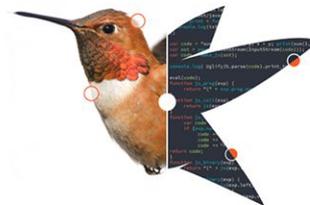


Learning Design und Web Development

Für Wirtschaft und Bildung



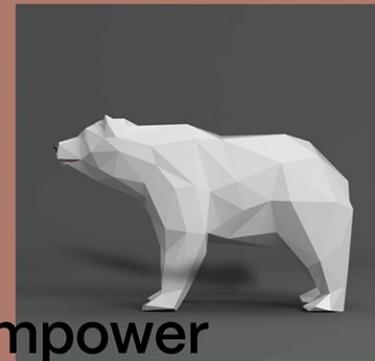
develop

Webdevelopment & Design, Integration,
Moodle & Typo3



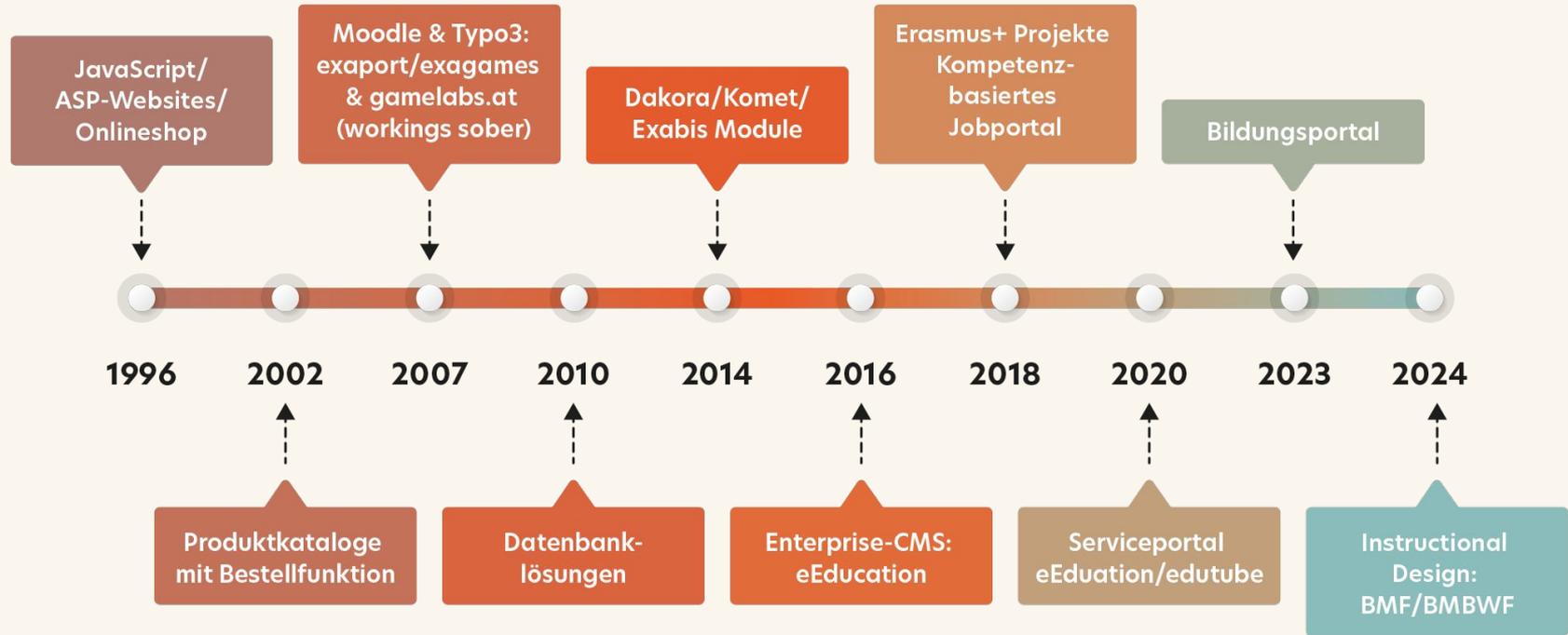
educate

Individualisierung, Selbststeuerung,
kompetenzbasierter Unterricht



empower

Kompetenzentwicklung, Assessments,
Kompetenzmanagement, Online Training





KOMET

Kompetenzselbstbewertungstool

Komet HUB



DIGGR+
ePortfolio



DAKORA+
Learning paths

Apps: Diggr+ & Dakora+



Erasmus+

Erasmus+ Projekte



Instructional Design

Lernen & Entwicklungs- Prozess



KOMET Selbsteinschätzungen



1. Selbst- einschätzung

Beim kompetenzbasierten Lernen spielt die Selbsteinschätzung eine wesentliche Rolle:

- zur Evaluation des eigenen Fortschritts
- zur Festigung von Wissen und Kompetenzen
- in eigenem Tempo

KOMET Selbsteinschätzungen



1. Selbst- einschätzung

Das Konzept kann in unterschiedlichen Bereichen verwendet werden:



Bildung - Lernende können Ihre Fertigkeiten in einem speziellen Bereich einschätzen, Trainer:innen können Kompetenzen bestätigen;



Wirtschaft - Kompetenzen von Mitarbeiter:innen können gemessen werden;



Organisational - Qualitätskriterien können überprüft werden



Individuell - Besonders zu überfachlichen Kompetenzen (Digitale,...) können Einschätzungen und Handlungsempfehlungen anonym abgerufen werden



KOMET

Kompetenzselbstbewertungstool



1. Selbst- einschätzung

- Eine Anzahl von themenspezifischen Fragen bzw. Aussagen, bei der Anwender:innen eine Selbsteinschätzung vornehmen können.
- Basierend auf Kompetenzrastern und Fragebögen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen
- Feedback und Materialien/Übungen zur Vertiefung von Wissen und Kompetenzen



KOMET

Kompetenzselbstbewertungstool

LifeComp
LifeComp - European Framework for Personal, Social and Learning to Learn Key Competence

Self-regulation - Awareness and management of emotions, thoughts and behaviour	✓
Flexibility - Ability to manage transitions and uncertainty, and to face challenges	✓
Wellbeing - Pursuit of life satisfaction, care of physical, mental and social health, and adoption of a sustainable lifestyle	
Empathy - The understanding of another person's emotions, experiences and values, and the provision of appropriate responses	✓
Communication - Use of relevant communication strategies, domain-specific codes and tools, depending on the context and content	✓
Collaboration - Engagement in group activity and teamwork acknowledging and respecting others	✓
Growth mindset - Belief in one's and others' potential to continuously learn and progress	✓

14:47 97%

KOMET
Kompetenzselbstbewertungstool

Vielen Dank für Ihre Teilnahme!

Gesamtergebnisse

47%

Sie haben 47% der Kompetenzen erreicht.
Sie haben bereits einige Fähigkeiten und wenden davon profitieren, mehr zu lernen. Machen Sie weiter so!

Empfehlungen



2. Lernmaterialien

Individualisierte Lernmaterialien



PDF-Dokumente, Bilder, Audio



Kleine Lernobjekte (Micro-Learning)



Gesamte Kurse

Konfigurierbar innerhalb des Selbsteinschätzungs-Tools:

→ comet.edustandards.org



KOMET

Kompetenzmanagement-Hub

KOMET: Ihr Kompetenzmanagement-Hub

Entwickeln Sie Kompetenzrahmen:

Definieren Sie klare Lernwege für Einzelpersonen und Organisationen.

Gestalten Sie ansprechende Bewertungen:

Bewerten Sie die Beherrschung von Fähigkeiten mit anpassbaren Fragebögen.

Optimieren Sie Lernen und Entwicklung:

Verwalten Sie Lernreisen und verfolgen Sie den Fortschritt effektiv.



COMET

Competence grid entry tool

Kompetenzrastererfassungstool



COMET

Competence assessment tool

Kompetenzselbstbewertungstool



COMET

Digitalization concept

Digitalisierungskonzept

GTN - Solutions

HR Abteilung

Kompetenzen	15	i
Ausbildungsstationen	-	i
Dokumente	+	i
Verantwortlicher	0	i
Unit Member	0	i



Software Development

Kompetenzen	12	i
Ausbildungsstationen	✓	i
Dokumente	+	i
Verantwortlicher	0	i
Unit Member	0	i



Kompetenzentwicklung



3. Kompetenzentwicklung

- Lernumgebung
- Integrierte Kompetenzraster
- Kompetenznachweise durch User
- ePortfolio-Arbeit
- Monitoring, Evaluation, Feedback
- Lernmaterialien innerhalb der App



DIGGR+
ePortfolio



DIGGR+

ePortfolio

The image displays the DIGGR+ ePortfolio interface on both desktop and mobile devices. The desktop view shows a user profile for 'Andreas Riepl' with a list of students and a grid of tasks. The mobile view shows a detailed task profile for 'Marie Schanleben'.

Desktop View:

- Header:** Andreas Riepl (Lehrkraft)
- Navigation:** Abgaben, Kompetenzprofile, Aufgaben bearbeiten
- Abgaben (Tasks):** A list of students including Leon Su001, Marie Su502, Paolo Su503, Janine Su504, Cem Su505, Ilkay Su506, Sarah Su507, LUISA Su508, Aiche Su509, and Mia Su510.
- Kompetenzbereich:** Filter buttons for 'Neue Aufgaben', 'In Arbeit', 'Abgegeben', 'Abgeschlossen', 'Aufgaben', and 'Beiträge von Schüler*innen'.
- Task Cards:** Two cards for 'Museumsbesuch' (Information and Knowledge) for classes 5 and 6, one 'In Arbeit' and one 'Abgegeben'.
- Bottom Bar:** Schüler*innen zum Kurs einladen

Mobile View (Marie Schanleben):

- Header:** Marie Schanleben, Kompetenzraster Medienbildung 5/6 (überfachlich)
- Fortschritt (Progress):** 2 von 10 Aufgaben gelöst, 15 von 25 Kompetenzen erreicht.
- Kompetenzen:** Grund/Erweiterungskompetenzen
- Kompetenzraster Medienbildung für die Sekundarstufe I (Klasse 5 und 6) (3/25):**
 - Information und Wissen (2/5):**
 - Ich kann mit einer Suchmaschine im Internet finden, was ich suche. Wenn ich im ersten Anlauf nicht fündig werde, kann ich verschiedene Möglichkeiten an mein Ziel zu kommen (indem ich den Satz anders formuliere, einen anderen Suchbegriff oder eine andere Suchmaschine nutze).
 - Ich kann verschiedene Quellen aus dem Internet zur Informationsbeschaffung nutzen und einschätzen, ob eine Internetseite glaubwürdig und geeignet ist. Ich kann die Informationen, die



Kompetenzentwicklung



3. Kompetenz
entwicklung

- Unterstützung der Individualisierung
- Lernpfade basierend auf Selbsteinschätzung
- Verteilen von Lernmaterialien – Monitoring, Evaluation, Feedback
- Kompetenzbasiertes Lernen
- Demo Plattform:
- denkebildung.eu/moodle/local/exademo



DAKORA+
Learning paths



Dakora+

Learning paths

The image displays two views of the Dakora+ application. On the left is a mobile interface for task management, and on the right is a desktop interface for a learning plan calendar.

Mobile Interface (Aufgaben):

- Header: Aufgaben
- Section: Alle Schülerinnen (Teste diggrr+ nochmal)
- Competency Area: Kompetenzbereich: 1
- Status: Alle (selected), Neu, In Arbeit, Abgegeben
- Actions: Abgeschlossen, Lernaufgaben, Aufgaben, Beiträge von Schüler:innen
- Search: Suchen
- Task Title: ENGLISCH SEK I (BP 2014) 5/6
- Status: In Arbeit
- Task Content: Test
- Details: ENGLISCH SEK I (BP 2014) 5/6 / Ich kann verstehen, was ich höre und sehe.
- Author: Schüler 1
- Date: 31.1.2024
- Bottom Bar: Abgeschlossen

Desktop Interface (Lernplan):

- Header: Lehkraft 1 (Lehrkraft), Schüler 1 Lernplan
- Calendar: Juli 08 - 12
- Grid Content:
 - 08:00-08:45: A Day at sea world (08 Mo)
 - 08:45-09:30: (Wolke Verena Aufgaben) (09 Di)
 - 09:45-10:30: (Wolke Verena Aufgaben) (11 Do)
 - 10:30-11:15: Test (08 Mo)
 - 11:30-12:15: (Wolke Verena Abgabeform) (11 Do)
 - 12:15-13:00: Test (08 Mo)
 - 14:00-14:45: Test (08 Mo)
 - 14:45-15:30: Test (08 Mo)
 - 15:35-16:20: Test (08 Mo)
 - 16:20-17:05: Test (08 Mo)
- Right Panel: Planungsspeicher Lernpfade, Schüler 1 Planungsspeicher



Instructional Design

für Firmen, Vereine, Bildungsinstitutionen

Unser Konzept:



Storytelling-Kontext



Kompetenzentwicklung



Interaktives, aktives Lernen



Individualisierung



Ausrichtung auf Organisations-
-Strategie



Fokus auf Lösungen

Instructional Design



Recherche

Sichtung von Materialien und Recherche für Kursinhalten und Identifikation von Lernzielen.



Ideenfindung

Game-Based-Learning?
Zielgruppenspezifika?
Moderierte oder Blended-Learning-Lösungen? --> Konzepterstellung für Kurse.



Entwicklung

Entwicklung der Kurse in iterativen Schritten



Prototyping

prototypische Kurselemente werden erstellt und präsentiert



Feedback und Testen

Testungen, Kundenfeedback und Workshops



Instructional Design

Beispiele

 Bundesministerium
Finanzen

Finanzbildung für
Jugendliche



digi.komp



Alive



A learning
community in the
metaverse for media
and
information literacy
of adults



Methodologisches
Framework für Medien-
und Informationsbildung



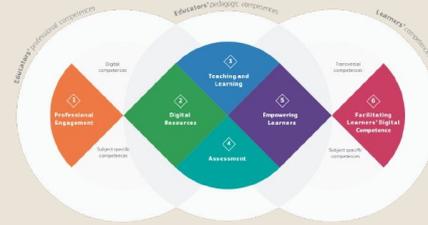
Selbsteinschätzungs-Tool für
Digitale Kompetenzen für
Ältere



Immersive
Lernmöglichkeiten



Competences for Universities using Technology in education and Institutional Empowerment



- Integration von Technologie im Bildungsbereich: catalogue of actions
- Unterstützung von Organisationen bei der Planung von Digitalisierungs-Strategien
- Basis DigCompEdu
- Zielgruppe: Studierende und Vortragende über Co-Creation
- Einbeziehung des Managements (Awareness Raising)

GTN Solutions

so intuitiv, schnell,
wachsam & clever
wie ein Fuchs auf Espresso!

