

WICHTIGSTE ZIELE



Erhöhung der Standards für Datenschutz und -sicherheit in der (Online-) Erwachsenenbildung

Sensibilisierung von Erwachsenenbildner:innen für Datenschutz- und Sicherheitsprobleme in der (Online-) Erwachsenenbildung



Kommunikation über die Bedeutung der Vereinbarkeit von Lerninnovationen mit den Anforderungen des Datenschutzes und der Datensicherheit.



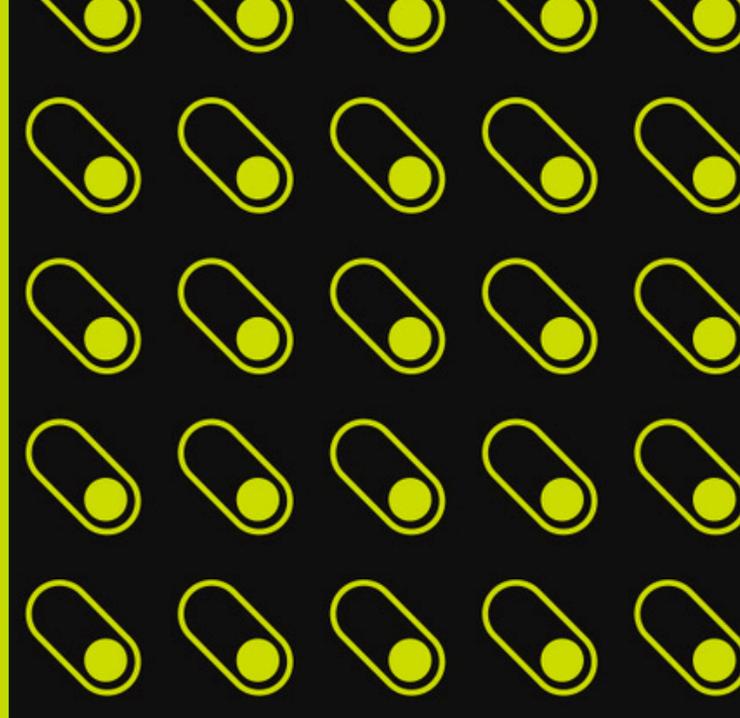
Beschreibung des Unterschieds zwischen Datenschutz und Sicherheit im Zusammenhang mit dem (Online-)Lernen Erwachsener



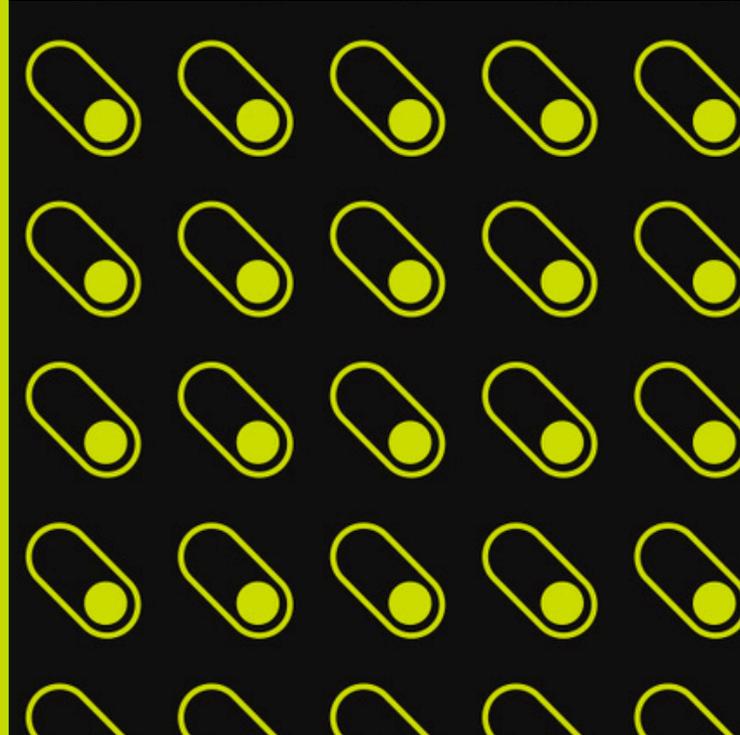
PARTNERSCHAFT



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen der Autorin oder des Autors bzw. der Autorinnen oder Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.



DATA GAME



DataGame entwickelt ein gamifiziertes Trainingsangebot für Erwachsenenbildner:innen

HINTERGRUND

Die EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), die am 25. Mai 2018 in Kraft getreten ist, legt strenge Regeln für den Umgang und die Verarbeitung personenbezogener Daten fest. Die enormen Strafen, die bei Verstößen gegen die Datenschutz- und Sicherheitsvorschriften drohen, sind für jede öffentliche oder private Einrichtung existenzbedrohend. Obwohl viele größere Bildungseinrichtungen in den letzten Jahren Datenschutz-Compliance-Prozesse implementiert oder aktualisiert haben, sind Datenschutz- und Sicherheitsfragen noch nicht vollständig in der europäischen Erwachsenenbildungslandschaft angekommen.

DATAGAME ZIELT DARAUF AB . . .

. . . eine harmonisierte und einheitliche Einhaltung von Datenschutzbestimmungen und -standards in der gesamten europäischen Erwachsenenbildungslandschaft zu ermöglichen, einschließlich der Anbieter informeller Bildung, die größtenteils mit freiberuflichen Trainer:innen arbeiten und daher Schwierigkeiten haben, Qualitätsstandards einzuhalten.



www.datagame-project.eu



1

DataGame-Broschüre zur Bewusstseinsbildung.

Einführung zu den Datenschutz- und Sicherheitsproblemen, mit denen die (Online-)Erwachsenenbildung konfrontiert ist.

2

Gamifiziertes Training DataGame.

Mithilfe videobasierter Szenarien werden Erwachsenenbildner:innen mit den rechtlichen Verpflichtungen und den Datenschutz- und Sicherheitsanforderungen der Lernenden vertraut gemacht.

3

DataGame-Toolbox.

Enthält Tools für Erwachsenenbildner:innen, die fundierte Datenschutz- und Sicherheitsmaßnahmen in ihrer (Online-)Unterrichtspraxis umsetzen möchten.

PROJEKTERGEBNISSE

