



Digitale Kompetenzen Raster in Polen

**e. V. HIPOKAMP
Ansicht und Praxis**



Bildung
Kompetenzen
Digitalisierung

Geragogik als Wegweiser:

Pädagogische Betrachtung der Digitalisierung zu integrieren



Deutschsprachige Publikationen
und Analysen als Verweis
auf die praktische Tätigkeit
unseres Vereins; Überlegungen
und Werte, die auch von HIPOKAMP
geteilt werden

Universelle Schlussfolgerungen und gemeinsame
Herausforderungen



Kompetenzen werden **handelnd erworben**
und werden **durch Handeln**
und **im Handeln sichtbar**

Medienkompetenz im Kontext des höheren Alter

Nachberufliche Lebensphase – Irrelevanz
des bestehenden Referenzrahmens



DigComp 2.1 - der EU-Referenzrahmen für digitale Kompetenzen

Die digitale Kompetenz ist eine von acht Schlüsselkompetenzen des europäischen Referenzrahmens für lebenslanges Lernen. “[Sie] umfasst die **sichere, kritische und verantwortungsvolle Nutzung von und Auseinandersetzung mit digitalen Technologien** für die allgemeine und berufliche Bildung, die Arbeit und die Teilhabe an der Gesellschaft.” (ABl 2018/C 189: 9)

ABl. (2018). Empfehlung des Rates vom 22. Mai 2018 zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen ST/9009/2018/INIT, OJ C 189, 4.6.2018, S. 1–13 Abgerufen von <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/HTML/?uri=OJ:C:2018:189:FULL&from=RO> [25.06.2020] in: Digitale Kompetenzen für alle Weiterbildungsangebote nach DigComp für Personen mit geringen digitalen Kompetenzen in Deutschland; Lisa Nüßlein & Johanna Schmidt, SuperCode GmbH & Co. KG, 2020

<http://www.digcomp.pl/>



Entwicklung von zielgruppenorientierten Bildungskonzepten und Angeboten (originelle, innovative Ideen)

„das digitale Mindset“

Nicht einfach
zur Validierung/Zertifizierung

<https://morehandigital.info/was-ist-ein-digitales-mindset-6-dimensionen-die-ein-digitales-mindset-definieren/>

In Mittelpunkt: die ökonomischen und unternehmerischen Potentiale



Prof. Dr. Herbert Kubicek - Senior
Researcher am Institut für
Informationsmanagement Bremen
(ifib) und Wiss. Direktor der
Stiftung Digitale Chancen;
28.01.2020 | INTERVIEW ZUR
DEBATTE: ZUM
DEBATTENVERLAUF →
DIGITAL FÜR ALLE
Wie sich Teilhabe in der digitalen
Welt; + + + +
[https://www.meinungsbarometer.in
fo/beitrag/Die-Mehrheit-der-ueber-
70-Jaehrigen-war-noch-nie-im-
Internet_3616.html](https://www.meinungsbarometer.info/beitrag/Die-Mehrheit-der-ueber-70-Jaehrigen-war-noch-nie-im-Internet_3616.html) §

Der Begriff „digitale Kompetenz“ ist nicht hilfreich, weil es kein einheitliches Verständnis gibt. Mal wird die Kenntnis bestimmter Begriffe abgefragt, mal geht es um die Fähigkeit zur Bedienung von Geräten oder der Nutzung bestimmter Anwendungen oder das Erkennen von Phishing Mails.

Von wirklicher Kompetenz könnte man auch erst sprechen, wenn die Prozesse und Mechanismen im Hintergrund erklärt werden können, etwa warum bestimmte Werbung erscheint oder wie die Rangfolge der Treffer bei Google bestimmt wird. Wenn in der Umfrage Jüngere ihre Kompetenz im Durchschnitt nur als befriedigend einstufen, mögen sie sich auf dieses Verständnis der Prozesse im Hintergrund beziehen, während die Älteren an fehlende Bedienungsfertigkeiten denken.



„Es muss zwischen der Grundbildung in der Schule, berufsspezifischen Kompetenzen und der Erwachsenenbildung für verschiedene Altersgruppen unterschieden werden.

Es gibt eine spezielle Geragogik, die Pädagogik für das Lernen älterer Menschen. Hier ist noch sehr viel zu tun.

Skepsis verlangt nach Aufklärung, und die kann gelingen, wenn sie auf die Bedürfnisse und Möglichkeiten der jeweiligen Zielgruppe eingeht, eben responsiv ist.”

https://www.meinungsbarometer.info/beitrag/Die-Mehrheit-der-ueber-70-Jaehrigen-war-noch-nie-im-Internet_3616.html



Multidisziplinärer Ansatz

Herausforderungen beim Nachdenken über
Frameworks (Bezugsrahmen)
und Programme (Curricula)

**Vorteil der Unabhängigkeit als NGO;
mit Verantwortung für ihr Handeln
und Zielsetzung**



Nutzer (die Lernenden) als „Experten ihrer Lebenswelt“ zu verstehen, deren Wissen und Fähigkeiten gleichberechtigt in den Prozess der partizipativen Gestaltung eingebracht werden sollen:

- **In Forschung**
- **In Produktentwicklung**
- **In Bildung (Programme und Ziele)**

Partizipative Ansätze



**Wir sind auf dem Weg
innovative Lösungen
und Angebote zu entwickeln**

**Flexibilität und Offenheit für ganz neue
Formate sind für uns selbstverständlich**



Stellungnahme des *Forschungsinstitut Geragogik/ FoGera* zum 8. Altersbericht

**Das Forschungsinstitut Geragogik/ FoGera fordert
einen „Bildungspakt“
bzw. eine „Digitale Bildungsoffensive**

Prof. Dr. phil. Elisabeth Bubolz-Lutz

Forschungsinstitut Geragogik, Düsseldorf

info@fogera.de

12.09.2020





„Zu beachten ist, dass nicht die Digitalisierung als solche
Ziel gesellschaftlicher Entwicklung sein kann.

Vielmehr erfordert die Digitalisierung Bildungsprozesse speziell
im Alter, die eine Transformation zu einer **lebenswerten
humanen Gesellschaft ermöglichen und fördern.**

Digitale Technik und Medien sind insofern „Mittel zum
Zweck“, z.B. zur Entwicklung von Verständnis zu
Zusammenhängen in Bezug auf Klimawandel,
Ressourcenschonung oder gesundes Älterwerden.

Ziel ist eine humane Gesellschaft, die sich nur über eine
ganzheitliche Bildung über alle Lebensalter und Lebenslagen
hinweg entwickeln kann.“



Kompetenzen (Raster) für die Trainer/ Assistenten/ Educatoren, ?

„Digitalisierungsmentor“/„Medienmentor“

Beispiel:

Ein Bildungsplan für die berufliche Qualifizierung eines solchen unternehmensinternen "Digital Competence Promoter" zu erstellen. Dieser Promoter sollte grundlegende digitale Kenntnisse im Allgemeinen und Sektor-spezifische digitale Kenntnisse haben.

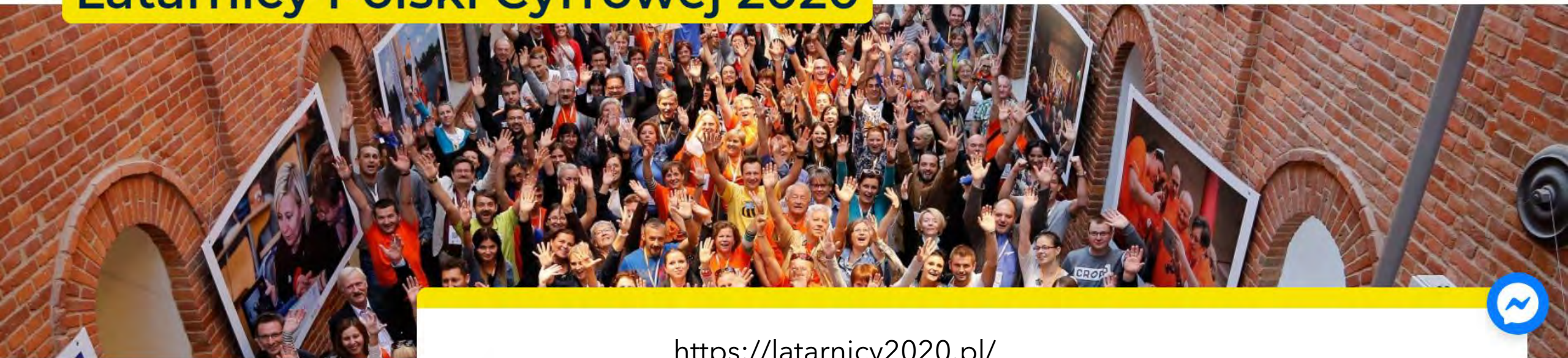
https://www.dc4work.eu/fileadmin/user_upload/dc4work/01_startseite/DC4W_O2_Trainingsleitfaden_fuer_Digitalisierungsmentoren.pdf



Leuchtturmwärter

Projekt

Latarnicy Polski Cyfrowej 2020



<https://latarnicy2020.pl/>





Was wir leider in keinem
Raster finden...,
aber ein Ausgangspunkt
unserer Bildungsarbeit ist...





„Ruf nach Aufklärung und Humanismus“

(...) Grenzen zwischen dem Persönlichen und Professionellen, dem Privaten und Öffentlichen sowie zwischen Mensch und Maschine sind kaum spürbar in offiziellen Dokumenten zu Lernen und Bildung

Wir müssen Technologien nach menschlichen Werten und Bedürfnissen formen, anstatt nur zuzulassen, dass Technologien Menschen formen. Unsere Aufgabe besteht nicht nur darin, die Nachteile der Informations- und Kommunikationstechnologien einzudämmen, sondern vor allem auch darin, von Beginn an menschenzentrierte Innovationen zu fördern. Wir fordern einen Digitalen Humanismus, der das komplexe Zusammenspiel von Technologie und Menschheit beschreibt, analysiert und vor allem beeinflusst, für eine bessere Gesellschaft und ein besseres Leben unter voller Achtung universeller Menschenrechte (...)

WIENER MANIFEST FÜR DIGITALEN HUMANISMUS

WIEN, MAI 2019

<https://dighum.ec.tuwien.ac.at/>



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Grażyna Busse
e.V. HIPOKAMP
Łódź/Polen

