

PR1 – Toolkit der digitalen Entwicklung – Rahmendokument

Entwickelt von PM



Inhaltsverzeichnis

Einführung in PR1	3
Einführung in das Toolkit für die Entwicklung digitaler Fertigkeiten	4
Entwicklung des Instrumentariums für die Entwicklung digitaler Fertigkeiten	5
Matrix der Lernergebnisse	6
Zuweisung von Themen	9
Zeitplan für das Toolkit zur Entwicklung digitaler Fertigkeiten	10
Vorlagen und Leitlinien	11
Was ist Micro-Learning?	11
Strukturierung unseres Toolkits.....	12
Phase 1 - Einleitung und Ziele	12
Phase 2 – Wichtige Lerninhalte	12
Phase 3 –Reflektieren und Übertragen.....	13
Grundsätze für die Entwicklung von Mikro-Lernressourcen	13
Grundsätze für die Entwicklung von Mikro-Lernressourcen	14
Entwicklung des Toolkits	15
Für Videovorträge:.....	15
Für Infographiken:	15
Micro-Learning Vorlagen	16
Vorlagen für Videovorträge	16
Pilotprojekt des Toolkits	17
Auswertung des Pilotprojekts & Feedback.....	17
Verfeinerung der Inhalte und digitalen Materialien	17
Verbreitung des Toolkits	17

Einführung in PR1

Dieses Dokument soll den Partnern einen Rahmen für die Entwicklung des Inhalts des Toolkit of Digital Development (PR1) bieten. Zudem bietet es einen Überblick über die Ziele des Toolkits, die Rollen der Partnerorganisationen bei der Entwicklung der Lerninhalte, die Beschreibung der vereinbarten Lernergebnisse für jedes Thema des Toolkits und die vorgeschlagenen Vorlagen, die für die Entwicklung dieser Materialien für Menschen, die in der Erwachsenenbildung tätig sind, Berufsbildungsanbieter:innen, Lehrkräfte und andere Fachleute aus dem Sozial- und Bildungsbereich verwendet werden sollen.

Das DIGI:GO Projekt zielt darauf ab, wie Bildungstechnologien genutzt werden können, um Schulungen in einer hybriden Umgebung durchzuführen, und wie die besten pädagogischen Ansätze genutzt werden können, die sie darauf vorbereiten, maßgeschneiderte Schulungsprogramme für ihre Zielgruppen effektiv durchzuführen.

Die Partner finden in diesem Rahmendokument auch einen Überblick über die Theorie des Mikro-Lernens und einige Gestaltungsprinzipien. Es handelt sich um einen Entwurf, der den Partnern zur Kommentierung zur Verfügung gestellt wird; Vorschläge und Empfehlungen für Änderungen sind daher willkommen.

Einführung in das Toolkit für die Entwicklung digitaler Fertigkeiten

Das Toolkit für die Entwicklung digitaler Kompetenzen zielt darauf ab, die Entwicklung digitaler Schlüsselkompetenzen zu unterstützen, die mit dem Digitalen Kompetenzrahmen für Bürger 2.0 (DigComp) übereinstimmen:

- Informations- und Datenkompetenz;
- Kommunikation und Zusammenarbeit;
- Sicherheit;
- Erstellung digitaler Inhalte.

Die Ressourcen werden in einer Mikro-Learning-Perspektive entwickelt und durch Videovorlesungen und Infografiken aufgebaut:

- Interaktive Videos sind eine geeignete Methode, um visuellen Lernenden Schritt-für-Schritt-Verfahren zu vermitteln, und führen mit größerer Wahrscheinlichkeit zu einem sinnvollen Lernergebnis.
- Infografiken fördern das Verständnis von Ideen und Konzepten, regen zum kritischen Denken an, leiten zum Wissenserwerb an und erhöhen das Behalten von Informationen.

Sobald der gesamte Inhalt dieses Toolkits entwickelt und mit der lokalen Arbeitsgruppe erprobt wurde, wird er auf die DIGI:GO E-Learning-Plattform in kleinen Einheiten hochgeladen, um Menschen, die in der Erwachsenenbildung tätig sind, Berufsbildungsanbieter:innen, Lehrkräfte und andere Fachleute aus dem Sozial- und Bildungsbereich zu unterstützen.

Entwicklung des Instrumentariums für die Entwicklung digitaler Fertigkeiten

Proportional Message und das Square Dot Team sind für die Entwicklung aller Inhalte in diesem ersten Projektergebnis verantwortlich, mit dem Feedback und der Unterstützung aller Partner. Entsprechend der Anwendung des Toolkits werden die Infografiken und Videovorträge die folgenden vier Themen behandeln:

- Informations- und Datenkompetenz;
- Kommunikation und Zusammenarbeit;
- Sicherheit;
- Erstellung digitaler Inhalte.

Jedes Thema des Toolkits besteht aus 1 Videovortrag und 1 Infografik.

Die Infografik sollte unterhaltsam und interessant sein und die Aufmerksamkeit auf das jeweilige Thema lenken.

Vier Möglichkeiten zur Verwendung und Entwicklung von Inhalten für die Infografiken, um bestimmte Informationen hervorzuheben:

- Ermutigung zum Vergleich zweier Objekte oder Ideen
- Visualisierung von Daten und Informationen. Das Erstellen von Visualisierungen für Zahlen und statistische Informationen ist eine gute Möglichkeit, abstrakte Konzepte zu quantifizieren und zu verstehen.
- Teil eines szenariobasierten Lernansatzes – Verwendung von Situationen aus dem wirklichen Leben, um die Entscheidungsfindung zu unterstützen und das kritische Denken zu fördern
- Ermutigen Sie dazu, ein kompliziertes Verfahren oder technische Informationen mit Prozessinfografiken anzugehen

Im folgenden Abschnitt dieses Rahmens werden wir die Lernergebnisse für jedes dieser Themen skizzieren.

Matrix der Lernergebnisse

Die folgende Lernergebnismatrix wurde von Proportional Message erstellt, um die Lernziele für jedes Thema und dieses Projektergebnis festzulegen. Es handelt sich derzeit um einen Vorschlag, der von den Partnern im Laufe der Entwicklung der Inhalte noch geändert werden kann. Das Ziel ist es, kurze, zeitlich begrenzte und interessante Ressourcen für Menschen, die in der Erwachsenenbildung tätig sind, Berufsbildungsanbieter:innen und andere Lehrkräfte bereitzustellen. Damit soll sichergestellt werden, dass die von den Partnern erstellten Ressourcen spezifisch und detailliert sind und den Lernbedürfnissen voll entsprechen.

	Kenntnisse (theoretisch und faktisch)	Fertigkeiten (kognitiv & praktisch)	Haltungen (Verantwortung & Selbstständigkeit)
Informations- und Datenkompetenz	Kenntnis der Konzepte der digitalen Kompetenz, der Informationskompetenz und der Medienkompetenz.	Anwendung verschiedener Tools zur Erreichung unterschiedlicher Ziele unter Verwendung verschiedener Strategien: Browsen, Suchen und Filtern von Daten, Informationen und digitalen Inhalten.	Das Bewusstsein für die Vorteile der Entwicklung digitaler Kompetenzen und die Abschwächung möglicher Risiken.
	Wissen, wie man relevante und effiziente Informationen und Inhalte sucht und findet.	Trainieren Sie, wie man relevante Informationen findet, um die digitale Kompetenz zu entwickeln und persönliche Strategien und die Fähigkeit zu entwickeln, zu erkennen, wo man Informationen sucht.	Bereitschaft zur kritischen Analyse der Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von Datenquellen.
	Verständnis für den Zugang zu Informationen, Medieninhalten und Medien.	Verwalten und Auswerten von Daten beim Navigieren zwischen Quellen.	Integration der digitalen Kompetenz in ihre berufliche Praxis.
	Wissen, wie man Informationen speichert.	Fähigkeiten zur Interaktion durch digitale Technologien.	Bewusstsein für die Interaktion mit einer Vielzahl von digitalen

			Technologien und Verständnis für geeignete digitale Kommunikationsmittel in einem bestimmten Kontext.
Kommunikation und Zusammenarbeit	Verstehen des Konzepts der Kommunikationsfähigkeit und der Vorteile einer guten digitalen Kommunikation, um Informationen zu erhalten und Inhalte und Wissen zu entwickeln.	Erörtern Sie die Rolle der digitalen Vernetzung bei der Schaffung neuer Möglichkeiten und Fähigkeiten.	In der Lage sein, über die Bedeutung der digitalen Kommunikation und die Notwendigkeit des Austauschs mit anderen durch geeignete digitale Technologien nachzudenken.
	Analyse des Bedarfs an Zusammenarbeit durch digitale Technologien.	Nutzung digitaler Technologien für kollaborative Prozesse und die gemeinsame Konstruktion und Schaffung von Ressourcen und Wissen.	Sensibilisierung für Selbstbestimmung und Bürgerbeteiligung durch geeignete digitale Technologien.
	Kenntnisse über Lernaktivitäten, Aufgaben und Bewertungen, die einen effektiven und verantwortungsvollen Einsatz digitaler Technologien für Kommunikation, Zusammenarbeit und Bürgerbeteiligung erfordern.	Kommunikationsstrategien an das spezifische Publikum/ die spezifischen Zielgruppen anpassen. Digitale Technologien nutzen, um mit anderen zusammenzuarbeiten, Wissen und Erfahrungen zu teilen und auszutauschen und gemeinsam innovative pädagogische Praktiken zu entwickeln.	Bewusstsein für kulturelle und generationelle Vielfalt in digitalen Umgebungen.
Erstellung digitaler Inhalte	Verstehen des Konzepts des Urheberrechts und wissen, wie man relevante digitale Inhalte entwickelt.	Digitale Inhalte in verschiedenen Formaten erstellen und bearbeiten, um sich mit digitalen Mitteln auszudrücken.	In der Lage sein, Ideen mit digitalen Mitteln auszudrücken.

	Kenntnisse über digitale Aktivitäten, die zur Entwicklung von Fähigkeiten eingesetzt werden.	Digitale Technologien nutzen, um neues Wissen und innovative Prozesse und Produkte zu schaffen, die es vorher nicht gab. Verwenden Sie Software, um Fotos, Video- oder Audiodateien zu bearbeiten.	Sie müssen in der Lage sein, mit Hilfe digitaler Werkzeuge und Technologien zu reagieren und eine Lösung zu finden.
Sicherheit	Das Konzept der digitalen Sicherheit verstehen und wissen, wie man persönliche Daten schützt.	Vermeidung von Gesundheitsrisiken und Gefahren für das physische und psychische Wohlbefinden durch digitale Technologien.	Befähigung zum Risikomanagement und zur sicheren und verantwortungsvollen Nutzung digitaler Technologien.
	Wissen, wie man persönlich identifizierbare Informationen nutzt und weitergibt und dabei sich selbst und andere schützen kann.	Demonstration der Fähigkeit, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren im digitalen Umfeld zu schützen (z. B. Cybermobbing).	Sensibilisierung für die Umweltauswirkungen digitaler Technologien und deren Nutzung.
	Kenntnisse über die illegale Weitergabe von urheberrechtlich geschützten digitalen Inhalten.	Identifizierung der illegalen und gefährlichen Weitergabe von digitalen Inhalten.	Bewusstsein für die Lizenzen und die gebrochenen Regeln Sensibilisierung für digitale Technologien für soziales Wohlbefinden und soziale Eingliederung.

Zuweisung von Themen

Auf der Grundlage dieser Lernergebnisse und der individuellen Expertise der Partner, die diese Inhalte entwickeln, möchte Proportional Message die folgende Aufteilung der Themen auf die beiden Partner vorschlagen:

Thema	Partner
Informations- und Datenkompetenz	The Square Dot Team
Kommunikation und Zusammenarbeit	Proportional Message
Sicherheit	Proportional Message
Erstellung digitaler Inhalte	The Square Dot Team

Zeitplan für das Toolkit zur Entwicklung digitaler Fertigkeiten

Der folgende aktualisierte Zeitplan wird die Partner des DIGI:GO-Projekts beim Abschluss der Entwicklung unseres Toolkits. Der folgende Zeitplan entspricht dem, was im Projektantrag skizziert wurde:

- **Bis April 2022:**
 - **Proportional Message:**
 - Erstellung des Rahmens und der Leitlinien für die Erstellung von Inhalten (einschließlich der zu behandelnden Themen, Ziele und Ergebnisse).
 - Aufteilung der Aufgaben und Zuweisung der Themen für die Entwicklung.

- **Bis September 2022:**
 - **Proportional Message and The Square Dot Team:**
 - Erarbeitung der Inhalte für die 4 Themen des Toolkits – dazu gehören:
 - Eine (1) Infographik für jedes Thema.
 - Ein (1) Videovortrag zu jedem Thema.

- **Oktober 2022:**
 - **Alle Partner:**
 - Nach Fertigstellung der englischen Version werden alle Partner das Toolkit in alle Partnersprachen übersetzen.

- **Bis Dezember 2022:**
 - **Alle Partner:**
 - Werden das PR1 mit 10 Zielgruppenvertretern in jedem Partnerland pilotieren.

Vorlagen und Leitlinien

Im folgenden Abschnitt finden Sie Vorlagen und Richtlinien für die Entwicklung der Mikro-Lernressourcen des Toolkits.

Die Partner werden daran erinnert, dass sie für jedes Toolkit-Thema zwei Mikro-Learning-Ressourcen entwickeln müssen, die aus einem Videovortrag und einer Infografik bestehen. In diesem Abschnitt finden die Partner die Vorlagen und Richtlinien, die für die Entwicklung dieser Mikro-Learning-Ressourcen erforderlich sind.

Was ist Micro-Learning?

Micro-Learning bezieht sich auf Lernmaterialien, die zielgerichtet und spezifisch sind und in kurzen Schnipseln oder mundgerechten Formaten vermittelt werden. Beim Mikro-Lernen geht es nicht nur um die Vermittlung von Lerninhalten in kurzen, zeitlich begrenzten Einheiten, sondern auch um die Vermittlung von Lerninhalten, die sehr gezielt und spezifisch auf den Schulungsbedarf und die Interessen der Lernenden zugeschnitten sind. In diesem Fall wenden wir uns an Menschen, die in der Erwachsenenbildung tätig sind, Berufsbildungsanbieter:innen, Lehrkräfte und andere Fachleute aus dem Sozial- und Bildungsbereich, die Online-Tools zur Verbesserung des Unterrichts und der Ausbildung einsetzen und versuchen, die Bildungstechnologien anzupassen und die besten pädagogischen Ansätze zu nutzen, die sie darauf vorbereiten, ein maßgeschneidertes Ausbildungsprogramm für ihre Zielgruppen effektiv durchzuführen. Daher sollte die verwendete Sprache angemessen sein, und die Beispiele sollten sich auf diesen Kontext beziehen, um sicherzustellen, dass die Materialien für unsere Zielgruppe relevant und ansprechend sind.

Micro-Learning-Ressourcen sollten immer auf der Grundlage von definierten Lernergebnissen entwickelt werden. Bitte stellen Sie daher sicher, dass Sie bei der Entwicklung Ihrer Ressourcen für das Toolkit einige der in der obigen Matrix aufgeführten Lernergebnisse ansprechen.

Strukturierung unseres Toolkits

Bei der Erstellung einer Mini-Lernressource sollte die folgende Struktur beachtet werden. Diese Struktur basiert auf gängigen Ansätzen, die in der Lehre verwendet werden, und ist von didaktischen Prinzipien und Lerntheorien geprägt.

Phase 1 - Einleitung und Ziele

Dieser Teil der mundgerechten Lernressource für RETAIN-ME sollte etwa 30-45 Sekunden dauern, je nach Länge der Mikro-Lernressource. In dieser ersten Phase sollten sich die Projektpartner auf die Bereitstellung von Inhalten konzentrieren, die:

- Kündigen Sie den Titel der Ressource an
- Nennen Sie das/die Lernergebnis(se)
- Skizzieren Sie die wichtigsten Inhaltsbereiche der Mikro-Lernressource

Phase 2 – Wichtige Lerninhalte

Dieser Teil der mundgerechten Lernressource sollte etwa 2-4 Minuten dauern, je nach Länge der Mikro-Lernressource. In dieser zweiten Phase sollten sich die Projektpartner auf die Bereitstellung von Inhalten konzentrieren, die:

- Präsentation des eigentlichen Lerninhalts, der auf einen sehr spezifischen Problemkontext oder eine thematische Frage abzielt, d. h. das Thema des Toolkits
 - Diese Phase ist das Kernelement der Ressource und wird die umfangreichste Phase sein
- Hier sollten Sie die Schlüsselbotschaften und die Erkenntnisse, die die Fachleute aus dieser Ressource ziehen sollen, vermitteln

Phase 3 –Reflektieren und Übertragen

Dieser Teil der mundgerechten Lernressource sollte etwa 45-60 Sekunden dauern, je nach Länge der Mikro-Lernressource. In dieser dritten und letzten Phase sollten sich die Projektpartner auf die Bereitstellung von Inhalten konzentrieren, die:

- Fassen Sie die wichtigsten Lernpunkte zusammen und stellen Sie die Verbindung zwischen dem Inhalt und dem realen Kontext des Lernenden her.
- Bieten Sie einige Fragen oder Aussagen an, die dem Lernenden helfen, den Inhalt vor dem Hintergrund zu reflektieren und den Lerntransfer zu fördern.

Durch diese Struktur wird der Schwerpunkt auf den Inhalt gelegt, was dazu beiträgt, einen hohen Standard an Qualität, Konsistenz und Relevanz zu wahren. Nach Phase 3 haben die Partner die Möglichkeit, eine Selbsteinschätzung vorzunehmen, zusätzliche Ressourcen oder Lesematerialien zur Verfügung zu stellen und/oder ein Quiz zu machen, um ihr Wissen zu testen. Diese Bewertungsaktivitäten sind zusätzlich zu dem, was präsentiert wird, und es ist keine Voraussetzung für die Partner, diesen Schritt abzuschließen. Außerdem eignen sich manche Themen besser für eine Nachbereitung, so dass dies im Ermessen der Partner liegt.

Grundsätze für die Entwicklung von Mikro-Lernressourcen

Das Verständnis des Zwecks und der Struktur der Mini-Lernressourcen könnte bereits ausreichen, um vergleichbare Ressourcen zu erstellen. Wir möchten jedoch einige allgemeine Empfehlungen zu didaktischen und gestalterischen Grundsätzen geben, die für die Erstellung von Ressourcen, die das Lernen in Multimedia- und Social-Media-Umgebungen fördern, unerlässlich sind.

Grundsätze für die Entwicklung von Mikro-Lernressourcen

Im Hinblick auf die allgemeinen Grundsätze, die bei der Gestaltung einer Lernressource zu berücksichtigen sind, möchten wir die folgenden Aspekte hervorheben:

- Die Partner sollten sicherstellen, dass alle Inhalte, die in einer Lernressource vermittelt werden, korrekt, genau und frei von Voreingenommenheit oder Meinungen sind.
- Eine Lernressource muss immer ein klares Lernziel verfolgen.

Aus didaktischer Sicht sollte Folgendes beachtet werden:

- **Problemorientiertheit:** Theoretische Modelle und Inhalte sollten in einen entsprechenden praktischen Kontext eingebettet sein. Dieses praktische Beispiel wird den Nutzern der Ressource helfen, die Lerninhalte zu verstehen und zu reflektieren. Im Fall von DIGI: GO sollte sich dieser Kontext auf die Erwachsenenbildner, Berufsbildungsanbieter und andere Fachleute aus dem Bildungs- und Sozialbereich beziehen.
- **Kompetenz-Dimensionen:** Bei der Gestaltung von Lernressourcen sollten die Partner zwischen Fähigkeit, Verständnis und Willen unterscheiden. Die Fähigkeit ist prozessspezifisch, das Verständnis und der Wille sind es nicht.
- **Ergänzung:** Es ist notwendig, dass das erworbene Wissen nicht nur reflektiert wird, sondern dass es ergänzt, erweitert und vertieft wird. In unserem Kontext könnte dies bedeuten, dass die Partner ihre Ressourcen so miteinander verknüpfen, dass es eine Fortsetzung des Lernens innerhalb des im Toolkit behandelten Themas gibt.
- **Üben:** Um Kompetenzen nachhaltig zu erwerben, müssen diese geübt werden. Daher sollten Übungen angeboten oder in die Ressource eingebettet werden, damit die Fachkräfte ihr neues Wissen in ihrem beruflichen Kontext anwenden können. Dadurch wird auch sichergestellt, dass die Erwachsenenbildner und Berufsbildungsanbieter eine authentische Lernerfahrung machen, da sie das Gelernte ohne weiteres in ihrem Alltag anwenden können, was zu ihrer Motivation beiträgt, sich in diesem Prozess zu engagieren.

Entwicklung des Toolkits

Für Videovorträge:

- PM und The Square Dot Team sollten Open-Source-Softwareprogramme wie PowerPoint verwenden, um einen Videovortrag zu erstellen.
- Die Partner erstellen für jedes Thema eine PowerPoint-Präsentation. Der Inhalt sollte etwa 12-15 Folien umfassen. Die Partner werden die von Proportional Message entwickelte Vorlage verwenden, um am Ende das gleiche Format für alle Ergebnisse zu haben.
- Wenn die PowerPoint-Präsentation fertig ist, beinhaltet die Aktivität die Umwandlung des Inhalts in kurze Videovorträge. Das Video wird Bilder, Stimmen und Schlüsselemente zum Thema enthalten. Die Partner können einige Folien aus der PowerPoint-Präsentation verwenden und sie mit ihrer Stimme beschreiben.
- Alle Partner werden ein kurzes Skript (500 bis 750 Wörter) für jedes ihrer Mikro-Lernvideos erstellen. Daraus entsteht ein Videovortrag, der zwischen 5 und 10 Minuten lang ist.
- In Anbetracht des Modalitätsprinzips und der Prinzipien der Personalisierung und der Stimme würden wir vorschlagen, dass die Partner ihre Videos als kurze Videoanimationen erstellen, wobei der Ton von einer natürlichen und nicht von einer Maschinenstimme aufgenommen wird, so dass die Worte in einem konversationellen Stil gesprochen werden können.

Für Infographiken:

- Die Partner sollten für die Erstellung einer Infografik Open-Source-Softwareprogramme wie Canva verwenden.
- Unter Berücksichtigung des Prinzips der räumlichen Kontiguität schlagen wir vor, dass die Partner sicherstellen, dass die auf der Infografik dargestellten Informationen und Aktivitäten so gruppiert sind, dass es einen logischen Fluss gibt, der erwachsene Lernende bei der Vervollständigung der Ressourcen unterstützt.

Micro-Learning Vorlagen

Vorlagen für Videovorträge

Die folgende Vorlage soll die Partner dabei unterstützen, bei der Planung ihrer Videovorlesungen der Struktur des Micro-Learnings zu folgen.

Die Partner werden daran erinnert, dass sie für jedes Thema des Toolkits ein Videoskript erstellen müssen. Das bedeutet, dass Proportional Message und The Square Dot Team jeweils 2 solcher Videoskripte entwickeln müssen.

<i>Einleitung</i>	
<i>Wichtige Lerninhalte 1</i>	
<i>Wichtige Lerninhalte 2</i>	
<i>Reflektion and Transfer</i>	
<i>Schlussbemerkungen</i>	

Pilotprojekt des Toolkits

Alle Partner werden das Toolkit mit 10 Zielgruppenvertretern in jedem Partnerland testen. Nach der Rückmeldung werden die Ressourcen fertiggestellt und für die Übersetzung vorbereitet.

Während dieser Zeit wird PM auch den Evaluierungsfragebogen entwickeln, den alle Teilnehmer nach Abschluss der Pilottests ausfüllen sollen.

Auswertung des Pilotprojekts & Feedback

Im Anschluss an das Pilotprojekt sind die Pilotkoordinatoren dafür verantwortlich, gemeinsam mit den lokalen Arbeitsgruppen eine geeignete Evaluierung und Analyse zu organisieren, um eventuell erforderliche inhaltliche oder technische Verbesserungen vorzunehmen. Für die Auswertung müssen alle Partner alle Ergebnisse aus den Bewertungsfragebögen analysieren.

Verfeinerung der Inhalte und digitalen Materialien

Nach der Bewertung und dem Feedback wird PM alle Informationen sammeln und zusammenfassen und die notwendigen Änderungen und Verbesserungen an den Inhalten und den digitalen Materialien vornehmen.

Verbreitung des Toolkits

Innovative Hive wird die Ressourcen auf die E-Learning-Plattform hochladen, damit das Toolkit für die Zielgruppe und andere Stakeholder vollständig verfügbar ist. Die Partner werden die Inhalte über ihr Netzwerk mit Newslettern, Artikeln und Beiträgen in sozialen Medien verbreiten.

