



Kompetenz- anforderungen im digitalen Wandel

Gliederung

1. Definition Kompetenz
2. Vorstellung „Strategie der KMK – Bildung in der digitalen Welt“
 - 2.1 Schulen
 - 2.2 Hochschulen
 - 2.3 Leitfragen
3. Quellen

1. Definition Kompetenz

- Fähigkeit und Fertigkeit, in den genannten Gebieten Probleme zu lösen, sowie die Bereitschaft, dies auch zu tun.
- **zur Bewältigung bestimmter lebensweltlicher Anforderungen**
- kognitive Kompetenzgrade:
Wissen, Verstehen, Anwenden, Analyse, Synthese, Evaluation



2. Vorstellung

„ Strategie der KMK –
Bildung in der digitalen Welt“

2.1. Kompetenzbereiche an Schulen

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

2.1. Kompetenzbereiche an Schulen

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

1.1. Suchen und Filtern

1.2. Auswerten und Bewerten

1.3. Speichern und Abrufen

2.1. Kompetenzbereiche an Schulen

2. Kommunizieren und Kooperieren

2.1. Interagieren

2.2. Teilen

2.3. Zusammenarbeiten

2.1. Kompetenzbereiche an Schulen

2. Kommunizieren und Kooperieren

2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten

2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden

2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben

2.1. Kompetenzbereiche an Schulen

3. Produzieren und Präsentieren

3.1. Entwickeln und Produzieren

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

3.3. Rechtliche Vorgaben beachten

2.1. Kompetenzbereiche an Schulen

4. Schützen und sicher Agieren

4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

4.3. Gesundheit schützen

4.4 Natur und Umwelt schützen

2.1. Kompetenzbereiche an Schulen

5. Problemlösen und Handeln

5.1. Technische Probleme lösen

5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

2.1. Kompetenzbereiche an Schulen

5. Problemlösen und Handeln

5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

2.1. Kompetenzbereiche an Schulen

6. Analysieren und Reflektieren

6.1. Medien analysieren und bewerten

6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen

-> **Filterblasen?**

2.1. Kompetenzbereiche an Schulen

6. Analysieren und Reflektieren

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen u. reflektieren

6.2.5. Die **Bedeutung** von digitalen Medien für die **politische Meinungsbildung** und Entscheidungsfindung **kennen und nutzen**

Fragestellungen

- ▶ Wenn die (digitalen) Kompetenzen beherrscht werden: Brauchen wir dann noch das Sachwissen (Bildungskanon [nachträglich geändert])?
- ▶ Gibt es Unterschiede zwischen digitaler und analoger Kommunikation im Bezug auf Verhaltensregeln? (Bezug zu 2.4.1.)

2.2. Kompetenzbereiche an Hochschulen

Kompetenzen (Lehrende und Studierende):

- ▶ Selbstmanagement und Selbstorganisationsfähigkeit
- ▶ Kritischer Umgang mit digital vernetzten Medien und den Folgen der Digitalisierung für die Lebens- und Arbeitswelt
→ Reflektieren, Evaluieren, Weiterentwickeln (Lehre)
- ▶ Datenschutz und Datensicherheit
- ▶ Kompetenzbereiche, die auf Schule bezogen waren, ausbauen

2.2. Kompetenzbereiche an Hochschulen

Vorteile bzw. Möglichkeiten

- ▶ Individuelles Lernen (Lehrende „sollen“ Inhalte digitalisieren)
- ▶ Angebot für neue Zielgruppen
- ▶ Projektorientierte Kooperationsformen (z.B. virtuelle Labore, Forschungsdatenbanken)

Fragestellungen

- ▶ Führt die Digitalisierung „aller“ Inhalte zu Abschaffung der Präsenuniversität?
- ▶ Soll das ein Vorbild für die Schule sein?

2.3. Leitfragen

- ▶ Wenn die (digitalen) Kompetenzen beherrscht werden: Brauchen wir dann noch das Sachwissen (Bildungskanon [nachträglich geändert])?
- ▶ Gibt es Unterschiede zwischen digitaler und analoger Kommunikation in Bezug auf Verhaltensregeln? (Bezug zu 2.4.1.)
- ▶ Führt die Digitalisierung „aller“ Inhalte zu Abschaffung der Präsenzuniversität?
 - Soll das ein Vorbild für die Schule sein?