



Institut für Medien- und
Kompetenzforschung

Befragung im Rahmen des Förderprojekts „Mediencommunity 2.0“ zum Thema IT- und Medienkompetenz in Förderprojekten des BMBF

Interviewleitfaden für telefonische Expertenbefragung:

Vertreter von BMBF-Projekten „Neue Medien in der beruflichen Bildung“

Einführung:

Das MMB-Institut für Medien- und Kompetenzforschung erstellt zurzeit eine fundierte Bestandsaufnahme, welche Aspekte zur digitalen **IT- und Medienkompetenz** in den Projekten des Programms „Neue Medien in der beruflichen Bildung“ des BMBF bereits enthalten sind und wie die Projektpartner mit diesem Thema in ihrem Projekt umgegangen sind.

IT- und Medienkompetenz bedeutet für uns den souveränen Umgang mit Presse, Hörfunk, Fernsehen sowie internetbasierten Medien und Computersoftware.

Für dieses Teilprojekt befragt das MMB-Institut die Konsortialführer jedes laufenden bzw. abgeschlossenen Projekts sowie deren Projektpartner, die einen direkten Kontakt zur Zielgruppe des Lernangebots haben.

Teil A: Statistik

BMBF-Projekt:

Interviewpartner:

Funktion:

Unternehmen / Institution:

Geschäftsfelder / Schwerpunkte:

Teil B: Zielgruppe und Rolle der IT- und Medienkompetenz		
---	--	--

1a	Wir haben die Zielgruppe _____ als die von Ihrem Projekt anvisierte Zielgruppe erfasst. Liegen wir damit richtig?	<input type="checkbox"/> Ja, das ist richtig <input type="checkbox"/> Nein, die Kernzielgruppe ist _____
1b	Könnten Sie diese Kernzielgruppe noch näher charakterisieren (u.a. durch Beruf, Bildungsgrad oder andere Merkmale)?	
1c	Und haben Sie diese Zielgruppe erreicht oder sind die Nutzer Ihrer Angebote andere Personengruppen?	<input type="checkbox"/> Ja, erreicht <i>[Weiter mit Frage 2a.]</i> <input type="checkbox"/> Nein, andere Gruppen
1d	Könnten Sie diese anderen Personengruppen noch näher charakterisieren (u.a. durch Beruf, Bildungsgrad oder andere Merkmale)?	
2a	Ganz allgemein: Spielt IT- und Medienkompetenz in Ihrem Projekt eine Rolle?	<input type="checkbox"/> Ja, spielt eine Rolle <input type="checkbox"/> Nein, spielt keine Rolle <i>[Weiter mit Frage 3.]</i>
2b	Welche Zielgruppen sind hierbei involviert, wessen IT- und Medienkompetenz soll verbessert/trainiert werden?	
2c	In welcher Projektphase wurde das Thema IT- und Medienkompetenz zum ersten Mal berücksichtigt?	<input type="checkbox"/> Projektplanung, Konzeptionsphase <input type="checkbox"/> Durchführung des Projekts <input type="checkbox"/> Verwertungsphase, Wirkbetrieb
2d	Bitte nennen Sie uns Ihre wichtigsten Anforderungen an die IT- und Medienkompetenz der Kernzielgruppe(n) Ihres Projekts. Können Sie das in wenigen Sätzen skizzieren, eventuell auch mit konkreten Beispielen?	

3	Mit Blick in die Zukunft: Wie schätzen Sie die künftigen IT- und Medienentwicklungen für Ihre Kernzielgruppe ein?
4	Welche Anforderungen an die zukünftige IT- und Medienkompetenz sind daraus zu erwarten? Und welchen Beitrag muss die schulische und berufliche Ausbildung dazu leisten?
5	Wenn Sie gefragt werden, wie man IT- und Medienkompetenz erfassen und vergleichbar machen kann, was würden Sie vorschlagen?
6	Einmal abgesehen von dem bisher Besprochenen – gibt es noch grundsätzliche Aspekte zum Thema IT- und Medienkompetenz in Ihrem Projekt, die Sie ansprechen möchten?

Vielen Dank, jetzt können wir Ihr Projekt in Bezug auf das Thema besser einordnen.

Wir haben nun eine große Bitte:

Für unsere Bestandsaufnahme benötigen wir noch weitere, tiefer gehende Informationen aus den Projekten. Unter dem Link, den wir Ihnen per E-Mail schicken, finden Sie einen Online-Fragebogen, den Sie zu einem Zeitpunkt Ihrer Wahl selbst ausfüllen können – möglichst innerhalb der kommenden 7 Tage.

Dann dürfen wir uns jetzt herzlich für das Interview bedanken und freuen uns auf Ihren Online-Fragebogen. Für Rückfragen stehen wir Ihnen selbstverständlich jederzeit zur Verfügung.

E-Mail-Adresse für den Versand des Links und der Projektergebnisse:

Online-Befragung "Medienkompetenz in Förderprojekten des BMBF"

Vielen Dank, dass Sie sich für diesen Online-Fragebogen etwas Zeit nehmen

Das MMB-Institut für Medien- und Kompetenzforschung erstellt zurzeit eine fundierte Bestandsaufnahme, welche Aspekte zur digitalen IT- und Medienkompetenz in den Projekten des Programms "Neue Medien in der beruflichen Bildung" des BMBF bereits enthalten sind und wie die Projektpartner mit diesem Thema in ihrem Projekt umgegangen sind.

Für dieses Teilprojekt befragt das MMB-Institut die Konsortialführer jedes laufenden bzw. abgeschlossenen Projekts sowie deren Projektpartner, die einen direkten Kontakt zur Zielgruppe des Lernangebots haben.

Sie waren bereits so freundlich, uns ein telefonisches Interview zu geben. Wir würden uns freuen, wenn Sie dieses Interview durch das Ausfüllen des folgenden Online-Fragebogens komplettieren könnten (Dauer: +/- 15 Minuten). Wir bedanken uns schon jetzt recht herzlich für Ihre Unterstützung.

MMB-Institut für Medien- und Kompetenzforschung
Folkwangstr. 1
45128 Essen
Telefon: 0201 / 720 27 0
Telefax: 0201 / 720 27 29
E-Mail: info@mmb-institut.de
Internet: www.mmb-institut.de

Ihr Projekt und Ihre Funktionen

Wie lautet der Titel Ihres Projekts?

[Kurzform genügt]

Welche Funktionen übernehmen Sie innerhalb des Projekts bzw. haben Sie übernommen?

[Mehrfachnennungen möglich]

- Projektleitung, Projektmanagement
- Betreuung und Schulung der Zielgruppen
- Erstellung von Inhalten
- Konzeptionelle Aufgaben (Erstellung von Workflows, Regelwerken usw.)
- Evaluation
- Transfer, Öffentlichkeitsarbeit
- Verwertung, Erarbeitung von Geschäfts- und Betreibermodellen
- Andere Funktion(en), und zwar:

Online-Befragung "Medienkompetenz in Förderprojekten des BMBF"

Medienkompetenz

Im Folgenden geht es um das Thema "Medienkompetenz" im Rahmen Ihres soeben angegebenen Projekts.

Wir stellen Ihnen dafür nacheinander vier Themenfelder vor, zu denen jeweils mehrere Kompetenzen gehören. Bitte schätzen Sie die Relevanz der einzelnen Kompetenzen ein.

Bitte benennen Sie dazu zuvor hier diejenige Zielgruppe Ihres Projekts, zu der Sie im Folgenden Angaben machen werden:

Online-Befragung "Medienkompetenz in Förderprojekten des BMBF"

Themenfeld 1: "Information und Wissen"

Was gehört – in Ihrem Projektrahmen – für die eben benannte Zielgruppe zur Medienkompetenz dazu? Bitte geben Sie auf der Skala jeweils an, welche Relevanz die einzelne Kompetenz im Kontext Ihres Projekts für diese Zielgruppe hat!

Die Mitglieder dieser Zielgruppe sind (am Ende des Projekts) in der Lage...

	Sehr wichtig ++	Eher wichtig +	Eher unwichtig -	Völlig unwichtig --
...Informationsbedarf zu erkennen Zum Beispiel: Erkennen, dass ihr Wissen nicht ausreicht, um eine Aufgabe zu bewältigen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...Informationsquellen nach Rahmenbedingungen zu beurteilen Zum Beispiel: Einschätzung der Unterschiede zwischen verschiedenen Informationsquellen und ihren Rahmenbedingungen (bspw. innerbetriebliche vs. außerbetriebliche Quellen).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...Informationsquellen nach eigenen Ansprüchen auszuwählen Zum Beispiel: Das Medienangebot finden, das den individuellen, betrieblichen und fachspezifischen Informationsbedarf am ehesten deckt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...konkrete Informationsangebote zu bewerten Zum Beispiel: Beurteilen, ob eine recherchierte Information bzw. ihre Quelle glaubwürdig ist.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...sich an interaktiven Prozessen verantwortungsvoll zu beteiligen Zum Beispiel: Zu betrieblichen und überbetrieblichen Wissens- und Expertendatenbanken beitragen und sich dabei der Verantwortung bewusst sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...Wissensprozesse für sich und andere zu organisieren und durchzuführen Zum Beispiel: Eine komplexe Recherche für sich und ggf. andere Mitarbeiter planen und ausführen (bspw. mit Weblogs oder Wikis).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ihre Anmerkungen (optional):

Online-Befragung "Medienkompetenz in Förderprojekten des BMBF"

Themenfeld 2: "Kommunikation und Kooperation"

Was gehört – in Ihrem Projektrahmen – für die anfangs benannte Zielgruppe zur Medienkompetenz dazu? Bitte geben Sie auf der Skala jeweils an, welche Relevanz die einzelne Kompetenz im Kontext Ihres Projekts für diese Zielgruppe hat!

Die Mitglieder dieser Zielgruppe sind (am Ende des Projekts) in der Lage...

	Sehr wichtig ++	Eher wichtig +	Eher unwichtig -	Völlig unwichtig --
...sozialverantwortlich mit anderen Menschen via Internet in modernen Kommunikationsnetzen umzugehen Zum Beispiel: Netiquette (Definition) anerkennen, anwenden und Kommunikationsabsichten anderer im Netz einschätzen können.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...Persönlichkeits- und Urheberrechte zu beachten Zum Beispiel: Keine Medienelemente veröffentlichen, für die man nicht die Urheber- oder Verwertungsrechte besitzt bzw. keine Bilder von anderen Personen veröffentlichen, für die keine Autorisierung besteht.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...mit und voneinander zu lernen Zum Beispiel: In Foren, virtuellen Lerngruppen oder betrieblichen Kommunikationsplattformen interagieren (bspw. gemeinsam über ein Wiki einen Text erstellen).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...gemeinsam im Internet Medienprodukte zu erstellen und zu verbreiten Zum Beispiel: Erstellung von Medieninhalten für betriebliche Datenbanken oder Software unter Creative Commons-Lizenz (Definition).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...das Internet zum Aufbau virtueller sozialer Netze und Erreichen gemeinsamer Ziele zu nutzen Zum Beispiel: Aktive Rolle beim Aufbau von Communities spielen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ihre Anmerkungen (optional):

Online-Befragung "Medienkompetenz in Förderprojekten des BMBF"

Themenfeld 3: "Identitätssuche und Orientierung"

Was gehört – in Ihrem Projektrahmen – für die anfangs benannte Zielgruppe zur Medienkompetenz dazu? Bitte geben Sie auf der Skala jeweils an, welche Relevanz die einzelne Kompetenz im Kontext Ihres Projekts für diese Zielgruppe hat!

Die Mitglieder dieser Zielgruppe sind (am Ende des Projekts) in der Lage...

	Sehr wichtig ++	Eher wichtig +	Eher unwichtig -	Völlig unwichtig --
...sich der digitalen Medien zu bedienen und sie zu begreifen, um so die eigene Persönlichkeit zu entfalten Zum Beispiel: Erstellen und Bearbeiten von berufsbezogenen Videofilmen und diese auf ein Videoportal (bspw. YouTube) hochladen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...spielerisch und experimentell Probleme mit digitalen Medien zu lösen, um einen systematischen Zugang zu ihnen zu erhalten Zum Beispiel: Spielerisch mit Software umgehen, um sie später souverän zu beherrschen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...sich selbst als Person digital angemessen darzustellen und die eigene Wirkung abschätzen zu können Zum Beispiel: Ausgestaltung eines privaten Facebook-Profiles oder einer Selbstdarstellung im Intranet eines Unternehmens.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...digitale Medien zur Partizipation an gesellschaftlichen Prozessen zu nutzen Zum Beispiel: An einer virtuellen Bürgerabstimmung teilnehmen (bspw. zu einer geplanten Baumaßnahme im eigenen Stadtteil).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ihre Anmerkungen (optional):

Online-Befragung "Medienkompetenz in Förderprojekten des BMBF"

Themenfeld 4: "Digitale Wirklichkeiten und produktives Handeln"

Was gehört – in Ihrem Projektrahmen – für die anfangs benannte Zielgruppe zur Medienkompetenz dazu? Bitte geben Sie auf der Skala jeweils an, welche Relevanz die einzelne Kompetenz im Kontext Ihres Projekts für diese Zielgruppe hat!

Die Mitglieder dieser Zielgruppe sind (am Ende des Projekts) in der Lage...

	Sehr wichtig ++	Eher wichtig +	Eher unwichtig -	Völlig unwichtig --
...sich komplexere IT-Anwendungen anzueignen, diese mit zu entwerfen und weiterzuentwickeln Zum Beispiel: Sich neuere Workflow- oder andere fachspezifische IT-Anwendungen selbstständig erarbeiten und bei der Entwicklung spezifischer Anwendungssoftware eigene Ansprüche, Vorstellungen und Anforderungen artikulieren und einbringen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...Vermittlungsprozesse zwischen virtueller und stofflicher Welt zu begreifen und zu nutzen Zum Beispiel: Ein Event im Internet organisieren, anbahnen und schließlich an einem konkreten Ort durchführen (Workshop im Tagungshotel) oder ein Produkt mit Hilfe von Software entwerfen und anschließend fertigen lassen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...Chancen, Risiken und Wirkung eigener IT-Produkte für die Arbeits- und Lebenswelt abzuschätzen Zum Beispiel: Abschätzen, dass die Entwicklung von Homebanking Kunden mehr Möglichkeiten bietet, aber zur Entlassung von Schalterpersonal führen kann.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...IT souverän, professionell und umfassend einzusetzen, Medieninhalte und -formen zu gestalten Zum Beispiel: Einen kompletten Online-Shop für einen Kunden selbstständig aufbauen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ihre Anmerkungen (optional):

Online-Befragung "Medienkompetenz in Förderprojekten des BMBF"

Angebote und Anwendungen

Wie schätzen Sie die Medienkompetenz der von Ihnen anfangs genannten Zielgruppe (ZG) in Bezug auf die folgenden Angebote und Anwendungen ein?

	Kennt die ZG mehrheitlich nicht	Hat die ZG schon mal gelesen	Nutzt die ZG regelmäßig	Die ZG liefert aktiv Beiträge	Kann ich nicht einschätzen
Büroanwendungen (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Datenbanken usw.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Branchenspezifische Softwareanwendungen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Suchmaschinen im Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Social Networks für die Freizeit (bspw. Facebook, StudiVZ)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Social Networks für den Beruf (bspw. XING, LinkedIn)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Weblogs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mobile Lösungen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videos (bspw. YouTube)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wikis (bspw. Wikipedia)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Twitter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sonstige, und zwar:	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Methoden und Tools

Welche didaktischen Methoden und Tools wurden/werden in Ihrem Projekt zur Förderung von Medienkompetenz eingesetzt?

[Mehrfachnennungen möglich]

- Präsenztrainings
- Coaching
- Blended Learning
- Virtual Classrooms / Webinare
- CBTs / WBTs
- Planspiele / Serious Games
- Soziale Netzwerke
- Wikis
- Podcasts / Videofilme
- Mobile Learning / Apps
- Spielkonsolen mit Bewegungssensor (bspw. Wii)
- Sonstige, und zwar:

Online-Befragung "Medienkompetenz in Förderprojekten des BMBF"

Welche der oben genannten Mittel zur Förderung der Medienkompetenz, die Sie einsetzen bzw. eingesetzt haben, haben sich dabei bewährt?

[Für alle oben Angekreuzten]

	Hat sich sehr bewährt	Hat sich eher bewährt	Hat sich eher nicht bewährt	Hat sich überhaupt nicht bewährt	Weiß nicht
Präsenztrainings	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Coaching	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Blended Learning	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Virtual Classrooms / Webinare	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CBTs / WBTs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Planspiele / Serious Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Soziale Netzwerke	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wikis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Podcasts / Videofilme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mobile Learning / Apps	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spielkonsolen mit Bewegungssensor (bspw. Wii)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sonstige (siehe oben)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Eigenschaften der Lernmaßnahmen

Welche grundlegenden Eigenschaften hatten die Lernmaßnahmen zur Förderung der Medienkompetenz?

Die Lernmaßnahmen waren...

- eher formell
- eher informell
- beides

Die Lernmaßnahmen waren...

- eher intendiert
- eher nicht intendiert

Einsatz von Trainern

Zum Abschluss: Wie schätzen Sie den Einsatz von (externen bzw. speziell geschulten internen) Medienkompetenz-Trainern ein, die eventuelle Defizite in der Medienkompetenz von Zielgruppen durch Lernmaßnahmen abbauen können?

Einen solchen Einsatz halte ich für...

- sehr sinnvoll
- eher sinnvoll
- eher nicht sinnvoll
- überhaupt nicht sinnvoll

Und die Umsetzung ist...

- auf jeden Fall machbar
- eher machbar
- eher nicht machbar
- überhaupt nicht machbar

Online-Befragung "Medienkompetenz in Förderprojekten des BMBF"

Abschluss der Befragung

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:

Unternehmen / Institution:

Sind Sie an dem Ergebnisbericht unserer Studie interessiert?

- Nein**, danke.
- Ja**, bitte senden Sie mir den Bericht an folgende E-Mail-Adresse:

Bitte beenden Sie den Fragebogen nun unbedingt durch einen Klick auf den Button [Fertig & Absenden].