Einheit 2 – Digitale Kompetenzen

Peter C. Weber, Jenny Schulz, Martin Stark, Dennis Trotta, Lea Ferrari, Teresa Maria Sgaramella

Mannheim, Jänner 2024

Lösungstabelle John

Digitale Kompetenzgruppen	Situationen aus dem Fall "John"
Technische Kompetenz	– Arbeit mit einer neuen computergesteuerten Maschine in der Fabrik o Arbeiten mit digitalen Schnittstellen o Programmierung der Maschinen. o Verwendung von Software o Fehlerbehebung bei technischen Problemen
Informations-, Daten- und Medienkompetenz	– John musste Produktionsdaten und Berichte interpretieren. – Verständnis und Sinnhaftigkeit der digitalen Daten. – Schwer zu unterscheiden zwischen zuverlässigen und unzuverlässigen Quellen
Kommunikation und Zusammenarbeit	– Umstellung auf digitale Kommunikationsplattformen innerhalb des Unternehmens. – Schwierige Anpassung an E-Mail und Instant Messaging für die Teamkoordination. Zurückhaltung bei der Nutzung von Tools für die Online-Zusammenarbeit
Erstellung digitaler Inhalte	– Verstehen der Grundsätze für die Erstellung klarer und wirksamer digitaler Inhalte.
Querschnittskompetenzen	– Anpassungsfähigkeit – Digitales Lernen, – Widerstandsfähigkeit

Lösungstabelle Mario

Digitale Kompetenzgruppen	Situationen aus dem Fall "Mario"
Technische Kompetenz	- Täglicher Umgang mit dem PC und solide digitale Kenntnisse in den meisten Programmen - Handhabung des Headsets - Handhabung von Online-Meeting-Links
Informations-, Daten- und Medienkompetenz	- Mario möchte den Hintergrund der Daten erfahren. - Mario fragt nach den Datenquellen
Kommunikation und Zusammenarbeit	- Online-Sitzungen und Online-Beratung - Zusammenarbeit über ein digitales Whiteboard
Erstellung digitaler Inhalte	- Erstellen und Sammeln von Ideen über ein digitales Whiteboard - Erstellung von Inhalten für soziale Medien
Querschnittskompetenzen	- Unterstützung durch den jüngeren Kollegen, indem er den Besprechungsraum wieder betritt und die Einrichtung umstellt (digitale Problemlösung) - Mario erkennt seine Lernbedürfnisse an ("Irgendwann müssen wir einen weiteren Schritt-für-Schritt-Lernkurs für mich erstellen") - Ein anonymer Nutzer stiehlt die Identität des Netzes und das Netz versucht, dies zu beheben (digitale Sicherheit, digitale Identität) - Verifizierung in sozialen Netzwerken (digitale Identität) - Offenheit für das Erlernen von Fähigkeiten im Bereich der sozialen Medien (digitales Lernen)

The creation of these resources has been (partially) funded by the ERASMUS+ grant program of the European UnionEuropean Union under grant no. 2022-1-DE01-KA220-HED-000089003. Neither the European Commission nor the project's national funding agency DAAD are responsible for the content or liable for any losses or damage resulting of the use of these resources.

Project ID: 2022-1-DE01-KA220-HED-000089003

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share-Alike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)