups.

The Framework follows the consumer logic and is divided into three areas (or phases): pre-purchase, purchase and post-purchase.

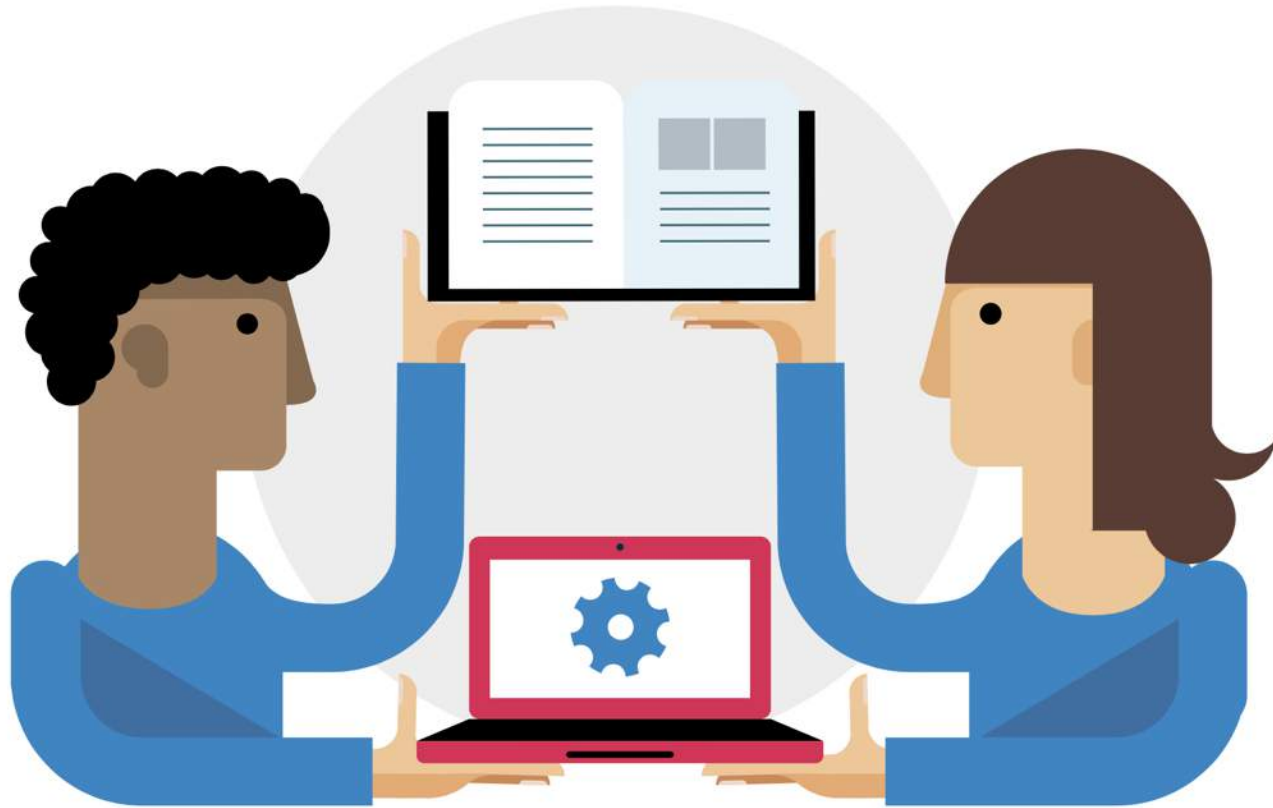
Table 1: The list of DigCompConsumers competences

Competence areas	Competences
1. Pre-purchase	<ul style="list-style-type: none">1.1 Browsing, searching and filtering information on goods and services1.2 Evaluating and comparing information on goods and services1.3 Recognising and evaluating commercial communication and advertisement1.4 Managing digital identity and profile in the digital marketplace1.5 Considering responsible and sustainable consumption in digital markets
2. Purchase	<ul style="list-style-type: none">2.1 Interacting in the digital marketplace to buy and sell2.2 Participating in collaborative economy platforms2.3 Managing payments and finances through digital means2.4 Understanding copyrights, licences, and contracts of digital goods and services2.5 Managing personal data and privacy2.6 Protecting health and safety
3. Post-purchase	<ul style="list-style-type: none">3.1 Sharing information with other consumers in the digital marketplace3.2 Asserting consumer rights in the digital marketplace3.3 Identifying digital consumer competence gaps and limits

DigCompEdu



<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>



Collaborative learning



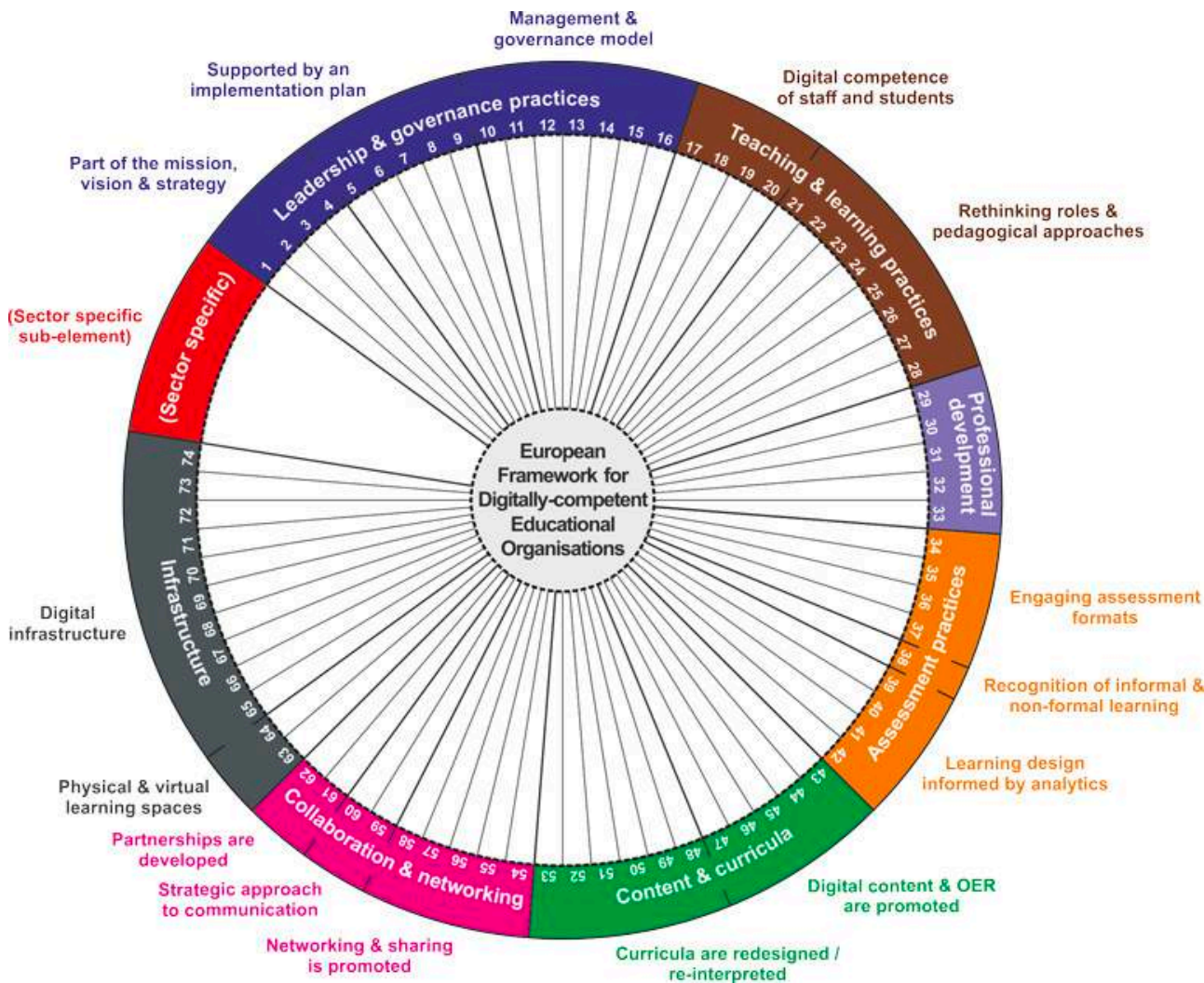
Self-regulated learning



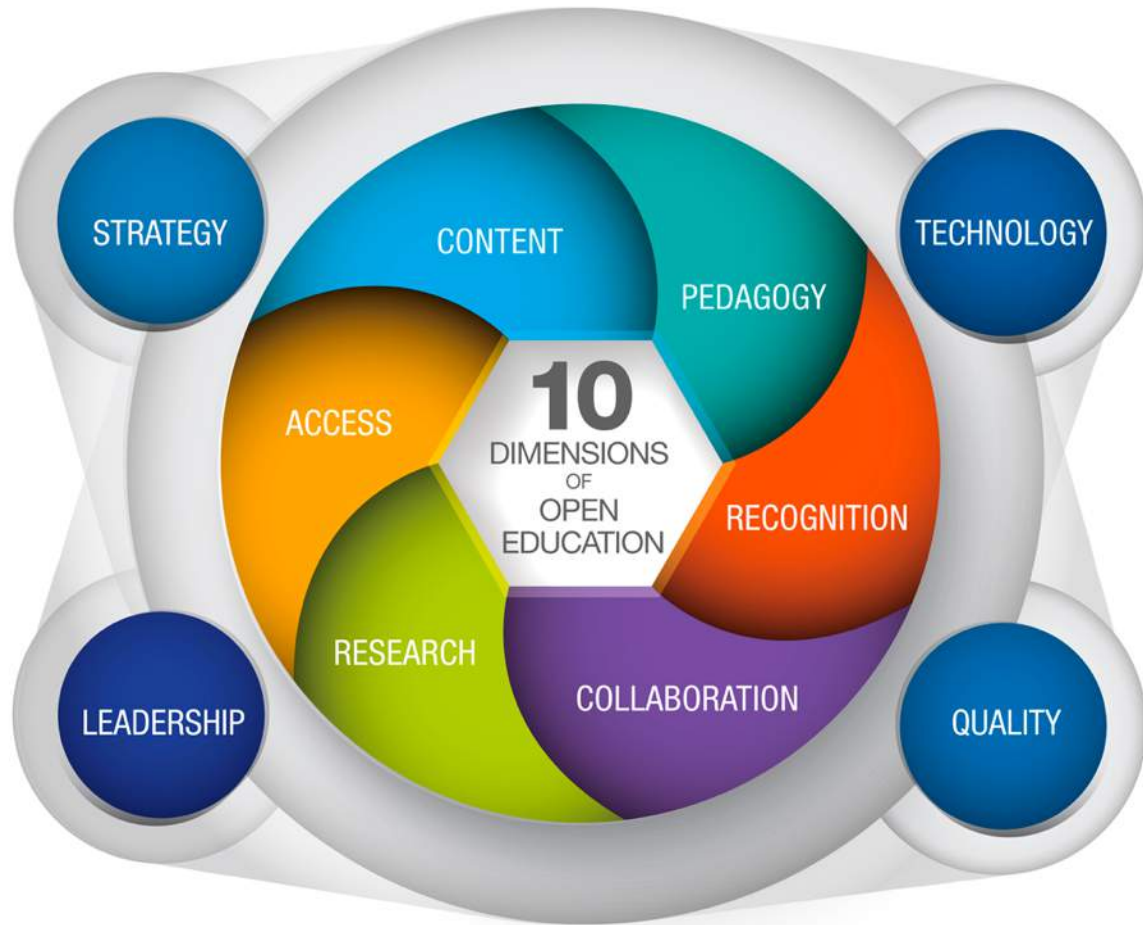
Digital content creation

DigCompOrg Framework

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomporg/framework>



OpenEdu Framework and Guidelines



OpenEdu Framework

- Opening up Education goes beyond
 - MOOCs
 - OER
- Transparenz -> Zusammenarbeit
- Open Science
- Open Source

Core Dimension 5: Collaboration

- **Collaboration** is about removing barriers to education by facilitating the exchange of practices and resources with a view to improving education. By collaborating via open educational practices, universities can **move beyond the typical institutional collaboration** patterns and engage individuals and communities to **build a bridge between informal, non-formal and formal learning**. It is an evolving practice which is shaped by individuals according to context, goals, resources and possibilities. It is therefore a concept that must be as dynamic as its practice.

Research

Openness in research implies a paradigm shift in the *modus operandi* of research and science which affects the entire scientific process. The underlying idea is to advance science as quickly and as well as possible by sharing and collaborating, rather than trying to publish first in order to secure intellectual property rights.

International collaboration, for example, plays an increasingly important role both in improving the competitiveness of research and innovation systems and in fostering new knowledge production worldwide (Research and Innovation, European Commission, 2016)

Open access

Is the practice of providing online access to scientific information that is free of charge to the end-user.

Open Research

Collaboration is the large-scale, remote collaboration between scientists through the use of internet-based tools similar to open source software collaboration. It can take place regionally, nationally or internationally.

Open data

Is data that can be used free of charge, reused and redistributed, subject only to the requirements of its open license.

Citizens' science

is a form of research collaboration in which professional scientists engage with members of the public, who then contribute to the research.

Virtual Exchange

Aims of virtual exchange

- To allow an increasing number of people to have a meaningful intercultural experience as part of their formal and/or non-formal education
- To increase mutual understanding, global citizenship, and digital literacies in courses across the curriculum
- To develop employability skills such as digital competence (the ability to communicate and collaborate effectively online), foreign language and communication skills, media literacy, the ability to work in a diverse cultural context and team work



Kritik

- Chrisitan Swertz: „DigComp 2.2-Modell betont eher die Berufliche als die Allgemeine Bildung. Es wird empfohlen, die Balance zwischen beiden Aspekten zu verbessern.“

Swertz, C. (2019). DigComp 2.2 AT . *Medienimpulse*, 57(1). Abgerufen von <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/mi1337>

Umgang mit Information

- Christian Swertz: „Es geht um Kritik im Sinne von Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit, nicht aber um Kritik im Sinne einer Analyse von Machtinteressen“

Swertz, C. (2019). DigComp 2.2 AT . *Medienimpulse*, 57(1). Abgerufen von <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/mi1337>

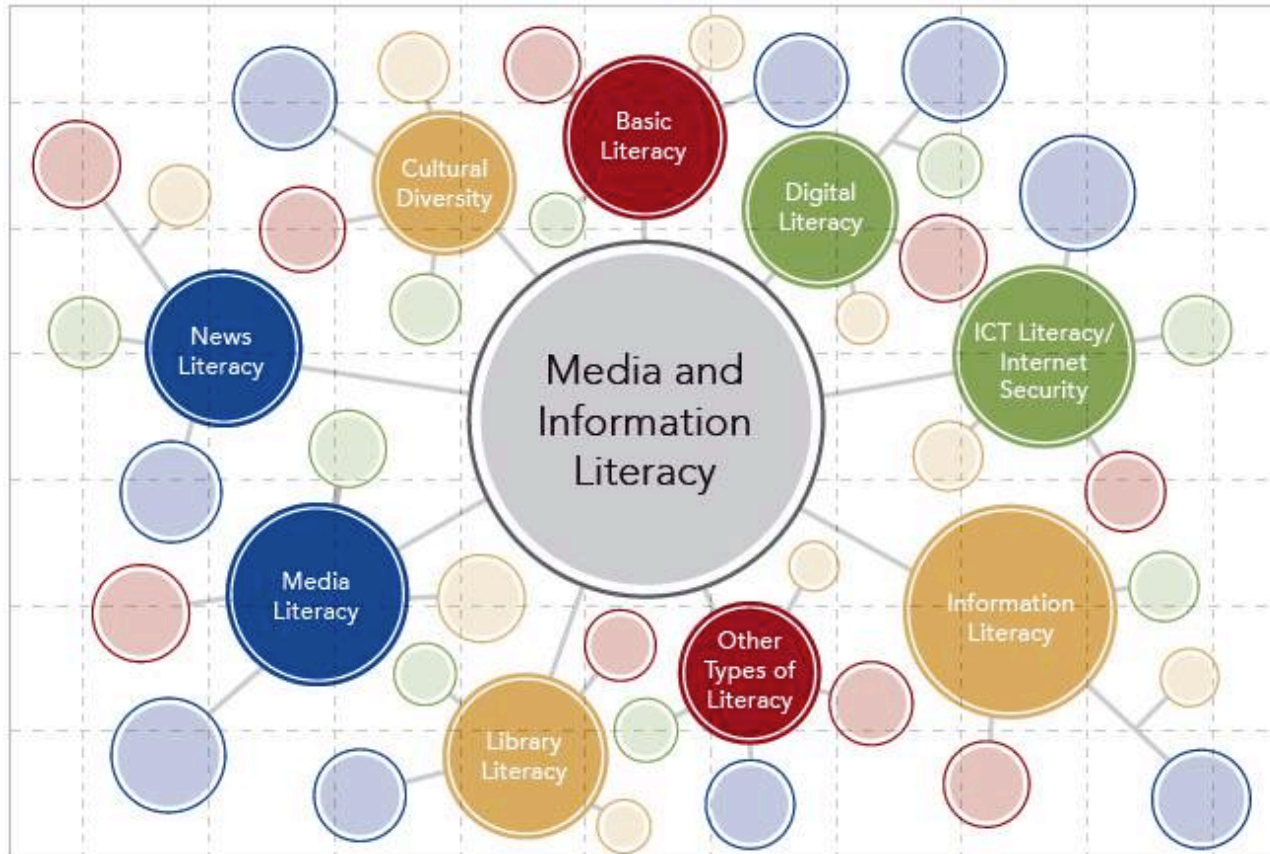
- „...broader **conception of digital citizenship**, which encompasses political activism around the world, as very few of the identified exemplars truly reflect this perspective.“

- „...need for a stronger emphasis on thinking through digital literacy in terms of **unequal access to information technology, based on inequalities of economics, gender, race, and political divide**“

Mark Brown, National Institute for Digital Learning, Dublin City University

<http://blog.ascilite.org/critical-review-of-frameworks-for-digital-literacy-beyond-the-flashy-flimsy-and-faddish-part-3/>

UNESCO



<http://unesco.mil-for-teachers.unaoc.org/framework/>

Table 1: The MIL Curriculum Framework for Teachers

CURRICULUM DIMENSIONS			
Key curriculum areas	Knowledge of media and information for democratic discourse	Evaluation of media and information	Production and use of media and information
Policy and vision	Preparation of media- and information-literate teachers	Preparation of media- and information-literate students	Fostering of media- and information-literate societies
Curriculum and assessment	Knowledge of media, libraries, archives and other information providers, their functions and the conditions needed to perform them.	Understanding of criteria for evaluating media texts and information sources	Skills to explore how information and media texts are produced, social and cultural context of information and media production; uses by citizens; and for what purposes
Pedagogy	Integration of media and information in classroom discourse	Evaluation of content of media and other information providers for problem-solving	User-generated content and use for teaching and learning
Media and information ⁴	Print-based media – newspapers and magazines; information providers – libraries, archives, museums, books, journals, etc.	Broadcast media – radio and television	New media – Internet, social networks, delivery platform (computers, mobile phones, etc.)
Organization and administration	Knowledge of classroom organization	Collaboration through media and information literacy	Applying media and information literacy to lifelong learning
Teacher professional development	Knowledge of MIL for civic education, participation in the professional community and governance of their societies	Evaluation and management of media and information resources for professional learning	Leadership and model citizen; championing the promotion and use of MIL for teacher and student development



LANGUAGES

English

[Home](#) [Introduction](#) [Modules](#) [Resources](#) [Submit a Resource](#)

MODULES



[Home](#) / [Modules](#) / [Module 1 : Citizenship, Freedom of Expression and Information, Access to Information, Democratic Discourse and Life-long Learning](#)

Module 1 : Citizenship, Freedom of Expression and Information, Access to Information, Democratic Discourse and Life-long Learning

“ If it were possible to define generally the mission of education, it could be said that its fundamental purpose is to ensure that students benefit from learning in ways that allow them to participate fully in public community and economic life ”



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



Programme international
Abdullah Bin Abdulaziz
pour la culture de la paix
et le dialogue



UNAOC
United Nations Alliance of Civilizations

LANGUAGES

English

[Home](#) [Introduction](#) [Modules](#) [Resources](#) [Submit a Resource](#)

MODULES

[Home](#) / [Modules](#) / [Module 11: Media, Technology and the Global Village](#)

Module 11: Media, Technology and the Global Village

BACKGROUND AND RATIONALE

The question of the ownership and control of communication media is crucial as it defines media content and processes. Even as journalists promote democracy in the exercise of free speech and a free press, this freedom and journalists' independence are, according to some critics, in some ways impacted by the financial or political concerns of media owners or employers – subtle in some cases and more blatant in others. Such control, including its pattern and structure, is shaped mainly by pervasive political (and geopolitical) realities and the potential for ownership concentration. This is why both the editorial independence and pluralism of media at local and global levels are important. Due to the increasing geographical complexity of the media, media flows are no longer just from North to South but also South to North and South to South. Some influential regional media are increasingly changing the configuration of the international media system.

In a majority of countries around the world, mass media organizations are private commercial companies. Others are privately owned but non-commercial, such as those operated by non-governmental organizations, while some are government-owned and controlled. In broadcasting, the public service broadcasting model provides an alternative to both commercial and government-



FIVE LAWS OF MEDIA AND INFORMATION LITERACY (MIL)

LAW 2

Every citizen is a creator of information/knowledge and has a message. They must be empowered to access new information/knowledge and to express themselves. MIL is for all – women and men equally - and a nexus of human rights.

LAW 1

Information, communication, libraries, media, technology, the Internet as well as other forms of information providers are for use in critical civic engagement and sustainable development. They are equal in stature and none is more relevant than the other or should be ever treated as such.

LAW 3

Information, knowledge, and messages are not always value neutral, or always independent of biases. Any conceptualization, use and application of MIL should make this truth transparent and understandable to all citizens.

LAW 4

Every citizen wants to know and understand new information, knowledge and messages as well as to communicate, even if she/he is not aware, admits or expresses that he/she does. Her/his rights must however never be compromised.

LAW 5

Media and information literacy is not acquired at once. It is a lived and dynamic experience and process. It is complete when it includes knowledge, skills and attitudes, when it covers access, evaluation/assessment, use, production and communication of information, media and technology content.



SDG4 Education

- (i) basic functional digital skills for accessing and engaging with digital technologies; (ii) generic digital skills for using digital technologies in meaningful and beneficial ways; and (iii) higher-level skills for using digital technology **in empowering and transformative ways.**



Felixba ✓

631K subscribers

SUBSCRIBED



HOME

VIDEOS

PLAYLISTS

COMMUNITY

CHANNELS

ABOUT



Uploads

▶ PLAY ALL



Der Tesla CyberTruck ist offiziell: Was hat Elon Musk geraucht? - felixba

436K views · 4 days ago

Das Pickup-Truck Debüt von Tesla wurde von vielen Seiten mit Spannung erwartet. Aber was der Elektroautohersteller da aus dem Hut gezaubert hat, hat selbst die absurdesten Fantasien übertroffen.



Das verrückteste Objektiv ever: Laowa Macro Probe Lens Unboxing & Testaufnahmen! - felixba

208K views · 6 days ago

Nach ewigem hin und her überlegen hab ich endlich zugeschlagen und mir das wohl verrückteste Kamera-Objektiv gekauft, dass es jemals gab. Was das Ding so besonders macht und wie die

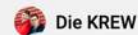


iPhone 11 Farbvergleich: Welches Modell passt zu dir? - felixba

120K views · 2 weeks ago

Falls ihr beschlossen habt, ein iPhone 11 zu kaufen, solltet ihr euch ganz genau überlegen, in welcher

EMPFEHLUNGEN UND PARTNER:



Die KREW

SUBSCRIBED



OwnGalaxy

SUBSCRIBE



Techniklike

SUBSCRIBED



Jonah Plank

SUBSCRIBE



iKnowReview

SUBSCRIBE





▶ ⏩ 🔊 0:23 / 28:10

📄 ⚙️ 4K 🖥️ 🗨️

10 Jahre Felixba: Meine Youtube Story!

257,135 views • 18 Oct 2019

👍 25K 💬 232 ➦ SHARE 📌 SAVE ⋮



Capture



• Apps
4
all



5:05 / 28:10

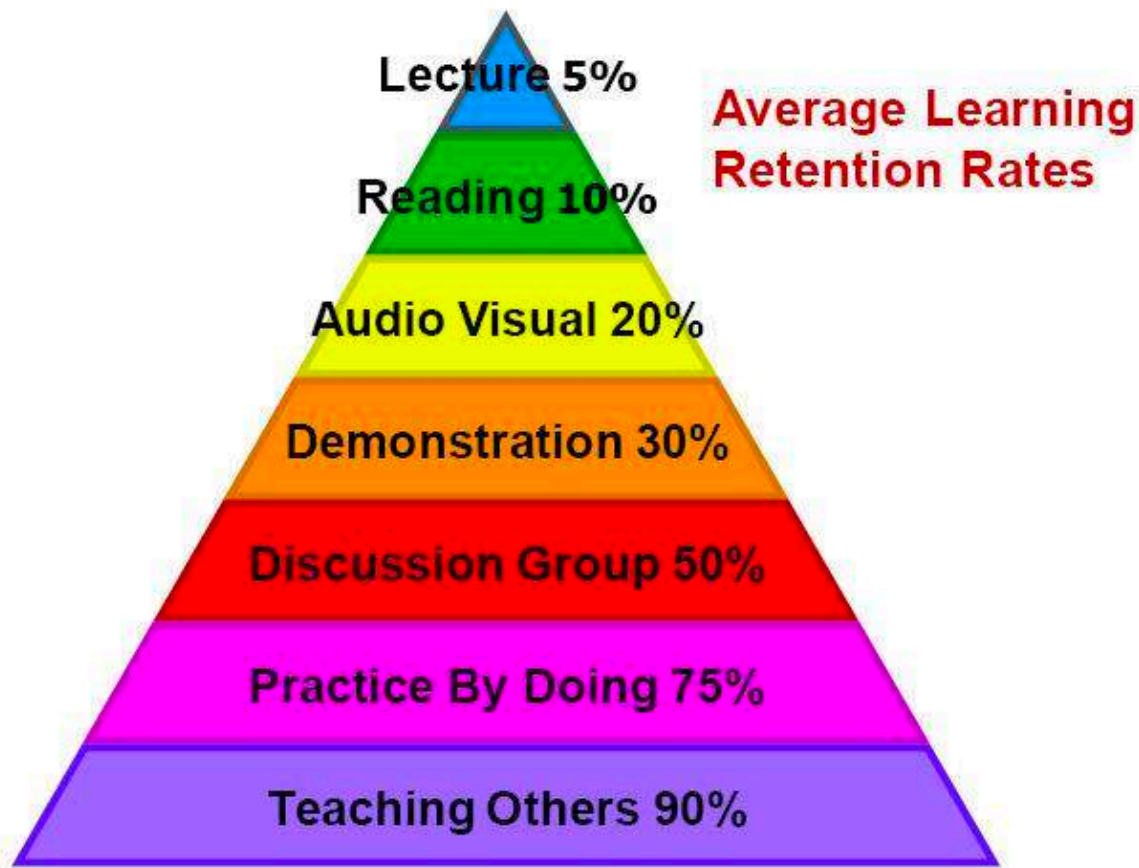


10 Jahre Felixba: Meine Youtube Story!

Zitate

- Minute 5.06: Ich habe einfach mal gemacht und ich hatte echt eine riesige Menge Spaß dabei...
- Minute 5.30: und ich habe mit Freunden gedreht...
- Minute 9.51: in der Schule hatte ich immer so meine Probleme..

<https://youtu.be/Yo6luXxXqWI>



Source: National Training Laboratories, Bethel, Maine

Theoretische Einbettung: Konnektivismus

- **Prinzipien (Auswahl) des Konnektivismus nach George Siemens**
 - Vielfalt von Meinungen
 - Lernen ist ein Prozess des Verbindens von Informationsquellen.
 - **Pflegen von Verbindungen -> gemeinsames kontinuierliches Lernen**
 - Die Fähigkeit, Zusammenhänge zwischen Wissensfeldern, Ideen und Konzepten zu erkennen

Selbstlernfähigkeit!

- Wichtig, aufgrund des raschen Wandels
 - Schulenglisch genügt vielleicht...
 - EDV-Kurs vor 25 Jahren genügt wohl eher nicht...

Selbstlernfähigkeit

- Youtube
- Wikipedia
- MOOCs und andere Online-Kurse
- Interaktive Webinare
- VR
- Communities of Practice

- Nicht nur am Arbeitsplatz
- Remote Work!



VERKEHR

Pendler beklagen überfüllte Züge

Seit Schulbeginn herrscht wieder Hochbetrieb in den Zügen. Vor allem zu den Stoßzeiten beklagen Pendlerinnen und Pendler zu volle Züge. Viele hätten oft keinen Sitzplatz und

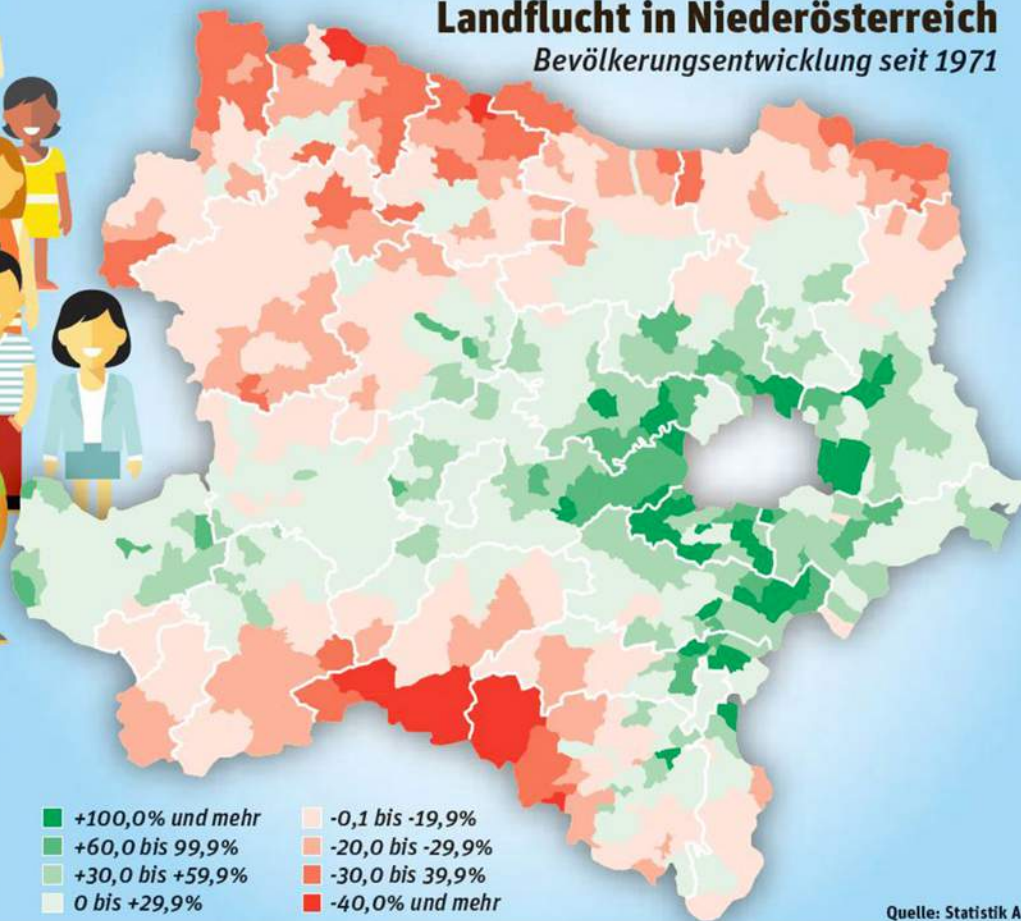
Zwölf-Kilometer-Stau nach Karambolage auf Tangente



Video: krone.at

Landflucht in Niederösterreich

Bevölkerungsentwicklung seit 1971



Top 10: Bevölkerungsrückgang seit 1971

Gemeinde	Bezirk	Veränderung
Waldkirchen/Th.	Waidhofen/Th.	-50,1%
Annaberg	Lilienfeld	-48,8%
Semmering	Neunkirchen	-46,5%
Schwarzau	Neunkirchen	-44,6%
Langau	Horn	-43,1%
Sankt Aegydt	Lilienfeld	-40,4%
Hardegg	Hollabrunn	-38,7%
Puchenstuben	Scheibbs	-38,4%
Kautzen	Waidhofen/Th.	-37,9%
Ludweis-Aigen	Waidhofen/Th.	-37,9%

Top 10: Bevölkerungszuwachs seit 1971

Gemeinde	Bezirk	Veränderung
Theresienfeld	Wr. Neustadt	+212,6%
Mitterndorf	Baden	+211,1%
Wolfgraben	St. Pölten	+186,2%
Münchendorf	Mödling	+183,6%
Matzendorf-Hölles	Wr. Neustadt	+183,3%
Natschbach-Loipersbach	Neunkirchen	+172,8%
Gänserndorf	Gänserndorf	+169,1%
Eggendorf	Wr. Neustadt	+167,7%
Gießhübl	Mödling	+139,5%
Gerasdorf	Korneuburg	+135,9%

Remote Work Virtual Coworking



Kontakt

David Röthler

mobile +43 664 2139427

david@roethler.at

david.roethler.at

projektkompetenz.eu

werdedigital.at

ikosom.de

