

## DAS ERASMUS+ PROJEKT EDUDIG

Adrijana Krebs, MA, Digital Learning Developerin der FH OÖ Fakultät Linz und Mitglied des Teams TOP Lehre freut sich über den Gewinn des Erasmus+ Projektes „EDUDIG“ – Enhancing the development of educators´digital competencies.



Projektleiterin Adrijana Krebs, MA, FH OÖ

Das Projekt verfolgt folgende Ziele:

- Sensibilisierung für die Notwendigkeit einer kontinuierlichen individuellen Entwicklung der digitalen Kompetenzen von Lehrenden.
- Schaffung von Ressourcen für Lehrende zur Entwicklung ihrer digitalen Kompetenzen für die Bildung.

Die Projektergebnisse sollen:

- den Lehrenden eine Möglichkeit bieten, die eigenen digitalen Kompetenzen einzuschätzen sowie Antworten auf Fragen geben: „Wo stehe ich?“, „Was kann ich lernen?“, „Was könnte ich noch lernen?“.
- den teilnehmenden Organisationen die Möglichkeit geben, sich auf die Entwicklung der digitalen Kompetenzen ihrer Lehrenden zu konzentrieren, indem sie ihnen die Inhalte und Ergebnisse auf die Projektfragen liefert.

Das Projekt streckt sich über zwei Jahre (1.6.2021 – 31.5.2023) und wird mit folgenden Partnerorganisationen abgewickelt:

- Fachhochschule Oberösterreich, Österreich – Lead
- Laurea-Ammattikorkeakoulu Oy, Finnland – Partner
- Stiftung Evaluationsagentur Baden-Württemberg, Deutschland – Partner
- Universidade de Aveiro, Portugal – Partner

Das Erasmus+ Projekt wird von Adrijana Krebs, MA – E-Learning Beauftragte / Digital Learning Developerin Fakultät Linz - vom Zentrum für Hochschuldidaktik und E-Learning, TOP Lehre der FHOÖ koordiniert.

Das Projekt basiert auf DigCompEdu – dem Europäischen Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden. DigCompEdu stellt einen allgemeinen Bezugsrahmen dar, dessen Ziel es ist, Lehrende beim Einsatz digitaler Medien zur Verbesserung und Innovation von Bildungsangeboten zu unterstützen.

### Ausgangslage – Weshalb dieses Projekt?

Die plötzliche Umstellung der Lehrmethoden vom Präsenzunterricht auf den Online-Fernunterricht im "COVID19-Stil" verlangte von allen Lehrenden erhebliche Anpassungen und Veränderungen. Diese Umstände verursachten für viele von ihnen eine Reihe von Problemen und Schwierigkeiten.

Diese unerwarteten Veränderungen betrafen alle Lehrende, unabhängig von der Ebene, oder der Art der Bildungseinrichtung.



Einige von ihnen, die keine oder nur geringe digitale Kompetenzen im Unterricht hatten, mussten von heute auf morgen mit dem Online-Unterricht beginnen. Sie mussten mehrere Kompetenzstufen überspringen und Online-Vorlesungen ohne, bzw. mit nur geringen fundierten Kenntnissen durchführen.

Andere Lehrende, die eine technische Affinität haben, hatten Probleme mit der didaktischen Strukturierung der Inhalte und der Bereitstellung einer sinnvollen Lernsequenz. Einerseits nutzten viele von ihnen in der synchronen Lehre einfach ihre Inhalte und präsentierten sie mit einem Webkonferenztool und andererseits bestand die asynchrone Vermittlung aus dem Hochladen von Inhalten in Form von Dateien.

Alle diese Erfahrungen, die bei der plötzlichen Umgestaltung des Bildungsmodells durch die COVID19-Lockdowns gemacht wurden, bestätigen die Notwendigkeit eines gemeinsamen, standardisierten und strukturierten Inhaltsplans sowie allgemeine Referenzen für Lehrende in unterschiedlichen Bildungseinrichtungen sowie für verschiedene Gruppen von Lehrkräften. Alle Lehrenden könnten einen solchen Plan sowohl für ihre persönliche Orientierung in Bezug auf die Online-Bildung ("Wo stehe ich?") als auch für die Suche nach möglichen Informationen über Inhalte ("Wo finde ich, was ich lernen kann?") nutzen, um ihre digitalen Kompetenzen zu entwickeln.

### **Projektziele – Was?**

"The European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu) responds to the growing awareness among many European Member States that educators need a set of digital competences specific to their profession in order to be able to seize the potential of digital technologies for enhancing and innovating education" (Redecker, 2017).

Der Rahmen definiert die beruflichen und pädagogischen Kompetenzen von Lehrenden sowie die Kompetenzen der Lernenden in sechs spezifischen Bereichen, z. B. Lehren und Lernen, Evaluation, digitale Ressourcen, Lerner\*innenorientierung, Förderung der digitalen Kompetenzen der Lernenden und berufliches Engagement der Lehrenden (siehe Abbildung 1). Jeder Bereich umreißt eine bestimmte Anzahl von Kompetenzen, insgesamt 22. Diese Kompetenzen umfassen eine Liste von Aktivitäten. Die Aktivitäten sind eher allgemein gehalten und liefern den Lehrenden keine praktischen Informationen darüber, wie sie das geplante Ziel in der Praxis erreichen und umsetzen können.

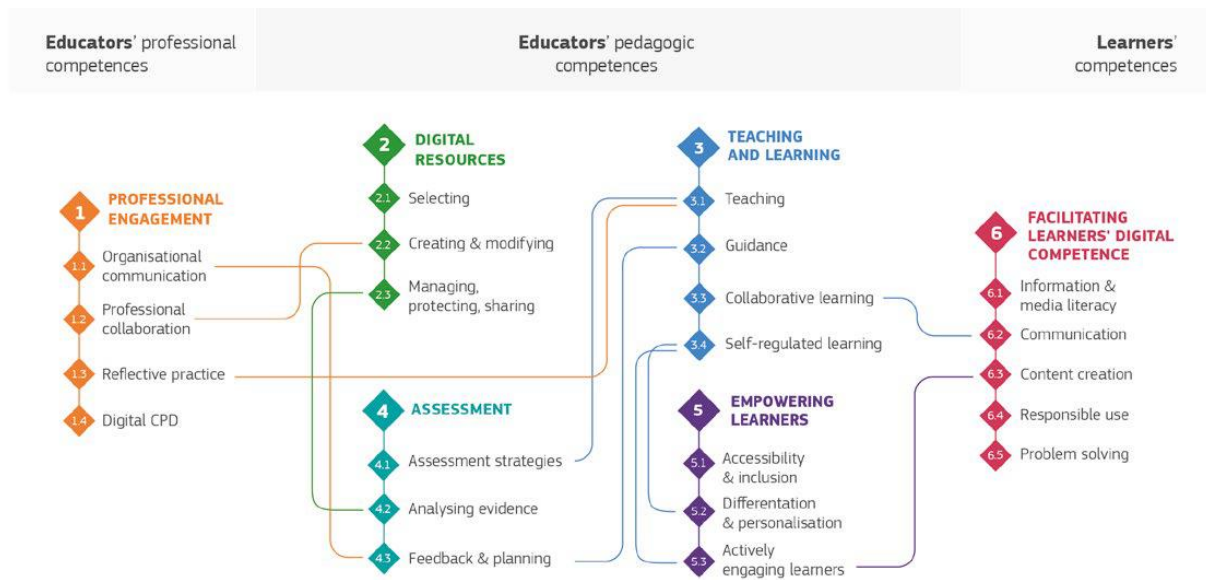


Abb. 1 European Framework for the Digital Competence of Educators, DigCompEdu, S.16 (2017)

Alle diese Aktivitäten sind weiter aufgeschlüsselt in sechs kumulative Stufen der Progression A1, A2, B1, B2, C1, C2.

Ziel ist es, den Rahmen zu ergänzen, damit er als praktische, nützliche Ressource für Lehrende dienen kann, die ihre digitalen Kompetenzen erweitern möchten.

Im Rahmen dieses Projektes konzentrieren wir uns auf spezifische digitale Kompetenzen der Lehrenden. Die fachspezifischen und allgemeinen digitalen Kompetenzen werden vorausgesetzt, und stehen nicht im Fokus. Es wird davon ausgegangen, dass die fachspezifischen Kompetenzen in Curricula und Unterrichtsplänen beschrieben werden. Allgemeine digitale Kompetenzen werden in anderen Rahmenwerken ausgearbeitet. Projektrelevanz haben Kompetenzen, die mit der pädagogischen Dimension korrelieren. Ausgangspunkt ist „Didaktik digital“. Projektergebnisse sollen fächerübergreifend anwendbar sein. Die Technologie, die wir in Projektergebnis 1 einbeziehen, wird eine mögliche Umsetzung von Unterricht und Strategie sein, Leitfäden für ihre Implementierung und wie man Erfahrung und Kompetenz wachsen lässt, mit dem Hauptziel, Lehrende zu motivieren, ihre eigene Lehre zu reflektieren, weiterzuentwickeln und offen für Innovationen zu sein.

### Projektergebnisse – Wie?

Während DigCompEdu ein allgemeines Rahmenwerk bietet, ist es als solches für Lehrende, die herausfinden möchten, wo sie in Bezug auf ihre digitalen Kompetenzen stehen, sowie für diejenigen, welche relevante praktische Materialien finden möchten, die zur Verbesserung ihrer Kompetenzen benötigt werden, schwer zu verwenden. Das Ziel dieses Projekts ist es, den DigCompEdu-Rahmen mit konkreten Inhalten zu füllen (Projektergebnis 1), einen Online-Kurs auf ausgewählten Niveaus zu entwickeln (Projektergebnis 2) und ein E-Teaching-Handbuch für das selbstgesteuerte Lernen zu erstellen (Projektergebnis 3).

### **Projektergebnis 1 - Sammlung von Inhalten (Lehrplan)**

Als Projektergebnis 1 werden ein Lehrplan / eine Sammlung von Inhalten für alle sechs Bereiche und die entsprechenden Kompetenzen des DigCompEdu Rahmens entwickelt und erstellt, nach den sechs Progressionsstufen gegliedert, und diese auf einer Website veröffentlicht. Jede\*r Lehrende, auch diejenigen, die über keine oder nur geringe digitale Kompetenzen verfügen, kann und können auf diese Inhaltssammlung (Lehrplan) für alle sechs Entwicklungsstufen zugreifen und sie je nach Bedarf selbständig nutzen. Darüber hinaus kann jede\*r Lehrende in dem strukturierten Lehrplan herausfinden, was er oder sie lernen kann und welche Kompetenzen entwickelt werden können.

### **Projektergebnis 2 - Online-Kurs mit Trainer\*in**

Für einen oder zwei der in DigCompEdu umrissenen pädagogischen Kompetenzbereiche (in der Mitte des Diagramms in Abbildung 1) beabsichtigt das Projekt die Entwicklung vollständiger Online-Kurse. Welcher der vier Bereiche gewählt wird, hängt von den Bedürfnissen der Lehrenden an den beteiligten Partneereinrichtungen ab. Während Projektergebnis 1 lediglich eine Sammlung konkreter Themen und Referenzen für alle Bereiche, Kompetenzen und Leistungsniveaus (d. h. den gesamten Rahmen) enthält, bietet Projektergebnis 2 eine vollständige Online-Lernerfahrung für den ausgewählten Bereich. Der Kurs wird für Pädagogen\*innen der Partneereinrichtungen abgehalten und bietet zeitliche Flexibilität mit einem festen Zeitplan für synchrone Sitzungen. Die Projektpartner\*innen einigen sich auf das Niveau bzw. die Niveaus der Kursinhalte in diesen Bereichen.

### **Projektergebnis 3 - E-Teaching-Handbuch - Selbststudium (ohne Trainer\*in)**

Die für das Projektergebnis 2 entwickelten Materialien werden dann angepasst und in Form eines elektronischen Handbuchs für alle Lehrende zur Verfügung gestellt. Dieses wird elektronisch verfügbar sein und den Lehrenden ein jederzeit, selbstgesteuertes Lernen und Entwickeln von Kompetenzen ermöglicht. Die Materialien werden frei zugänglich sein und allen Lehrenden zur Verfügung stehen, die ihre digitalen Lehrkompetenzen verbessern wollen.

### **Langfristige Nutzung**

Der langfristige Nutzen ist die Verbreitung eines gemeinsamen europäischen Lehrplans mit konkreten Themen und Inhalten digitaler Kompetenzen für Lehrende (DigCompEdu) sowie die Steigerung und Verbesserung des Bewusstseins der Pädagogen\*innen für die Notwendigkeit einer ständigen individuellen Entwicklung ihrer digitalen Kompetenzen. Es ist vorgesehen, dass in Zukunft alle Bereiche und Kompetenzstufen, die in DigiCompEdu aufgeführt sind, mit entsprechenden Online-Kursen gefüllt werden.

