

CODE-UP

Fachkonferenz

„Die Zukunft der digitalen Grundbildung“

Online-Konferenz am 27.01.2022 von 9:00-13:00



Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt. Weitere Informationen finden Sie unter: <http://ec.europa.eu/social/easi>

FACHTAG DES PROJEKT CODE-UP

27.01.2022, online

„Die Zukunft der digitalen Grundbildung“

skizzenote: Karl Damke Lv vhs S-H



Los gings mit einer

10 Minuten Keynote mit Dr. Christoph Köck

Es gibt **keine** „digitale Kompetenzen“

Kompetenzen sind immer analog, verwenden wir doch lieber den Begriff



Digitalität
Leben und Mitgestalten in der digitalen Welt

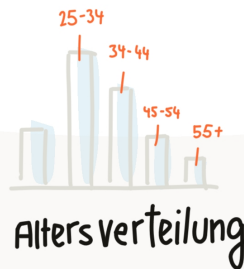
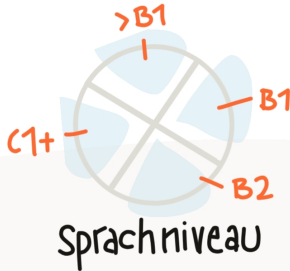
Projektlaufzeit:
01.03.2020
28.02.2022

Projektverbund:
IRC International Rescue Committee
ZAUG Zentrum Arbeit & Umwelt Gießen
vhs Landkreis Gießen

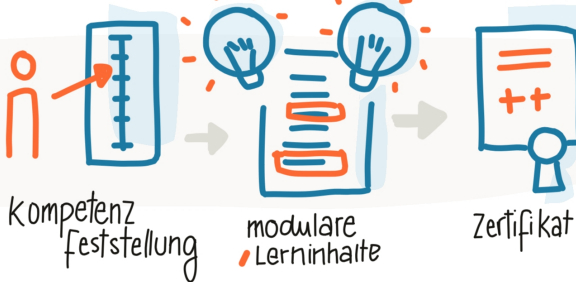
ESF gefördert

CODE-UP steht für:
C areer
O rientation
for D igital
E mployment
through U pskilling
P athways

126
Teilnehmende



Projekt-
aufbau



Praxishandbuch

- ▶ kursmaterial
- ▶ Lernzielkontrollen
- ▶ Linklisten

15 module
3 Level

Beispiel 1: PC EinMalEins
Tastatur, Windows, ...

Beispiel 2: Coding 101
z.B. mit Scratch oder mit JavaScript

Beispiel 3: Digitaler Alltag für Arbeitssuchende



Offen zum Nutzen & weiterentwickeln!
kommt in Kürze ☀ auf!

@karlcdamke

**NÜTZLICHE LINKS DER FACHKONFERENZ
„DIE ZUKUNFT DER DIGITALEN GRUNDBILDUNG“**

Diskussionsrunde: Gute Praktiken und Rahmenbedingungen für Angebote der digitalen Grundbildung

#	Thema	Link zu Jambaord
1	Digitale Kompetenzen	https://jamboard.google.com/d/1mkUGCVBNHxFfU6uihYndErdnfrjldVKxaLFYfgLWd-c/viewer
2	Digitale Kompetenzen	https://jamboard.google.com/d/1YGUGT0RDPy22DtLEGh85eSPrZTYIfIhkt8dhg5r4qyE/viewer
3	Digitale Kompetenzen	https://jamboard.google.com/d/1lqJ3H liOaBRBZChP1Z-lKuUkM4ua7kRh0PsyhKVu-Y/viewer
1	Bildungsangebote digital	https://jamboard.google.com/d/1kR6kZmq3_1CROqTp24h2LaZM591SCm9entgGyYlxUXo/viewer
2	Bildungsangebote digital	https://jamboard.google.com/d/128lJnhpx4_cJ_xUqEn878_6WgQBUI4K-bFWZTUvipY/viewer
3	Bildungsangebote digital	https://jamboard.google.com/d/1NpsoUCw9svQOraRI6a1JQsXqZqbRqkt2HqzR leaU3Y/viewer

Links zu weiterführenden Informationen bezüglich digitaler Kompetenzen:

Forschungsbericht “Digitale Kompetenzen für alle”: <https://de.rescue.org/report/digitale-kompetenzen-fuer-alle>

DigComp 2.1: <https://digcomp.enterra.de/>

DigComp (Goethe Institut): <https://faq-online-lernen.de/knowledge-base/was-ist-der-europaeische-rahmen-fuer-die-digitale-kompetenz-von-lehrenden-digcompedu-und-was-laesst-sich-daraus-fuer-zeitgemaesses-online-lernen-ableiten/>

Digitale Kompetenzen in Österreich: <https://www.fit4internet.at/view/verstehen-das-modell>

Stadt Wolfsburg Digitale Grundbildung: <https://www.wolfsburg.de/newsroom/2020/06/10/09/04/digcomp>

Vhscast048 – Digitale Kompetenzen!: <https://vhscast.de/vhscast048-digitale-kompetenzen-als-learning-snack-handbuch-und-serious-game/>

VHS-Netzwerkgruppe DigComp: https://www.vhs.cloud/wws/9.php#/wvs/20.php?open_link=overview&open_group=digcomp%40vhs.cloud&open=&sid=76613384719623718050876584658821824684658105953842523364449574957960S318aa99b

International Certification for Digital Literacy (ICDL): <https://www.ecdl.de/start.html>

Programmieren mit Scratch: <https://scratch.mit.edu/>

Alle Links wurden zuletzt aufgerufen am 10.02.2022.

Keynote

Was sind digitale Kompetenzen und: warum sind sie Teil unserer Grundbildung?

Online Konferenz
Die Zukunft der digitalen Grundbildung
Projekt Code-UP
vhs im Landkreis Gießen 27.1.2022

Dr. Christoph Köck
Hessischer Volkshochschulverband
koeck@vhs-in-hessen.de



Grundthese (beunruhigend):
Es gibt keine digitalen Kompetenzen !

Aber (beruhigend):
Es gibt grundlegende Kompetenzen
im Kontext von „Digitalität“

Grundbildung:

Wissen, um an unserer Gesellschaft aktiv teilhaben zu können,
verschafft lebensweltliche Orientierung

Grundbildung:

Einbindung in Bildungsprozesse
des Lebensbegleitenden Lernens

Was ist Digitalität ?

Nach **Nicolas Negroponte** (Buch: „Being Digital“, 1995) meint Digitalität „*the quality of being digital*“.

Es geht um die Bedingungen, unter denen der Mensch in einer digital geprägten Kultur lebt und wie er diese mitgestaltet.

Was ist Digitalität ?

André Schier: Digitalität als Vernetzung von analogen und digitalen Identitäten.

„Reales“ und „Virtuelles“ sind nicht (mehr) getrennt erlebbar. Beide Sphären eng miteinander vernetzt.

http://xn--digitalitt-und-identitt-37bn.de/?page_id=241

Digitalität: Papstwahl 2005 und 2013



Benedikt XVI.



Franziskus

Sich-Vernetzen-Können als Schlüsselkompetenz des 21. Jahrhunderts

Ebenen von Digitalität, z.B.

1. **Arbeits- und Produktionsebene:**

Gestaltung und Steuerung von Workflows und Prozessen durch digitale Tools und Algorithmen

2. **Gesellschaftlich-kulturelle Ebene/ Konsum:**

Gestaltung eines „Digital Lifestyle“ („smart living“), der durch permanente Vernetzungen digitaler und analoger Alltagsumwelten geprägt ist (z.B. Mobilität, Ernährung, Wohnen, Gesundheit)

3. **Lern- und Kommunikationsebene:**

Gestaltung von Prozessen, die vernetzte Lernumwelten ermöglichen (z.B. vhs.cloud)

Kompetenzen in vernetzen Lebenswelten

(„Digitale Kompetenzen“)

EU-Kommission 2017: DigComp 2.1.

DIGCOMP 2.1 Bausteine Digitaler Grundbildung

The digitale framework for citizens – the competencies



DigComp 2.2.: Überblick

Communication and collaboration

- Interacting through digital technologies
- Sharing through digital technologies
- Engaging in citizenship through digital technologies
- Collaborating through digital technologies
- Netiquette
- Managing digital identity

Digital content creation

- Developing digital content
- Integrating and re-elaborating digital content
- Copyright and licenses
- Programming

Safety

- Protecting devices
- Protecting personal data and privacy
- Protecting health and well-being
- Protecting the environment

Information and data literacy

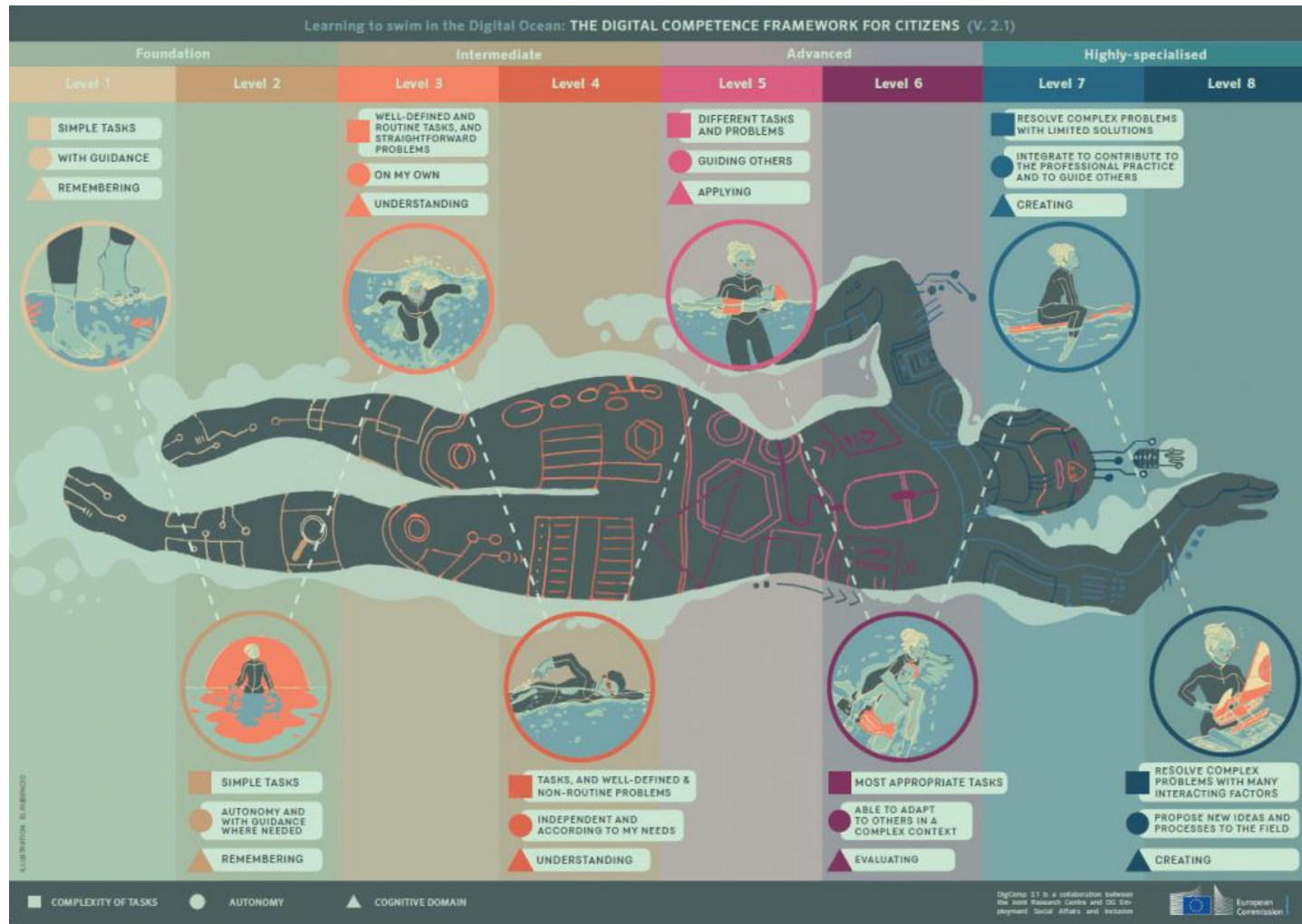
- Browsing, searching and filtering data, information and digital content
- Evaluating data, information and digital content
- Managing data, information and digital content



Problem solving

- Solving technical problems
- Identifying needs and technological responses
- Creatively using digital technologies
- Identifying digital competence gaps

Kompetenzstufen



Bewertung

DigComp 2.1. ist ein umfassender systematischer Katalog für die Gestaltung „gelebter Digitalität“ und für digitale Grundbildung. Der Katalog ist ein **„Teilhabeinstrument“**

CODE-UP schließt nahtlos an dieses Konzept an!

CODE-UP Module

- Erste Schritte am PC
- Erste Schritte im Internet
- Digitaler Alltag
- E-Mail-Programme I & II
- Arbeitssuche Online
- Textverarbeitung I & II
- Tabellenkalkulation
- Web Development
- 3D-Druck Einführung
- 3D-CAD Objekte erstellen I & II
- Programmieren lernen mit Mikrocontrollern
- Programmieren für Anfänger

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit !

CODE-UP

*Career Orientation for Digital Employment through
Upskilling Pathways in Germany*



Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

Warum CODE-UP?

Digitalisierung stellt neben zahlreichen Chancen eine zunehmende Herausforderung für die soziale und berufliche Teilhabe dar.

Forschungsbericht „Digitale Kompetenzen für alle“

Digitale Fähigkeiten von verschiedenen Faktoren abhängig, u.a.:

- Qualifikation
- Geschlecht
- Alter
- Wohnort
- Erwerbstätigkeit
- (sozio-ökonomische) Herkunft

Menschen mit Flucht- und Migrationshintergrund:

- Umgang mit deutschsprachigen Plattformen und Applikationen
- Nutzung von und Zugang zu PC & Laptop gegenüber Smartphone
- Flexible, leicht zugängliche, niedrighschwellige, sprach- und kultursensible Angebote



Was ist CODE-UP?

Projektziel

Entwicklung eines Weiterbildungspfad für digitale Kompetenzen bestehend aus Kompetenzfeststellung, bedarfsgerechtem Bildungsangebot und Validierung für geringqualifizierte Erwachsene und damit die Grundlage für einen dauerhaften und niedrighschwelligem Zugang zu digitaler Grundbildung zu schaffen.

Projektlaufzeit

01.03.2020 – 28.02.2022

Projektpartner

- Volkshochschule Landkreis Gießen
- Zentrum für Arbeit und Umwelt Gießen
- International Rescue Committee Deutschland

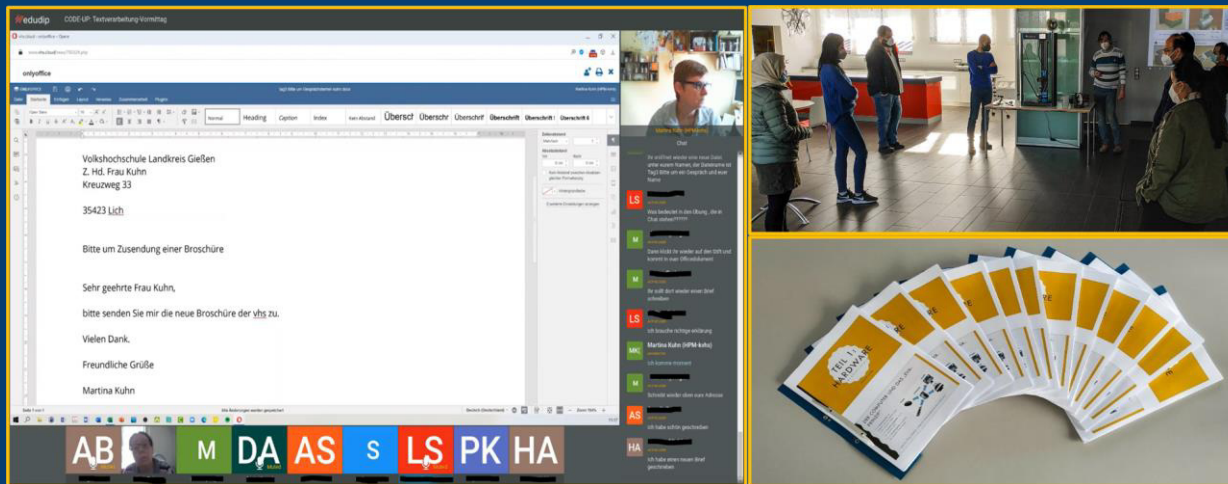


Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

Wie wurde CODE-UP umgesetzt?

1. Modulares Weiterbildungsangebot

- 14 Module; Durchführung von 41 Kursen
- Grundqualifikations- & weiterführende Module
- Überwiegend online, auch Präsenz & hybrid
- 10 – 30 Unterrichtseinheiten (*flexible kleinere Aufteilung denkbar*)



Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

Modulkatalog

Basics	Erste Schritte am Computer
	Erste Schritte im Internet
	Digitaler Alltag am Computer
	Textverarbeitung – Einführung
	E-Mail-Programme – Einführung
Fortgeschritten	Textverarbeitung – Fortgeschritten
	E-Mail-Programme – Fortgeschritten
	Tabellenkalkulation – Einführung
	Digitaler Alltag für Arbeitssuchende
Orientierung	Webseiten erstellen mit WordPress
	3D-CAD mit Tinkercad
	3D-Druck
	Programmieren lernen mit Mikrocontrollern
	Programmieren für Anfänger*innen

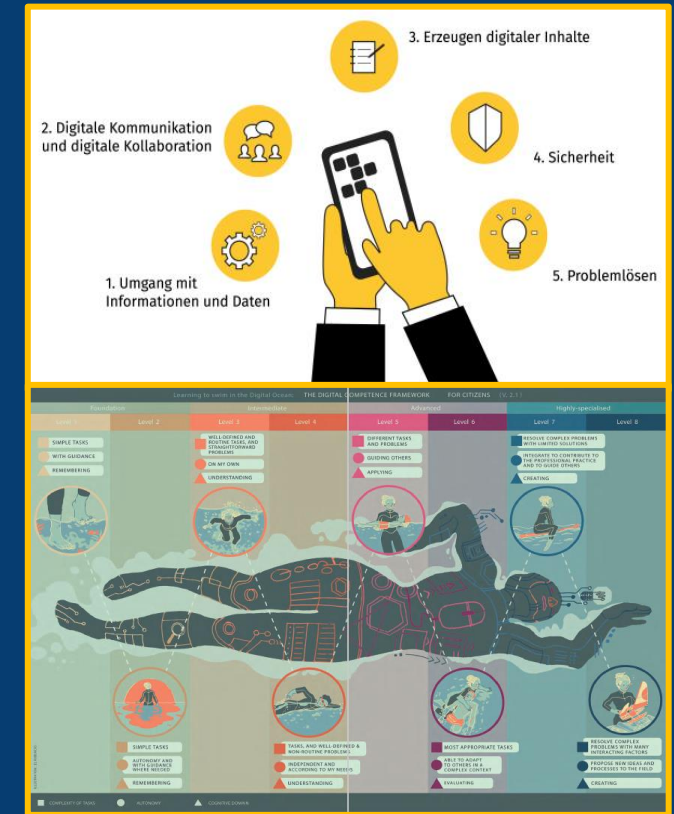


Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

Wie wurde CODE-UP umgesetzt?

2. Kompetenzfeststellung

- 5 Kompetenzbereiche des Digital Competence Framework der EU (DigComp 2.1)
 1. Umgang mit Informationen
 2. Digitale Kommunikation
 3. Erzeugen digitaler Inhalte
 4. Sicherheit
 5. Problemlösen
- Pilotphase: 50 Fragen zur Selbsteinschätzung (*verzehrte Ergebnisse*)
- 2. Phase: 20 Multiple-Choice Fragen
 - 4 Fragen pro Kompetenzbereich mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad (Level 1-4)
- Validierung über Lernerfolgskontrolle
- Zertifizierung über Teilnahmebescheinigung der vhs



Wie wurde CODE-UP umgesetzt?

3. Lehrkräfteschulung

- 10 Lehrkräfte geschult über 3 Wochenenden in 23 UE
 1. Vhs.cloud
 2. Online Didaktik
 3. Interkulturelle Lehre
 4. Einfache Sprache
- Handreichung
 - Ablaufplan: Vorbereitung, Durchführung, Nachbereitung
 - Theorie- & Praxisanteile & Aktivierung in den Kursen
 - Modulbeschreibung & Kursmaterialien
 - Weiterführende Informationen zu: Sprachkenntnissen, kulturelle Unterschiede & lernungewohnte Teilnehmende
- Lehrkräfteaustausch über „Dozentenzimmer“ in der vhs.cloud und 1x Monat Online-Treffen

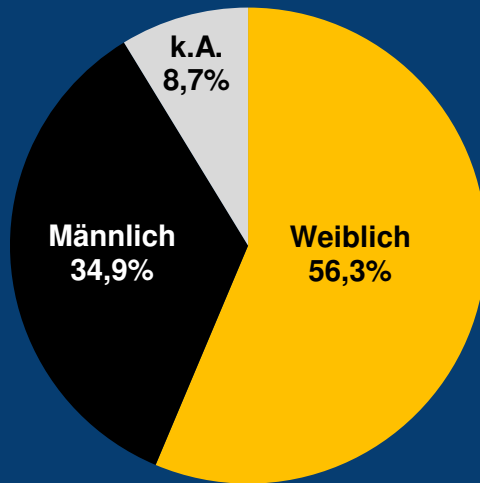


Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

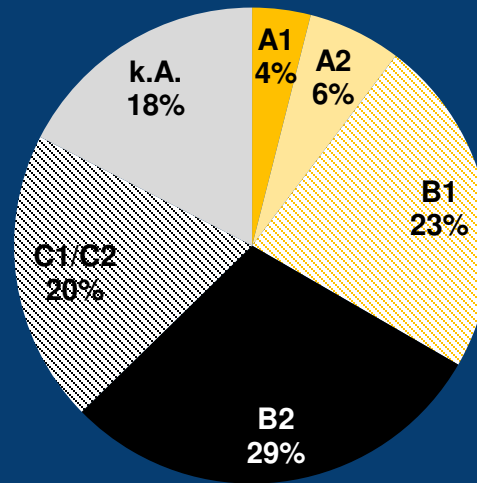
Wer nahm an CODE-UP teil?

- Teilnehmenden-Akquise lief über mehrsprachige Facebook-Werbekampagne (Deutsch, Englisch, Arabisch, Farsi, Russisch, Französisch & Spanisch) sowie über Netzwerke in Gießen
 - v.a. Arabisch und Farsi haben gut performt
 - Kosten pro Werbung/Sprache lagen zw. 10 – 50€
- 126 Personen nahmen nach Bedarf an 1 bis 8 Modulen nach Bedarf

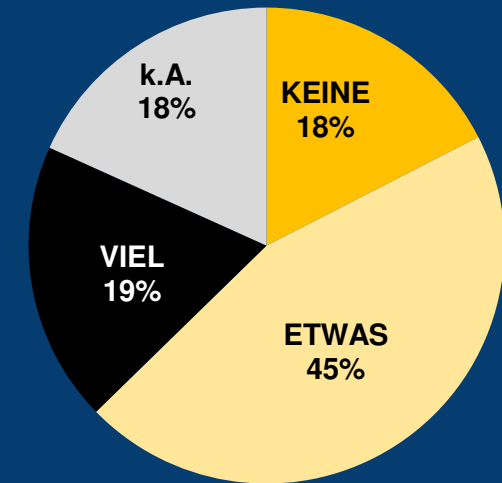
GESCHLECHT



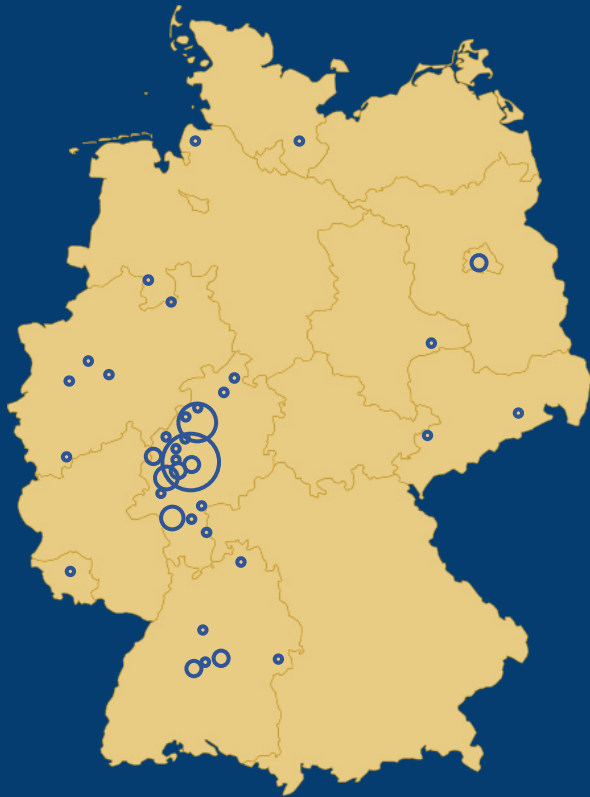
DEUTSCHKENNTNISSE



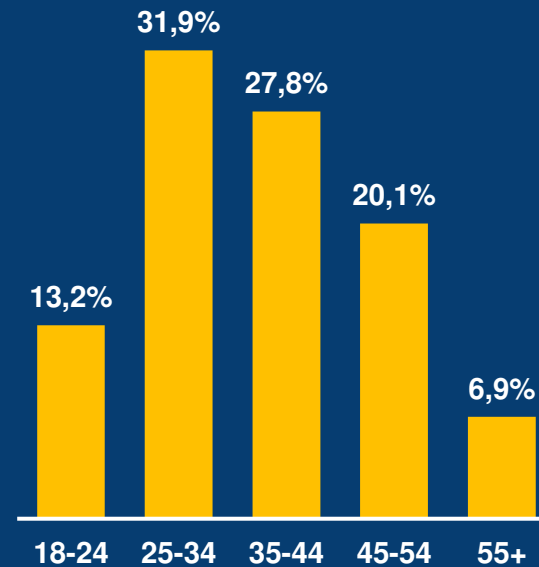
PC KENNTNISSE



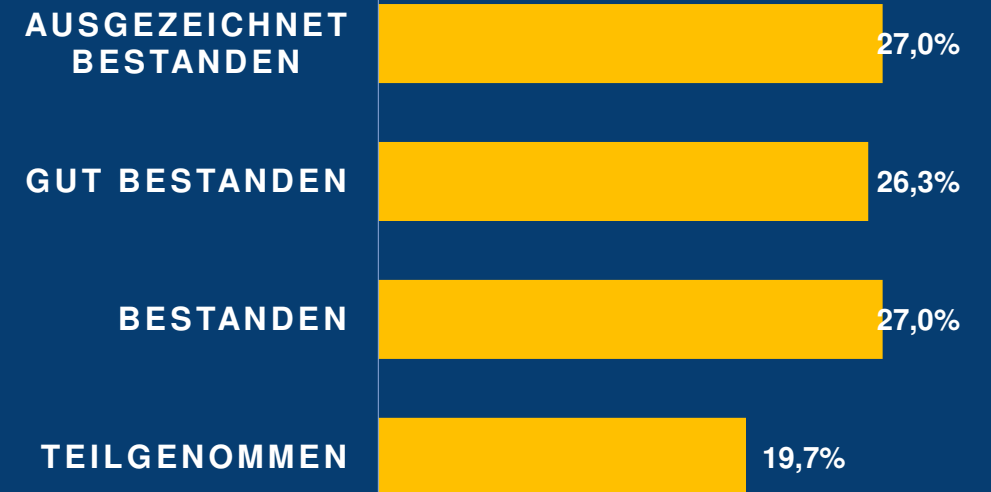
Wer nahm an CODE-UP teil?



ALTER



BESTEHENSQUOTE



Digitale Grundbildung online – geht das überhaupt?

Qualitative Erkenntnisse des Projekts CODE-UP



Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

Vorgehensweise

Teilnehmende

Fokusgruppendiskussion

Evaluation

Stimmen aus Interviews

Lehrkräfte

Fokusgruppendiskussion

Evaluation

Stimmen aus Interviews

Projektteam

Gruppendiskussion

Projektdokumentation

Chancen die wir gesehen haben

- Onlineformate für manche einzige Option
- Reichweite
- Passgenaue Angebote
- Kostenloses Angebot
- Unterstützung beim Lernen online
- Alternative in der Pandemie



Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

Herausforderungen vor denen wir standen

Präsenzunterricht teilweise unumgänglich

Keine Grundkenntnisse für Anmeldung/Teilnahme

Endgeräte

Geringe Verbindlichkeit

Anforderungen an Lernplattformen

Akquisestrategie für Zielgruppe



Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

Was haben wir gelernt?

- ✓ Viele verschiedene Motivationen für Aneignung digitaler Kompetenzen
- ✓ Bedarf für ein kostenloses und auf die Zielgruppe zugeschnittenes Angebot
- ✓ Große Bandbreite an Kursinhalten wurde nachgefragt
- ✓ Lebensrealitäten der Zielgruppe sind verschieden und volatil (Sprachkurs, Arbeit/Arbeitssuche, Familie)
- ✓ Kurzfristige Veränderungen in Verfügbarkeit möglich
- ✓ Kursinhalte und (Online-)Didaktik genau auf Zielgruppe anpassen
- ✓ Module bedürfen sehr hohen Praxisanteilen, um Lernerfolg zu ermöglichen



Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

Top 3 Empfehlungen für Interaktion mit den Teilnehmenden:

1. Zentrale und transparente Kommunikation durch eine Ansprechperson über Kanal der die Zielgruppe erreicht
2. Anmeldung, Kompetenzfeststellung und Verwaltung sollten über zentrale IT-Lösung automatisiert und verwaltet werden
3. Genaue Kursinhalte und benötigte Ausstattung bei Anmeldung deutlich kommunizieren



Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

Top 3 Empfehlungen für Arbeit mit den Lehrkräfte:

1. Lehrkräfte müssen für zielgruppenspezifische Bedarfe und für einfache Vermittlung der Inhalte online geschult werden
2. Lehrkräfte durch Handreichung unterstützen (Qualitätsanspruch, Vermittlung, Inhaltliche und technische Strukturierung)
3. Zusammenarbeit der Lehrkräfte und Austausch untereinander fördern und begleiten



Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

Top 3 Empfehlungen für die Organisation der Kurse:

1. Sicherstellung ähnlicher Kompetenzniveaus und Erwartungen der Teilnehmenden innerhalb eines Kurses
2. Verschiedene Kurszeiten anbieten, um diverse Lebensentwürfen gerecht zu werden
3. Große Bandbreite von Kursinhalten hat sich bewährt, um verschiedene Bedarfe der Zielgruppe zu bedienen (digitaler Alltag, Beruf, soziale Teilhabe)



Das Projekt CODE-UP wird mit Finanzmitteln des Programms der Europäischen Union für Beschäftigung und soziale Innovation „EaSI“ (2014–2020) unterstützt.

Was sind die Chancen der digitalen Grundbildung?



Was sind die Herausforderungen digitaler Grundbildung?



Was nehme ich heute mit ...

Es gibt viel zu tun

Kontakte

neue Kontakte für mögliche
Kooperationen

Wir sind nicht allein!

Neue Ideen

Interessante Anregungrn

Ideen

Es gibt viel zu tun, packen WIR es an!

Es gibt Herausforderungen aber auch
viele MitstreiterInnen

Was nehme ich heute mit ...

Ahaslides 😊

Allgemeines Recht auf digitale Bildung

Anregung zum Austausch mit der vhs
Wolfburg und Fulda

Interessante Anregungen

Herausforderungen sind immer ähnlich
und daher ist der Austausch auch immer
bereichernd.

Motivation, das Thema intensiver zu
bearbeiten.

Ideen für Unterrichtsthemen

Viele schöne Projektideen.
Wichtig zu Netzwerken und die Suche
nach dem richtigen Ort.

Themen zur Digitalität mit Bezug zum
DigComp

Was nehme ich heute mit ...

ein sehr großes Interesse an diesem Thema, bereichernde Diskussion und Möglichkeiten für weiterreichende Kooperationen

Ganz viel! Einige neue Aspekte zum Thema, gute Austausch- und Vernetzungsmöglichkeiten mit Kolleg/-innen, Ideen zur perspektivischen Verstetigung unseres Pilotprojektes zum Thema

Ganz viele Ideen für die Zukunft!

Die Erkenntnis dass andere ähnliche Hürden zu meistern haben

Digitale Teilhabe darf nichts kosten, erstreckt sich über alle Altersgruppen (verschiedene Lernbedarfe) und funktioniert nur vernetzt mit Kooperationspartnern sowie zielgruppenorientiert!

Wenig, weil ich einen Kurs geben musste, und so nur die letzte Stunde miterleben konnte. :)

Viele KollegInnen arbeiten am Thema Digitale Grundbildung. Noch mehr Vernetzung ist sinnvoll.

Viele Eindrücke zur Digitalisierung außerhalb des Seniorenbereichs.

Ideen; neue Tools; neue Motivation da ich merke, dass ich nicht alleine bin mit den Herausforderungen

Was nehme ich heute mit ...

Vorfreude auf das Workbook

Größere Zielgruppe als gedachte

Motivation, weiter am alten (und doch immer gleichen) Thema zu arbeiten 😊

Vorbildlich: Untereinander Curricula/Konzepte teilen - danke an das Projekt!

Vorfreude auf das demnächst erscheinende Handbuch

Recht auf Zugang zu digitaler Grundbildung

Mehr Vernetzung sinnvoll

Zusammenarbeit

Digitale Grundbildung nicht nur für marginalisierte Gruppen. Für ALLE

Was nehme ich heute mit ...

Dass im Titel des Angebot nichts mit "Digit..." vorkommen darf!!!

Austausch ist wichtig und bereichert

vhs Image muss sich wandeln, was können wir alles

Die Erkenntnis, dass Schriftsprache-Ungewohnte (Muttersprachler) bei der digitalen Grundbildung eine besonders schwierig zu erreichende Zielgruppe ist - und leider häufig wenig Berücksichtigung erfährt

Viele Ansätze, viele ziehen am gleichen Strang, nur der ist noch richtig definiert