



# 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/)

