



Details zum Workshop „Kompetenzen für die digitale Welt“ am Mo, 19.3.2018, 19 Uhr

Liebe Eltern,

Sie haben sich für den Workshop Kompetenzen für die digitale Welt angemeldet. Insgesamt haben sich dazu ca. 30 Eltern zur Verfügung gestellt. **Diese rege Beteiligung freut uns sehr!** Mittlerweile haben wir uns u.a. anhand Ihrer Anmerkungen Gedanken zur Vorgehensweise am 19.03. gemacht, die wir Ihnen unten kurz vorstellen. Als Grundlage verwenden wir den Kompetenzkatalog der Kultusministerkonferenz (KMK) „Bildung in der digitalen Welt“ vom 8.12.2016, den sie unten als Anlage beigefügt finden.

Ziel unserer Veranstaltung ist es, diesen Katalog mit konkreten Beispielen aus unserem Berufsalltag anschaulich zu machen. Dabei sollen auch unsere Erfahrungen zum Stellenwert der einzelnen digitalen Kompetenzen an die Schule weitervermittelt werden. Der Schule dient dies als Hintergrund für die Erstellung ihres Medienkonzepts. Unser Ziel ist also nicht, Vorschläge für ein Medienkonzept zu machen. Dies ist Aufgabe der Schule, die hierfür die pädagogische Expertise hat.

Als Kundschafter der pädagogischen Seite werden uns Lehrer/innen begleiten. Diese werden die Eindrücke aus der beruflichen Welt der Eltern an das Kollegium weitertransportieren.

Zum Programm:

19.00 Uhr Begrüßung durch den Elternbeirat und Einführung in die Aufgabenstellung der Schule durch die Schulleiterin Susanne Asam und Michael Fröhlich, medienpädagogisch- informationstechnischer Berater beim Ministerialbeauftragten für die Gymnasien Oberbayern Ost

19:30 Uhr Aufteilung in Kleingruppen à ca. 6-8 Personen. In diesen Kleingruppen sollen von jedem 1-2 konkrete Beispiele aus dem jeweiligen Arbeitsfeld vorgestellt werden, in denen sich zeigt, wie die Digitalisierung die Arbeit prägt bzw. verändert. Dazu hat jeder 3 Minuten Zeit. Dabei soll auch eine Zuordnung zu den Kompetenzen des KMK-Katalogs erfolgen.

20:00 Uhr Diskussion in der Kleingruppe und Vorbereitung einer kurzen Präsentation für die Gesamtgruppe zu folgenden Fragen:

1. Welche Kompetenzen werden in den Einblicken angesprochen? Bitte stellen Sie der Gesamtgruppe dabei zwei der konkreten Beispiele vor.
2. Welche Kompetenzen des KMK-Katalogs werden aus Ihrer Sicht am Gymnasium Trudering bereits vermittelt? Soll dies so beibehalten oder verändert werden?
3. Unterscheiden sich digitale Kompetenzen von analogen Kompetenzen wesentlich oder handelt es sich bei den digitalen Kompetenzen nur um die Benutzung anderer „Werkzeuge“?

20:30 Uhr Vorstellung der gesammelten Punkte vor der großen Gruppe. Die Präsentationen sollen gefilmt werden, um sie danach der Schule zur Verfügung zu stellen.

Im Anschluss an die Präsentationen: Diskussion

Wer nicht gefilmt werden möchte, bitte wenden Sie sich vorab an uns.

Ende gegen 21.30 Uhr

Im Folgenden finden Sie den angesprochenen Auszug aus dem Strategiepapier der KMK. Dort werden 22 digitale Kompetenzen aufgeteilt auf 6 Kompetenzbereiche aufgelistet. **Es wäre schön, wenn Sie sich für eine Durchsicht vorab Zeit nehmen könnten und sich aus den 22 Kompetenzen (wir meinen die mit zwei Ziffern, also 1.1. oder 5.4.) die aus Ihrer Sicht 6 wichtigsten Kompetenzen herausuchen.** Wir bringen am 19.3.2018 ausgedruckte Kataloge mit und werden Sie am Anfang der Veranstaltung bitten, die für Sie zentralen Kompetenzen zu markieren.

Ihre Vorbereitungsgruppe

Susanne Weiß, Constanze Heindl, Jens Banning und Roland Barfus

Strategie der Kultusministerkonferenz (KMK) „Bildung in der digitalen Welt“, Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8.12.2016*

Das Papier der KMK umfasst die nachfolgend aufgelisteten Kompetenzen aufgeteilt auf 6 Kompetenzbereiche:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

1.1. Suchen und Filtern

- 1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- 1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- 1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
- 1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

1.2. Auswerten und Bewerten

- 1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- 1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

1.3. Speichern und Abrufen

- 1.2.2. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
- 1.2.3. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren

2.1. Interagieren

- 2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
- 2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen

2.2. Teilen

- 2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen
- 2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)

2.3. Zusammenarbeiten

- 2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen
- 2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten Nutzen

2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

- 2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
- 2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen
- 2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
- 2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben

- 2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen
- 2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
- 2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

3. Produzieren und Präsentieren

3.1. Entwickeln und Produzieren

- 3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
- 3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

- 3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen
- 3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren

3.3. Rechtliche Vorgaben beachten

- 3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen
- 3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
- 3.3.3. Persönlichkeitsrechte beachten

4. Schützen und sicher Agieren

4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

- 4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- 4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

- 4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen
- 4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
- 4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren
- 4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen

4.3. Gesundheit schützen

- 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- 4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen
- 4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen

4.4. Natur und Umwelt schützen

- 4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

5. Problemlösen und Handeln

5.1. Technische Probleme lösen

- 5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
- 5.1.2. Technische Probleme identifizieren
- 5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

- 5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
- 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
- 5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren
- 5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln

5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

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

5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen

5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können

5.5. Algorithmen erkennen und formulieren

5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.

5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren

5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden

6. Analysieren und Reflektieren

6.1. Medien analysieren und bewerten

6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten

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

6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen

6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren

6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen

6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen

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

6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

*Quelle:https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf, aufgerufen am 9.3.2018