



Methode des Monats, September 2020

Digitale Kompetenzen

Zielsetzung: Die Schlagworte *Digitale Kompetenzen* bzw. *Data Literacy* sind zurzeit in aller Munde. In dieser Methode des Monats sollen abweichend zum sonstigen Vorgehen zwei Papiere vorgestellt und die darin enthaltenen Konzepte vorgestellt werden, um die Wörter mit Inhalt zu füllen und Anregungen zu geben, hieraus Maßnahmen für den Unterricht abzuleiten

Durchführung: Das von der Europäischen Kommission herausgegebene „European Digital Competence Framework for Citizens“ definiert folgende Bereiche als erstrebenswerte Kompetenzen für die Bürger der Europäischen Union:

- **Information und Data Literacy**
 - Informationen suchen und filtern
 - Informationen auswerten
 - Informationen verwalten
- **Kommunikation und Zusammenarbeit**
 - Durch digitale Technik interagieren
 - Teilen durch digitale Technik
 - Bürgerliche Teilhabe durch digitale Technik
 - Zusammenarbeit durch digitale Technik
 - Netiquette
 - Digitale Identitäten managen
- **Digitale Inhalte erstellen**
 - Digitale Inhalte entwickeln
 - Integrieren und wiederverwenden von digitalen Inhalten
 - Copyright und Lizenzen
 - Programmieren
- **Sicherheit**
 - Geräte schützen
 - Persönliche Daten und Privatheit schützen
 - Gesundheit schützen
 - Umwelt schützen
- **Problemlösen**
 - Technische Probleme lösen
 - Bedarfe identifizieren und technische Lösungen anbieten
 - Technik kreativ nutzen
 - Digitale Kompetenzlücken identifizieren

Gruppengröße: beliebig

Zeitaufwand: beliebig

Material: beliebig

Diese Ebenen fanden auch Eingang in das 2016 von der KMK herausgegebene Strategiepapier "Bildung in der digitalen Welt". Zusätzlich wurde hier noch die Ebene „Medien analysieren und reflektieren“ benannt:

- **Analysieren und Reflektieren**

- Medien analysieren und bewerten
 - Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
 - Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
 - Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen
- Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
 - Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
 - Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren
 - Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
 - Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen
 - Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen
 - Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

Literatur:

Riina Vuorikari, Yves Punie, Stephanie Carretero Gomez: DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model. EUR - Scientific and Technical Research Reports, 2016

Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 in der Fassung vom 07.12.2017.

https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF_vom_07.12.2017.pdf Abgerufen: 13.02.2020