

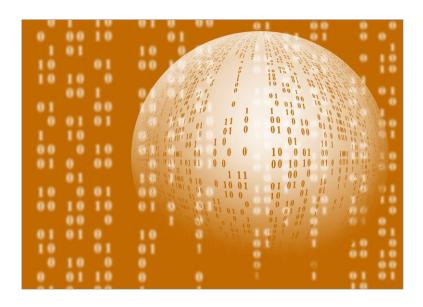


Workshop

Informationen, Tipps und Übungen

#### Überblick

- DigComp 2.3 AT
- Technik-Corner
- Grundlegende Konzepte
- Online-Offline-Aktivitäten



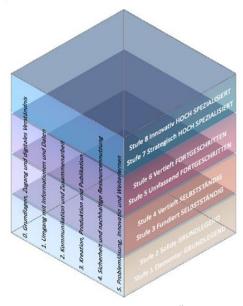
Quelle: pixabay.com



#### DigComp 2.3 AT - Digitales Kompetenzmodell für Österreich

#### 6 Kompetenzbereiche

- 0. Grundlagen, Zugang und digitales Verständnis
- 1. Umgang mit Informationen und Daten
- 2. Kommunikation, Interaktion und Zusammenarbeit
- 3. Kreation, Produktion und Publikation
- 4. Sicherheit und nachhaltige Ressourcennutzung
- 5. Problemlösung, Innovation und Weiterlernen

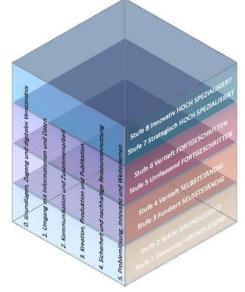


Das digitale Kompetenzmodell für Österreich DigComp 2.3 AT. (Quelle: Nárosy et al. [CC-BY-SA])

#### DigComp 2.3 AT - Digitales Kompetenzmodell für Österreich

#### 8 Kompetenzstufen

- 1. Elementar GRUNDLEGEND
- 2. Solide GRUNDLEGEND
- 3. Fundiert SELBSTSTÄNDIG
- 4. Vertieft SELBSTSTÄNDIG
- 5. Umfassend FORTGESCHRITTEN
- 6. Vertieft FORTGESCHRITTEN
- 7. Strategisch HOCH SPEZIALISIERT
- 8. Innovativ HOCH SPEZIALISIERT



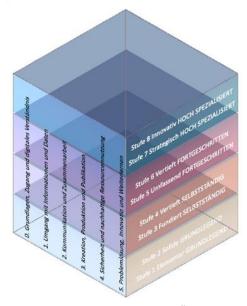
Das digitale Kompetenzmodell für Österreich DigComp 2.3 AT. (Quelle: Nárosy et al. [CC-BY-SA])

Von der Erreichung der digitale Alltagskompetenz wird gesprochen,

4 wenn in allen sechs Bereichen mindestens die Stufe 3 bzw. 4 erreicht wird.

#### DigComp 2.3 AT - Digitales Kompetenzmodell für Österreich

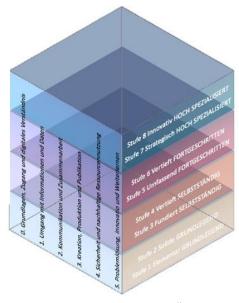
	DigComp- Referenzrahmen	Stufe	Komplexität der Aufgabe	Autonomie	Kognitive Prozessdimension
	Grundlegend	Stufe 1	Einfache Aufgabe	Mit Anleitung	Erinnern
		Stufe 2	Einfache Aufgabe	Selbstständig bzw. mit An- leitung, wo erforderlich	Erinnern
	Selbständig	Stufe 3	Klar definierte und alltägliche Aufgabe	Selbstständig	Verstehen
		Stufe 4	Aufgaben, sowohl klar definiert als auch nicht alltäg- liche Probleme	Unabhängig und am eigenen Be- darf orientiert	Verstehen



Das digitale Kompetenzmodell für Österreich DigComp 2.3 AT. (Quelle: Nárosy et al. [CC-BY-SA])

#### DigComp 2.3 AT - Digitales Kompetenzmodell für Österreich

DigComp- Referenzrahmen	Stufe	Komplexität der Aufgabe	Autonomie	Kognitive Prozessdimension
Fortgeschritten	Stufe 5	Aufgaben und Probleme jeg- licher Art	Dazu auch andere anleitend	Anwenden
	Stufe 6	Die bestmögliche Lösung für Auf- gabenstellungen und Probleme	Dazu auch fähig zur Anpassung am Bedarf anderer in einem komplexen Kontext	Evaluieren

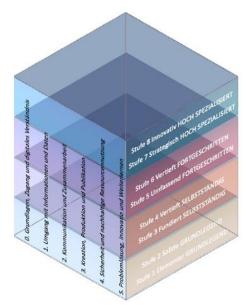


Das digitale Kompetenzmodell für Österreich DigComp 2.3 AT. (Quelle: Nárosy et al. [CC-BY-SA])

#### DigComp 2.3 AT - Digitales Kompetenzmodell für Österreich

Hoch spezialisiert	Stufe 7	Komplexe Aufgaben, für die es nur eingeschränkte Lösungsmöglich- keiten gibt	Trägt zur professionellen Praxis der Berufs- gemeinschaft bei und leitet andere dabei an	Neu schaffen
	Stufe 8	Komplexe Auf- gaben unter Einfluss vieler interagierender Faktoren	Schlägt neue Ideen und Prozesse in der jeweiligen Domäne vor	Neu schaffen

Erklärung: Kognitive Prozessdimension - Die "cognitive domain" orientiert sich an der <u>Revised</u> <u>Bloom's Taxonomy</u><sup>15</sup>



Das digitale Kompetenzmodell für Österreich DigComp 2.3 AT. (Quelle: Nárosy et al. [CC-BY-SA])

- O. Grundlagen, Zugang und digitales Verständnis
- 0.1. Konzepte der Digitalisierung verstehen
- 0.2. Digitale Geräte und Technologien bedienen
- 0.3. Inklusive Formen des Zugangs zu digitalen Inhalten kennen, nutzen und bereitstellen
- 0.4. Auseinandersetzung mit der Digitalität suchen und entsprechende Urteilsfähigkeit entwickeln



DigComp 2.3 AT - 6 Kompetenzbereiche und 27 Teilkompetenzen

#### 1. Umgang mit Informationen und Daten

- 1.1. Daten, Informationen und digitale Inhalte recherchieren, suchen und filtern
- 1.2. Daten, Informationen und digitale Inhalte kritisch bewerten und interpretieren
- 1.3. Daten, Informationen und digitale Inhalte verwalten



- 2. Kommunikation, Interaktion und Zusammenarbeit
- 2.1. Mithilfe digitaler Technologien kommunizieren
- 2.2. Mithilfe digitaler Technologien Daten und Informationen teilen und zusammenarbeiten
- 2.3. Digitale Technologien für die gesellschaftliche Teilhabe verwenden
- 2.4. Ein- und Verkäufe durchführen
- 2.5. Angemessene Ausdrucksformen verwenden
- 2.6. Die digitale Identität verstehen und gestalten



- 3. Kreation, Produktion und Publikation
- 3.1. Inhalte und Objekte digital entwickeln
- 3.2. Inhalte und Objekte digital integrieren und neu erarbeiten
- 3.3. Werknutzungsrecht und Lizenzen beachten
- 3.4. Programmieren und Abläufe automatisieren
- 3.5. Inhalte und Objekte in verschiedenen Öffentlichkeiten rechtskonform digital publizieren



- 4. Sicherheit und nachhaltige Ressourcennutzung
- 4.1. Geräte schützen
- 4.2. Personenbezogene oder vertrauliche Daten sowie Privatsphäre schützen
- 4.3. Gesundheit und Wohlbefinden schützen
- 4.4. Sich vor Betrug und Konsumentenrechtsmissbrauch schützen
- 4.5. Umwelt schützen und IT nachhaltig betreiben



- 5. Problemlösung, Innovation und Weiterlernen
- 5.1. Technische Probleme lösen
- 5.2. Bedürfnisse und technologische Antworten darauf erkennen
- 5.3. Kreativ und innovativ mit digitalen Technologien umgehen
- 5.4. Digitale Kompetenzlücken erkennen und schließen



#### DigComp 2.3 AT – Einschätzung digitaler Kompetenzen

- CHECK Alltag (1-3) (Fundiert SELBSTSTÄNDIG)
- CHECK Alltag (1-5) (Umfassend FORTGESCHRITTEN)
- CHECK Sicherheit light
- CHECK Sicherheit advanced
- QUIZ Sicherheit A Kompetenzstufe 3 (Fundiert SELBSTSTÄNDIG)
- QUIZ Sicherheit B Kompetenzstufe 4 (Vertieft SELBSTSTÄNDIG)
- QUIZ Sicherheit C Kompetenzstufe 5 (Umfassend FORTGESCHRITTEN)
- QUIZ Sicherheit ABC Kompetenzstufe 5 (Umfassend FORTGESCHRITTEN)



#### Technik-Corner

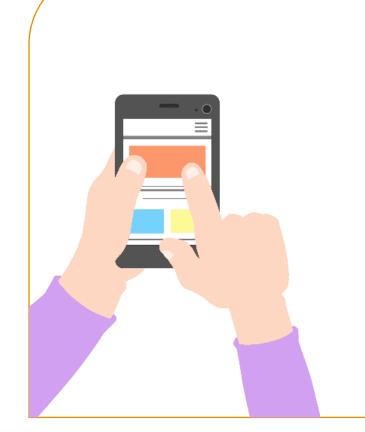
#### Smartphone bedienen

- UISEL-APP
- Sprechen statt tippen



Quelle: Pixabay





# Smartphone bedienen UISEL-APP



#### Bedienung mit den Fingern

- Tippen
- Wischen
- Blättern
- Ziehen & Ablegen
- Doppel-Tippen
- Verkleinern & Vergrößern
- Texteingabe





#### **UISEL GAME**

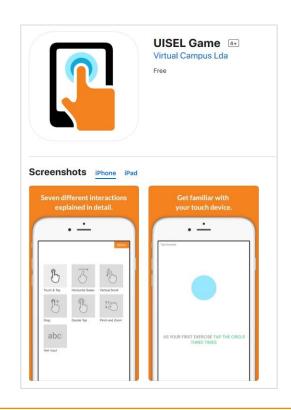






#### **UISEL GAME**







Bitte nehmen Sie jetzt Ihr Smartphone zur Hand.



## Welches Betriebssystem habe ich?





Android oder iOS?







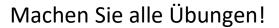
#### **UISEL Game Android-Betriebssystem**

- Google Play Store
- Suche nach UISEL Game
- Kostencheck
- Installieren
- Öffnen
- Berechtigungen?!
- Länderauswahl
- Ausprobieren

#### **UISEL Game iOS Betriebssystem**

- App Store
- Suche nach UISEL Game
- Kostencheck
- Installieren
- Öffnen
- Berechtigungen?!
- Länderauswahl
- Ausprobieren





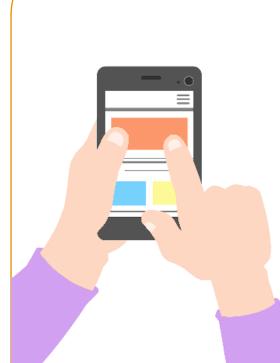




## "Hausübung"

Begleiten Sie eine Person bei der Installation des UISEL Game und beim Durchspielen der einzelnen Schritte.





## Smartphone bedienen

Sprechen statt tippen.



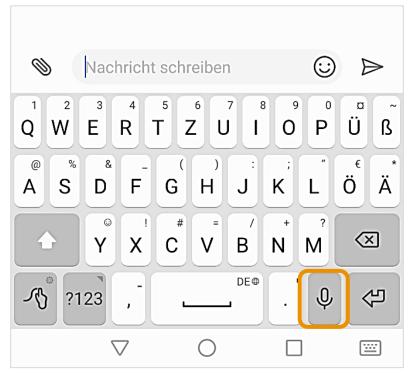
Sprechen Sie schon, oder tippen Sie noch?





#### Mikrofontaste Android-Betriebssystem







#### Mikrofontaste iOS-Betriebssystem







Bitte nehmen Sie jetzt Ihr Smartphone zur Hand.



Haben Sie eine Mikrofontaste auf Ihrer Tastatur?





Öffnen Sie eine neue Notiz.

Die Bildschirmtastatur wird sichtbar.

Mikrofontaste?





## Welches Betriebssystem habe ich?





Android oder iOS?







#### Android-Betriebssystem

- Einstellungen
- Erweiterte Einstellungen (oder: System)
- Sprache & Eingabe
   Auswahl der aktiven Tastatur
- Einstellungen:Sprachtaste anzeigen

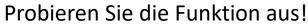
#### iOS Betriebssystem

- Einstellungen
- Allgemein
- Tastatur:

Diktierfunktion aktivieren

Ein Mikrofon sollte nun bei der Tastatur angezeigt werden!







### "Hausübung"

Erklären Sie einer Person, wozu die Diktierfunktion eingesetzt werden kann. Unterstützen Sie die Person bei der Aktivierung und probieren Sie die Funktion gemeinsam aus.



#### Grundlegende Konzepte

Was ist eine Cloud?



Quelle: Pixabay



#### **Grundlegende Konzepte vermitteln - Cloud**

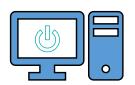




#### Grundlegende Konzepte vermitteln - Betriebssystem

#### Betriebssystem





#### Programme

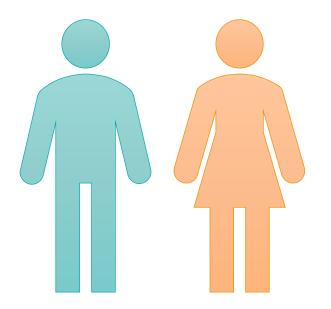






#### **Grundlegende Konzepte vermitteln – Hard- u. Software**

#### Hardware



#### Software





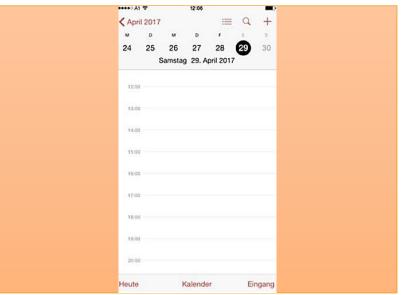
Zuordnungskarten: Offline – Online - Aktivitäten

Offline

Online













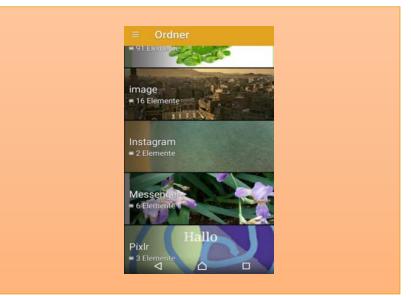






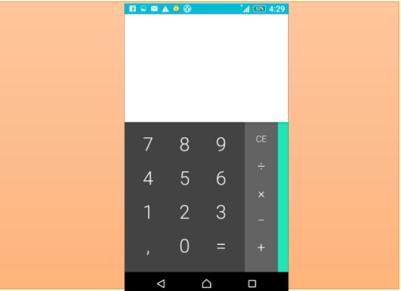






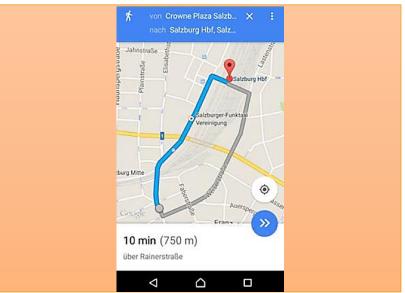












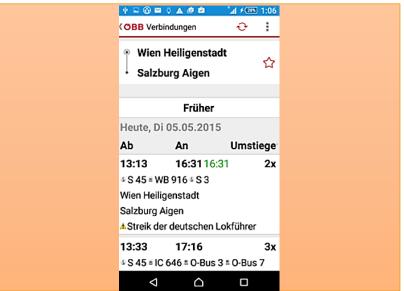






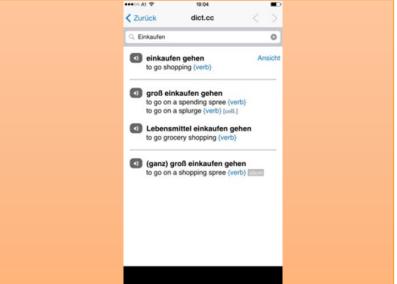














Zuordnungskarten: Offline – Online - Aktivitäten

Fügen Sie hier ihre Beispiele ein.

Fügen Sie hier ihre Beispiele ein.





# DANKE FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!

