Project Days eCompetences & More

Digitale Medien prägen heutzutage unsere Lebenswelt immer mehr. Sowohl im privaten wie auch im beruflichen Bereich wächst ihre Bedeutung in quantitativer und qualitativer Hinsicht immens.

Zur Ausgangslage

Digitale Technologien haben als Medien eine kommunikative und symbolische -, als Werkzeuge und Maschinen eine unmittelbar auf Herstellung von Produkten und Dienstleistungen orientierte Dimension.

Das Internet hat sich mittlerweile zu einem komplexen und bedeutsamen Wirtschafts-, Sozial- und Kulturraum entwickelt. Digitale Medien verlangen von jedem Einzelnen zunehmende und sich ständig ändernde Kompetenzen, für deren Vermittlung u.a. der Staat Sorge zu tragen hat.

Eine digital geprägte Gesellschaft, Kultur und Wirtschaft muss höchste Priorität darauf richten, über Medienbildung und Medienhandeln gesellschaftliche Teilnahme und berufliche Erwerbsfähigkeit zu ermöglichen. Aus einer breiten, aber auch spezialisierten Medienbildung sind innovative Impulse für die Arbeitswelt und eine Verbesserung von Lebensqualität zu erwarten.

Welche grundlegenden Anforderungen stellen sich aus der Sicht der Gesellschaft und der Arbeitswelt an junge Menschen, damit sie den veränderten Arbeitsbedingungen und dem kulturellen Wandel gerecht werden können? Welche Qualifikationen in Bezug auf und welches Wissen über Digitale Medien müssen vermittelt werden sowohl im Hinblick auf eine breite allgemeine Berufsfähigkeit als auch für die nachhaltige Innovationsfähigkeit von Unternehmen und Gesellschaft?

Diese Kompetenzen lassen sich nach vier bis sechs Kategorien, je nach Detaillierungsgrad, gliedern:

1. Informieren
2. Visualisieren, Animieren und Simulieren
3. Kommunizieren und Kooperieren
4. Strukturieren und Systematisieren
5. Diagnostizieren und Testen
6. Reflektieren

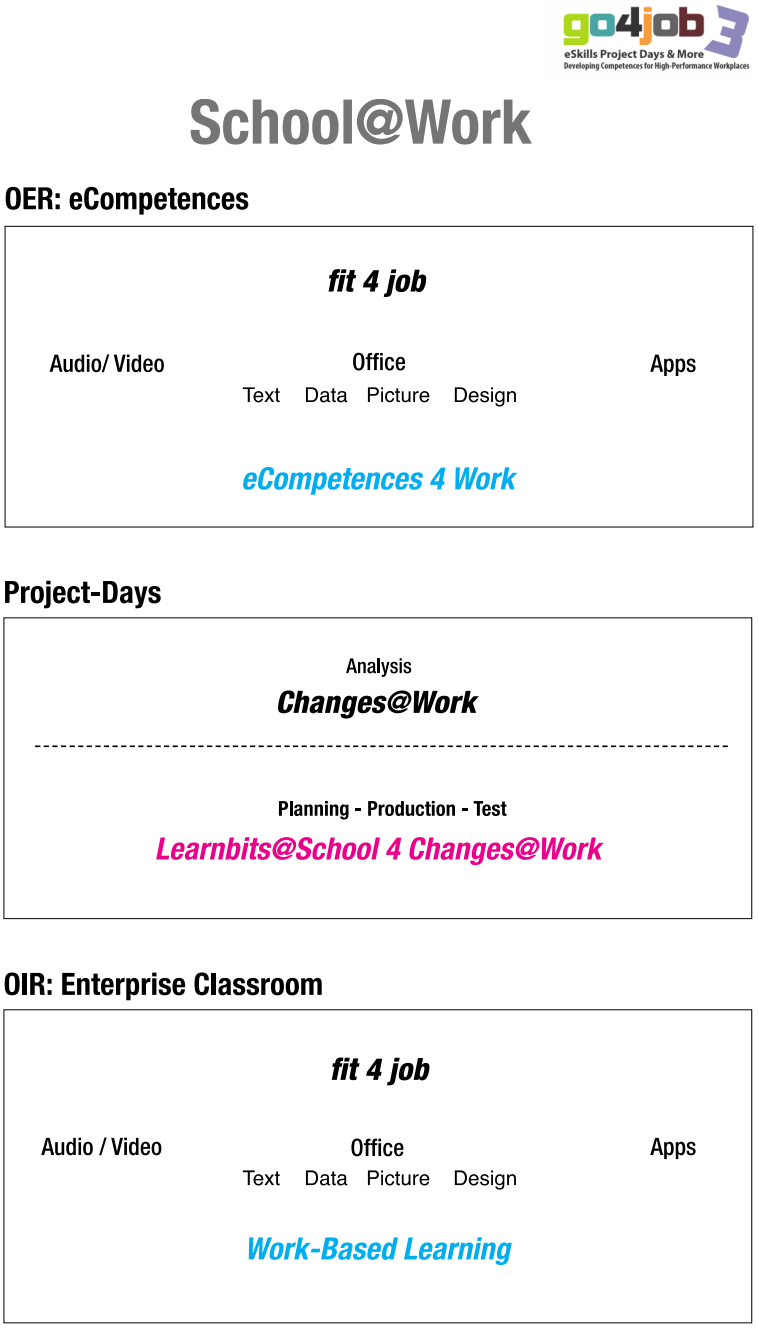
Aufbau des Projekts

Die Projekttage „eCompetences & More“ werden von einem vorgelagerten und einem nachgelagerten Projektmodul flankiert.

Vorgelagert ist die Open Educational Ressource OER „eCompetences @ Studio Q“. Nachgelagert ist die Open information Ressource OIR Work-Based Learning. Dabei stellt sich der Zusammenhang der drei Module wie folgt dar:

Die am Projekt beteiligten Auszubildenden erwerben leittextgesteuert im

1. „OER eCompetences“ Qualifikationen, die sie während der
2. Projekttage „Changes @Work“ benötigen, um digitale Medien für
3. die OIR „Enterprise Classroom“ zu produzieren, die Lehrer in allgemeinbildenden Schulen helfen Unterricht durchzuführen, der sich verstärkt an den Anforderungen der Arbeit orientiert.



Die OER „eCompetences“ des Studio Q basiert auf 3 thematischen Bereichen:

Studio eC (eCompetences)

- Computer
- Internet
- virtuelle Kommunikation (podcast, blogs, wikkis)
- Office (Word, PPT, Excel, Access)
- Bild
- Audio
- Video

Studio nC (newCompetences)

- Informieren lernen
- Lernen lernen
- Präsentieren lernen
- Suchen lernen
- Organisieren lernen

Studio+ (zusätzliche Hilfen)

- Glossar
- Animationen
- Simulationen
- Links zu Hilfen bei komplizierten Themen in den jeweiligen Muttersprachen

Für die OIR „fit 4 job“ werden die Kategorien „eCompetences“ und „newCompetences“ übernommen, für die während der Projekttage unterschiedliche Beispiele auf Basis digitaler Medien produziert und eingestellt werden.