A picture containing graphical user interface

Description automatically generated

**LEHRPLAN**

**Digitale Kompetenzen**

## Untereinheit 1: Face-to-Face-Setting

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Beschreibung der Lernaktivitäten** | **Zeitplan (Minuten)** | **Erforderliche Materialien/Ausrüstung** | **Beurteilung/ Bewertung** |
| **Eröffnung des Workshops:**   * Herzlich willkommen * Einleitung (Erläuterung der Ziele, Methodik) * Vorstellung der Tagesordnung/Einheit | **5 Minuten** | * Flipchart und Stifte * Stifte und Notizen * Digitale Geräte (z. B. Desktop, Laptop, Tablet, Smartphone) * Zugang zum Internet | Die Teilnehmenden nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil |
| **Teil A: Wissen** | | | |
| 1. **Digitale Kompetenzen:**  * Vorstellung des Konzepts der digitalen Kompetenzen (Definitionen). * Diskussion mit den Teilnehmenden | **5 Minuten** |  |  |
| 1. **Der Rahmen für digitale Kompetenz**  * Einführung in den Europäischen Rahmen für digitale Kompetenzen (DigComp 2.0) * Kurze Vorstellung der 5 Kompetenzbereiche und der 21 Kompetenzen * Diskussion mit den Teilnehmenden | **5 Minuten** |  |  |
| 1. **Digitale Werkzeuge**  * Kurzer theoretischer Input (was sind die digitalen Werkzeuge, Beispiele) * Diskussion mit den Teilnehmenden | **5 Minuten** |  |  |
| 1. **Gruppenaktivität 1: Beispiele für digitale Werkzeuge**  * Der/die Trainer/Trainerin bittet die Teilnehmenden, sich in Teams aufzuteilen, um mehrere Beispiele für digitale Werkzeuge zu finden. * Der/die Trainer/Trainerin stellt einen Timer auf 5 Minuten, und die Teilnehmenden können so viele Ideen wie möglich sammeln. * Dies kann mit Haftnotizen geschehen oder indem der/die Trainer/Trainerin die Ideen auf einem Whiteboard oder Flipchart notiert. Alternativ dazu kann der/die Trainer/Trainerin die Padlet-Anwendung [(](https://padlet.com/dashboard)https://padlet.com/dashboard) verwenden, mit der alle Teilnehmenden auf einer gemeinsamen Seite Notizen machen können. * Gruppendiskussion mit den Beiträgen der einzelnen Teams. (5 Minuten). | **5 Minuten** |  |  |
| 1. **Wie digitale Werkzeuge unser Leben bereichern können**  * Präsentation von Beispielen aus dem Alltag, wie digitale Werkzeuge unser Leben bereichern * Diskussion mit den Teilnehmenden darüber, wie digitale Werkzeuge ihr Arbeits- und Privatleben verbessern. | **5 Minuten** |  |  |
| **Teil 2: Fähigkeiten** | | | |
| 1. **Warum sind digitale Kompetenzen wichtig?**  * Input durch den Trainer: Kurze Theorie * Diskussion mit den Teilnehmenden über die Gründe, warum digitale Kompetenzen wichtig sind. | **5 Minuten** |  |  |
| 1. **Gruppenaktivität 2: Beispiele für digitale Tools**  * Der/die Trainer/Trainerin bittet die Teilnehmenden, über den digitalen Kompetenzrahmen (21 Dimensionen) nachzudenken. * Diese Übung zielt darauf ab, dass die Teilnehmenden drei Dimensionen identifizieren, die sie gerne verbessern würden, und drei Dimensionen, bei denen sie auf der Grundlage des digitalen Kompetenzrahmens ziemlich sicher sind. * Der/die Trainer/Trainerin kann die Padlet-Anwendung [(](https://padlet.com/dashboard)https://padlet.com/dashboard) verwenden, mit der alle Teilnehmenden auf einer gemeinsamen Seite Notizen machen können. | **5 Minuten** |  |  |
| 1. **Tools zur Selbsteinschätzung digitaler Kompetenzen**  * Der/die Trainer/Trainerin wird mehrere Beispiele für Tools vorstellen, die die Teilnehmenden gemeinsam nutzen können. * Diskussion mit den Teilnehmenden | **5 Minuten** |  |  |
| 1. **Lern-Apps zum Erstellen eines Quiz**  * Die Trainer werden die Vorteile des Einsatzes von Lernquizzen von Pädagogen und verschiedene Beispiele von Quiz-Tools vorstellen. * Diskussion mit den Teilnehmenden | **5 Minuten** |  |  |
| **Teil 3: Haltungen** | | | |
| 1. **Digitaler Inhalt**  * Eingabe durch den Ausbilder:   - Was ist ein digitaler Inhalt?  - Wer erstellt die digitalen Inhalte?  - Digitale Inhalte: Auffinden, Bewerten, Nutzen und Erstellen   * Diskussion mit den Teilnehmenden | **5 Minuten** |  |  |
| **Übung zur Selbstreflexion: Testen Sie Ihre digitalen Fähigkeiten** | | | |
| Der/die Trainer/Trainerin bittet die Teilnehmenden, ihre digitalen Fähigkeiten zu testen, um ein gutes Verständnis für ihre derzeitigen digitalen Kompetenzen zu bekommen und herauszufinden, was sie als Nächstes tun können, um diese zu verbessern.   * Das Tool „Teste deine digitalen Fähigkeiten“ basiert auf dem etablierten Europäischen Rahmen für digitale Kompetenz - DigComp 2.0. * Sie finden den Test unter folgendem Link: <https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/questionnaire/generic>   **Wie funktioniert dieser Test?**   * Beantworten Sie zunächst einige Fragen zu Ihrem Traumberuf und Ihrem Bildungsstand, um den Test an Ihre Bedürfnisse anzupassen. * Der eigentliche Test beginnt, bei dem Sie für jede Frage die passende Antwortmöglichkeit auswählen. * Nachdem Sie den Test abgeschlossen haben, sehen Sie, wie gut Ihre digitalen Fähigkeiten sind. * Sie erhalten außerdem einen detaillierten Bericht mit einer Beschreibung Ihres Niveaus. * Gruppendiskussion mit allen Ergebnissen der einzelnen Teilnehmenden. | **30 Minuten** |  |  |
| **Workshop-Abschluss**   * Der/die Trainer/Trainerin nimmt sich 5 Minuten Zeit für die Nachbesprechung der vorherigen Übungen * Der/die Trainer/Trainerin sollte alle offenen Fragen beantworten * Der/die Trainer/Trainerin gibt einen Ausblick und Anweisungen für die Phase des selbstgesteuerten Lernens | **5 Minuten** |  |  |
| **Gesamtdauer des Teilmoduls** | **1,5 Stunden** |

## Untereinheit 2: Online-Aktivitäten

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aktivität 1: Wortraster | 20 Minuten | Gerät mit Internetzugang (PC, Notebook, Tablet, Smartphone) |  |
| Aktivität 2: Erraten Sie das Wort | 20 Minuten | Gerät mit Internetzugang (PC, Notebook, Tablet, Smartphone) |  |
| Aktivität 3: Quiz-Übung | 20 Minuten | Gerät mit Internetzugang (PC, Notebook, Tablet, Smartphone) |  |
| **Gesamtdauer des Teilmoduls** | **1 Stunde** |

Logo, company name

Description automatically generated