

Modulares Schulungskonzept



Modulares Schulungskonzept

Modulares Schulungskonzept

Inhalt

| | |
|--|-----------|
| Einleitung | 2 |
| Modul 1 – Digitale Medienkompetenz | 3 |
| Curriculare Übersicht | 4 |
| Modul 2 – Methoden und Verfahren | 5 |
| Curriculare Übersicht | 6 |
| Modul 3 – Peer-to-Peer | 14 |
| Curriculare Übersicht | 15 |
| Ergänzung: Beispielhafter Stundenplan für einen 7-tägigen Trainingskurs | 19 |



Erasmus+

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der 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.

Modulares Schulungskonzept

Einleitung

Das Modulare Schulungskonzept "Simply Digi" zielt darauf ab, Lehrkräften und anderen Fachkräften im Bereich der Berufsorientierung die Kompetenz zu vermitteln, digitale Arbeitsweisen sicher anzuwenden. Ein Hauptziel ist es, die Motivation und das Interesse von Schüler*innen für die Berufsorientierung mithilfe digitaler Werkzeuge zu steigern.



Die Teilnehmer*innen erlernen den Einsatz verschiedener digitaler Tools, um kleine Projekte (Szenarien) zu erstellen, die Schüler*innen in ihrer digitalen Lebenswelt abholen und durch die Phase der Berufsorientierung führen. Das Training umfasst das Kennenlernen und die Anwendung verschiedener digitaler Tools, sowohl aus der Nutzer- als auch aus der Entwicklerperspektive. Am Ende des Trainings sollen die Teilnehmer*innen zudem in der Lage sein, ihr erworbenes Wissen als Multiplikatoren an andere pädagogische Fachkräfte weitergeben können.

Das Schulungskonzept besteht aus drei Modulen. Jedes Modul umfasst spezifische Lernziele, Inhalte und Methoden, die auf interaktives und praxisnahes Lernen ausgerichtet sind.

Modul 1 - Digitale Medienkompetenz: Entwickelt ein grundlegendes Verständnis und eine Bewertung der eigenen digitalen Fähigkeiten durch interaktive Aktivitäten und digitale Bewertungstools.

Modul 2 - Methoden & Verfahren: Bietet einen Überblick über verschiedene Kategorien digitaler Tools und deren praktische Anwendung.

Modul 3 - Peer-to-Peer: Fokussiert auf die Entwicklung und Präsentation eigener Szenarien, um das Erlernte anzuwenden und weiterzugeben.

Das vorliegende Konzept basiert auf dem Modell eines Blockseminars mit einem Umfang von 12 Stunden. Am Ende des Schulungskonzeptes findet sich eine Adaption für einen einwöchigen Trainingskurs mit einem Umfang von bis zu 30 Stunden (S.19). Diese erweiterte Version bietet mehr Möglichkeiten insbesondere für die Phasen der Gruppenarbeit, des selbstorganisierten Lernens, Hands-on-Aktivitäten und Vertiefung der Inhalte. Ziel ist es, den Teilnehmenden nicht nur das nötige Wissen zu vermitteln, sondern sie auch in die Lage zu versetzen, dieses Wissen effektiv in ihren jeweiligen beruflichen Kontexten einzusetzen und als Multiplikatoren zu fungieren.

Zielgruppe: Das Training richtet sich an Lehrkräfte an weiterführenden Schulen (einschließlich Oberstufenzentren), Sozialarbeiter*innen, Berufsberater*innen, Ausbilder*innen sowie Fachkräfte, die im Übergangsbereich von Schule zu Beruf tätig sind.

Modulares Schulungskonzept

Modul 1 – Digitale Medienkompetenz

Modul 1 des "Simply Digi" Schulungskonzepts beginnt mit einem Willkommensblock, in dem Teilnehmende begrüßt werden und eine gemeinsame Zielsetzung sowie eine Projektvorstellung stattfindet. Der Fokus liegt auf dem gegenseitigen Kennenlernen und dem Aufbau einer Gruppendynamik durch eine Kennlernrunde, in der die Teilnehmer mit dem kreativen Spiel "Zwei Lügen, eine Wahrheit" interagieren. Tools wie Padlet können hierbei unterstützend wirken, um die Interaktion und das Engagement zu fördern.



Dank Simply Digi konnte ich interaktive Präsentationen und Karriere-Mapping-Tools einsetzen, um den Schüler*innen eine breite Palette von Handwerksberufen und deren Anforderungen näherzubringen. Diese Tools erleichtern die Visualisierung ihrer beruflichen Pfade.

Vanessa, BerufsFindungsBegleiterin,
Steiermark

Im weiteren Verlauf des Moduls steht die Selbstbewertung der digitalen Fähigkeiten im Mittelpunkt.

Teilnehmende beantworten Fragen eines digitalen Kompetenzbewertungstools der Europäischen Union, um ein Bild vom eigenen Stand ihrer digitalen Kompetenzen zu erhalten. Die Ergebnisse werden anschließend diskutiert, um einen Überblick über die verschiedenen Stärken und potenziellen Schwächen in Form eines Spinnendiagramms zu erstellen.

Anschließend reflektieren die Teilnehmenden über ihre digitalen Kompetenzen, die sie zuvor selbst bewertet haben. Es geht darum, ein

klares Verständnis für relevante digitale Fähigkeiten zu entwickeln und zu verstehen, warum diese wichtig sind und wie sie angewendet werden können. Basierend auf den Ergebnissen der Selbsteinschätzung werden digitale Kompetenzen besprochen, offene Fragen geklärt und je nach Bedarf praktische Übungen durchgeführt. Das Ziel ist es, ein praktisches digitales Verständnis und die direkte Anwendbarkeit der digitalen Tools zu fördern.

Modul 1 schließt mit einem Ausblick auf Modul 2 und einer Bewertung der bisherigen Erfahrungen ab. Insgesamt bietet das Modul eine solide Grundlage für die weiterführende Auseinandersetzung mit digitalen Kompetenzen, wobei der interaktive und teilnehmerorientierte Ansatz im Vordergrund steht.

Modulares Schulungskonzept

Curriculare Übersicht

| Block | Thema | Lernziele | Inhalt | Methode | Beispielhaftes Tool |
|---|---|---|---|--|---|
| 1 | Begrüßung | Entwicklung eines gemeinsamen Ziels Vorstellung des Projekts | Überblick über den Schulungskurs und die folgenden Module | | |
| | Einleitung | Gegenseitiges Kennenlernen | Kennlernrunde | Zwei Lügen, eine Wahrheit | Padlet |
| | Digitale Fähigkeiten – Selbstevaluation | Stand der eigenen digitalen Kompetenzen erfassen | Fragen aus dem digitalen Kompetenzbewertungstools der Europäischen Union https://europa.eu/europass/de/europass-tools/test-your-digital-skills : Die Teilnehmer*innen beantworten die Fragen: Anschließend kurze Diskussion bzw. Überblick über die anonymisierten Ergebnisse. | Selbstevaluation der digitalen Kompetenzen; Beantwortung der jeweiligen Fragen individuell über mobile Endgeräte | Kahoot, um einen Überblick über die verschiedenen Stärken und potenziellen Schwächen zu erstellen. Alternativ auch Mentimeter oder Quizizz |
| 55 Min | | | | | |
| 2 | Digitale Fähigkeiten – Auswertung | Überblick über relevante digitale Kompetenzen erlangen Klärung der Fragen: was / warum wichtig / wie | Ausgehend von den Ergebnissen der Selbstevaluation werden die einzelnen digitalen Kompetenzen besprochen und erläutert. Je nach Kenntnisstand der TN werden offene Fragen geklärt. | Präsentation der Ergebnisse und ausgewählter relevanter digitaler Kompetenzen | Prezi, alternativ PowerPoint |
| | Ende von Modul 1 | Ausblick | Einen Ausblick auf die nächsten Schritte geben, Auswertung | | Mentimeter für ein kurzes Meinungsbild (z.B. Wortwolke, Umfrage etc.) |
| 45min | | | | | |
| 100 Minuten TOTAL (netto, ohne Pausen) | | | | | |

Modulares Schulungskonzept

Modul 2 – Methoden und Verfahren

Modul 2 des "Simply Digi" Schulungskonzepts baut auf den Grundlagen des ersten Moduls auf und vertieft das Wissen über digitale Tools, die in der Berufsorientierung Anwendung finden. Zu Beginn werden die Teilnehmenden durch ein interaktives Quiz, das mit dem Tool Quizizz durchgeführt wird, in das Modul eingeführt. Dieses Warm-Up dient dazu, die Inhalte von Modul 1 aufzufrischen und die Teilnehmenden aktiv in den Lernprozess einzubinden.



Anschließend werden fünf Kategorien digitaler Tools vorgestellt, um den Teilnehmenden einen umfassenden Überblick über das breite Spektrum an verfügbaren digitalen Ressourcen zu geben. Die Einführung zielt darauf ab, zu zeigen, wie diese Tools in verschiedenen Kategorien genutzt und kombiniert werden können, um die TN zu befähigen, schnell die für ihren Arbeitsalltag passenden Werkzeuge auszuwählen. Die Präsentation erfolgt mittels Mentimeter, was ein interaktives Element hinzufügt, indem die TN gefragt werden, welche Tools sie bereits kennen. Dies fördert das Engagement und den Austausch unter den TN.

Für jede der fünf Kategorien - Zusammenarbeit & Vernetzung, Präsentation, Gamifizierung: Quiz, Gamifizierung: Lernspiele und Video & Animation - folgt ein spezifischer Block. Jeder dieser Blöcke besteht aus drei Phasen: der Vorstellung der Tools und ihrer Anwendungsmöglichkeiten, der Diskussion der Vorteile für Lehrende und Lernende sowie einer praktischen Ausprobierphase. Diese Struktur gewährleistet, dass die Teilnehmenden nicht nur theoretisches Wissen über die Tools erwerben, sondern auch deren Handhabung durch direktes Ausprobieren erfahren. Dieser Ansatz unterstützt das tiefe Verständnis der Funktionsweisen und den Nutzen der Tools in pädagogischen Kontexten.

Den Abschluss von Modul 2 bildet die Projektarbeit. In Kleingruppen wenden die Teilnehmenden ihr erlerntes Wissen an, indem sie eigene Projekte entwickeln, die auf die Nutzung digitaler Tools abzielen. Diese Phase der Gruppenarbeit fördert nicht nur den praktischen Umgang mit den Tools, sondern auch die Zusammenarbeit und den kreativen Einsatz digitaler Ressourcen in beruflichen Kontexten. Die anschließende Präsentation der Projekte und das Einholen von Feedback bieten eine wertvolle Gelegenheit zur Reflexion und zur weiteren Vertiefung der digitalen Kompetenzen.

Insgesamt legt Modul 2 einen starken Fokus auf die praktische Anwendung digitaler Tools und fördert durch eine Kombination aus theoretischer Einführung, interaktiven Elementen und praktischer Projektarbeit ein umfassendes Verständnis digitaler Kompetenzen.

Modulares Schulungskonzept

Curriculare Übersicht

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|-------|--|--|---|---|------------------------------------|
| 3 | Warm Up | Auffrischung | Wiederholung der Lernergebnisse von Modul 1 | Lernspiel: Quiz per Handy | Quizizz |
| | Präsentation der 5 Kategorien für digitale Tools | Überblick über die fünf verschiedenen Kategorien für digitale Tools erhalten | Die Einführung soll den Teilnehmern zeigen, wie breit das Angebot an digitalen Tools ist und wie sie diese in verschiedenen Kategorien nutzen bzw. kombinieren können. Die Teilnehmer sollen in der Lage sein, aus dem Überangebot schnell die passenden Werkzeuge für ihren Arbeitsalltag herauszufiltern. | Präsentation Welche Tools kennen die TN bereits? Symbole (oder auch Namen) der Tools über Mentimeter den Kategorien zuordnen | Mentimeter/ Brainstorming |
| 4 | 1. Zusammenarbeit & Networking | - Überblick über digitale Tools gewinnen: Die Teilnehmer verstehen die Vielfalt und den Umfang digitaler Tools, die in verschiedenen beruflichen und pädagogischen Kontexten angewendet werden können. | 1. Überblick über die digitalen Tools in der Kategorie und die Anwendungsmöglichkeiten | Präsentation: Tools Demonstration: Beispiel-Tool zur Vertiefung Hand-on-Übung: individuelles Ausprobieren eines digitalen Tools | Prezi / PowerPoint / Beispiel-Tool |

Modulares Schulungskonzept

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|-------|-----------------|--|---|---|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Kategorisierung digitaler Tools: Die Teilnehmer lernen, digitale Tools in verschiedene Kategorien einzuordnen, um ihre Anwendbarkeit und Funktionen besser zu verstehen. - Kombination von digitalen Tools: Die Teilnehmer erwerben die Fähigkeit, verschiedene digitale Tools kreativ zu kombinieren, um spezifische pädagogische oder berufliche Aufgaben effektiver zu lösen. - Auswahl geeigneter digitaler Tools: Die Teilnehmer sind in der Lage, aus der Vielzahl verfügbarer digitaler Tools schnell und effizient diejenigen auszuwählen, die am besten für ihre spezifischen Bedürfnisse im Arbeitsalltag geeignet sind. | <p>2. Vorteile vorstellen, die die Tools den Lehrenden und Lernenden im jeweiligen Lernsetting bringen; Vertiefung für die genaue Funktionsweise eines Tools dieser Kategorie</p> <hr/> <p>3. Die Teilnehmer*innen erhalten die Möglichkeit, ein beispielhaftes Tool auszuprobieren und so die Benutzeroberfläche kennenzulernen.</p> | | |
| 5 | 2. Präsentation | <ul style="list-style-type: none"> - Überblick über digitale Tools gewinnen: Die Teilnehmer verstehen die Vielfalt und den Umfang digitaler Tools, die in verschiedenen beruflichen und pädagogischen Kontexten angewendet werden können. | <p>1. Überblick über die digitalen Tools in der Kategorie und die Anwendungsmöglichkeiten</p> | <p>Präsentation: Tools Demonstration: Beispiel-Tool zur Vertiefung Hand-on-Übung: individuelles Ausprobieren eines digitalen Tools</p> | <p>Prezi / PowerPoint / Beispiel-Tool</p> |

Modulares Schulungskonzept

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|----------------|------------------------|--|---|---|------------------------------------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Kategorisierung digitaler Tools: Die Teilnehmer lernen, digitale Tools in verschiedene Kategorien einzuordnen, um ihre Anwendbarkeit und Funktionen besser zu verstehen. - Kombination von digitalen Tools: Die Teilnehmer erwerben die Fähigkeit, verschiedene digitale Tools kreativ zu kombinieren, um spezifische pädagogische oder berufliche Aufgaben effektiver zu lösen. - Auswahl geeigneter digitaler Tools: Die Teilnehmer sind in der Lage, aus der Vielzahl verfügbarer digitaler Tools schnell und effizient diejenigen auszuwählen, die am besten für ihre spezifischen Bedürfnisse im Arbeitsalltag geeignet sind. | <p>2. Vorteile vorstellen, die die Tools den Lehrenden und Lernenden im jeweiligen Lernsetting bringen; Vertiefung für die genaue Funktionsweise eines Tools dieser Kategorie</p> <p>3. Die Teilnehmer*innen erhalten die Möglichkeit, ein beispielhaftes Tool auszuprobieren und so die Benutzeroberfläche kennenzulernen.</p> | | |
| 120 Min | | | | | |
| 6 | 3. Gamifizierung: Quiz | <ul style="list-style-type: none"> - Überblick über digitale Tools gewinnen: Die Teilnehmer verstehen die Vielfalt und den Umfang digitaler Tools, die in verschiedenen beruflichen und pädagogischen Kontexten angewendet werden können. | <p>1. Überblick über die digitalen Tools in der Kategorie und die Anwendungsmöglichkeiten</p> | <p>Präsentation: Tools Demonstration: Beispiel-Tool zur Vertiefung Hand-on-Übung: individuelles Ausprobieren eines digitalen Tools</p> | Prezi / PowerPoint / Beispiel-Tool |

Modulares Schulungskonzept

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|-------|------------------------------|--|---|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Kategorisierung digitaler Tools: Die Teilnehmer lernen, digitale Tools in verschiedene Kategorien einzuordnen, um ihre Anwendbarkeit und Funktionen besser zu verstehen. - Kombination von digitalen Tools: Die Teilnehmer erwerben die Fähigkeit, verschiedene digitale Tools kreativ zu kombinieren, um spezifische pädagogische oder berufliche Aufgaben effektiver zu lösen. - Auswahl geeigneter digitaler Tools: Die Teilnehmer sind in der Lage, aus der Vielzahl verfügbarer digitaler Tools schnell und effizient diejenigen auszuwählen, die am besten für ihre spezifischen Bedürfnisse im Arbeitsalltag geeignet sind. | <p>2. Vorteile vorstellen, die die Tools den Lehrenden und Lernenden im jeweiligen Lernsetting bringen; Vertiefung für die genaue Funktionsweise eines Tools dieser Kategorie</p> <hr/> <p>3. Die Teilnehmer*innen erhalten die Möglichkeit, ein beispielhaftes Tool auszuprobieren und so die Benutzeroberfläche kennenzulernen.</p> | | |
| 7 | 4. Gamifizierung: Lernspiele | <ul style="list-style-type: none"> - Überblick über digitale Tools gewinnen: Die Teilnehmer verstehen die Vielfalt und den Umfang digitaler Tools, die in verschiedenen beruflichen und pädagogischen Kontexten angewendet werden können. | <p>1. Überblick über die digitalen Tools in der Kategorie und die Anwendungsmöglichkeiten</p> | <p>Präsentation: Tools Demonstration: Beispiel-Tool zur Vertiefung Hand-on-Übung: individuelles Ausprobieren eines digitalen Tools</p> | <p>Prezi / PowerPoint / Beispiel-Tool</p> |

Modulares Schulungskonzept

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|-------|------------------------|--|---|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Kategorisierung digitaler Tools: Die Teilnehmer lernen, digitale Tools in verschiedene Kategorien einzuordnen, um ihre Anwendbarkeit und Funktionen besser zu verstehen. - Kombination von digitalen Tools: Die Teilnehmer erwerben die Fähigkeit, verschiedene digitale Tools kreativ zu kombinieren, um spezifische pädagogische oder berufliche Aufgaben effektiver zu lösen. - Auswahl geeigneter digitaler Tools: Die Teilnehmer sind in der Lage, aus der Vielzahl verfügbarer digitaler Tools schnell und effizient diejenigen auszuwählen, die am besten für ihre spezifischen Bedürfnisse im Arbeitsalltag geeignet sind. | <p>2. Vorteile vorstellen, die die Tools den Lehrenden und Lernenden im jeweiligen Lernsetting bringen; Vertiefung für die genaue Funktionsweise eines Tools dieser Kategorie</p> <hr/> <p>3. Die Teilnehmer*innen erhalten die Möglichkeit, ein beispielhaftes Tool auszuprobieren und so die Benutzeroberfläche kennenzulernen.</p> | | |
| 8 | 5. Video und Animation | <ul style="list-style-type: none"> - Überblick über digitale Tools gewinnen: Die Teilnehmer verstehen die Vielfalt und den Umfang digitaler Tools, die in verschiedenen beruflichen und pädagogischen Kontexten angewendet werden können. | <p>1. Überblick über die digitalen Tools in der Kategorie und die Anwendungsmöglichkeiten</p> | <p>Präsentation: Tools Demonstration: Beispiel-Tool zur Vertiefung Hand-on-Übung: individuelles Ausprobieren eines digitalen Tools</p> | <p>Prezi / PowerPoint / Beispiel-Tool</p> |

Modulares Schulungskonzept

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|----------------|--------------------------------------|--|---|--------------------|----------------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Kategorisierung digitaler Tools: Die Teilnehmer lernen, digitale Tools in verschiedene Kategorien einzuordnen, um ihre Anwendbarkeit und Funktionen besser zu verstehen. - Kombination von digitalen Tools: Die Teilnehmer erwerben die Fähigkeit, verschiedene digitale Tools kreativ zu kombinieren, um spezifische pädagogische oder berufliche Aufgaben effektiver zu lösen. - Auswahl geeigneter digitaler Tools: Die Teilnehmer sind in der Lage, aus der Vielzahl verfügbarer digitaler Tools schnell und effizient diejenigen auszuwählen, die am besten für ihre spezifischen Bedürfnisse im Arbeitsalltag geeignet sind. | <p>2. Vorteile vorstellen, die die Tools den Lehrenden und Lernenden im jeweiligen Lernsetting bringen; Vertiefung für die genaue Funktionsweise eines Tools dieser Kategorie</p> <hr/> <p>3. Die Teilnehmer*innen erhalten die Möglichkeit, ein beispielhaftes Tool auszuprobieren und so die Benutzeroberfläche kennenzulernen.</p> | | |
| 120 Min | | | | | |
| 9 | Vorbereitung für ein eigenes Projekt | Kleingruppe bilden (optimalerweise 2-3 Personen) | Die TN nutzen ihre erlernten Fähigkeiten und erstellen ihr eigenes kleines Projekt. Sie werden in Gruppen eingeteilt; 5 Gruppen basierend auf den 5 Kategorien. Teilnehmer, die in einem ähnlichen Arbeitskontext stehen, sollten hier nach Möglichkeit zusammenarbeiten. | Kleingruppenarbeit | |

Modulares Schulungskonzept

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|---------------|--|---|---|--|---|
| | | TN haben Kategorie und Tool(s) ausgewählt | Der TN entscheiden sich für eine Kategorie. Das gewählte Tool kann mit anderen kombiniert werden. | Kleingruppenarbeit Kursleitung steuert die Kategorienfindung bestmöglich so, dass alle Kategorien abgedeckt sind. | |
| | Entwicklung eines eigenen Projektes | Neue Ideen entwickeln | Kleingruppen entwickeln im beruflichen Kontext eine gemeinsame Idee, ein digitales Tool in ihren Arbeitsalltag zu integrieren. | Kleingruppenarbeit | Moderationskarten, Stifte, A4 Papier für Notizen Zusammengefasste Kategorien als Handout zum besseren Überblick |
| | Gruppenarbeit, Erstellung eines eigenen "Projekts" unter Verwendung der erlernten Werkzeuge. | <ul style="list-style-type: none"> - Lerntransfer des zuvor Gelernten in die Praxis - TN haben eine praxisnahe Vorstellung davon, wie sie die Tools nutzen können | <p>Jede Kleingruppe entwickelt ein eigenes kleines Projekt bestmöglich mit einem digitalen Tool – idealerweise bezogen auf den eigenen berufliche Kontext.</p> <p>In ihrer Kleingruppe überlegen sie, für welchen Arbeitsbereich sie ein digitales Tool entwickeln möchten und bereiten es zumindest schematisch vor. Vielleicht können sie es in den ersten Versionen mit einem digitalen Tool umsetzen.</p> | Partner-/ Gruppenarbeit | <p>Moderationskarten, Stifte, A4 Papier für Notizen</p> <p>Zusammengefasste Kategorien als Handout zum besseren Überblick</p> |
| 60 Min | | | | | |

Modulares Schulungskonzept

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|---|---------------------------|---|--|----------------------|---|
| 10 | Präsentation der Projekte | Präsentation der bisherigen Ergebnisse | Jede Kleingruppe präsentiert ihre Ergebnisse und teilen ihre Erfahrungen | Ergebnispräsentation | |
| | Fragen und Feedback | <ul style="list-style-type: none"> - Inhalte wurden reflektiert - Verständnis für das Erlernte wurde gefördert - Lernatmosphäre und Partizipation wurde gestärkt | Offene Fragen klären. Feedback zu Modul 2 einholen. | | z. B. Mentimeter für ein kurzes Meinungsbild (z.B. Wortwolke, Umfrage etc.) |
| 60 Min | | | | | |
| 360 Minuten TOTAL (netto, ohne Pausen) | | | | | |

Modulares Schulungskonzept

Modul 3 – Peer-to-Peer

Modul 3 des "Simply Digi" Schulungskonzepts baut auf den in den vorherigen Modulen erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten auf und fokussiert sich auf die Weiterentwicklung, Anwendung und Vermittlung des Gelernten im Peer-to-Peer-Kontext. Das übergeordnete Ziel dieses Moduls ist die Befähigung der Teilnehmenden, ihre digitalen Kompetenzen nicht nur zu vertiefen und praktisch umzusetzen, sondern auch ihr Wissen und ihre Erfahrungen an andere weiterzugeben.

Zu Beginn erhalten die Teilnehmenden einen Überblick über die Ziele und Erwartungen von Modul 3 und reflektieren die Inhalte von Modul 2, um eine solide Basis für die kommenden Aufgaben zu schaffen.



Mit Mentimeter im Unterricht haben wir die Interaktion und das Engagement der Schüler*innen deutlich erhöhen können. Sie schätzen die Möglichkeit, ihre Meinungen und Vorstellungen anonym zu teilen, was zu offeneren und ehrlichen Diskussionen führt. Es hat geholfen, ein besseres gemeinsames Verständnis für die beruflichen Wünsche und Bedenken der Jugendlichen zu entwickeln.

Massimo, Lehrer, Vicenza

Weiterentwicklung des eigenen Projekts

Die Teilnehmenden arbeiten in Tandems oder kleinen Gruppen und wenden sich verschiedenen Anforderungspunkten zu, um ihre Projekte aus Modul 2 weiterzuentwickeln. Dabei berücksichtigen sie den Einsatzkontext des digitalen Tools, definieren die Zielgruppe, erörtern die erforderlichen technischen Fähigkeiten der Nutzer und setzen sich Ziele für die Anwendung. Besonderes Augenmerk liegt darauf, wie das Tool den Jugendlichen Spaß machen und sie in ihrer Berufsorientierung unterstützen kann, sowie auf den nachhaltigen Aspekten der entwickelten Szenarien.

Erstellung eines interaktiven "SimplyDigi"-Beispiels

Auf der Grundlage ihres Szenarios entwickeln die Teilnehmenden eine digitale Umsetzung mit den erlernten Werkzeugen. Sie erstellen eigene Inhalte und gestalten das Tool so, dass es von anderen Teilnehmenden getestet werden kann. Ziel ist die praktische Anwendung des Gelernten durch die Erstellung eines interaktiven "SimplyDigi"-Beispiels, das sowohl den Lernprozess illustriert als auch zur weiteren Nutzung und Anpassung anregt.

Präsentation und Peer-Testing

Die neu entwickelten Szenarien werden vorgestellt und von den anderen Teilnehmenden getestet, um direktes Feedback zur Benutzererfahrung, zur Klarheit der Inhalte und zur Effektivität des Tools zu erhalten. Diese Rückmeldungen sind entscheidend für die Reflexion und weitere Verbesserung der Projekte.

Durch diesen strukturierten Prozess werden die Teilnehmenden nicht nur in die Lage versetzt, digitale Tools kreativ und zielgerichtet für pädagogische Zwecke einzusetzen, sondern auch, als Multiplikatoren zu fungieren, die ihr Wissen und ihre Erfahrungen im Bereich digitaler Bildung effektiv an Kollegen und Schüler weitergeben können.

Modulares Schulungskonzept

Curriculare Übersicht

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|-------|---|--|--|--------------------|--|
| 11 | Zusammenfassung Modul 2 Ausblick Modul 3 | Überblick über Modul 3 erhalten | Einführung in Modul 3 / Was wird von den Teilnehmern in diesem Modul erwartet? Fortführung und Vertiefung des Projektes aus Modul 2 | Gespräch | |
| | Weiterentwicklung des eigenen Projektes zu einem Szenario (Simply Digi) | <ul style="list-style-type: none"> - Einsatzmöglichkeiten erkennen: TN lernen, digitale Tools passend für unterschiedliche Lernsettings und Zielgruppen auszuwählen und einzusetzen. - Zielgerichtete Gestaltung: Sie entwickeln Fähigkeiten, Inhalte und Tools so zu gestalten, dass sie die Bedürfnisse der Nutzer erfüllen und deren Lernprozess unterstützen. - Nachhaltige Wirkung sicherstellen: Die TN erkennen die Bedeutung der langfristigen Nutzbarkeit und des positiven Einflusses ihrer digitalen Projekte. | <p>Schritt 1: Auseinandersetzung mit folgenden Anforderungspunkten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kontext/Lernsetting: in welchem beruflichen oder pädagogischen Kontext Lernsetting) die digitalen Tools eingesetzt werden können/sollen - Zielgruppe: Die Bestimmung der Nutzer ist essenziell, um Projektgestaltung und -inhalte auf deren Bedürfnisse abzustimmen. - Technische Fähigkeiten: Überlegen, welche technischen Kenntnisse von den Nutzern erwartet werden, um die Zugänglichkeit des Tools zu gewährleisten. - Ziele der Jugendlichen: Die TN setzen sich Ziele für die jugendlichen Nutzer, um zu überlegen, wie das Tool ihre berufliche Orientierung und Entwicklung fördern kann. - Motivation und Engagement: Es wird überlegt, wie das neue "Simply Digi" gestaltet werden kann, um das Interesse | Kleingruppenarbeit | Moderationskarten, Stifte, A4 Papier für Notizen |

Modulares Schulungskonzept

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|-------|-------|--|---|--------------------|--|
| | | | <p>und den Spaß der Jugendlichen zu erhöhen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nachhaltigkeit: Die langfristige Wirkung und der Nutzen der Projekte werden betrachtet, um deren dauerhaften Einfluss zu sichern. | | |
| 12 | | Erstellen Sie ein interaktives „SimplyDigi“-Beispiel | <p>Schritt 2: Praktische Umsetzung und Weiterentwicklung des in Modul 2 begonnenen Projekts. Die TN nutzen die zuvor definierten Anforderungen und Kontexte, um mit den ausgewählten digitalen Tools eine konkrete digitale Anwendung – das sogenannte "SimplyDigi" – zu entwickeln.</p> <p>Entwicklungsprozess:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auswahl der digitalen Tools: Basierend auf den Erkenntnissen und Entscheidungen aus Schritt 1 wählen die TN spezifische digitale Tools aus, die am besten geeignet sind, ihre Projektziele zu erreichen und die Zielgruppe effektiv anzusprechen. - Erstellung eigener Inhalte: Die TN entwickeln und gestalten eigene Inhalte, die speziell auf die Bedürfnisse und Interessen ihrer Zielgruppe zugeschnitten sind. Dabei achten sie darauf, die technischen Fähigkeiten und | Kleingruppenarbeit | Notebook, Tablet, Smartphone, Moderationskarten, Stifte, A4 Papier für Notizen |

Modulares Schulungskonzept

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|----------------|--|--|--|--|---|
| | | | <p>das Lernziel der jugendlichen Nutzer zu berücksichtigen.</p> <p>- Design der Aufgabe: Die Gestaltung der Aufgabe soll nicht nur informativ, sondern auch interaktiv und ansprechend sein, um das Engagement und die Motivation der Zielgruppe zu fördern. Die Teilnehmenden experimentieren mit verschiedenen Ansätzen, um die digitalen Inhalte lebendig und benutzerfreundlich zu präsentieren.</p> | | |
| 120 Min | | | | | |
| 13 | Präsentation der neuen Szenarien (SimplyDigis) | Die TN lernen das neue Szenario und die dafür verwendeten Tools kennen. | Peer-Testing: Die entwickelte SimplyDigi wird im Plenum vorgestellt, sodass die anderen TN die Möglichkeit haben, das Simply Digi (mit dem verwendeten Tool) auszuprobieren. | Pitch | Smartphone, Tablet, digitales Tool (je nach Szenario) |
| | | Die TN testen das Szenario unter Nutzung des vorgesehenen digitalen Tools. | Interaktiver Test | Hands-on | |
| | | Dieser Testlauf ermöglicht wertvolles Feedback zur Benutzererfahrung, zur Verständlichkeit der Inhalte und zur Effektivität des Tools in Bezug auf die gesteckten Lernziele. | Eine komplette Fertigstellung des SimplyDigis ist zwar erstrebenswert, jedoch liegt der Schwerpunkt auf dem Lernprozess und der Fähigkeit, konstruktives Feedback umzusetzen. | Sinnvolle Bewertungskategorien: Spaß, Wissensvermittlung, verständliche Umsetzung, Einfachheit | z.B. Kahoot, Mentimeter |
| 120 min | | | | | |

Modulares Schulungskonzept

| Block | Thema | Lernziel | Inhalt | Methode | Tool/ Material |
|---|---------------------|---|---|---------------------|---|
| 14 | Fragen und Feedback | <ul style="list-style-type: none"> - Inhalte wurden reflektiert - Verständnis für das Erlernte wurde gefördert - Lernatmosphäre und Partizipation wurde gestärkt | Offene Fragen klären (Module 1-3). Feedback zu Modul 3 einholen. | Fragen und Feedback | z. B. Mentimeter für ein kurzes Meinungsbild (z.B. Wortwolke, Umfrage etc.) |
| | Evaluation | Auswertung | Anonyme Bewertung des gesamten Trainingskurses | Fragebogen | z.B. Easy-Feedback |
| 30 Min | | | | | |
| 270 min TOTAL (netto, ohne Pausen) | | | | | |

Modulares Schulungskonzept

Ergänzung: Beispielhafter Stundenplan für einen 7-tägigen Trainingskurs

| Zeit | Sonntag | Montag | Dienstag | Mittwoch | Donnerstag | Freitag | Samstag |
|---------------|--|-------------------------------|--|---|--|--|-------------------------------------|
| 9.00 – 10.30 | | Modul 1 Digital Skills | Modul 2 Kategorien & Tools | Lessons learned: Wiederholung & Vertiefung von Modul 1+2 | Modul 3 Peer-to-Peer Aufgabenstellung Gruppenarbeit | Modul 3 Peer-to-Peer Gruppenarbeit | Lessons learned: Zusammenfassung |
| 11.00 – 12.30 | | | | | | | Evaluation & Feedback |
| Lunch break | | | | | | | |
| 13.30 – 15.00 | Willkommen Get-together Einführung in den Kurs | Modul 2 Kategorien & Tools | Modul 2 Kategorien & Tools Gruppenarbeit | Freier Nachmittag Steiermark Tour | Modul 3 Peer-to-Peer Gruppenarbeit | Modul 3 Peer-to-Peer Gruppenarbeit | Ende & Auf Wiedersehen |
| 15.30 – 17.00 | Team building | | | | | | |