



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



01.3- DIGITALE KOMPETENZEN FÜR DIE KULTUR- UND KREATIVSEKTOREN LEITLINIEN

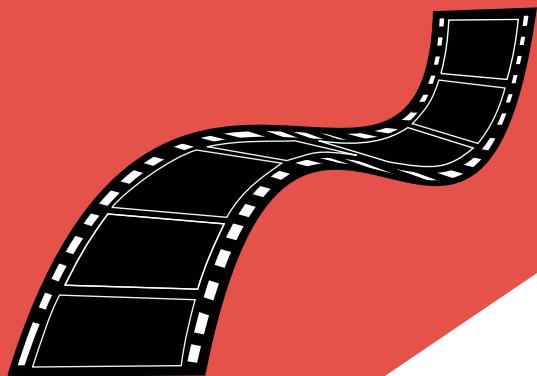


2020-1-DE02-KA227-ADU-007933



Digital Creative Minds

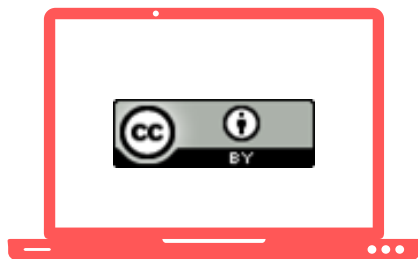
Strategische Partnerschaft im Bereich der
Erwachsenenbildung



Projektkonsortium



MusikArt
Associazione culturale



DIESES WERK STEHT UNTER DER
INTERNATIONALEN LIZENZ
CREATIVER COMMONS
ATTRIBUTION 4.0.

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Inhaltsverzeichnis

I. Über Digital Creative Minds	2
II. Einführung in die Leitlinien für digitale Kompetenzen im KK Sektor	3
III. Ein Überblick über den Kultur- und Kreativsektor.....	4
IV. Die Digitalisierung des Kultur- und Kreativsektors	6
V. Digitale Kompetenzen für erwachsene Lernende im KK Sektor	8
VI. Beste Methoden und Pädagogik zur Verbesserung der digitalen Kompetenzen erwachsener Lernender im KK Sektor.....	14
VII. Schlussfolgerung.....	21



I. Über Digital Creative Minds

"Digital Creative Minds" ist ein europäisches Projekt, das von der Europäischen Union im Rahmen des Programms Erasmus+ finanziert wird (Projekt-ID: 2020-1-DE02-KA227-ADU-007933). Das Projekt wird von Copernicus Berlin e.V. (Deutschland) in Zusammenarbeit mit der Gemeinde Giardini Naxos (Italien), der Gemeinde Sevlievo (Bulgarien), Asociación EuropeYou (Spanien), Nooruse Maja (Estland) und MusikArt (Italien) geleitet.

Das Hauptziel von "Digital Creative Minds" (DCM) ist es, ein nachhaltiges und effizientes Bildungsprogramm zu schaffen, das sich an erwachsene Lernende mit geringen digitalen Fähigkeiten richtet, die in der Kultur- und Kreativsektor (KKS) DCM wird das Bewusstsein für den Bedarf an digitaler Weiterbildung in der Kultur- und Kreativbranche stärken und sich auf Offenheit und Inklusion in der Bildung konzentrieren. DCM wird die Nutzung und Entwicklung eines offenen Online-Kurses zu digitalen Fähigkeiten und sozialer Eingliederung für KKS beinhalten, der als Massive Open Online Course (MOOC) aufgebaut ist, ein innovatives Bildungsprogramm für Erwachsene, das in Englisch und allen Partnersprachen als Open Education Resource (OER) verfügbar und für Erwachsene mit geringen digitalen Fähigkeiten zugänglich ist.

Die DCM-Partner werden die folgenden Ergebnisse erzielen:

- Digitale Kompetenzen für KKS-Leitlinien
- Online-Plattform
- MOOC-Kurse
- Positionspapier zu Bildungsinvestitionen und OER zur Verbesserung der digitalen Kompetenzen im KKS

Das Projekt wird ein Bestandteil des Lehrplans jeder Organisation sein und in die Lern- und pädagogischen Aktivitäten aller Projektpartner integriert werden. Die Hauptidee dieses Projekts ist es, Innovationen und eine bessere Qualität der Erwachsenenarbeit und neue hochqualifizierte Dienstleistungen für erwachsene Lernende, die am KKS teilnehmen, anzubieten.

Im Anschluss daran wird das Projekt direkte, positive Auswirkungen nicht nur auf die Zielgruppe des Projekts haben, sondern auch auf die Partnerorganisationen und ihre Mitarbeiter in der Erwachsenenbildung, da sie mehr Fachwissen über erwachsene Lernende und die Bedeutung des Erwerbs digitaler Fähigkeiten für eine effektive Arbeit im KKS erwerben werden.

Erwachsene Lernende werden in die MOOC-Kurse (IO3) eingeführt, ein selbstgesteuertes Lernen, das als OER in Englisch und allen Partnersprachen (Bulgarisch, Estnisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch) verfügbar ist. Durch die Förderung ihrer weiteren Entwicklung werden die MOOC-Kurse nicht nur ihre digitalen Fähigkeiten verbessern, sondern auch die Erfolgsquote erwachsener Lernender aus sozioökonomisch benachteiligten Schichten (die einen besseren Zugang zu Know-how haben können) erhöhen.



II. Einführung in die Leitlinien für digitale Kompetenzen im KK Sektor

Das folgende Dokument "Digitale Kompetenzen für KKS-Leitlinien" umreißt den theoretischen Rahmen, der für die Entwicklung der DCM-MOOC-Kurse verwendet wird, und integriert die Ergebnisse der vom Partnerkonsortium in IO1.1 und IO1.2 durchgeführten Forschung, nämlich den "Konzeptuellen Rahmen für digitale Kompetenzen für KKS" und die "Europäische und nationale Forschung zur Validierung digitaler Kompetenzen".

Insbesondere der "Konzeptuelle Rahmen für digitale Kompetenzen für KKS" zielte darauf ab, Materialien und Überlegungen zur Entwicklung digitaler Kompetenzen im Kultur- und Kreativsektor zur Förderung von transversalen Fähigkeiten und sozialer Eingliederung auszutauschen. Dieses Dokument betonte die Probleme im Zusammenhang mit der Entwicklung digitaler Ressourcen und ihrer Integration in verschiedene kulturelle Umgebungen und in den KKS-Bildungsbereich. Die Forschung zielte darauf ab, die theoretische Grundlage des DCM-Projekts zu konsolidieren, die digitalen Kompetenzen zu identifizieren, die im Kontext der Erwachsenenbildung im Kultur- und Kreativbereich am stärksten gefördert werden, sowie die pädagogischen und operativen Indikatoren für die Schaffung effektiver Bildungsmaßnahmen zur Förderung digitaler Fähigkeiten für erwachsene Lernende im Kultur- und Kreativbereich zu ermitteln.

Darüber hinaus wurde die Forschung für die "Europäische und nationale Forschung zur Validierung digitaler Kompetenzen" mit Hilfe einer Umfrage als Datenerfassungsinstrument durchgeführt, die in den fünf Projektpartnerländern Deutschland, Italien, Bulgarien, Estland und Spanien vom 10. September 2021 bis zum 15. Oktober 2021 stattfand. An der Umfrage nahmen insgesamt 392 erwachsene Lernende mit geringen digitalen Kompetenzen teil, die in KKS arbeiten.

Zu den spezifischen Zielen der Studie gehörten:

- den aktuellen Bedarf an digitalen Fähigkeiten und Kenntnissen erwachsener Lernender, die im KKS tätig sind, anhand der fünf digitalen Kompetenzdimensionen von DigComp 2.1 (2017) zu ermitteln;
- zu verstehen, inwieweit ihre Arbeit, ihr Geschäft oder ihre Praxis von COVID-19 betroffen sind;
- herauszufinden, wie sie die Nutzung von Online-Kursen vom Typ MOOC zur Verbesserung der Kompetenzen und Fähigkeiten von erwachsenen Lernenden, die im KKS arbeiten, einschätzen;
- den aktuellen Stand der Vorbereitung erwachsener Lernender auf die effektive Nutzung digitaler Werkzeuge zu ermitteln.

Schließlich wird das folgende Dokument "Digitale Kompetenzen für KKS-Leitlinien" darauf abzielen, die Ergebnisse der beiden vorangegangenen Untersuchungen zusammenzufassen und die für die KKS relevanteren digitalen Kompetenzen, die auf



verschiedenen Arbeitsebenen und in verschiedenen Kulturkreisen benötigten Fähigkeiten sowie die vielversprechendsten pädagogischen und technologiegestützten Lernkonzepte, Ansätze und Methoden zur Erlangung besserer digitaler Kompetenzen für erwachsene KKS-Lernende zu skizzieren, auf die der DCM MOOC entsprechend den spezifischen Bedürfnissen der Teilnehmer eingehen sollte.

III. Ein Überblick über den Kultur- und Kreativsektor

Gemäß der Definition der Europäischen Kommission in der EU-Verordnung Nr. 1295/2013 über das Kreative Europa-Programm:

“KKS bezeichnet alle kulturellen und kreativen Sektoren, deren Tätigkeiten auf kulturellen Werten und/oder künstlerischen und anderen kreativen Ausdrucksformen beruhen, unabhängig davon, ob diese Tätigkeiten marktorientiert oder nicht marktorientiert sind, unabhängig von der Art der Struktur, die sie ausübt, und unabhängig davon, wie diese Struktur finanziert wird. Diese Tätigkeiten umfassen die Entwicklung, die Schaffung, die Produktion, die Verbreitung und die Bewahrung von Gütern und Dienstleistungen, die kulturelle, künstlerische oder andere kreative Ausdrucksformen verkörpern, sowie damit verbundene Funktionen wie Bildung oder Management. Der Kultur- und Kreativsektor umfasst unter anderem Architektur, Archive, Bibliotheken und Museen, Kunsthandwerk, audiovisuelle Medien (einschließlich Film, Fernsehen, Videospiele und Multimedia), materielles und immaterielles Kulturerbe, Design, Festivals, Musik, Literatur, darstellende Künste, Verlagswesen, Rundfunk und bildende Kunst”.

Die Definition in der Verordnung über das kreative Europa basiert auf der Arbeit von Eurostat im Rahmen des Europäischen Statistischen Systems (ESS) - Netz Kultur. Die Bedeutung der Sektoren ergibt sich aus der Tatsache, dass sie das Zentrum der Kreativwirtschaft sind und darüber hinaus die kontinuierliche Entwicklung der Gesellschaften gewährleisten. Die Sektoren stärken nicht nur den sozialen Zusammenhalt, sondern schaffen auch zahlreiche Beschäftigungsmöglichkeiten in der Gesellschaft. Vor allem aber tragen die Sektoren entscheidend zum gemeinsamen Gefühl der europäischen Identität, zur Bewahrung der Kultur und der Werte bei¹.

Genauer gesagt, zwischen einigen der KKS-Teilsektoren haben wir:

- Audiovisuelle Medien und Multimedia (Produktion, Aufzeichnung und Vertrieb von Filmen, Videos und Musik; Radio- und Fernsehsendungen; Veröffentlichung von Computer-/Videospiele und Computerprogrammierung)
- Architektur (Gebäudeentwurf und -planung, Stadtplanung und Landschaftsarchitektur)

¹ <https://ec.europa.eu/eurostat/web/culture>

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/5d33c8a7-2e56-11e8-b5fe-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-68820857>



- Buch- und Pressewesen (Verlagswesen, Druckerei und Einzelhandel; New-Agency-Aktivitäten; Druckvorstufe und Mediovorstufe; Übersetzen und Dolmetschen)
- Kulturerbe, Archive und Bibliotheken (Bibliotheks- und Archivaktivitäten; Museumstätigkeiten; Betrieb von historischen Stätten und Gebäuden)
- Darstellende Künste (künstlerisches Schaffen; Betrieb von Kunsteinrichtungen; darstellende Künste und ihre unterstützenden Tätigkeiten; Arbeitsvermittlungsagenturen)
- Bildende Kunst (künstlerisches Schaffen, Einzelhandel, Druck und Verkauf in spezialisierten Lagern; fotografische Tätigkeiten; spezialisierte Designtätigkeiten).

Es ist wichtig, den Unterschied zwischen der *Kultur- und Kreativindustrie (KKI)* und dem *Kultur- und Kreativsektor (KKS)* zu erläutern. Den Begriff *Kulturindustrie* gibt es seit mehr als 70 Jahren. Und während sich die Kultur- und Kreativsektor mehr auf die Aktivitäten in sich selbst und weniger auf die finanzielle Seite hinter den Unternehmungen konzentriert, ist die *Kultur- und Kreativindustrie* mehr auf die weiteren Produktstufen wie die Produktionsprozesse der Herstellungsbetriebe ausgerichtet. Die Definitionen der KKI, die auf nationaler Ebene angenommen werden, hängen stark von den Bedürfnissen des Landes und dem Umfang ab, der in den Entwicklungsinitiativen des Staates und seinen politischen Bewertungen festgelegt wird².

Der Prozess der Inhaltserstellung oder der sogenannte künstlerische Prozess ist das Herzstück des KKS. Die künstlerischen Inhalte liefern Input sowohl für die kulturellen als auch für die kreativen Teilsektoren des KKS-Marktes. Über die klassischen KKS-Teilsektoren hinaus wirken sich die geschaffenen künstlerischen Inhalte auf ein breites Spektrum von Branchen aus, die von der kreativen Leistung des KKS abhängen. So sind beispielsweise Software und digitale Dienstleistungen mit vielen KKS-Wertschöpfungsketten verflochten und auf KKS-Inhalte angewiesen. Das gilt auch für Telekommunikationsdienste und Hardware - der Zugang zu Inhalten ist beispielsweise ein wichtiges Verkaufsargument für Smartphones und Computer. Darüber hinaus machen das kulturelle Erbe, historische Stätten und Erholungsgebiete einen großen Teil des Tourismus aus. Andere Sektoren, die eng mit der KKS verbunden sind, sind die Unterhaltungselektronik (Fernseher, Tuner, Tablets), das Industriedesign und das Bildungswesen (kulturelle und tertiäre Bildung).

2

<https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digitallibrary/What%20Do%20We%20Mean%20by%20CCI.PDF>



IV. Die Digitalisierung des Kultur- und Kreativsektors

Es gibt mehrere wichtige Trends, die den CCS umgestalten, neue Geschäftsmodelle inspirieren und die Arbeitsweise verändern. Während der COVID-19 wurden die KKS-Inhalte zunehmend digital konsumiert, was zu einer neuen Form der Verbreitung und des Konsums führte. Obwohl die Menschen jetzt die Möglichkeit haben, kulturelle Veranstaltungen persönlich zu besuchen, hat das Jahr des Online-Engagements die digitalen Verhaltensweisen der Menschen definitiv verändert. Ein kürzlich von Culture Restart veröffentlichter Bericht über das Interesse an digitalem Engagement nach der Pandemie zeigt, dass *"41 Prozent der Befragten an einer zukünftigen Teilnahme interessiert sind, wobei die unter 35-Jährigen ein bemerkenswert hohes Interesse zeigen. Und obwohl die Wahrscheinlichkeit, dass sie sich engagieren, geringer ist, gab mehr als die Hälfte der Befragten an, dass sie, wenn sie nicht in der Lage wären, an einer Veranstaltung vor Ort teilzunehmen, die Möglichkeit in Betracht ziehen würden, online teilzunehmen."*

Die Diversifizierung der Zugangspunkte (z. B. Internet, soziale Medien, mobile Apps) und Formate (z. B. Podcasts) hat das Verbraucherverhalten allmählich beeinflusst und die Möglichkeiten des Konsums kultureller Inhalte erweitert. Die Nutzung sozialer Medien für den Zugang zu Nachrichten hat sich weltweit weiter verbreitet. Laut dem Reuters 2020 Digital News Report beziehen fast 65 % der 2,4 Milliarden Internetnutzer Nachrichten von Facebook, Twitter, YouTube, Snapchat und Instagram anstatt von traditionellen Nachrichtenkanälen. Da sich das Verbraucherverhalten auf digitale Kanäle verlagert hat, haben sich auch die Werbeausgaben angepasst und sich von der traditionellen Werbung (z. B. Printwerbung) wegbewegt. In einigen Fällen hat sich dieser Trend während der durch die COVID-19-Pandemie verhängten Ausgangssperre noch verschärft.

Da sich das Verbraucherverhalten auf digitale Kanäle verlagert hat, haben sich auch die Ausgaben für Werbung entsprechend angepasst und sich von Print- auf digitale Werbung verlagert. Daher zeigen Berichte, dass neue Formate wie Podcasts der KKS Möglichkeiten bieten könnten, die Aufmerksamkeit der Werbetreibenden auf sich zu lenken, indem sie Möglichkeiten für werbegetriebene Modelle eröffnen, um Verbraucher zu erreichen und anzusprechen. Die derzeitige fortschreitende Digitalisierung von Dienstleistungen - sowohl im öffentlichen als auch im privaten Bereich - hat in der Bevölkerung zu einem erhöhten Risiko geführt, digital ausgeschlossen zu sein oder zu werden. Insbesondere digitale Kompetenzen sind für alle Menschen, die in der Kultur- und Kreativsektor arbeiten, von entscheidender Bedeutung geworden.

Die ständigen Fortschritte bei den digitalen Technologien, den sozialen Medien und den mobilen Geräten wie Smartphones und Tablets geben dem Endnutzer, dem Lernenden, viel mehr Kontrolle über den Zugang zu und die Schaffung und Weitergabe von Wissen. In jüngster Zeit haben die Entwicklungen im Bereich der künstlichen Intelligenz für das Lehren und Lernen, der virtuellen und erweiterten Realität sowie der Simulationen und Serious Games die Bedeutung des technologiegestützten Lernens weiter unterstrichen. In dem Maße, in dem sich die Art der Arbeit verändert - mehr projektbasierte Arbeit,



flachere Organisationsstrukturen, neue Beziehungen zwischen Mensch und Technologie, mehr globale Netzwerke und Lieferketten -, wird der Bedarf an Kompetenzentwicklung und Lernen "am Arbeitsplatz" deutlich. In Anbetracht der Erwartung, dass sich diese Entwicklungen beschleunigen und sich auf 30-40 % aller Arbeitsplätze auswirken werden, wird das ständige Lernen zu einer Triebkraft für das Lernen zu jeder Zeit und an jedem Ort.

Die Arbeitswelt wird sich im kommenden Jahrzehnt erheblich verändern. Jüngste Innovationen und Entwicklungen im Bereich des flexiblen, kompetenzbasierten Lernens und der Bewertung werden dem Online-Lernen und der Entwicklung arbeitsbezogener Fähigkeiten neue Impulse verleihen. Die Kreativindustrien stehen bei der Anwendung neuer Technologien an vorderster Front und werden als innovativ und auf dem neuesten Stand der Technik in Bezug auf den Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien beschrieben. Die Digitalisierung verändert unser kulturelles Erleben tiefgreifend, nicht nur in Bezug auf den Zugang zu neuen Technologien, die Produktion und die Verbreitung, sondern auch in Bezug auf die Beteiligung und das Schaffen sowie das Lernen und die Teilhabe an einer Wissensgesellschaft. Immer mehr Unternehmen sind daran interessiert, die innovative digitale Nutzung von Inhalten anstelle der bisher verwendeten konventionellen Methoden zu zeigen. Dies wird nicht nur vom Publikum, sondern auch von den Vermittlern und zwischengeschalteten kleinen Drittparteien bevorzugt, die als unterstützendes System im kulturellen Bereich fungieren. Sie bezeichnen solche Kulturunternehmen als Kultur-Digerati, die die große Datenbank des großen digitalen Publikums für Geschäftseinnahmen und die Vorteile digitaler Fähigkeiten für den reibungslosen Betriebsablauf in der gesamten Organisation und die einfache Verfügbarkeit an verschiedenen geografischen Standorten nutzen.

Es wurde schon oft gesagt, dass die Menschen jetzt der digitalen Kunst frönen. Dies hat sich in der ganzen Welt durchgesetzt, und es lassen sich Beispiele dafür finden. Die Museen sind dabei, den digitalen Wandel in Form von Online-Web-Auktionen auszuarbeiten und voranzutreiben. Durch diesen Ansatz der Transformation können wir das Konzept der Innovation von Besucherzentren und die Veränderungen, die mit anderen kulturellen Aktivitäten einhergehen können, einleiten. Damit einher geht ein besseres Verständnis der Zielkunden und dessen, was für sie getan werden muss. Darüber hinaus setzen kulturelle Einrichtungen wie Museen häufig digitale Technologien ein, um das Erlebnis für das Publikum zu verbessern. Dadurch werden das Interesse und das Engagement der Kunden für einen längeren Zeitraum gesteigert.

Die Digitalisierung ermöglicht eine größere, relevantere und stärkere Publikumsbasis mit fundierter, einfacher Abrechnung. Organisationen wie Museen, Kunstgalerien, Kulturerbestätten usw. nutzen viele technologische Reformen und die digitale Transformation ist eine davon, sie fördert eine bessere Führung, Organisationsstruktur, Geschäftsprozesse sowie Investitionen. Alle Veränderungen, die innerhalb der Organisation auftreten, stehen in Zusammenhang mit der Interaktion des grundlegenden Kernsystems innerhalb der Hauptkategorien wie Bewertung, die Planung und Entdeckung umfasst, dann kommt das Wissen, das den Wissenserwerb umfasst, daneben die Erfahrung, die die Erkundung der digitalen Plattform bedeutet, um die Kreativität zu



steigern, und schließlich das Teilen, das das Durchsuchen von Inhalten und Meinungen über die digitale Online-Plattform umfasst.

All diese Kategorien sind letztlich mit dem Funktionieren der Veranstaltungsunternehmen verbunden, um die Besucherzahlen zu erhöhen und die Aufmerksamkeit des Publikums durch die digitale Transformation auf die Kunst zu lenken. Dies trägt dazu bei, den Erfolg zu skalieren und sie in geeigneter Weise anzusprechen. Dies ermöglicht es den Unternehmen auch, ihre Projekte und Kanäle so umzugestalten, dass eine längere Einbindung des Publikums möglich ist. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die digitale Transformation im Bereich des KKS nicht nur eine segmentierte Arbeit ist, sondern eine Reise, die mit den verschiedenen Abteilungen des kleinen Ökosystems der Organisation verbunden ist, die auf das Ziel der ständigen Optimierung hinarbeitet.

V. Digitale Kompetenzen für erwachsene Lernende im KK Sektor

Definition der digitalen Kompetenzen

Die Europäische Kommission liefert die folgende Definition: *"Digitale Kompetenz umfasst die sichere und kritische Nutzung der Technologien der Informationsgesellschaft (TIG) für Arbeit, Freizeit und Kommunikation. Sie basiert auf grundlegenden IKT-Fertigkeiten: der Nutzung von Computern zum Abrufen, Bewerten, Speichern, Produzieren, Präsentieren und Austauschen von Informationen sowie zur Kommunikation und Teilnahme an kollaborativen Netzwerken über das Internet."* (Europäische Kommission, 2007, S. 7). Der EU-Rahmen für digitale Kompetenzen identifiziert die entsprechenden Schlüsselkomponenten in fünf Bereichen: Information, Kommunikation, Erstellung von Inhalten, Sicherheit und Problemlösung. Um kompetent zu sein, braucht man instrumentelle Fähigkeiten, fortgeschrittene Fähigkeiten und Kenntnisse sowie eine angemessene Einstellung bei der Anwendung dieser Fähigkeiten und Kenntnisse.

Dieser EU-Rahmen dient in den meisten europäischen Ländern als normative Orientierung, und viele EU-Länder haben einen neuen nationalen digitalen Kompetenzrahmen geplant oder bereits beschlossen.

Ähnliche Entwicklungen gibt es auch in anderen Ländern außerhalb der EU. Das Weltwirtschaftsforum definiert den Begriff *"digitale Kompetenzen"* als *"eine Reihe von sozialen, emotionalen und kognitiven Fähigkeiten, die den Einzelnen in die Lage versetzen, sich den Herausforderungen des digitalen Lebens zu stellen und sich an dessen Anforderungen anzupassen."* Das DQ-Institut definiert sie als *"das notwendige Wissen, die Fertigkeiten und die Fähigkeit, die eigenen Emotionen und das eigene Verhalten anzupassen, um mit den Herausforderungen und Anforderungen des digitalen Zeitalters umgehen zu können"*. Als Teil davon hat das DQ-Institut acht Aspekte der digitalen Bürgerschaft identifiziert und kommt zu dem Schluss, dass *"diese Aspekte oft übersehen"*



werden, da sich die meisten Menschen eher auf Kreativität und Unternehmertum konzentrieren".

Digitale Kompetenzen für erwachsene Lernende im KK Sektor

Als Teil des "Conceptual Framework for digital competences for CCS" (IO1.1) haben die DCM-Projektpartner die digitalen Kompetenzen von erwachsenen Lernenden im Kultur- und Kreativbereich auf der Grundlage der neuesten Version des Digital Competence Framework for Citizens (DigComp 2.1) analysiert.

Gemäß DigComp 2.1 gibt es 5 Kompetenzbereiche, die sich aus 21 Kompetenzen und jeweils 8 Leistungsniveaus zusammensetzen, und zwar:

1. Informations- und Datenkompetenz

- 1.1 Surfen, Suchen und Filtern von Daten, Informationen und digitalen Inhalten
- 1.2 Auswertung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten
- 1.3 Verwaltung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten

2. Kommunikation und Zusammenarbeit

- 2.1 Interaktion durch digitale Technologien
- 2.2 Austausch durch digitale Technologien
- 2.3 Bürgerschaftliches Engagement durch digitale Technologien
- 2.4 Zusammenarbeit mit Hilfe digitaler Technologien
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Verwaltung der digitalen Identität

3. Erstellung digitaler Inhalte

- 3.1 Entwicklung von digitalen Inhalten
- 3.2 Integration und Überarbeitung von digitalen Inhalten
- 3.3 Urheberrecht und Lizenzen
- 3.4 Programmierung

4. Sicherheit

- 4.1 Schutz der Geräte
- 4.2 Schutz der persönlichen Daten und der Privatsphäre
- 4.3 Schutz von Gesundheit und Wohlbefinden
- 4.4 Schutz der Umwelt

5. Problemlösung

- 5.1 Lösung von technischen Problemen
- 5.2 Identifizierung von Bedürfnissen und technologischen Antworten
- 5.3 Digitale Technologien kreativ nutzen
- 5.4 Identifizierung digitaler Kompetenzlücken

Außerdem hat jede Kompetenz 8 Kompetenzstufen:

- Grundlage – 1 und 2



- Mittelstufe – 3 und 4
- Fortgeschrittene – 5 und 6
- Hochspezialisiert – 7 und 8

Weitere Informationen und detaillierte Erläuterungen zu den einzelnen Stufen finden Sie [hier](#).

Der DigComp 2.1-Rahmen definiert den Umfang und die Komponenten der digitalen Kompetenz für Bürgerinnen und Bürger auf klare Weise und bietet ein umfassendes, vollständiges und gemeinsames Verständnis dessen, was digitale Kompetenz ist, sowie ein aktualisiertes Vokabular, das auf der Konsensbildung mit mehreren Interessengruppen beruht. Darüber hinaus sind die 5 Bereiche von DigComp 2.1 die Richtschnur unserer Partnerschaft.

Um die digitalen Kompetenzen zu ermitteln, die von erwachsenen Lernenden, die in den KKS arbeiten, am meisten benötigt werden, hat das Projektkonsortium alle fünf Bereiche sorgfältig analysiert und die digitalen Kompetenzen, die in den Kontexten der KKS-Erwachsenenbildung am meisten gefördert werden, sowie die auf den verschiedenen Arbeitsebenen am meisten benötigten Fähigkeiten ermittelt. Darüber hinaus wurde diese Forschung durch die Ergebnisse der "Europäischen und nationalen Forschung zur Validierung digitaler Kompetenzen" (IO1.2) unterstützt, der Online-Umfrage, die von den Projektpartnern in den fünf Partnerländern durchgeführt wurde.

Bevor wir jedoch mit der Zusammenfassung der Gesamtergebnisse beider Untersuchungen beginnen, ist es wichtig zu erwähnen, dass die Ergebnisse der DCM-Umfrage zeigen, dass

"Digitale Fähigkeiten sind wichtig für die tägliche Arbeit unserer Befragten, und die Mehrheit von ihnen äußerte ihre Bereitschaft, diese Fähigkeiten nach COVID-19 zu"

Was die Informations- und Datenkompetenz betrifft, so werden diese Fähigkeiten von den erwachsenen Lernenden im KKS als wichtig erachtet, wobei " Surfen, Suchen, Datenfiltern, Informationen und digitale Inhalte" als die am meisten benötigten Kompetenzen angesehen werden.

Da der KKS jedoch durch einen raschen technologischen Wandel gekennzeichnet ist, bei dem ständig neues und komplexes Wissen geschaffen und nachgefragt wird, sollten die erwachsenen Lernenden auch die "Bewertung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten" als ebenso wichtig ansehen. In der Tat sollten erwachsene Lernende wissen, wie sie die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von Datenquellen, Informationen und digitalen Inhalten analysieren, vergleichen und kritisch bewerten können. Sie müssen immer auf dem neuesten Stand sein und in der Lage sein, sich schnell an eine moderne Unternehmenskultur anzupassen, in der die digitale Transformation und Innovation führend sind, da sie sonst ins Hintertreffen geraten könnten, weil sie nicht über die Flexibilität und das Bewusstsein verfügen, die neuen Wellen der modernen Technologie zu umarmen.



Nach den Ergebnissen der DCM-Umfrage sind die am häufigsten gewählten Fähigkeiten, die in der Kategorie **Kommunikation und Zusammenarbeit** verbessert werden sollen, "Austausch durch digitale Technologien", gefolgt von "Interaktion durch digitale Technologien" und "Zusammenarbeit durch digitale Technologien".

Interaktion und Austausch mit Hilfe digitaler Technologien für erwachsene Lernende bedeutet, dass man in der Lage ist, alle Möglichkeiten zu erkennen und zu nutzen, die die Technologien dem Sektor bieten können. In der Tat hat die zunehmende Interaktion des Kultur- und Kreativsektors mit Technologien zu neuen künstlerischen Ausdrucksformen und völlig neuen Kunstgattungen geführt (z. B. neue Medienkunst, digitale Kunst, Videokunst); zu einem neuen Verständnis von Kreativität (z. B. Apps im Museum, im Theater und in der Galerie); zu neuen Materialien, Prozessen und Werkzeugen für kreative Praktiken; zu neuen Geschäftsmodellen, digitalen Marktplätzen, Verbrauchergruppen und Vertriebskanälen sowie zu völlig neuen Wegen der Vermarktung und des Verkaufs kreativer Produkte, Werkzeuge, Apps und Dienstleistungen. Es gibt auch neue Formen der Interaktion und Zusammenarbeit zwischen Nutzern und Produzenten, neue virtuelle Gemeinschaften von Kreativen und Innovatoren sowie neue Formen der Kreativität, wie z. B. menschenfreie und computergestützte Kreativität³. Die Ergebnisse der DCM-Umfrage haben also einmal mehr gezeigt, dass die Interaktion und der Austausch von digitalen Technologien für erwachsene Lernende im KKS sehr wichtig sind, da sie ihnen die Möglichkeit bieten, Interessengemeinschaften zu gründen oder ihnen beizutreten, die Teilnahme, Konversation und Zusammenarbeit zu ermöglichen und den Austausch von Ideen und Wissen zu vervielfachen.

Obwohl einige Künstler und Kulturschaffende in ganz Europa eine enorme Kreativität an den Tag gelegt haben, um den Zugang zur Kultur für alle zu gewährleisten, haben das Marktpotenzial vieler digitaler Möglichkeiten, die in Zeiten von Covid-19 entstanden sind, und der zunehmende Einsatz digitaler Werkzeuge Bedenken hinsichtlich der Bereitschaft des Sektors zur Digitalisierung aufkommen lassen. Vor allem für erwachsene Lernende, die im KKS arbeiten, war der Weg nicht einfach, da es ihnen an spezifischen digitalen Kompetenzen fehlte und der Druck, sich digital weiterzubilden, immer größer wurde. Erwachsene Lernende mussten die Art und Weise, wie Menschen miteinander interagieren und sich austauschen, neu überdenken und verschiedene digitale Tools und Plattformen entdecken, die ihre digitale Präsenz unterstützen können. Darüber hinaus ist die digitale Welt für erwachsene Lernende, die im KKS arbeiten, sehr begrenzt, da es vielen von ihnen an geeigneten digitalen Fähigkeiten mangelt und sie aufgrund ihrer spezifischen Arbeitsbedingungen und/oder Verträge keinen rechtlichen Anspruch auf Zugang zu entsprechenden Schulungen haben.

Daher werden die DCM MOOC-Kurse erwachsenen Lernenden geeignete Materialien anbieten, die verschiedene Themen abdecken, wie z. B. Informationen darüber, wie man digitale Zielgruppen kennt und definiert, Informationen über Zielgruppen und digitale Analysen (Facebook Custom Audiences Tool), digitale Analysen in Social-Media-Plattformen, spezifische Tools zur Messung und Planung sowie Materialien darüber, wie man die digitale Zielgruppe und die Online-Präsenz erweitert. Erwachsene Lernende

³ <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17510694.2016.1247627>



werden mit der Macht der sozialen Medien und ihrer Bedeutung für das Engagement im KKS vertraut gemacht und lernen, wie sie die Auswirkungen der sozialen Medien bewerten können. Daher werden sie in der Lage sein, ihre Arbeit mit Hilfe digitaler Tools zu fördern, um ihre berufliche Praxis und Karriere zu entwickeln. Im Hinblick auf die interne (mit Kunden, Künstlern) und externe (allgemeine Öffentlichkeit) Kommunikation werden die erwachsenen Lernenden in verschiedene Gruppen von Tools eingeführt. Darüber hinaus werden ihnen Informationen über kollaborative Tools, Content Management Tools und digitale Buchhaltungstools im KKS angeboten. Die erwachsenen Lernenden sollten wissen, wie sie die am besten geeigneten digitalen Tools und Technologien für den kollaborativen Prozess variieren können und über angemessene kommunikative und kollaborative Fähigkeiten verfügen, um auf dem heutigen, zunehmend digitalisierten Markt wettbewerbsfähig zu sein. Schließlich werden den erwachsenen Lernenden verschiedene digitale Strategien zur Verbesserung ihrer digitalen Präsenz sowie Leitlinien für die Einhaltung einer angemessenen Netiquette vermittelt.

Den Ergebnissen der DCM-Umfrage zufolge sind die am meisten benötigten Kompetenzen unserer Zielgruppe im Bereich der **Erstellung digitaler Inhalte** die "Entwicklung digitaler Inhalte" und die "Integration und Aufbereitung digitaler Inhalte".

Während es für die junge Generation, die im digitalen Kontext geboren und aufgewachsen ist, heute normal ist, über ein gewisses Wissen im digitalen Bereich zu verfügen, gilt dies leider nicht für die meisten Erwachsenen, insbesondere nicht für diejenigen, die im KKS tätig sind. Folglich müssen wir bedenken, dass die meisten von ihnen Schwierigkeiten haben, wenn es um die Erstellung digitaler Inhalte geht, so dass es für ihre persönliche und berufliche Entwicklung entscheidend ist, ihre Fähigkeiten zu verbessern.

Außerdem zeigen die Umfrageergebnisse, dass diese Gruppe von Fähigkeiten von den erwachsenen Lernenden im KKS sehr geschätzt wird. Unter den Informationen, die in den MOOC-Kursen enthalten sein sollen, wurde "Online-Ressourcen zur Überarbeitung und Integration meiner Arbeit mit brandneuen Techniken" als die an der häufigsten gewünschten Option ausgewählt (170 Befragte), und bei der zweiten Frage in der Umfrage, die sich speziell auf "Werkzeuge für die Erstellung digitaler Inhalte" konzentrierte, war die am zweithäufigsten gewählte Option "keine davon", die von 101 Befragten angegeben wurde. Daher werden Werkzeuge oder Arten von Werkzeugen für die Erstellung digitaler Inhalte in den DCM-MOOC-Kursen vorgestellt.

Hervorzuheben ist, dass laut den Ergebnissen der DCM-Umfrage nur 123 Befragte (31,38 %) wissen, was Urheberrecht und Lizenzierung sind, was bedeutet, dass ein sehr großer Prozentsatz der erwachsenen Lernenden nicht weiß, wie sie ihre eigene Arbeit schützen und verkaufen können.

Obwohl Urheberrecht und Lizenzierung komplexe Themen sind, sind sie heutzutage sehr wichtig. In der Tat müssen erwachsene Lernende wissen, wie Urheberrechtslizenzen funktionieren, denn dies ist die übliche und oft profitable Art und Weise, wie Künstler mit ihrer Arbeit Einkommen erzielen. Darüber hinaus kann die Verwendung von Produkten und Materialien ohne Urheberrechtsvergabe auch zu rechtlichen Problemen führen. Wie dem auch sei, die Ergebnisse der DCM-Umfrage zeigen auch, dass von den 269 Befragten, die nicht wissen, was Urheberrecht und Lizenzen bedeuten, 168 daran interessiert sind, mehr darüber zu erfahren. Die Umfrage zeigt auch, dass diese



Fähigkeiten die am dritthäufigsten geforderten Fähigkeiten von erwachsenen Lernenden im Bereich "Erstellung digitaler Inhalte" sind. Abschließend werden im Rahmen der DCM-MOOC-Kurse spezielle Materialien zu diesem Thema bereitgestellt.

In Bezug auf die Sicherheitskompetenz sind die am meisten benötigten Fähigkeiten "Schutz von Daten und Privatsphäre" (190 Befragte), gefolgt von "Schutz von Geräten" (151 Befragte) und "Schutz von Gesundheit und Wohlbefinden" (102 Befragte). Trotz der zunehmenden Aufmerksamkeit, die der digitalen Sicherheit in Europa nach der Verabschiedung der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) zuteil wird, gab es bei der ersten Projektrecherche der Partner keine spezifischen Hinweise auf das Thema digitale Sicherheit für erwachsene Lernende im KKS. Obwohl die Menschen von der GDPR gehört haben, wissen sie nicht, wie sie diese in ihrer Arbeitspraxis anwenden können.

Darüber hinaus gaben laut DCM-Umfrage insgesamt 155 Befragte an, dass sie in den MOOC-Kursen gerne "Online-Ratschläge zum Schutz meines Geräts und digitaler Inhalte - Online-Sicherheit" sehen würden. Daher werden solche Bildungsmaterialien auf der Online-Plattform des Projekts bereitgestellt.

Darüber hinaus haben die Partner bei der Untersuchung des konzeptionellen Rahmens für digitale Kompetenzen für das KKS (IO1.1) verschiedene Berichte gefunden, die in den letzten Jahren veröffentlicht wurden und auf besorgniserregende Trends bei der psychischen Gesundheit von Kreativkünstlern durch die Nutzung sozialer Medien hinweisen. Mehrere Studien haben einen starken Zusammenhang zwischen sozialen Medien und einem erhöhten Risiko für Cybermobbing, Selbstabsorption, Verlustängste, Depressionen und Ängste sowie eventuelle Selbstmordgedanken aufgezeigt. Daher ist das DCM-Projektteam der Meinung, dass es für erwachsene Lernende im KKS ebenso wichtig ist, nicht nur zu wissen, wie sie sich am besten vor den Gefahren im digitalen Umfeld schützen können, sondern auch zu wissen, wie sie andere Menschen unterstützen können, wenn sie Mobbing, Süchte oder andere gesundheitliche Probleme im Zusammenhang mit der Nutzung sozialer Medien erleben. Daher werden in den MOOC-Kursen zusätzliche Informationen vermittelt.

Was schließlich den letzten Kompetenzbereich **Problemlösung** betrifft, so waren die am meisten benötigten Fähigkeiten für unsere Zielgruppe das "Lösen technischer Probleme" (161 Befragte) und die "kreative Nutzung digitaler Technologien" (136 Befragte). Technische Probleme zu lösen bedeutet für erwachsene Lernende, technische Probleme bei der Bedienung von Geräten und der Nutzung digitaler Umgebungen zu erkennen und zu lösen (von der Fehlersuche bis zur Lösung komplexerer Probleme). Je nach ihren eigenen Bedürfnissen sollten erwachsene Lernende wissen, wie sie technische Probleme bei der Bedienung von Geräten und der Nutzung digitaler Umgebungen erkennen und Lösungen dafür finden können. Darüber hinaus müssen sie Bedürfnisse erkennen, bewerten, auswählen und digitale Werkzeuge und mögliche technologische Lösungen zur Problemlösung einsetzen können.

Laut DigComp2.1 bedeutet die kreative Nutzung digitaler Technologien, digitale Werkzeuge und Technologien zu nutzen, um Wissen zu schaffen und Prozesse und Produkte zu innovieren. Sich individuell und kollektiv mit kognitiver Verarbeitung zu beschäftigen, um konzeptionelle Probleme und Problemsituationen in digitalen Umgebungen zu verstehen und zu lösen. Daher wird ein Online-Kurs zur Entwicklung



digitaler Problemlösungskompetenzen für erwachsene Lernende im KKS sowie Informationen über den kreativen Einsatz digitaler Technologien angeboten.

VI. Beste Methoden und Pädagogik zur Verbesserung der digitalen Kompetenzen erwachsener Lernender im KK Sektor

Für die Ausarbeitung des "Konzeptuellen Rahmens für digitale Kompetenzen für das KKS" (IO1.1) haben die DCM-Projektpartner die besten Methoden und Pädagogiken zur Erreichung besserer digitaler Kompetenzen für erwachsene Lernende im KKS sowie die Grundsätze der Erwachsenenbildung im Allgemeinen eingehend analysiert. Insbesondere werden wir auch sehen, was die Vorteile eines effektiven Online-Lernens für Erwachsene sind.

Pädagogik und Andragogik

Pädagogik ist die Theorie und Praxis des Lernens und wie dieser Prozess die soziale, politische und psychologische Entwicklung der Lernenden beeinflusst und von ihr beeinflusst wird. Pädagogik als akademische Disziplin ist die Untersuchung der Art und Weise, wie Wissen und Fähigkeiten in einem Bildungskontext vermittelt werden, und sie berücksichtigt die Interaktionen, die beim Lernen stattfinden. Pädagogik wird oft als der Akt des Lehrens beschrieben. Die Pädagogik, die von Pädagogen angewandt wird, prägt ihre Handlungen, Urteile und andere Unterrichtsstrategien, indem sie Lerntheorien, das Verständnis der Schüler und ihrer Bedürfnisse sowie die Hintergründe und Interessen der einzelnen Schüler berücksichtigt.

Das Lernen hört nicht auf, wenn wir die Schule verlassen. Viele Schülerinnen und Schüler werden später Hochschulen und Universitäten besuchen, aber auch hier hört die Lernreise nicht auf. Erwachsene lernen für den Rest ihres Lebens weiter - Wissen kann immer verbessert werden. Mit zunehmendem Alter lernen wir jedoch am besten auf andere Weise als in unserer Jugend. In den Worten von Malcolm Knowles, dem amerikanischen Pädagogen, der das System nach dem Tod des Deutschen Alexander Kapp weiterentwickelt hat, ist Andragogik die "Kunst und Wissenschaft" des Unterrichts und Lehrens von Erwachsenen. Wie gesagt, bezieht sich die Andragogik auf Methoden und Prinzipien, die in der Erwachsenenbildung eingesetzt werden.

Es gibt zwei Hauptauffassungen von "Andragogik":

1. die Wissenschaft vom Verständnis (Theorie) und der Unterstützung (Praxis) der lebenslangen Bildung von Erwachsenen



2. 2. in der Tradition von Malcolm Knowles, ein spezifischer theoretischer und praktischer Ansatz. Er basiert auf einer humanistischen Auffassung von selbstgesteuerten und autonomen Lernenden sowie von Lehrern als Lernförderern.

Knowles sammelte seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs Ideen für eine Theorie der Erwachsenenbildung, bis er den Begriff "Andragogik" kennen lernte. 1966 traf Knowles in Boston auf Dusan Savicevic. Savicevic war es, der den Begriff Andragogik mit Knowles teilte und erklärte, wie er im europäischen Kontext verwendet wurde. Im Jahr 1967 verwendete Knowles den Begriff "Andragogik", um seine Theorie der Erwachsenenbildung zu erklären. Nachdem er sich mit [Merriam-Webster](#) beraten hatte, korrigierte er die Schreibweise des Begriffs in "andragogy" und verwendete den Begriff weiterhin, um seine vielfältigen Ideen zur Erwachsenenbildung zu erläutern. Knowles' Theorie lässt sich mit sechs Annahmen über die Motivation des Lernens Erwachsener beschreiben:

- **Notwendigkeit zu wissen:** Für Erwachsene ist es von entscheidender Bedeutung zu wissen, warum es für sie notwendig ist, etwas zu lernen. Sich der Vorteile des Lernens bewusst zu sein, scheint in der Tat ein hoch motivierender Faktor zu sein, sowohl wenn diese Gründe mit einer Verbesserung der Lebensqualität zusammenhängen als auch wenn sie zu besseren Arbeitsleistungen führen.
- **Erfahrung:** Im Vergleich zu jüngeren Lernenden haben Erwachsene mehr Erfahrung, und in den meisten Fällen haben sie ihre eigene Identität aus diesem Hintergrund entwickelt. Dies bedeutet einerseits, dass die Erwachsenenschulung bessere Ergebnisse erzielen kann, wenn sie auf früheren Kenntnissen und Kompetenzen aufbaut und die Programme in Bezug auf Strategien und Modalitäten angepasst sind. Andererseits kann Erfahrung zu mentaler Starrheit führen: Daher wird die Anpassung der Programme an die tatsächlichen Bedürfnisse der Lernenden noch wichtiger.
- **Selbstkonzept:** Mit zunehmendem Alter erlangen die Lernenden ein größeres Selbstbewusstsein und gehen von der Abhängigkeit - die für Kinder typisch ist - zu immer größerer Autonomie über. In Ausbildungssituationen ist es daher entscheidend, dass der Erwachsene diese Unabhängigkeit wahrnimmt und in der Lage ist, Entscheidungen in Bezug auf den Lernprozess zu treffen.
- **Bereitschaft:** Wie bereits erwähnt, muss das Lernen Erwachsener mit bedingten Bedürfnissen verbunden sein: Motivation entsteht aus dem Bewusstsein, dass die erworbenen Informationen nützlich sind, um alltägliche Probleme zu lösen, sowohl im privaten als auch im beruflichen Bereich.
- **Problemorientierung:** Die Erwachsenenbildung sollte sich nicht auf die Inhalte selbst konzentrieren, sondern auf deren praktischen Nutzen. Dabei ist es von grundlegender Bedeutung, Kompetenzen, Wissen und Fähigkeiten in dieser Perspektive darzustellen, damit ein Erwachsener eher bereit ist zu lernen.



- **Intrinsische Motivation:** Der letzte Grundsatz der Andragogik betrifft die Motivation zum Lernen. Speziell für Erwachsene ist erwiesen, dass intrinsische Motivation in jedem Fall stärker ist als externe Motivation, wie Preise und Anreize. Dies steht im Zusammenhang mit der Selbstbestimmung (Deci und Ryan, 1985): Nach dieser Theorie werden Menschen durch angeborene Bedürfnisse, Kompetenz, Autonomie und Verbundenheit dazu gebracht, sich zu verändern und zu wachsen. Unter Ausnutzung dieser Mechanismen kann der Pädagoge daher als Vermittler fungieren und die Person sich selbst motivieren lassen.
- Erwachsenenbildung bezieht sich auf die allgemeine und berufliche Bildung, die von erwachsenen Lernenden absolviert wird. Es ist der Prozess, durch den Erwachsene formell oder informell Wissen, Kompetenzen und Fähigkeiten erwerben. Der Schwerpunkt liegt auf dem Lernen, das für die unmittelbare Anwendung relevant ist, und auf den Lernenden, die in der Regel im College-Alter oder älter sind und ihre eigene Entwicklung selbst steuern können.

Das Lernen Erwachsener basiert auf dem Verstehen, der Organisation und der Synthese von Wissen und nicht auf dem Auswendiglernen. Es gibt sieben Prinzipien der Erwachsenenbildung:⁴:

- **Erwachsene müssen lernen wollen** - Sie lernen nur dann effektiv, wenn sie die Freiheit haben, ihr eigenes Lernen zu steuern, und wenn sie eine starke innere und begeisterte Motivation haben, eine neue Fähigkeit zu entwickeln oder sich eine bestimmte Art von Wissen anzueignen; dies hält das Lernen aufrecht.
- **Erwachsene lernen nur das, was sie glauben, lernen zu müssen** - Erwachsene gehen praktisch an das Lernen heran; sie wollen wissen: "Wie wird mir das jetzt helfen? - Ist es relevant (Inhalt, Verbindung und Anwendung) und entspricht es meinen angestrebten Zielen?"
- **Erwachsene lernen durch Handeln** - Jugendliche lernen durch Handeln, aber Erwachsene lernen durch aktives Üben und Mitmachen. Dies hilft bei der Integration der einzelnen Fähigkeiten in ein kohärentes Ganzes.
- **Beim Lernen Erwachsener liegt der Schwerpunkt auf der Problemlösung** - Jugendliche neigen dazu, Fähigkeiten sequentiell zu erlernen. Erwachsene neigen dazu, mit einem Problem zu beginnen und dann an einer Lösung zu arbeiten. Eine sinnvolle Beschäftigung, wie z. B. das Stellen und Beantworten realistischer Fragen und Probleme, ist für tiefergehendes Lernen notwendig. Dies führt zu einer ausgefeilteren, länger anhaltenden und stärkeren Repräsentation des Wissens (Craik & Lockhart, 1972).
- **Erfahrung beeinflusst das Lernen von Erwachsenen** - Erwachsene haben mehr Erfahrung als Jugendliche. Dies kann sowohl ein Vorteil als auch eine Belastung sein, denn wenn das Vorwissen ungenau, unvollständig oder naiv ist, kann es die

⁴ <http://www.literacy.ca/professionals/professional-development-2/principles-of-adult-learning/>



Integration der eingehenden Informationen beeinträchtigen oder verzerren (Clement, 1982; National Research Council, 2000).

- **Erwachsene lernen am besten in einer informellen Situation** - Jugendliche müssen einem Lehrplan folgen. Erwachsene lernen oft, indem sie Verantwortung für den Wert und die Notwendigkeit der Inhalte übernehmen, die sie verstehen müssen, und für die besonderen Ziele, die sie damit erreichen. In einer einladenden, kooperativen und vernetzten Umgebung als aktiver Teilnehmer am Lernprozess zu sein, macht ihn effizient.
- **Erwachsene wollen Beratung und Berücksichtigung als gleichberechtigte Partner in dem Prozess** - Erwachsene wollen Informationen, die ihnen helfen, ihre Situation zu verbessern. Sie wollen nicht, dass man ihnen sagt, was sie tun sollen, und sie bewerten, was ihnen hilft und was ihnen nicht hilft. Sie wollen Optionen auswählen, die auf ihren individuellen Bedürfnissen und der sinnvollen Wirkung eines Lerneinsatzes basieren. Die Sozialisierung ist bei Erwachsenen wichtiger.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich die Andragogik auf die in der Erwachsenenbildung verwendeten Methoden und Ansätze bezieht und auf Selbstverwirklichung, Erfahrungserwerb und Problemlösung ausgerichtet ist. Im Gegensatz dazu ist die Pädagogik eine Bildungsmethode, bei der der Lernende in Bezug auf Anleitung, Bewertung und Wissenserwerb vom Lehrer abhängig ist. Der Unterschied zwischen Pädagogik und Andragogik:

Pädagogisch	Andragogisch
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Lernende ist von der Lehrkraft abhängig. Der Lehrer ist derjenige, der die Fortschritte bewertet und die volle Verantwortung für den Lehrstoff und dessen Wirksamkeit übernimmt. ▪ Der Lernende kommt mit wenig Lebenserfahrung an den Tisch. Kindliches Lernen kommt mit einer leeren Tafel daher, und der Erzieher ist eine der einflussreichsten Figuren, da Gleichaltrige wahrscheinlich den gleichen Mangel an Erfahrung haben. ▪ Die Lernenden kommen weiter, wenn sie die erforderlichen Schritte abgeschlossen haben. Den Kindern wird gesagt, was sie tun müssen, um ein Thema zu beherrschen, damit sie zum nächsten Thema übergehen können. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Lernende ist auf sich selbst angewiesen. Die Methode erfordert Selbsteinschätzung und Selbststeuerung, und der Lernende übernimmt die Verantwortung für den Prozess. ▪ Der Lernende nutzt seine Lebenserfahrung als Grundlage. Lehrende bauen auf vorhandenem Wissen auf und verlangen Verständnis für unterschiedliche Hintergründe. Erwachsene lernen von der Lehrkraft, aber auch voneinander. ▪ Das Lernen wird durch eine beliebige Anzahl von Lebenserfahrungen ausgelöst und nicht unbedingt von einem bestimmten Ausbilder geleitet. Die Lernenden dringen nicht zu einem



<ul style="list-style-type: none"> ▪ Das Lernen wird von einem Ausbilder vorgegeben und in eine logisch sinnvolle Reihenfolge gebracht. Die Themen werden in inhaltliche Einheiten unterteilt. ▪ Die Lernenden werden durch externe Quellen, wie Eltern und Lehrer, motiviert. Das Thema wird mit einer bestandenen oder nicht bestandenen Note abgeschlossen. 	<p>anderen Thema vor, sondern füllen Wissenslücken nach Bedarf.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Das Lernen wird durch sich selbst bestimmt. Die Lernenden sehen ein Problem oder eine Wissenslücke und organisieren Themen rund um Lösungen für das Leben/den Beruf. ▪ Die Lernenden werden durch intrinsische Faktoren motiviert: Selbstwertgefühl, Lebensqualität, Problemlösung und das Streben nach Anerkennung. Themen werden durch Beherrschung abgeschlossen.
--	---

Online-Lernen

Online-Lernen ist heute eine beliebte Form des Fernunterrichts. Online-Lernen ist Bildung, die über das Internet stattfindet. Es wird oft als "E-Learning" und andere Begriffe bezeichnet. Online-Lernen ist jedoch nur eine Form des "Fernunterrichts" - der Oberbegriff für jedes Lernen, das über eine Distanz und nicht in einem traditionellen Klassenzimmer stattfindet. Es gibt verschiedene Techniken zur Umsetzung eines effektiven Online-Lernens:

- **Blend-Lernen** - Blend-Lernen ist eine wirksame Strategie, um das Wissen der eigenen Experten ganz gezielt zu nutzen. Bei dieser Strategie erhalten erwachsene Lernende einen Teil ihres Kurses in Echtzeit entweder in einem Klassenzimmer oder über ein Live-Fernlernportal, und einen Teil ihres Kurses über ein asynchrones Kursmodell über ein LMS (typischerweise über Lernobjekte, Diskussionsforen und Online-Assessments).
- **Interaktive, tutorielle Schulung** - Dies ist die typischste Schulungsmethode. In einer hochgradig interaktiven Umgebung können grundlegende und fortgeschrittene Fertigkeiten und Kenntnisse auf effektive Weise vermittelt werden, die während der Präsentation der Schulungsmaterialien bewertet und nachverfolgt werden können.
- **Simulationsgestützte Ausbildung** - Simulationsgestützte Ausbildung ermöglicht es den Benutzern, die Bedienung teurer Maschinen oder die Arbeit mit komplexer Computersoftware in einer sicheren und einfach zu handhabenden Umgebung zu erlernen. Sie bietet den Endnutzern eine Methode zum Experimentieren und Lernen in einer Umgebung, in der ein Fehler keine schwerwiegenden oder gefährlichen Folgen hat - und das bei gleichzeitiger Verfolgung ihrer Leistung und Vermittlung von Best Practices.
- **Fallbasiertes Training** - Fallbasiertes Lernen ist eine hervorragende Methode zur Schulung von Benutzern, bei der reale Fallstudien verwendet werden, die die



Lernenden während des Kurses durcharbeiten. Dies bietet den Lernenden eine Erfahrung im Kurs, die den Herausforderungen, mit denen sie am Arbeitsplatz konfrontiert werden, ähnlich ist. Fallbasiertes Lernen zwingt die Lernenden dazu, ihre Entscheidungen in einer Umgebung zu analysieren, die ihnen Feedback gibt, das ihnen hilft, den nächsten Schritt in der Lernumgebung zu machen.

- **Problemorientiertes Training** - Problemorientiertes Training betont das Lernen als einen Prozess, der Problemlösung und kritisches Denken in situativen Kontexten beinhaltet. Sie bietet die Möglichkeit, umfassendere Lernziele anzustreben, die sich auf die Vorbereitung der Arbeitnehmer auf eine aktive und verantwortungsvolle Rolle an ihrem Arbeitsplatz konzentrieren. Die Lernenden sammeln Erfahrungen bei der Bewältigung realistischer Probleme, und der Schwerpunkt liegt auf der Nutzung von Kommunikation, Kooperation und Ressourcen, um Ideen zu formulieren und Argumentationsfähigkeiten zu entwickeln, während sie sich mit realen Problemen am Arbeitsplatz auseinandersetzen.

Um den besten E-Learning-Kurs und die beste Erfahrung für erwachsene Lernende zu entwerfen, ist es am besten, das ADDIE-Modell zu verwenden, das aus fünf Phasen besteht: Analyse, Design, Entwicklung, Implementierung und Bewertung. Bei der Kursgestaltung ist es wichtig, herauszufinden, welche Art von Lerninhalten am besten geeignet ist. Es gibt viele Arten von Inhalten, die auf E-Learning ausgerichtet sind:

- **Lernerzentrierte Inhalte** - Der eLearning-Lehrplan sollte relevant und spezifisch für die Bedürfnisse, Rollen und Verantwortlichkeiten der Lernenden im Berufsleben sein. Diese Art von Inhalten wie Fähigkeiten, Wissen und alle Arten von Lernmedien werden bereitgestellt, um den Schwerpunkt auf den Lernenden zu legen.
- **Fesselnder Inhalt** - Lehrmethoden und -techniken sollten kreativ eingesetzt werden, um eine fesselnde und motivierende Lernerfahrung zu entwickeln. Dies hängt von der Entwicklung eines Storyboards ab, das auf einer sehr fesselnden Art von Lernprogrammen basieren muss.
- **Interaktive Inhalte** - Häufige Interaktion mit dem Lernenden ist erforderlich, um die Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten und das Lernen zu fördern. Das szenariobasierte Lernen ist ein gutes Beispiel für diese Art von Lernmedien.
- **Personalisierung** - Kurse zum Selbststudium sollten an die Interessen und Bedürfnisse der Lernenden angepasst werden können; bei Kursen unter Anleitung sollten Tutoren und Moderatoren die Fortschritte und Leistungen der Lernenden individuell verfolgen können.

Darüber hinaus ist ein entscheidender Aspekt eines wirksamen E-Learnings, dass es sein Publikum respektiert und dessen Zeit gut nutzt. Schließlich wird die Wirksamkeit von E-Learning daran gemessen, ob es einen Unterschied im Verhalten oder in den Leistungsgewohnheiten einer Person bewirkt. Effektives E-Learning-Design berücksichtigt moderne Lerntrends und geht auf die Bedürfnisse und Gewohnheiten der



Endnutzer ein. Nein danke! Die Effektivität von E-Learning beruht auf Lösungen, die ansprechend, relevant und personalisiert sind. Erfolgreiches E-Learning konzentriert sich auf spezifische Hilfen und Maßnahmen, die der Einzelne ergreifen muss, um sich zu verbessern. Es bietet spezifische Hilfe in den Momenten, in denen sie gebraucht wird, und/oder bietet eine gezielte Lernerfahrung, die auf die Zielgruppe und ihre Profile zugeschnitten ist.

Um erwachsene Lernende anzusprechen, müssen E-Learning-Kurse nützlich sein - allein die Tatsache, dass etwas für jemanden nützlich ist, gibt ihm eine intrinsische Motivation, es zu nutzen. E-Learning-Kurse sollten eine emotionale Bindung haben - eine emotionale Bindung an den Inhalt durch immersive Lernerfahrungen, großartiges Storytelling usw., die sowohl das Herz als auch den Kopf ansprechen. Auch die Teilnahme ist wichtig - Nachdenken, Ausprobieren, Üben, Scheitern, Diskutieren, Tun. Aktives Lernen und Üben sind die Bausteine für effektives oder "klebriges" Lernen. Sie verpflichten durch Beteiligung. Engagement ist nicht dasselbe wie das Klicken oder die Interaktion mit einem Bildschirm.

Im Rahmen der "Europäischen und nationalen Forschung zur Validierung digitaler Kompetenzen" (IO1.2) haben die Projektpartner analysiert, welche Schulungsmethoden für erwachsene Lernende im KKS am besten geeignet sind, und insbesondere, wie sie die Online-Kurse vom Typ MOOC wahrnehmen.

Die Ergebnisse haben gezeigt, dass "E-Learning-Kurse (z. B. MOOCs)" die bevorzugte Methode für die Durchführung von Schulungen ist (208 Befragte), gefolgt von "virtuellen Streaming-Diensten (93 Befragte) und "persönlichem Lernen mit einem Experten auf dem Gebiet" (88 Befragte).

Obwohl die Befragten MOOC-Kurse für das Lernen geeignet fanden, gaben insgesamt 297 von ihnen an, dass sie noch nie von solchen Kursen für erwachsene Lernende im KKS in ihren Ländern gehört hätten. Anschließend wurden die Befragten gefragt, ob sie die Möglichkeit hätten, an solchen Kursen teilzunehmen, und 238 von ihnen gaben an, dass sie daran interessiert wären.

Abgesehen von der Art der Themen, die in die MOOC-Kurse aufgenommen werden sollten und die bereits in diesem Dokument erwähnt wurden, wurden die Teilnehmer auch gefragt, welche zusätzlichen Materialien sie gerne sehen würden. Das Ergebnis zeigt, dass 228 von ihnen ein Quiz nach jeder E-Learning-Einheit bevorzugen würden, gefolgt von Videos zu den besprochenen Themen.

Was die Quizfragen betrifft, so ist das DCM-Projektteam ebenfalls der Meinung, dass sie den Nutzern helfen können, durch Übung zu lernen, da die Quizfragen es ihnen ermöglichen, an die zuvor gelernten Informationen zu denken und sich während des Quiz an sie zu erinnern. Bereits bei der Entwicklung der Projektanwendung und dieses spezifischen Projektergebnisses dachten wir, dass das Quiz ein geeignetes Element des DCM E-Learning-Programms sein würde.



Verschiedenen Untersuchungen zufolge können die Nutzer durch das Üben von Quizfragen kritisch denken und sich innovatives Lernen zur Gewohnheit machen. Die Quizze integrieren den Spielmechanismus in den Lernprozess und helfen den Nutzern, die schwächeren Bereiche mit sofortigem Feedback zu verstehen. Quizze werden auch als interaktive Plattform gesehen, auf der die BenutzerInnen Wissen erwerben und Motivation aufbauen können, und Quizze können ihnen helfen, sich an das Gelernte zu erinnern.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Kultur- und Kreativsektor im Wandel begriffen ist. Die Digitalisierung verändert unser kulturelles Erleben, nicht nur in Bezug auf den Zugang zu neuen Technologien, die Produktion und die Verbreitung, sondern auch in Bezug auf die Beteiligung und das Schaffen sowie das Lernen und die Teilhabe an einer Wissensgesellschaft. Für erwachsene Lernende sind die besten Lernmethoden ansprechende, personalisierte und interaktive E-Learning-Kurse, die ihnen helfen, die grundlegenden Fähigkeiten zu erlernen und ihre digitalen Kompetenzen weiterzuentwickeln, um sie im Kultur- und Kreativsektor einzusetzen. Daher wird das DCM-Projektteam sein Bestes geben, um geeignete MOOC-Kurse zu entwickeln, die die digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen erwachsener Lernender im KKS fördern und das Risiko der digitalen Ausgrenzung verringern können.

VII. Schlussfolgerung

Das folgende Dokument "Digitale Kompetenzen für KKS-Leitlinien" umreißt den theoretischen Rahmen, der für die Entwicklung der DCM-MOOC-Kurse verwendet wird, und integriert die Ergebnisse der vom Partnerkonsortium in IO1.1 und IO1.2 durchgeführten Forschung, nämlich den "Konzeptuellen Rahmen für digitale Kompetenzen für KKS" und die "Europäische und nationale Forschung zur Validierung digitaler Kompetenzen".

Das Dokument enthält Richtlinien für die Förderung der digitalen Kompetenz von erwachsenen Lernenden mit geringen digitalen Kenntnissen, die im KKS arbeiten oder arbeiten wollen. Insbesondere werden die in diesem Dokument beschriebenen Ergebnisse im Rahmen des Digital Creative Minds-Projekts für die Implementierung und Evaluierung von Online-Pfaden durch den DCM MOOC verwendet, ein innovatives Erwachsenenbildungsprogramm, das in Englisch und allen Partnersprachen (Bulgarisch, Estnisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch) als Open Education Resource (OER) verfügbar und für Erwachsene mit begrenzten digitalen Fähigkeiten zugänglich ist. Durch die Förderung ihrer Weiterentwicklung werden die MOOC-Kurse nicht nur ihre digitalen Fähigkeiten verbessern, sondern auch die Erfolgsquote von erwachsenen Lernenden im KKS aus benachteiligten sozioökonomischen Schichten erhöhen (die einen besseren Zugang zu Know-how haben können).

Ende

