

# 4

## Erkennen und Füllen digitaler Kompetenzlücken

Verstehen, wo die eigenen digitalen Kompetenzen verbessert oder aktualisiert werden müssen. In der Lage sein, andere bei der Entwicklung digitaler Kompetenzen zu unterstützen. Eigene Weiterentwicklungsmöglichkeiten suchen und mit dem digitalen Wandel Schritt halten.



Illustration: Daria Rüttimann

**Kompetenzbereich**

**Problemfindung & Lösungsentwicklung**

**Kompetenz**

**Erkennen und Füllen digitaler Kompetenzlücken**



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:  
[bit.ly/dja-material](https://bit.ly/dja-material)



Version 1.2  
 Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

# Thematische Einführung

## digitale jugend arbeit

Lernen findet nicht nur in dafür vorgesehenen Institutionen statt, sondern begleitet uns im Grunde immer und überall. Besonders im Hinblick auf den digitalen Wandel wird deutlich, dass Lernen zudem ein lebenslanger, nie endender Prozess ist. So müssen digitale Kompetenzen immer wieder neu erschlossen und auf den aktuellsten Stand gebracht werden. Doch es ist nicht immer einfach, einen Überblick über die vielfältigen Anforderungen und Bedarfe zu bekommen, die damit verbunden sind.

Die *Europäische Union* hat mit *DigComp 2.1* einen Digitalkompetenzrahmen für Bürger:innen erstellt, der fünf Kompetenzbereiche skizziert. Dabei geht es um das Finden, Verstehen und Sortieren von Daten und Informationen, um Kommunikation und Zusammenarbeit, um das Erstellen von Inhalten und Medienentwicklung, um Privatsphäre und Mündigkeit und auch um Problemlösungsstrategien – kurz, um praktische Bereiche des Alltags- und Berufslebens. Diese fünf Bereiche bieten bereits eine gute Grundlage, um einschätzen zu können, mit welchem digitalen Kompetenzen man sich schon sicher fühlt und wo es noch Weiterbildungsbedarfe gibt.

Auf der Grundlage von *DigComp* ist schon das eine oder andere Selbsteinschätzungsinstrument entstanden. Auf *digitalejugendarbeit.de* haben wir zu diesem Zweck ein Tool entwickelt,

welches speziell auf den Jugendbereich ausgerichtet ist. Es basiert ebenfalls auf dem europäischen Referenzrahmen und ist ein guter Ausgangspunkt, um Kompetenzlücken und Weiterbildungsbedarfe zu identifizieren. Für das anschließende Aneignen digitaler Kompetenzen gibt es zahlreiche Fortbildungsangebote – vom MOOC bis hin zum klassischen Seminar. Doch auch im Alltag kann man sich bewusst ein Lernumfeld schaffen. So können beispielsweise soziale Medien ein wichtiges Werkzeug sein, um durch gezieltes Folgen von Akteur:innen aus einem bestimmten Themenfeld an einem Thema dranzubleiben. Aber auch Neugierde und Lust am Ausprobieren sowie das bewusste Schaffen von Lernmöglichkeiten können dabei helfen, auf dem neuesten Stand zu bleiben.

In diesem Modul durchlaufen die Teilnehmer:innen den Selbsteinschätzungstest von *digitalejugendarbeit.de* und identifizieren so ihre eigenen Stärken und Bedarfe. In einem zweiten Schritt erarbeiten sie sich konkrete Möglichkeiten, die eigenen digitalen Lernbedarfe und Interessen zu adressieren.

Inhalt	Seite
Aufgabe ❶	s.35
Aufgabe ❷	s.36
Trainingsmaterial 1	s.37



# Test me if you can

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 5.4

Ziel dieser Übung ist es, dass die Teilnehmer:innen einen Überblick über die Kompetenzbereiche des Europäischen Digitalkompetenzrahmens *DigComp* bekommen und ihre eigenen Fähigkeiten in diesem Kontext einschätzen können.

## Ablauf

Zum thematischen Einstieg stellen die Trainer:innen den Digitalkompetenzrahmen der Europäischen Union *DigComp*, vor. Die Teilnehmer:innen erfahren so, welche Kompetenzbereiche es gibt und bekommen diese anhand lebensnaher Beispiele vorgestellt.

In einem zweiten Schritt durchlaufen die Teilnehmer:innen das *Digitale Jugendarbeit*-Selbsteinschätzungstool. Dies kann individuell oder in Kleingruppen geschehen, je nachdem ob der Fokus eher auf Lernprozessen oder auf Selbsteinschätzung liegen sollte.

In einem letzten Schritt reflektieren die Teilnehmer:innen ihre Eindrücke, ihre Stärken und Schwächen im Plenum und halten für sich fest, in welchen Kompetenzbereichen sie sich weiterentwickeln möchten und in welchen Bereichen sie bereits Kompetenzen besitzen.

## Hinweise zur Moderation

- Der Digitalkompetenzrahmen der Europäischen Union *DigComp 2.1*, findet sich hier zum Download:  
[op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/3c5e7879-308f-11e7-9412-01aa75ed71a1/language-en](https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/3c5e7879-308f-11e7-9412-01aa75ed71a1/language-en)
- Das *Digitale Jugendarbeit*-Selbsteinschätzungstool findet sich hier:  
[digitalejugendarbeit.de/tool/](https://digitalejugendarbeit.de/tool/)

# digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich  
Problemfindung &  
Lösungsentwicklung

Kompetenz  
Erkennen und Füllen  
digitaler  
Kompetenzlücken

Stufe  
Einstieg

Methode  
Selbsteinschätzung +  
Plenumsreflexion

Ausstattung  
Bildungsmaterialien

Dauer  
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen  
Downloadseite der Materialien:  
>>[bit.ly/dja-material](https://bit.ly/dja-material)<<



# Lerntipps-Matrix

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 5.4

In dieser Übung entwickeln die Teilnehmer:innen konkrete Ideen und Maßnahmen, um die eigenen digitalen Kompetenzen und Interessen zu stärken und zu verfolgen.

## Ablauf

Als thematischer Einstieg werden den Teilnehmer:innen die unterschiedlichen Kompetenzbereiche des Referenzrahmens *DigComp 2.1* vorgestellt und beispielhaft erläutert. Dafür sollte die Lerntipp-Matrix vorbereitet und genutzt werden (siehe Trainingsmaterial 1). Ziel dieser Übung ist es, dass die Matrix von den Teilnehmer:innen befüllt wird. Dazu arbeiten sie jeweils 10 bis 15 Minuten in wechselnden Zweiergruppen. Die Anzahl der Arbeitsphasen kann je nach zur Verfügung stehender Zeit variiert werden. Die Zweierteams suchen sich jeweils einen Kompetenzbereich aus, zu welchem sie arbeiten möchten. Sie tauschen sich anschließend in Bezug auf diesen aus und halten konkrete Lerntipps oder Ressourcen auf Moderationskarten fest:

- 1) Wie hast du dir bisher (digitale) Fähigkeiten und Kenntnisse angeeignet?  
Wie bleibst du an deinen digitalen Interessen dran?
- 2) Welche Informationsquellen und Lernressourcen nutzt/kennst du? Welche Akteur:innen bzw. Fort- und Weiterbildungsangebote kennst du?
- 3) Welche Tipps und Hinweise hast du?

Die Teilnehmer:innen sollten darauf achten, dass sich die Matrix im Laufe der Arbeitsphasen möglichst gleichmäßig befüllt und nicht zu viele Redundanzen entstehen. Zum Abschluss der Übung wird die Lerntipp-Matrix im Plenum besprochen und Rückfragen werden geklärt. Die Teilnehmer:innen haben im Anschluss Zeit, individuell zu reflektieren, in welchen Kompetenzbereichen sie sich weiterentwickeln möchten. Abschließend halten sie für sich selbst drei konkrete Schritte fest, die sie dafür unternehmen möchten.

## Hinweise zur Moderation

- Für diese Aufgabe muss vorbereitend die Lerntipp-Matrix erstellt werden. Eine Anleitung dafür findet sich in Trainingsmaterial 1.
- Der Digitalkompetenzrahmen der Europäischen Union *DigComp 2.1* findet sich hier zum Download:  
[op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/3c5e7879-308f-11e7-9412-01aa75ed71a1/language-en](https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/3c5e7879-308f-11e7-9412-01aa75ed71a1/language-en)

## digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich  
Problemfindung &  
Lösungsentwicklung

Kompetenz  
Erkennen und Füllen  
digitaler  
Kompetenzlücken

Stufe  
Vertiefung

Methode  
Durchgemischte  
Gruppenarbeit

Ausstattung  
Bildungsmaterialien +  
Moderationskarten

Dauer  
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen  
Downloadseite der Materialien:  
»[bit.ly/dja-material](https://bit.ly/dja-material)«



# Kompetenzmatrix

In dieser Übung sollen die Teilnehmer:innen eine Lernmatrix mit konkreten Tipps erstellen, welche sie bei der Entwicklung digitaler Fähigkeiten und Interessen unterstützen. Als Raster dient dabei der Europäische Referenzrahmen für digitale Kompetenzen *DigComp*. Die einzelnen Kompetenzbereiche (siehe unten) werden dafür auf ein Metaplanpapier übertragen. Die Teilnehmer:innen können ihre Lerntipps auf Moderationskarten schreiben und den jeweiligen Kompetenzbereichen zuordnen. Es bietet sich an, die Lerntipp-Matrix schon mit ersten Beispielen zu füllen:

## 1) Daten und Informationen

- *Bellingcat's Online Investigation Toolkit*: [cutt.ly/unTb1rs](http://cutt.ly/unTb1rs)
- *Mimikama* und *Corrective*



## 2) Kommunikation und Zusammenarbeit

- *Handysektor*: [handysektor.de](http://handysektor.de)
- Einen MOOC oder einen Online-Kurs machen



## 3) Inhalts- und Medienentwicklung

- Eine neue App pro Monat ausprobieren
- Freie Bildungsmaterialien erstellen: [open-educational-resources.de](http://open-educational-resources.de)



## 4) Privatsphäre und Mündigkeit

- *Bits und Bäume*: [bits-und-baeume.org/de](http://bits-und-baeume.org/de)
- *So many tabs* auf Instagram abonnieren



## 5) Problemfindung und Lösungsentwicklung

- *Youtube-Tutorials* anschauen
- *Digitale Jugendarbeit-Self-Assessment* machen

## 6) Digitalität und Gesellschaft

- *re:publica* und *Tincon* besuchen
- *HIIG - Humboldt Institute for Internet and Society*
- *Breitband-Podcast* hören



## 7) Digitalität und Jugendarbeit

- Best-Practice-Sammlung: [digitalyouthwork.eu](http://digitalyouthwork.eu)
- Digitale Jugendbeteiligung: [jugend.beteiligen.jetzt/digitale-partizipation/digitale-jugendbeteiligung](http://jugend.beteiligen.jetzt/digitale-partizipation/digitale-jugendbeteiligung)
- Materialien und Publikationen von *Verke*: [verke.org/en/materials/](http://verke.org/en/materials/)



