

Train the Trainer Handbuch

*GrundbildnerInnen Empowerment –
Integration von Technologie in die Unterrichtspraxis*



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

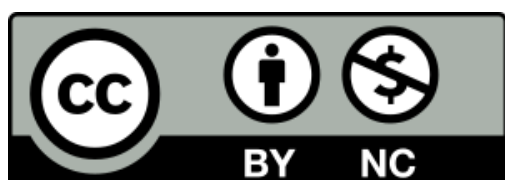


Inhaltsverzeichnis

Einführung:.....	4
So verwenden Sie dieses Handbuch:	4
Die Module.....	5
Gruppengröße.....	5
Die Evidenzbasis.....	5
Modul 1.....	6
Zusammenfassung Modul 1: Unterrichtsplanung	6
Storyboard Modul 1: Unterrichtsplanung.....	8
Test – Modul 1 – Unterrichtsplanung	11
Beispiel-Feedback-Fragen – Modul 1 – Unterrichtsplanung	12
Hinzufügen von Bildern zum Mentimeter	13
Ressourcen Modul 1	14
Modul 2.....	15
Zusammenfassung Modul 2: Lehren und Lernen digitaler Ressourcen.....	15
Storyboard Modul 2: Lehren und Lernen digitaler Ressourcen.....	17
Test - Modul 2 - Lehren und Lernen digitaler Ressourcen.....	20
Feedbackfragen – Modul 2 – Lehren und Lernen digitaler Ressourcen	21
Ressourcen Modul 2	22
Modul 3.....	23
Zusammenfassung Modul 3: Bewertung und Feedback.....	23
Storyboard Modul 3: Bewertung und Feedback.....	26
Test – Modul 3	28
Beispiel-Feedback-Fragen – Modul 3 – Bewertung und Feedback.....	29
Ressourcen Modul 3	30
Modul 4.....	31
Zusammenfassung Modul 4: Barrierefreiheit, Inklusion und Verantwortung.....	31
Storyboard Modul 4: Barrierefreiheit, Inklusion und Verantwortung.....	34
Test - Modul 4 - Barrierefreiheit und Inklusion	37
Beispiel-Feedback-Fragen – Modul 4 – Barrierefreiheit, Inklusion und verantwortungsvolle Nutzung	38
Ressourcen Modul 4	39
Modul 5.....	40



Zusammenfassung Modul 5: Förderung der Grundbildung durch Technologie (Lehr- und Lernstrategien).....	40
Storyboard Modul 5: Förderung der Grundbildung durch Technologie (Lehr- und Lernstrategien)39	
Test - Modul 5 - Förderung der Grundbildung durch Technologie.....	41
Beispiel-Feedback-Fragen – Modul 5 – Förderung der Grundbildung durch Technologie.....	42
Ressourcen Modul 5	43
Modul 6.....	44
Zusammenfassung Modul 6: Selbstentwicklung	44
StoryBoard Modul 6: Selbstentwicklung.....	47
Test - Modul 6 - Selbstentwicklung.....	50
Beispiel-Feedback-Fragen – Modul 6 – Selbstentwicklung.....	52
Ressourcen Modul 6	53
Anhang 1: Einführung in Frameworks im ABEDiLi Train the Trainer Programm	54
Welche Rahmenbedingungen werden in diesem Programm verwendet?.....	54
Was sind digitale Kompetenzrahmen?	54
1. Der Europäische Rahmen für digitale Kompetenzen von Pädagogen	55
2. Kompetenzen des 21. Jahrhunderts – Die 4Ks.....	57
3. Der professionelle Rahmen für den digitalen Unterricht	58
Was sind Instructional Design Modelle für die Integration von Technologie?.....	59
1. Das SAMR-Modell	59
2. Blooms digital Taxonomy.....	61
3. Das Padagogy-Rad.....	63
Was sind die Leitlinien für Pädagogen in der Grundbildung?.....	65
1. Leitlinien für eine gute Alphabetisierungsarbeit bei Erwachsenen	65
2. Lehrplanentwicklung: ein sich entwickelndes Modell für den Lese- und Rechenunterricht von Erwachsenen	66
3. Das Wohlstandsmodell (Welfare Model).....	68
Anhang 2: Liste der Plattformen zum Selbstlernen in Modul 6 – Selbstentwicklung.....	69
Anhang 3: Selbstentwicklungsplan für ein Jahr	70
Referenzen:	71



Dieses Werk ist lizenziert unter
einer **Creative Commons**
Namensnennung - Nicht
kommerziell 2.0 Generic (CC
BY-NC 2.0) Internationale
Lizenz



Einführung:

Train the Trainer: GrundbildnerInnen Empowerment - Integration von Technologie in die Unterrichtspraxis

Das Train the Trainer Professional Development Programm ist eine Reihe von sechs Online-Trainingseinheiten und selbstgesteuerten Lernaktivitäten, die darauf abzielen, GrundbildnerInnen zu befähigen, Technologie und digitale Medien in ihre Unterrichtspraxis zu integrieren.

Das Train the Trainer Programme ermöglicht es GrundbildnerInnen, professionelle Kompetenz in digitalen Kompetenzen zu entwickeln und ihre KollegInnen auf dem Weg **zu ihrem** Lernen zu **unterstützen**. Dadurch werden GrundbildnerInnen und ErwachsenenbildnerInnen in der Lage sein, vielseitigere digitale Ressourcen und Werkzeuge im Unterrichtsalltag zu nutzen, ihre Lernenden einzubeziehen und ihr Lernen durch die Integration digitaler Medien zu unterstützen.

Für alle Module steht ein komplettes Ressourcenpaket zur Verfügung, darunter Storyboards, Zusammenfassungen, Präsentationen und Dokumente mit nützlichen Informationen. Das komplette Programm kann von jedem Tutor durchgeführt werden, der sich mit dem Material vertraut gemacht hat.

Teilnahme am Train the Trainer wird durch ein digitales Teilnahmezertifikat anerkannt.



So verwenden Sie dieses Handbuch:

Dieses Handbuch ist für die Verwendung in Verbindung mit den Kurs PowerPoint-Folien auf [IO3: Train the Trainer – ABEDiLi](#)

Das Paket wurde in 6 Module unterteilt, und für jedes Modul finden Sie:

- ✓ *Module Zusammenfassung*
- ✓ *Storyboard*
- ✓ *Fragen zur Evaluation*
- ✓ *Beispiele für Fragen zum Feedback von Teilnehmern*
- ✓ *Ressourcenliste*

Sie können das Inhaltsverzeichnis auf Seite 2 verwenden, um durch die Abschnitte zu navigieren.

Die Module

Jedes der sechs Module ist ein kompaktes ca. einstündiges Paket, das sowohl Theorie als auch Praxis mit jeweils einem bestimmten Thema umfasst.

Es wird empfohlen, ein Modul pro Woche abzudecken. Das gesamte Programm dauert sechs Wochen. Sie können es jedoch nach Ihren Bedürfnissen ändern.

- Modul 1 - Unterrichtsplanung
- Modul 2 - Lehren und Lernen digitaler Ressourcen
- Modul 3 - Bewertung und Feedback
- Modul 4 - Barrierefreiheit, Inklusion und Verantwortung
- Modul 5 - Förderung der Grundbildung durch Technologie (Lehr- und Lernstrategien)
- Modul 6 - Selbstentwicklung

Gruppengröße



Es gibt keine strengen Beschränkungen für die Gruppengröße, aber der Inhalt und das Timing wurden mit 6-12 Teilnehmern pilotiert und haben aufgrund von Feedback sehr gut funktioniert. Das Programm könnte online, in Präsenz oder als Blended Learning implementiert werden.

Die Evidenzbasis

Das Programm orientiert sich an einer Reihe digitaler Rahmenbedingungen und Alphabetisierungsmodelle für Erwachsene, die darauf abzielen, die digitalen Kompetenzen eines Pädagogen zu verbessern und digitale Medien effektiv in seine Unterrichtspraxis zu integrieren.

Das Programm wurde auf der Grundlage von Untersuchungen darüber entwickelt, was die meisten GrundbildungspädagogInnen von einem auf Dozierende ausgerichteten Programm erwarten, das darauf abzielt, Technologie in die Praxis umzusetzen. Weitere Informationen finden Sie in unseren primären und sekundären Forschungsunterlagen unter <https://abedili.org/de/io3-train-the-trainer/>. Der Inhalt konzentriert sich auf:



- Einführung von Pädagogen in die Verwendung von Technologie-Frameworks und weit verbreiteten digitalen Tools.
- Die eingeführten Frameworks konzentrieren sich auf den Einsatz von Technologie für die Erstellung von Inhalten und die Unterrichtsplanung.
- Das Programm zielt darauf ab, den Einsatz von Technologie durch die Teilnehmer für Engagement, bessere Lernergebnisse und Zusammenarbeit zu verbessern.
- Die Teilnehmer werden befähigt, ihre Lernreise über das Programm hinaus fortzusetzen und ihre Fähigkeiten auf höheren digitalen Kompetenzniveaus selbstständig zu entwickeln.



Modul 1

Zusammenfassung Modul 1: Unterrichtsplanung

Titel des Moduls: Unterrichtsplanung

Zielgruppe: GrundbildnerInnen

Vorgeschlagener Zeitrahmen: Virtuell ab 60 Minuten

Vorbereitung: 30 Minuten

Nachbereitung: 30 Minuten

Anzahl der Sitzungen: 1, Gesamtzahl der Stunden – min. 2

Schlüssel mit Seitenzahlen	DigCompEdu S. 44-49 Curriculum Development an Evolving Model S.21
Aktivitäten	Lernergebnisse
Vorbereitung: Einführung in das Programm und die in den Modulen verwendeten Rahmenbedingungen. Während der Sitzung: • Einführung und Eisbrecher • Folienpräsentation zur Auswahl digitaler Ressourcen - DigCompEdu. • Stellen Sie den e-Pool mit den Teilnehmern vor und erkunden Sie ihn. • Erklären Sie, wie Padlet beim Lehren und Lernen verwendet wird. Bitten Sie die Lernenden, Padlet zu verwenden, um 2 Ressourcen für die Planung Ihres Unterrichts zu veröffentlichen. Diskussion darüber, warum sie diese Ressourcen wählen und die Glaubwürdigkeit dieser Ressourcen.	1. Wählen Sie geeignete digitale Ressourcen aus, um das Lernen zu verbessern. 2. Erstellen und ändern Sie digitale Ressourcen für den Lehrplan. 3. Unterstützen Sie Lernen und Aktivitäten durch Technologie.

• Teilen Sie Ihren Bildschirm, um Mentimeter als digitales Tool vorzustellen. Nachbereitung: • Link zum Bewertungsquiz, der an die Teilnehmer gesendet wird. • Richten Sie ein Mentimeter-Konto ein. Erstellen Sie ein Beispielquiz oder eine Umfrage für ihre Lernenden. Ändern Sie das Quiz, indem Sie sowohl Bilder als auch Text verwenden. • Lesen Sie Curriculum Development and Evolving Model als Beispiel für die Gestaltung eines Lehrplans für Grundbildung.	
Benötigte Ressourcen	Links zu Ressourcen
1. Internetverbindung 2. Laptop oder Tablet oder Handy 3. Link zur LMS, die per E-Mail an die Teilnehmenden gesendet wird.	e-Pool Link: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de DigCompEduFramework https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu National Adult Literacy Agency, NALA, 2009. <i>Lehrplanentwicklung: Ein sich entwickelndes Modell für den Lese- und Rechenunterricht von Erwachsenen</i> https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/



Storyboard Modul 1: Unterrichtsplanung

Lernergebnisse:

- Wählen Sie geeignete digitale Ressourcen aus, um das Lernen zu verbessern
- Erstellen und Ändern digitaler Ressourcen für den Lehrplan
- Unterstützen Sie Lernen und Aktivitäten durch Technologie

Storyboard

Aktivität	Inhalt	Zeit	Materialien
Vorbereitung	Teilen Sie die folgenden Materialien mit den Teilnehmern: Anhang 1: Einführung in Frameworks im ABEDiLi Train the Trainer Link zum e-Pool	30 Min	- Anhang 1: Einführung in Frameworks im ABEDiLi Train the Trainer (Druck auf PDF-Seiten 54-68, um PDF mit Lernenden zu teilen) - Link zum e-Pool https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de
Einleitungen	Die Teilnehmenden und Tutor stellen sich vor. Tutoreneinführung und Home-Folie zur virtuellen Sitzung.	10 Min	Modul 1 PowerPoint-Präsentation
Eisbrecher	Beschreiben Sie mit einer Emoji, was Sie über das heutige Treffen denken. Posten Sie die Emoji in der Chat-Box.	5 Min	Emojis in der Meeting-Plattform
Einführung in das ABEDiLi-Programm	Was das ABEDiLi-Projekt ist und worauf sich das Train the Trainer-Programm konzentriert. Beantworten Sie Fragen von Teilnehmern.	5 Min	
Info: Auswahl von digitalen Ressourcen	Was bei der Auswahl digitaler Ressourcen zu beachten ist.	5 Min	Modul 1 PowerPoint-Präsentation



Einführung in e-Pool	Link im Chat für Teilnehmende posten. Erkunden Sie e-Pool mit dem Tutor.	5 Min	e-Pool Link: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de
Aktivität: Padlet + e-Pool	Stellen Sie Padlet vor. Geben Sie den Link für Padlet frei. TN posten 2 Ressourcen von e-Pool auf Padlet, die sie mit ihren Lernenden nutzen können. Wenn dieselbe Ressource bereits gepostet wurde, klicken Sie auf die Schaltfläche "Gefällt mir". Posten den Link zu ihrem Padlet im Chat. Frage: Warum haben Sie diese Ressourcen ausgewählt?	5 Min 5 Min 10 Min	Padlet-Link Modul 1 PowerPoint-Präsentation
	Pause	5 Min	
Einführung in Mentimeter	Geben Sie Ihren Bildschirm frei und zeigen wie man bei Mentimeter sich anmelden und Präsentation erstellen kann. Die TN antworten auf menti.com	5 Min	Bildschirmfreigabe auf der Meeting-Plattform Mentimeter-Konto www.mentimeter.com www.menti.com
Zusammenfassung	Besprechen Sie Hausaufgaben und beantworten Sie alle Fragen.	5 Min	
	Ohne Pause Mit Pause	GESAMT: 60 Min (Gesamt: 65 min)	



Hausaufgaben/Nachbereitung: Erstellen Sie ein Mentimeter-Quiz. Ändern Sie das Quiz. Überprüfung des Lehrplanentwicklungsmodells für Pädagogen für Grundbildung	Füllen Sie das Bewertungsquiz aus – Link wird an die Teilnehmer gesendet. Erstellen Sie ein Mentimeter-Konto. Erstellen Sie ein Beispielquiz oder eine Umfrage für ihre TN. Ändern Sie das Quiz, indem Sie sowohl Bilder als auch Text verwenden. Review Curriculum Development and Evolving Model S.21 als Beispiel für die Gestaltung eines Curriculums für Grundbildung	30 Minuten	Padlet Anleitung (mit Bildern) wie man Bilder im Mintimeter hinzufügen kann Link zu Mentimeter Link zur Lehrplanentwicklung
Optional: Lassen Sie sich nach der Sitzung etwas Zeit	Option zum Fortsetzen von Diskussionen, die während der Sitzung nicht abgeschlossen wurden	bis zu 30 Min	



Test – Modul 1 – Unterrichtsplanung

1. Wie wählen Sie eine digitale Ressource aus?
 - a. Lernkontext und Lernziel berücksichtigen
 - b. Überlege, was meine KollegInnen verwenden
 - c. Wähle die unterhaltsamste Ressource
2. Was ist e-Pool?
 - a. Sammlung von e-Books
 - b. Sammlung nützlicher Websites
 - c. Erfassung digitaler Ressourcen auf einer Website
3. Wofür wird Padlet angewendet?
 - a. Foren und Diskussionen
 - b. Digitale Haftnotizen-App für Lehrer
 - c. Online-Pinnwand für die Zusammenarbeit
4. Wofür wird Mentimeter angewendet?
 - a. Live-Umfragen und Präsentationen
 - b. Übungswerkzeug für metrisches System



Google Forms

Empfehlung: Diese Fragen könnten über [Google Forms](#) gestellt werden.



Beispiel-Feedback-Fragen – Modul 1 – Unterrichtsplanung

1. Haben Sie von einem digitalen Tool oder einer Ressourcenbank erfahren, die in einem Grundbildungsprogramm nützlich sein könnte?

- a) Ja
- b) Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

2. Könnte dieses Modul Ihnen helfen, Technologie in Ihren Unterricht zu integrieren, wenn Sie ein Grundbildungsprogramm planen?

- a) Ja
- b) Vielleicht
- c) Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

3. Gibt es etwas, das Sie in diesem Modul ändern möchten?

(Offene Antwort)



Google Forms

Empfehlung : Diese Fragen könnten über [Google Forms](#) gestellt werden.



Hinzufügen von Bildern zum Mentimeter

Add images to Mentimeter

Create new presentation

How to add images in Mentimeter

09

Cancel

Create presentation

Choose your question type

Type	Content	Customize
Popular question types ?		
 Multiple Choice	 Word Cloud	 Open Ended
 Scales	 Ranking	 Q&A

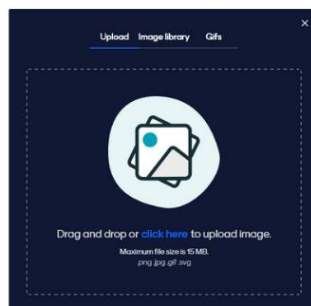
Click Content to modify your question and options

Type	Content	Customize
Add meta description		
Your question ? Multiple Choice		
Add longer description		
Options ?		
Option 1		
Option 2		
Option 3		

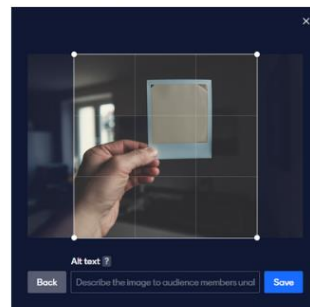


Click to add images

Upload your image or use
Mentimeter repositories



Use cropping tool to
modify picture



Click save
when ready

0	Option 1		×
	Option 2		×
	Option 3		×

Click to change or
delete the image

You can see your picture in the slide and next to your option



Ressourcen Modul 1

Art der Ressource	Name der Ressource	Link zur Ressource
Online	Einführung in ABEDiLi	www.abedili.org
Online	e-Pool	e-Pool https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de
Online	Padlet	www.padlet.com
Online	Mentimeter	www.mentimeter.com
Online	Menti.com	www.menti.com
PowerPoint	Modul 1_Präsentation	https://abedili.org/de/io3-train-the-trainer/ Unter dem Abschnitt IO3
PNG-Bild	So fügen Sie Bilder in Mentimeter hinzu	Es ist in diesem Handbuch
Word-Dokument	Storyboard_Modul 1	Es ist in diesem Handbuch
Word-Dokument	Zusammenfassung_Modul 1	Es ist in diesem Handbuch
Online	Anhang 1: Einführung in Frameworks im ABEDiLi Train the Trainer Programm	In diesem Handbuch finden Sie unter: https://abedili.org/de/io3-train-the-trainer/ Unter dem Abschnitt IO3 (Drucken als PDF Seiten 54-68)



Zusammenfassung Modul 2: Lehren und Lernen digitaler Ressourcen

Titel des Moduls: Lehren und Lernen digitaler Ressourcen

Zielgruppe: GrundbildnerInnen

Vorgeschlagener Zeitrahmen: Virtuell ca. 60 Minuten

Vorbereitung: 30 Minuten

Nachbereitung: 30 Minuten

Anzahl der Sitzungen: 1, Gesamtzahl der Stunden: 2

Schlüssel mit Seitenzahlen	DigCompEdu S. 52-57 ABEDiLi Secondary Research Document S. 15-20 Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education p. 13-17
Aktivitäten	Lernergebnisse
Vorbereitung: - Lesen Sie DigCompEdu S.52-57 und Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education.13-17. - Bitten Sie die TN, eine kurze Präsentation über ihre Lernenden vorzubereiten ("Wer ist mein typischer Lernender" und "Welche Fähigkeiten sollen meine Lernenden entwickeln"). Während der Sitzung: - Einführung: Die TN präsentieren ihre Lernerprofile. - Stellen Sie die Präsentation des SAMR-Modells, unterstützt durch eine PowerPoint-Präsentation, vor. Verwenden Sie die Werkzeuge "Padlet" und "Mentimeter" als Beispiele, um das SAMR-Modell zu verstehen. - Erstellen Sie Break-out-Räume und lassen Sie die TN ein Tool von e-Pool auswählen. Lassen Sie die Teilnehmer die Nützlichkeit und Möglichkeiten des gewählten Tools mit Unterstützung des SAMR-Modells diskutieren.	- Planung und Implementierung digitaler Medien zur Verbesserung der Lehre - Überlegen Sie, wie digitale Tools die Lernziele Ihrer Lernenden unterstützen können - Verwendung des SAMR-Modells, der Bloom-Taxonomie und des Padagogy-Rads

• Präsentation der Blooms Taxonomie und des Padagogy Rads, unterstützt durch eine PowerPoint-Präsentation. Nachbereitung: • Link zum Bewertungsquiz, der an die Teilnehmer gesendet wird. • Bitten Sie die Teilnehmer, ein Lernziel zu formulieren, an dem sie arbeiten werden, und wählen Sie dann ein digitales Tool aus, das Sie ausprobieren möchten. Bewerten Sie, ob das digitale Werkzeug einen Mehrwert für ihren Unterricht darstellt.	
Benötigte Ressourcen	Links zu Ressourcen
1. Internetverbindung 2. Laptop oder Tablet oder Handy 3. Link zum LMS, die per E-Mail an die Teilnehmer gesendet wird	Das Padagogy-Rad: https://designingoutcomes.com/assets/PadWheelV5/PW_ENG_V5.0_Android_PRINT.pdf DigCompEdu-Framework: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu National Adult Literacy Agency, NALA, 2009. <i>Lehrplanentwicklung: Ein sich entwickelndes Modell für den Lese- und Rechenunterricht von Erwachsenen</i> https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/



Storyboard Modul 2: Lehren und Lernen digitaler Ressourcen

Lernergebnisse:

- Planung und Implementierung digitaler Medien zur Verbesserung der Lehre
- Überlegen Sie, wie digitale Tools die Lernziele Ihrer Lernenden unterstützen können
- Verwendung des SAMR-Modells, der Bloom-Taxonomie und des Padagogy-Rads

Aktivität	Inhalt	Zeit	Betriebsmittel
Vorbereitung	Materialien, die an die TN gesendet werden. Bitten Sie die Teilnehmer, eine kurze Präsentation über ihre Lernenden vorzubereiten ("Wer ist mein typischer Lernender" und "Welche Fähigkeiten sollen meine Lernenden entwickeln"). Verfolgen Sie Aufgaben nach dem Kurs - besprechen Sie das Quiz oder die Umfrage, die in Mentimeter erstellt wurde.	30 Min	DigCompEdu S. 52-57 ABEDiLi Sekundärforschungsdokument S. 15-20 Lehrplanentwicklung: Ein sich entwickelndes Modell für den Lese- und Rechenunterricht von Erwachsenen S. 13-17
Einleitung	Die Teilnehmer präsentieren ihr Lernerprofil (basierend auf den Fragen: "Wer ist mein typischer Lernender" und "Welche Fähigkeiten sollen meine Lernenden entwickeln".)	15 Min	

Info: Digitale Ressourcen	Digitale Ressourcen und das SAMR-Modell (Weisen Sie darauf hin, dass die vier Schritte im SAMR-Modell nicht "höhere oder niedrigere Entwicklungsstufen" sind, wobei R "besser" ist als S. SAMR ist eher ein Spektrum, in dem alle Schritte in verschiedenen Situationen verwendet werden können.)	5 Min	Power Point Präsentation
Aktivität: SAMR-Modell	Diskutieren Sie die Möglichkeiten und den Nutzen des SAMR-Modells. Lassen Sie die Teilnehmer ihre eigenen Beispiele für Unterrichtssituationen und digitale Werkzeuge geben, die sie zur Substitution, Augmentation, Modifikation oder Redefinition verwenden.	10 Min	
Aktivität: Testen Sie ein neues digitales Tool	Erstellen Sie Break-out-Räume und lassen Sie die TN ein Tool auswählen e-Pool, über den sie mehr erfahren möchten.	5 Min Intro 15 min Gruppenarbeit	Padlet link: www.padlet.com
Info: Blooms Taxonomie und das Padagogy Rad	Stellen Sie die überarbeitete Version der Bloom-Taxonomie vor und sehen Sie, wie das Padagogy-Rad sowohl das SAMR-Modell als auch die Bloom-Taxonomie verwendet werden können, um Apps und digitale Tools zu organisieren.	5 Min	Power Point
Ende der Sitzung	Informationen zur Hausaufgabe nach dem Kurs. Austausch und Fragerunde	5 Min	

Nachbereitung	Lassen die die TN den Test zu machen. Bitten Sie die Teilnehmer, ein Lernziel zu formulieren, an dem sie arbeiten werden, und wählen Sie dann ein digitales Tool aus, das sie ausprobieren möchten. Lassen Sie die Teilnehmer das SAMR-Modell und die Bloom-Taxonomie verwenden, wenn sie bewerten, ob das digitale Tool einen Mehrwert für ihren Unterricht darstellt.	30 Min	Link zum Bewertungsquiz
HINWEIS FÜR TUTOR: Lassen Sie sich nach der Sitzung etwas Zeit	Es ist jetzt die Möglichkeit, Diskussionen fortzusetzen, die während der Sitzung nicht abgeschlossen wurden	bis zu 30 Min	



Test - Modul 2 - Lehren und Lernen digitaler Ressourcen

1. "Substitution" im SAMR-Modell:

- a) Mit Technologie das Lernen transformieren
- b) Mit Technologie Lernaktivitäten neu definieren
- c) Verwendung von Technologie, um traditionelle Aktivitäten oder Materialien zu ersetzen

2. Das SAMR-Modell sollte wie folgt betrachtet werden:

- a) Niveaus beim Einsatz digitaler Technologien in der Lehre
- b) Ein Spektrum, in dem alle Schritte in verschiedenen Situationen eingesetzt werden können
- c) Eine Hierarchie der Schritte in der digitalen Lehre

3. Der Zweck der digitalen Taxonomie von Bloom ist:

- a) Informiert die Dozenten darüber, wie sie Technologie und digitale Tools einsetzen können, um die Lernerfahrungen und -ergebnisse der Lernenden zu erleichtern.
- b) Informiert die Dozenten über digitale Apps, die verfügbar sind, um die Lernerfahrungen und -ergebnisse der Lernenden zu erleichtern.
- c) Informiert die Dozenten darüber, wie Technologie und digitale Werkzeuge anstelle traditioneller Lehrmaterialien verwendet werden können.



Google Forms

Empfehlung: Diese Fragen könnten über [Google Forms](#) gestellt werden.



Feedbackfragen – Modul 2 – Lehren und Lernen digitaler Ressourcen

1. Haben Sie von einem digitalen Tool oder Framework erfahren, das in einem Grundbildungsprogramm nützlich sein könnte?

- a) Ja
- b) Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

2. Könnte dieses Modul Ihnen helfen, Technologie in Ihr Lehren und Lernen in einem Grundbildungsprogramm zu integrieren?

- a) Ja
- b) Vielleicht
- c) Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

3. Gibt es etwas, das Sie in diesem Modul ändern möchten?

(Offene Antwort)



Google Forms

Empfehlung: Diese Fragen könnten über [Google Forms](#) gestellt werden.



Ressourcen Modul 2

Art der Ressource	Name der Ressource	Link zur Ressource
Online	Einführung in ABEDiLi	www.abedili.org/outputs
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de
PowerPoint	Module2_Presentation	https://abedili.org/de/io3-train-the-trainer/ Unter dem Abschnitt IO3
Online	Padagogy Rad	https://designingoutcomes.com/assets/PadWheelV5/
Word-Dokument	Storyboard_Modul 2	In diesem Handbuch
Word-Dokument	Zusammenfassung_Modul 2	In diesem Handbuch



Modul 3

Zusammenfassung Modul 3: Bewertung und Feedback

Titel des Moduls: Bewertung und Feedback

Zielgruppe: GrundbildnerInnen

Vorgeschlagener Zeitrahmen: Virtuell ca 60 Minuten

Vorbereitung: 30 Minuten

Nachbereitung: 1 Stunde

Anzahl der Sitzungen: 1, Gesamtzahl der Stunden: 2.5

Schlüssel mit Seitenzahlen	DigCompEdu-Framework S.62-67
Aktivitäten	Lernergebnisse
Vorbereitung: - Gehen Sie zum e-Pool: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de und schauen Sie sich unter der Rubrik "Bewertung" digitale Ressourcen an. - Lesen Sie DigCompEdu S.62-67 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en Während der Sitzung: - Icebreaker: Posten Sie den Link zu Ideaboardz. Bitten Sie die TN, das Wort "Bewertung" in einem Wort zu beschreiben und kurz darüber zu diskutieren, was Bewertung für sie bedeutet. - Stellen Sie die PowerPoint-Präsentation des DigCompEdu-Bewertungs- und Feedback-Frameworks vor. Posten Sie nach jeder Folie den Ideaboardz-Link zum Chat. Bitten Sie die TN, Beispiele für digitale Tools einzugeben, die in jeder Kompetenzstufe verwendet werden.	- Verwendung der digitalen Medien, um die formative und summativ Bewertung zu verbessern - Analyse digitaler Beweise für den Lernfortschritt - Verwendung digitaler Technologien, um zeitnahes und gezieltes Feedback den Lernenden zu geben



- Bitten Sie die TN, das Selbstbewertungsquiz durchzuführen, das für die Grundbildungslernenden geeignet ist. Teilen Sie den Link, <https://www.skillschecker.ie/>
- Sehen Sie sich den ProProfs Quiz Maker <https://youtu.be/xX1BG3WwRvM> an. Die Lernenden gehen in Breakout-Räume. Jede Gruppe wird gebeten, ein Quiz mit drei Fragen zu erstellen. Bitten Sie die Lernenden, der Gruppe das Quiz vorzustellen, wenn sie aus den Gruppenräumen zurückkehren.

Nachbereitung:

- Sehen Sie sich ein 5-minütiges Video über Kahoot an: <https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58>
- Erstellen Sie ein Quiz mit 3 Fragen mit Kahoot zur Vorabbewertung für Lernende. Zum Beispiel: "Welcher Satz ist richtig geschrieben?".
- Versuchen Sie, ein lokales Bewertungs- / Feedback-Tool für Grundbildungslernende zu finden und probieren Sie es aus. Posten Sie Feedback in einem Gruppenchat auf LMS.

Materialien

1. Internetverbindung
2. Laptop oder Tablet oder Handy
3. Link zum LMS, die per E-Mail an die TN gesendet wird.

e-Pool Link:
<https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de>

DigCompEdu Framework
<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

Link zu Ideaboardz:
<https://ideaboardz.com/>

Link zum Selbsteinschätzungs-Quiz:
<https://www.skillschecker.ie/>

Link zum ProProfs Quiz Maker Video



<https://www.youtube.com/watch?v=xX1BG3WwRvM>

Link zu Kahoot von e-Pool:

<https://sites.google.com/view/e-pool/kahoot?authuser=0>



Storyboard Modul 3: Bewertung und Feedback

Lernergebnisse:

- Verwendung der digitalen Medien, um die formative und summative Bewertung zu verbessern
- Analyse digitaler Beweise für den Lernfortschritt
- Verwendung digitaler Technologien, um zeitnahes und gezieltes Feedback den Lernenden zu geben

Aktivität	Inhalt	Zeit	Materialien
Vorbereitung	Gehen Sie zu e-Pool: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de und schauen Sie sich digitale Ressourcen unter der Rubrik "Bewertung" an. Lesen Sie DigCompEdu S.62-67 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en	30 Min	Link zum e-Pool: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de
Eisbrecher	Posten Sie den Link zu Ideaboardz. Bitten Sie die Teilnehmer, das Wort "Bewertung" in einem Wort zu beschreiben und eine kurze Diskussion darüber zu führen, was Bewertung für sie bedeutet.	5 Min	Link zu Ideaboardz. https://ideaboardz.com/
Aktivität: Selbsteinschätzungs-Quiz: Progressionsstufe	Teilen Sie den Formularlink und bitten Sie die Teilnehmer, das Selbstbewertungsquiz durchzuführen, das für die Lernenden geeignet ist.	10 Min	Link zum Self-Assessment-Tool: https://citoproject.eu/
Info: DigCompEdu Bewertung und Feedback	Erläutern Sie den DigiCompEdu-Bewertungs- und Feedbackrahmen.	15 Min	PowerPoint
	PAUSE (optional)	5 Minuten	



Info: ProProfs Quiz Maker	Sehen Sie sich den Clip an, wie Sie ein ProProfs-Quiz erstellen	6 Min	YouTube https://youtu.be/xX1BG3WwRvM
Aktivität: Erstellen Sie Ihre eigenen digitalen Inhalte (ProProfs Quiz)	Bitten Sie die Teilnehmer, ein Quiz mit 3 Fragen und nur 1 richtigen Antwort mit der folgenden Aussage "ProProfs Quiz Maker kann verwendet werden: " zu erstellen.	4 Min	Gruppenräume
	- Ordnen Sie Gruppenräume zu. - Die Teilnehmer erstellen das Quiz in ihrem Breakout-Raum.	10 Min	
	Bitten Sie die TN, der Gruppe das Quiz vorzustellen, wenn sie aus den Gruppenräumen zurückkehren.	10 Min	
Aktivitäten nach dem Kurs	- Sehen Sie sich ein 5-minütiges Video über Kahoot an - Erstellen Sie ein Quiz mit 3 Fragen mit Kahoot zur Vorabbewertung für Lernende. Zum Beispiel: "Welcher Satz ist richtig geschrieben?" - Versuchen Sie, ein lokales Bewertungs- / Feedback-Tool für Grundbildungslernende zu finden und probieren Sie es aus. Posten Sie Feedback zum Gruppenchat auf LMS.	60 Min	Link zum Anleitungsvideo für Kahoot https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58
HINWEIS FÜR TUTOR: Optional: Lassen Sie sich nach	Option zum Fortsetzen von Diskussionen, die während der Sitzung nicht abgeschlossen wurden	bis zu 30 Min	



Test – Modul 3



Für Woche 3:
**Unsere Bewertung wird das DigCompEdu-Framework
verwenden**

Link zur DigCompEdu-Selbsteinschätzung:

<https://digital-competence.eu/digcompedu/survey/qid8556/?uri=d0933f6d369b6624d73f9dc72bcc8b1c>



Beispiel-Feedback-Fragen – Modul 3 – Bewertung und Feedback

1. *Haben Sie von einem digitalen Bewertungs- und Feedback-Tool oder -Framework erfahren, das in einem Grundbildungsprogramm nützlich sein könnte?*

- c) Ja
- d) Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

2. *Könnte dieses Modul Ihnen helfen, digitale Bewertung und Feedback in Ihr Grundbildungsprogramm zu integrieren?*

- d) Ja
- e) Vielleicht
- f) Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

3. *Gibt es etwas, das Sie in diesem Modul ändern möchten?*

(Offene Antwort)



Google Forms

Moderatorenvorschlag: Diese Fragen könnten über [Google Forms](#) gestellt werden.



Ressourcen Modul 3

Art der Ressource	Name der Ressource	Link zur Ressource
Online	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de
Online	Ideaboardz	https://ideaboardz.com/
Online	Selbsteinschätzungs-Quiz	https://citoproject.eu/
Online	ProProfs Quiz	https://youtu.be/xX1BG3WwRvM
Online	Kahoot	https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58
PowerPoint	PowerPoint-Modul 3	https://abedili.org/de/io3-train-the-trainer/ Unter IO3
Word-Dokument	Storyboard_Modul 3	In diesem Handbuch
Word-Dokument	Zusammenfassung_Modul 3	In diesem Handbuch



Modul 4

Zusammenfassung Modul 4: Barrierefreiheit, Inklusion und Verantwortung

Titel des Moduls: Barrierefreiheit, Inklusion und Verantwortung

Zielgruppe: GrundbildnerInnen

Vorgeschlagener Zeitrahmen: Virtuell ca. 60 Minuten

Vorbereitung: 30 Minuten

Nachbereitung: 30 Minuten

Anzahl der Sitzungen: 1, Gesamtzahl der Stunden: 2

Schlüssel mit Seitenzahlen	Digital Teaching Professional Framework S.57-59 DigCompEdu-Framework S.70, S.84 Principles for Good Adult Literacy Work S.7, S.15
Aktivitäten	Lernergebnisse

Vorbereitung: • Materialien zum Digital Teaching Professional Framework werden den Teilnehmern als Vorbereitung zugesandt. • Bitten Sie die TN, über ihr Lernprofil nachzudenken und ein Szenario zu identifizieren, in dem sie mit dem Zugang oder der Inklusion mit Technologie zu kämpfen haben. Während der Sitzung: • Icebreaker: TN teilen ein Szenario, in dem ihre Lernenden mit dem Zugang oder der Inklusion mit Technologie zu kämpfen haben. • PowerPoint-Präsentation zum DigCompEdu-Framework zu Barrierefreiheit und Inklusion S. 70 und verantwortungsvoller Nutzung S. 84. • Padlet-Übung: Bitten Sie die TN, die positiven und negativen Auswirkungen des Einsatzes von Technologie und die Gefahren in digitalen Umgebungen	1. Gewährleistung des Zugangs zu Lernressourcen und -aktivitäten für alle Lernenden. 2. Verwendung der Technologie, um den unterschiedlichen Bedürfnissen der Lernenden gerecht zu werden. 3. Befähigung der Lernenden, digitale Technologien sicher und verantwortungsbewusst zu nutzen.
--	---

zusammenzufassen. Listen Sie auf, wie Sie Ihren Lernenden raten können, ihre digitale Privatsphäre und Daten zu schützen. Beide Gruppenleiter sollten die Kommentare ihrer Gruppe auf Padlet veröffentlichen. • Zeigen Sie den Teilnehmern die PowerPoint-Folie zum Digital Teaching Professional Framework zu Gleichstellung und Vielfalt S. 57-59. • Bitten Sie die TN, zum Microsoft Edge-Browser zu gehen und sie auf eine Website wie e-Pool zu leiten. Zeigen Sie den Lernenden, wie Sie die Microsoft Plastischer Reader Funktion verwenden. Optional: Anstelle des Microsoft Edge-Browsers können sie Microsoft Office Word öffnen und erklären, wie man den Plastischen Reader dort verwendet. • Bitten Sie eine Person aus jeder Gruppe, eine einfache Umfrage mit Mentimeter zu erstellen. "Was ist ein diverse Lernender?" "Welche digitalen Tools können Sie verwenden, um sie zu unterstützen? In der Zwischenzeit diskutieren die anderen mögliche Antworten. Nachbereitung: • Lesen Sie NALA's Principles for Good Adult Literacy Work and the Digital Teaching Professional Framework p.57-59. Identifizieren Sie, wie die Prinzipien dazu beitragen können, Anleitungen zu erleichtern, wie sie Technologie sicher und verantwortungsbewusst mit ihren Lernenden nutzen können. Posten Sie zum Chat in der Lernplattform. • Erstellen Sie eine Mentimeter-Umfrage über den sicheren Umgang mit Technologie. "Identifizieren Sie eine sichere E-Mail-Adresse", "Wie lautet die URL/Webadresse einer sicheren Website" usw.	
Materialien	

1. Internetverbindung 2. Laptop oder Tablet oder Mobiltelefon 3. Link zur Lieferplattform, die per E-Mail an die Teilnehmer gesendet wird.	e-Pool Link: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de National Adult Literacy Agency: Guidelines for Good Adult Literacy Work, https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Guidelines-for-good-adult-literacy-work.pdf Microsoft Corporation, nd. <i>Plastischer Reader im Microsoft Edge Browser.</i> https://support.microsoft.com/de-de/topic/verwenden-von-plastischer-reader-in-microsoft-edge-78a7a17d-52e1-47ee-b0ac-eff8539015e1 Mentimeter Link: https://www.mentimeter.com/app DigCompEdu Framework https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu Padlet-Link: https://padlet.com/ Digital Teaching Professional Framework: https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Full-v2.pdf
--	---



Storyboard Modul 4: Barrierefreiheit, Inklusion und Verantwortung

Ziele:

- Gewährleistung des Zugangs zu Lernressourcen und -aktivitäten für alle Lernenden.
- Verwendung der Technologie, um den unterschiedlichen Bedürfnissen der Lernenden gerecht zu werden.
- Befähigung der Lernenden, digitale Technologien sicher und verantwortungsbewusst zu nutzen.

Aktivität	Inhalt	Zeit	Materialien
Vorbereitung	Materialien, die den TN als Vorablesen zugesandt werden. Bitten Sie die Teilnehmer, über ihr Lernprofil nachzudenken und ein Szenario zu identifizieren, in dem sie mit dem Zugang oder der Inklusion mit Technologie zu kämpfen haben.	30 Min	Digital Teaching Professional Framework S. 57-59 NALA-Prinzipien für gute Erwachsene Alphabetisierungsarbeit S. 7, S.15 DigCompEdu-Framework S. 84
Eisbrecher	Die TN teilen ein Szenario, in dem ihre Lernenden möglicherweise Schwierigkeiten mit dem Zugang oder der Inklusion mit Technologie haben.	5 Min	
Erläuterung des DigCompEdu-Frameworks zu Barrierefreiheit, Inklusion und verantwortungsvoller Nutzung	PowerPoint-Präsentation auf der DigCompEdu-Framework auf Barrierefreiheit, Inklusion und verantwortungsvolle Nutzung.	10 Min	PowerPoint-Präsentation DigCompEdu-Framework S. 70, S. 84
Übung	Padlet-Übung: Posten Sie den Link zu Padlet im Chat. Bitten Sie die TN, die positiven und negativen Auswirkungen des Einsatzes von Technologie und die Gefahren in digitalen Umgebungen zusammenzufassen. Listen Sie auf, wie Sie Ihren Lernenden raten können, ihre digitale Privatsphäre und Daten zu schützen. Beide Gruppenleiter sollten die Kommentare ihrer Gruppe auf Padlet veröffentlichen.	10 Min	Link zu Padlet https://padlet.com/



Aktivität 2: PowerPoint	Zeigen Sie den Teilnehmern die PowerPoint-Folie zum Digital Teaching Professional Framework zu Gleichstellung und Vielfalt.	5 Min	PowerPoint-Präsentation Die digitale Lehre Berufliche Rahmenbedingungen, Gleichstellung und Vielfalt S. 57-59
Optional	Pause	5 Min	
Übung: Plastischer Reader	Bitten Sie die TN, zum Microsoft Edge-Browser zu gehen und sie auf eine Website wie e-Pool zu leiten. Zeigen Sie den TN, wie Sie Plastischer Reader verwenden (Microsoft-Vorlesefunktion)	5 Min	Link zum e-Pool https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de Microsoft Edge-Browser: https://support.microsoft.com/de-de/topic/verwenden-von-plastischer-reader-in-microsoft-edge-78a7a17d-52e1-47ee-b0ac-eff8539015e1
	Optional: Anstelle des Microsoft Edge-Browsers können sie Microsoft Office Word öffnen und Sie können erklären, wie Sie dort Plastischer Reader verwenden.		
Erstellen Sie eine Mentimeter-Umfrage zu diversen Lernenden	Teilen Sie den Mentimeter-Link. Bitten Sie eine Person aus jeder Gruppe, eine einfache Umfrage mit Mentimeter zu erstellen. "Was ist ein diverser Lernender?" "Mit welchen digitalen Tools können Sie ihn unterstützen?" "Wofür wird Plastischer Reader verwendet?" In der Zwischenzeit diskutieren die anderen mögliche Antworten.	15 Min	Link zum Mentimeter-Konto https://www.mentimeter.com/app
Zusammenfassung	Besprechen Sie Nachbereitung	5 Min	

Nachbereitung:	Lesen Sie NALAs Prinzipien für gute Alphabetisierungsarbeit bei Erwachsenen. Überlegen Sie, wie Sie den Lernenden dabei helfen, sie sicher und verantwortungsbewusst mit Technologie zu beauftragen. Posten Sie im Chat/Forum in der Lernplattform.	15 Min	Principles for Good Adult Literacy Work S. 7, S.15 Chatten in der Lernplattform
Übung: Erstellen digitaler Inhalte	Erstellen Sie eine Mentimeter-Umfrage über die sichere Verwendung von Technologie, d. H. Identifizieren Sie eine sichere E-Mail-Adresse, was ist die URL / Webadresse einer sicheren Website usw.	15 Min	Link zum Mentimeter-Konto https://www.mentimeter.com/app



Test - Modul 4 - Barrierefreiheit und Inklusion

Der 1. Wie können wir sicherstellen, dass es Barrierefreiheit und Inklusion für alle Lernenden gibt?

- A. Indem es sichergestellt wird, dass alle Lernenden Zugang zu den verwendeten digitalen Technologien haben.
- B. Indem Sie sicherstellen, dass das Klassenzimmer hell beleuchtet ist.
- C. Indem wir den Lernenden neue digitale Werkzeuge zur Verfügung stellen.

2. Welche der folgenden Aussagen beschreibt diverse Lernende?

- A. Diverse Lernende sind Lernende, die an verschiedenen Materialien arbeiten möchten.
- B. Diverse Lernende haben unterschiedliche Eigenschaften, z.B. unterschiedliche akademische und körperliche Fähigkeiten, unterschiedliche ethnische, religiöse und sozioökonomische Hintergründe.
- C. Diverse Lernende haben alle die gleichen Lernerwartungen und besonderen Bedürfnisse.

3. Um die unterschiedlichen Bedürfnisse der Lernenden zu unterstützen, können Sie:

- A. digitalpädagogische Strategien wählen, die auf den digitalen Kontext der Lernenden eingehen, z. B. Technologienutzung, Verfügbarkeit, Kompetenzen, Erwartungen und Einstellungen.
- B. sicherstellen, dass alle Lernmaterialien gleich sind und nicht vom vorgeschriebenen Lehrplan abweichen.
- C. sicherstellen, dass alle Lernenden nach der Teilnahme an einem Programm eine Qualifikation erwerben.



Beispiel-Feedback-Fragen – Modul 4 – Barrierefreiheit, Inklusion und verantwortungsvolle Nutzung

1. Haben Sie gelernt, wie Sie Lernende bei der Integration von Technologie in ein Grundbildungsprogramm bei der Barrierefreiheit und Inklusion unterstützen können?

a) Ja

b) Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

2. Könnte dieses Modul Ihnen helfen, die Zugänglichkeit, Inklusion und den verantwortungsvollen Umgang der Lernenden mit Technologie in einem Grundbildungsprogramm zu berücksichtigen?

a) Ja

b) Vielleicht

c) Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

3. Is gibt es etwas, das Sie in diesem Modul ändern möchten?

(Offene Antwort)



Google Forms

Moderatorenvorschlag: Diese Fragen könnten über Google Forms gestellt werden.



Ressourcen Modul 4

Art der Ressource	Name der Ressource	Link zur Ressource
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de
Online-PDF Dokument	NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work, S. 7, S.15	https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Guidelines-for-good-adult-literacy-work.pdf
Online-PDF Dokument	Digital Teaching Professional Network, S. 57-59.	https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Full-v2.pdf
Online	Plastischer Reader im Microsoft Edge Browser	https://support.microsoft.com/de-de/topic/verwenden-von-plastischer-reader-in-microsoft-edge-78a7a17d-52e1-47ee-b0ac-eff8539015e1
Online	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/app
Online	Padlet	https://padlet.com/
Online-PDF Dokument	Europäischer Rahmen für die digitale Kompetenz von Lehrkräften: DigCompEdu, S. 70, S. 84.	https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466
PowerPoint	Modul4_Presentation	https://abedili.org/de/io3-train-the-trainer/ Unter IO3
Word-Dokument	Storyboard_Modul 4	In diesem Handbuch
Word-Dokument	Zusammenfassung_Modul 4	In diesem Handbuch



Modul 5

Zusammenfassung Modul 5: Förderung der Grundbildung durch Technologie (Lehr- und Lernstrategien)

Titel des Moduls: Förderung der Grundbildung durch Technologie (Lehr- und Lernstrategien)

Zielgruppe: GrundbildnerInnen

Vorgeschlagener Zeitrahmen: Virtuell ca 60 Minuten

Vorbereitung: 30 Minuten

Nachbereitung: 30 Minuten

Anzahl der Sitzungen: 1, Gesamtzahl der Stunden: 2

Schlüssel mit Seitenzahlen	DigCompEdu S. 74-75 NALA-Richtlinien für Pädagogen für Grundbildung, ABEDiLi Secondary Research Document S. 24-28 Die 4Ks, sekundäres Forschungsdokument S. 4-5
Aktivitäten	Lernergebnisse
Vorbereitung: - Materialien, die an die TN im Vorfeld gesendet wurden: DigCompEdu, NALA Guidelines for Basic Skills Educators, Four Cs. Zusammenfassung früherer Module und wo wir jetzt stehen. Während der Sitzung: - Icebreaker - Lösen das Wordle-Rätsel: Zeigen Sie den Teilnehmern, wie man Wordle spielt und laden Sie sie ein, es zu spielen, indem Sie den Link im Chat posten. - Stellen Sie die Präsentation über DigCompEdu, NALA Guidelines for Basic Skills Educators und die 4Ks vor. PowerPoint zu den wichtigsten Punkten der Frameworks. Eine kurze Diskussion darüber, wie sie jedes dieser Frameworks nutzen könnten, um ihre derzeitige Praxis zu verbessern.	- Lernende durch Technologie aktiv einbinden - Ermutigung der Lernenden, Technologie zu nutzen, um digitale Fähigkeiten zu verbessern - Verwendung der digitalen Technologie, um Lese- und Schreibfähigkeiten zu unterstützen

• Präsentation zu Plastischer Reader in One Note oder Microsoft Word und wie es verwendet werden kann. Option für Teilnehmer: OneNote Plastischer Reader herunterladen und zu testen. Alternativ können die Teilnehmer die Microsoft Word-Version testen. • Aufgabe: Wählen Sie in Breakout-Räumen für jedes der 4 Ks ein digitales Medium aus e-Pool, die Sie in Ihrer Praxis mit den Grungbildungslernenden einsetzen können. Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse auf Padlet. "wie ich diese Ressource nutzen kann, um meine Lernenden zu unterstützen". • Nachbereitung - Besprechen Sie Aufgaben nach dem Kurs und beantworten Sie Fragen. Nachbereitung: • Wählen Sie eine digitale Ressource / ein digitales Tool in e-Pool, das Sie mit Ihren Lernenden nutzen können, um ihre Lese- und Schreibfähigkeiten zu unterstützen. Denken Sie über die Bedürfnisse und Ziele Ihrer Lernenden nach.	
Materialien	Links zu Ressourcen
1. Internetverbindung 2. Laptop oder Tablet oder Handy 3. Link zum LMS, der per E-Mail an die Teilnehmer gesendet wird 4. Microsoft Word-Paket 5. Microsoft Edge-Browser 6. Link zu Zoom, der per E-Mail für Online-Session gesendet wird.	DigCompEduFramework S. 74-75: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu ABEDiLi Sekundärforschungsdokument: https://abedili.org/io3-train-the-trainer-ttt/ Link zu Wordle: nytimes.com OneNote- oder Word-Onlineversion: https://www.onenote.com/download e-Pool Link: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de Padlet-Link: https://padlet.com/



Storyboard Modul 5: Förderung der Grundbildung durch Technologie (Lehr- und Lernstrategien)

Ziele:

- Lernende durch Technologie aktiv einbinden
- Ermutigung der Lernenden, Technologie zu nutzen, um digitale Fähigkeiten zu verbessern
- Verwendung der digitalen Technologie, um Lese- und Schreibfähigkeiten zu unterstützen

Aktivität	Inhalt	Zeit	Materialien
Vorbereitung	Senden Sie die Materialien an die Teilnehmer: DigCompEdu, NALA Guidelines for Basic Skills Educators, 4 Ks . Zusammenfassung früherer Module und wo wir jetzt stehen.	30 Min	DigCompEdu (S. 74-75), NALA Guidelines for Basic Skills Educators (Secondary Research) S. 24-28), 4Ks (Sekundärforschung S. 5-6) PDF-Diagramm mit Modulen und wo wir jetzt stehen
Eisbrecher	Lösen das Wordle-Rätsel: Geben Sie Anweisungen zum Spielen des Wordles Bitten Sie die Teilnehmer, es selbst über den im Chat geteilten Link auszuprobieren.	5 Min 5 Min	PowerPoint-Folie Link zu Wordle: nytimes.com
Präsentation zu DigComp Edu, NALA Guidelines for Basic Skills Educators und 4Ks	PowerPoint zu den wichtigsten Punkten der Frameworks Eine kurze Diskussion darüber, wie sie jedes dieser Frameworks nutzen könnten, um ihre derzeitige Praxis zu verbessern.	10 Min 5 Min	PowerPoint-Folien
Plastischer Reader	Präsentation von One Note Plastischer Reader und wie es verwendet wird. Demonstration zum Vorlesen auf Microsoft Word. Option für Teilnehmer, One Note Immersive Reader herunterzuladen und zu testen. Alternativ können Teilnehmer die Microsoft Word-Version verfolgen.	5 Min 5 Minuten	Link zu OneNote Plastischer Reader: https://support.microsoft.com/de-de/topic/verwenden-des-plastischen-readers-f%C3%BCr-onenote-10712138-b4ed-4513-958d-d9a1b3038170#:~:text=Verwenden%20des%20plastischen%20Readers%20f%C3%BCr%20OneNote%201%20Um,zu%20lassen%2C%20w%C3%A4hrend%20Sie%20lesen%20das%20Buch%20mit%20dem%20Plastischen%20Reader%20zu%20testen%20k%C3%B6nnen%20.

			4hlen%20Sie%20das%20entspreche nde%20Wort%20aus Word-Paket
	Optionale Pause	5 Min	
Brainstorming	Aufgabe: Wählen Sie in Breakout-Räumen für jedes der 4 Ks ein digitales Medium aus e-Pool, die Sie in Ihrer Praxis mit Grundbildungslernenden einsetzen können. Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse auf Padlet. "wie ich diese Ressource nutzen kann, um meine Lernenden zu unterstützen".	10 Min 10 Min	e-Pool Link: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de Padlet-Link: https://padlet.com/
Zusammenfassung	Nachbereitung - Besprechen Sie Aufgaben nach dem Kurs und beantworten Sie Fragen.	5 Min	PowerPoint-Folie
	• Ohne Pause • Mit Pause	60 Min 65 Min	
Nachbereitung	• Wählen Sie eine digitale Ressource / ein digitales Tool in e-Pool, das Sie mit Ihren Lernenden nutzen können, um ihre Lese- und Schreibfähigkeiten zu unterstützen. Denken Sie über die Bedürfnisse und Ziele Ihrer Lernenden nach. Denken Sie auch an Folgendes: • Wie können Sie Ihre Unterrichtseinheit planen (was ist Ihre Unterrichtsstrategie), damit die Lernenden neben Lesen und Schreiben auch ihre 4K-Kompetenzen entwickeln können?	30 Min	e-Pool Link: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de
HINWEIS FÜR TUTOR: Lassen Sie sich nach der Sitzung etwas Zeit	Es gibt die Möglichkeit Diskussionen fortzusetzen, die während der Sitzung nicht abgeschlossen wurden.	bis zu 30 Min	



Test - Modul 5 - Förderung der Grundbildung durch Technologie

1. Wofür wird Plastischer Reader verwendet?

- A. Live-Umfragen und Präsentationen
- B. Verbesserung des Lesens für Menschen unabhängig von ihrem Alter oder ihren Fähigkeiten.
- C. Webbasierte Kursbereitstellung

2. Was sind die 4K's im 21. Jahrhundert?

- A. Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken und Kompetenzen
- B. Kommunikation, Kollaboration, Lehrplan und Kreativität
- C. Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken und Kreativität

3. Welches digitale Tool würde die Zusammenarbeit fördern?

- A. Padlet
- B. Google Übersetzer
- C. Pons Online-Wörterbuch



Google Forms

Vorschlag: Diese Fragen könnten über Google Forms gestellt werden.



Beispiel-Feedback-Fragen – Modul 5 – Förderung der Grundbildung durch Technologie

1. Haben Sie von einem digitalen Tool oder Framework erfahren, das bei der Förderung der Grundbildung durch Technologie nützlich sein könnte?

a) Ja

b) Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

2. Könnte dieses Modul Ihnen helfen, Technologie in Ihren Unterricht in einem Grundbildungsprogramm zu integrieren?

a) Ja

b) Vielleicht

c) Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

3. Is gibt es etwas, das Sie in diesem Modul ändern möchten?

(Offene Antwort)



Google Forms

Vorschlag : Diese Fragen könnten über Google Forms gestellt werden.



Ressourcen Modul 5

Art der Ressource	Name der Ressource	Link zur Ressource
PDF-Dokument	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
PDF-Dokument	Sekundärforschung	https://abedili.org/io3-train-the-trainer-ttt/
Online	Einführung in ABEDiLi	www.abedili.org
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de
Online	Wortle	https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html
Online	OneNote herunterladen	https://www.onenote.com/download
Online	Padlet	www.padlet.com
PowerPoint	Modul 5_Präsentation	https://abedili.org/de/io3-train-the-trainer/ Unter IO3
Word-Dokument	Storyboard_Modul 5	In diesem Handbuch
Word-Dokument	Zusammenfassung_Modul 5	In diesem Handbuch



Modul 6

Zusammenfassung Modul 6: Selbstentwicklung

Titel des Moduls: Selbstentwicklung
Zielgruppe: GrundbildnerInnen (6 TN)
Vorgeschlagener Zeitrahmen: Virtuell ca 60 Minuten
Vorbereitung: 30 Minuten
Nachbereitung: 30 Minuten
Anzahl der Sitzungen: 1, Gesamtzahl der Stunden: 2

Schlüssel mit Seitenzahlen	DigCompEdu S. 36-41 ABEDiLi Secondary Research Document S. 24-28
Aktivitäten	Lernergebnisse
Vorbereitung: Liste der Plattformen für das Selbstlernen an die Teilnehmer gesendet. Während der Sitzung: • Einleitung: Beschreiben Sie, wie es Ihnen heute geht, indem Sie sich mit einer der Plattformen identifizieren, die Sie für heute erkunden haben. Erklären Sie warum. • Themenpräsentation: Theoretischer Hintergrund der Virtual Reality als neue Lehr-Lern-Umgebung (Mozilla Hubs) • Visuelle Demonstration von Mozilla-Hubs über Bildschirmfreigabe • Immersives Lernen: Die Teilnehmer folgen dem Link zum vorbereiteten Raum in Mozilla Hubs und lernen, wie man den Raum betritt, einen Avatar erstellt,	1. Selbsteinschätzung und Reflexion des Lernens 2. Anpassung der Strategien, um die digitalen Fähigkeiten und Pädagogik zu verbessern 3. Verwaltung eigener Identität und der Identität der Lernenden online

Audio und Video einrichtet, sich bewegt, Fotos macht usw. • Zusammenfassung: Kehren Sie zum Haupt-Videoanruf-Tool (z. B. Zoom) zurück, besprechen Sie die offenen Fragen und die Aufgaben nach dem Kurs. Nachbereitung: • Füllen Sie den Selbstentwicklungsplan aus. Der Tutor steht für Einzelsitzungen zu Selbstentwicklungsplänen mit jedem der Teilnehmer zur Verfügung. • Setzen Sie die Zusammenarbeit mit KollegInnen im Mozilla Hubs-Raum fort. Sobald die Tutoren mit Mozilla Hubs vertraut sind, können sie es in ihre Unterrichtspraxis mit den Lernenden einführen.	
Materialien	Links zu Ressourcen
1. Internetverbindung 2. Laptop oder Tablet oder Handy 3. Link zum LMS, der per E-Mail an die Teilnehmer gesendet wird	DigCompEduFramework https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu ABEDiLi Secondary Research Document S. 24-28 https://abedili.org/io3-train-the-trainer-ttt/ PDF-Dokument mit Liste der Plattformen zum Selbststudium Appendix im Handbuch Udemy-Website: https://www.udemy.com Futurelearn-Website https://www.futurelearn.com Lernen Sie mit NALA-Website- https://www.learnwithnala.ie/catalog?pagename=tutor-training Coursera Webseite: https://coursera.org/ Link zum MozillaHubs Raum: https://hub.link/xGv9o6i Link zum Digital Educational Escape Room (DEER) "Monstersescape" für Lehrende: https://hubs.mozilla.com/Xf64kHY/deer-monstersescape-german

	Digital Education Escape Room für Lernende “Buchstaben retten die Welt” https://hubs.mozilla.com/R64E2ev/deer-lab-learners-german PDF-Dokument Vorlage Selbstentwicklungsplan Appendix im Handbuch
--	--



Storyboard Modul 6: Selbstentwicklung

Ziele:

- Selbsteinschätzung und Reflexion des Lernens
- Anpassung der Strategien, um die digitalen Fähigkeiten und Pädagogik zu verbessern
- Verwaltung eigener Identität und der Identität der Lernenden online

Aktivität	Inhalt	Zeit	Materialien
Vorbereitung	Materialien, die an die Teilnehmer vorher geschickt wurden. Senden Sie die Liste mit den Links für Selbstlernplattformen, auf denen erwachsene GrundbildnerInnen ihre digitalen Fähigkeiten verbessern können <i>Aufgabe vor dem Kurs:</i> Sich einen Überblick über die Plattformen verschaffen. Wählen Sie die am besten geeignete Plattform für sich selbst und den ersten Kurs, den Sie geben werden, Teilen Sie Ihre Ergebnisse mit anderen Teilnehmern des Kurses auf dem LMS, diskutieren Sie Vor- und Nachteile jeder der Plattformen	1-3 St	Dokument mit der Liste der Plattformen zum Selbstlernen (Siehe Anlage 2)
Einleitung	Beschreiben Sie, wie <i>es Ihnen heute geht</i> , indem Sie sich mit einer der Plattformen identifizieren, die Sie für heute <i>erkunden</i> haben. Erklären Sie warum.	6 Min	PowerPoint mit den Logos der Plattformen
Thema Präsentation: Theoretischer Hintergrund	Präsentieren Sie Virtual Reality als neue Lehr- und Lernumgebung mit der Hilfe von ppt. Erstellen Sie einen Überblick über MozillaHubs	10 Min	PowerPoint-Präsentation zum Thema: Virtual Reality Bildschirmfreigabe für MozillaHubs Demonstration

Visuelle Demonstration	Zeigen Sie den Teilnehmern über die Bildschirmfreigabe, wie Sie: ✓ <i>die Plattform betreten</i> ✓ <i>einen Avatar erstellen</i> ✓ <i>Mikrofon einrichten</i> ✓ <i>Sich bewegen</i> ✓ <i>Video einschalten</i> ✓ <i>ein Selfie aufnehmen</i> ✓ <i>Bildschirm freigeben (optional)</i>	15 Min	Bildschirmfreigabe
Immersives Lernen	Die Teilnehmer werden die oben genannten MozillaHubs-Funktionen erleben. Posten Sie einen Link zum MozillaHubs-Raum in den Chat. Sagen Sie den Teilnehmern, dass sie dem Link folgen sollen. Schalten Sie die Kameras auf Ihrer Videokonferenzplattform aus. Mikrofone müssen stumm geschaltet werden. Geben Sie Schritt für Schritt Anweisungen. Sobald sich alle Teilnehmer im Mozilla Hubs-Raum befinden, beginnen Sie dort mit der Interaktion.	25 Min	Link zum MozillaHubs Raum: https://hub.link/xGv9o6i
Zusammenfassung	Kehren Sie mit den Teilnehmern zum Haupt-Videokonferenz-Tool zurück. Geben Sie ihnen Zeit für Fragen. Besprechen Sie die Aufgabe nach dem Kurs. Verweisen Sie die TN auf den Test zum MozillaHubs.	4 Min	PDF mit der Aufgabe nach dem Kurs. Link zum Einstufungstest zum MozillaHubs
Nachbereitung	Reflexion: Geben Sie den Tutoren die Vorlage für den Selbstentwicklungsplan für die nächsten 12 Monate, die sie ausfüllen sollen.		Vorlage für einen Selbstentwicklungsplan (Siehe Anlage 3)
Zeit	• Vorbereitung • Ohne Pause • Mit Pause	1-3 Std. 60 Min 65 Min	
HINWEIS FÜR TUTOR:	Lassen Sie sich nach der Sitzung etwas Zeit, um die Diskussionen aus der Sitzung fortzusetzen. Tutor steht für Selbstentwicklungsplan zur Verfügung 30 Minuten private Sitzungen mit jedem der Teilnehmer. Um die eigene Online-Identität des Tutors zu verwalten, soll DEER gespielt werden. Um die Identität des Lernenden zu verwalten – soll DEER für Lernende anzubieten.		Link zum Digital Educational Escape Room (DEER) "Monsterscape" für Lehrende: https://hubs.mozilla.com/Xf64kHY/deer-monsterscape-german

			Digital Education Escape Room für Lernende “Buchstaben retten die Welt” https://hubs.mozilla.com/R64E2ev/deer-lab-learners-german
Optionale Erweiterungsaktivität	Dieser MozillaHubs-Raum kann für das nächste Treffen mit KollegInnen genutzt werden, um die oben genannten Kurse zu besprechen. Die Sitzungen können in Form einer Lernunterstützungsgruppe stattfinden. Termine für diese Treffen werden von den Teilnehmern auf eigene Initiative festgelegt. Sobald die Tutoren mit den Mozilla Hubs sicher sind, können sie es in ihre Unterrichtspraxis einführen.	30-60 Min pro Sitzung in MozillaHubs	Link zum MozillaHubs Raum: https://hub.link/xGv9o6i



Test - Modul 6 - Selbstentwicklung

1. Mozilla Hubs ist:

- A. teuer
- B. ist ein Open-Source-Projekt

2. MozillaHubs ist:

- A. 2D-Virtual-Reality-Plattform
- B. 3D-Virtual-Reality-Plattform
- C. 2D- und 3D-Virtual-Reality-Plattform

3. MozillaHubs ist konzipiert für

- A. einen bestimmten Browser
- B. nur für Oculus Quest Headset
- C. jedes Headset und jeder Browser

4. So nutzen Sie MozillaHubs als Teilnehmer:

- A. Sie müssen sich mit Ihrer vollständigen Adresse registrieren
- B. Sie benötigen kein Konto

5. Um auf den Raum zuzugreifen, müssen Sie:

- A. sich in MozillaHubs registrieren
- B. einen Link zum Zimmer haben

6. Der erstellte Raum in MozillaHubs ist zugänglich:

- A. an alle im Internet
- B. nur für diejenigen, die einen Link dazu haben

7. MozillaHubs Raum:

- A. kann viele Male verwendet werden (replayable)
- B. ist eine einmalige Geschichte

8. Um einen MozillaHubs-Raum zu erstellen, benötigen Sie

- A. sich mit Ihrer vollständigen Adresse und Ihren ID-Informationen registrieren
- B. sich Sie mit Ihrer E-Mail-Adresse registrieren

9. Avatar-, Sprach-, Foto-, Video- und Chat-Daten:

- A. werden 5 Jahre auf MozillaHubs-Servern gespeichert
- B. werden nur gespeichert, wenn Sie eingeloggt sind
- C. werden innerhalb von 72 Stunden gelöscht

10. Sie können MozillaHubs verwenden, um:

- A. den Unterricht durchzuführen, indem Sie einfach miteinander sprechen
- B. den Unterricht mit Video, Audio und anderen visuellen Hilfsmitteln durchzuführen



Google Forms

Empfehlung: Diese Fragen könnten über [Google Forms](#) gestellt werden.



Beispiel-Feedback-Fragen – Modul 6 – Selbstentwicklung

1. Haben Sie von einer Virtual Reality-Plattform erfahren, die in einem Grundbildungsprogramm eingesetzt werden kann?

- A. Ja
- B. Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

2. Könnte dieses Modul Ihnen helfen, Virtual Reality in Ihren Unterricht in einem Grundbildungsprogramm zu integrieren?

- A. Ja
- B. Vielleicht
- C. Nein

Offene Antwort: Wenn Sie mit Nein geantwortet haben, warum?

3. Gibt es etwas, das Sie in diesem Modul ändern möchten?

(Offene Antwort)



Google Forms

*Empfehlung: Diese Fragen könnten über
[Google Forms](#) gestellt werden.*



Ressourcen Modul 6

Art der Ressource	Name der Ressource	Link zur Ressource
Word-Dokument	Liste der Plattformen zum Selbstlernen	Siehe Anhang 2
PowerPoint	Modul 6 Präsentation	https://abedili.org/de/io3-train-the-trainer/
Word-Dokument	Vorlage für einen Selbstentwicklungsplan	Siehe Anhang 3
Online	Link zum MozillaHubs Room	https://hub.link/xGv9o6i
Online	Link zu DEER für Lehrende	https://hubs.mozilla.com/Xf64kHY/deer-monsterescape-german
Word-Dokument	Storyboard_Modul 6	In diesem Handbuch
Word -Dokument	Zusammenfassung_Modul 6	In diesem Handbuch
Word -Dokument	Test_Modul 6	In diesem Handbuch



Anhang 1: Einführung in Frameworks im ABEDiLi Train the Trainer Programm

Welche Rahmenbedingungen werden in diesem Programm verwendet?

Es gibt drei Arten von Rahmenwerken oder Modellen, die in diesem Programm verwendet werden, das folgende Dokument wird einen breiten Überblick über die verwendeten Rahmen geben. Ausführlichere Erklärungen ihrer Verwendung in der Praxis werden in das Train the Trainer-Programm aufgenommen. Die im Programm verwendeten Rahmen sind:

- Digitale Kompetenzrahmen (DigCompEdu)
- Instructional Design Modell
- Leitfaden für grundbildnerInnen

Was sind digitale Kompetenzrahmen?

Drei große Bereiche können verwendet werden, um digitale Kompetenzen zu beschreiben (Broadband Commission, 2017):

- Digitale Grundkompetenzen: Zugang zu und Umgang mit digitalen Technologien
- Generische digitale Kompetenzen: Digitale Technologien sinnvoll und nutzbringend nutzen
- "Höhere" Fähigkeiten: Technologie auf befähigende und transformative Weise einsetzen

In einem Bildungskontext ist ein Kompetenzmodell ein Rahmen zur Beschreibung der Fähigkeiten und Wissensbedürfnisse von Pädagogen. Es ist eine Reihe von Kompetenzen, die zusammen erfolgreiche Leistung als Pädagoge definieren (Redecker, 2017). Pädagogenspezifische digitale Kompetenzen sind erforderlich, damit Pädagogen digitale Technologien auf kritische, kollaborative und kreative Weise effektiv für den Unterricht einsetzen können. Das Train the Trainer-Programm zielt darauf ab, Pädagogen zu zeigen, wie sie diese Rahmenbedingungen in ihrer Praxis nutzen können.



Die folgenden drei digitalen Kompetenzrahmen werden im Train the Trainer-Programm verwendet:

1. Der Europäische Rahmen für digitale Kompetenzen von Pädagogen

Der Europäische Rahmen für digitale Kompetenzen von Pädagogen (DigCompEdu) beschreibt eine Reihe von digitalen Kompetenzen, die Pädagogen für ihren Beruf benötigen, um ihre Unterrichtspraxis zu verbessern. Das Modell unterteilt digitale Kompetenzen in drei Bereiche: das berufliche Engagement von Pädagogen, die pädagogischen Kompetenzen der Pädagogen und die Kompetenzen der Lernenden.

Die 6 DigCompEdu-Bereiche konzentrieren sich auf verschiedene Aspekte der beruflichen Tätigkeit von Pädagogen:

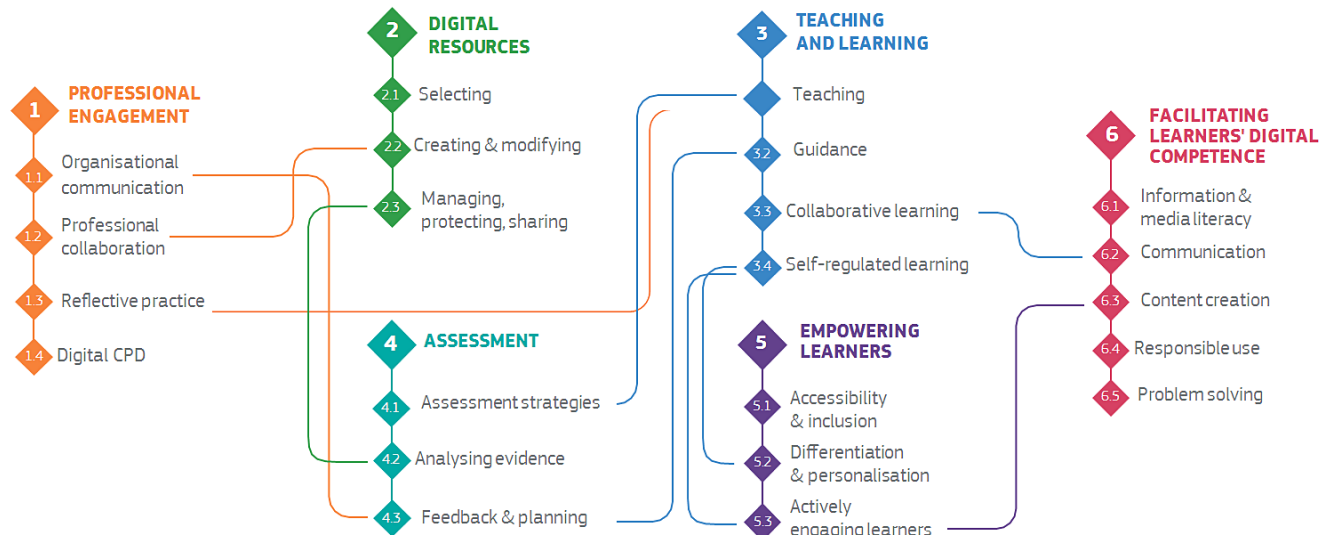
1. Nutzung digitaler Technologien für Kommunikation, Zusammenarbeit und berufliche Entwicklung.
2. Beschaffung, Erstellung und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen.
3. Steuerung und Einsatz digitaler Technologien in Lehre und Lernen.
4. Nutzung digitaler Technologien und Strategien zur Verbesserung der Bewertung.
5. Nutzung digitaler Technologien zur Verbesserung der Inklusion, Personalisierung und des aktiven Engagements der Lernenden.
6. Lernende können digitale Technologien kreativ und sicher für Information, Kommunikation und Zusammenarbeit, Erstellung digitaler Inhalte, Wohlbefinden und Problemlösung nutzen.



**Educators' professional
competences**

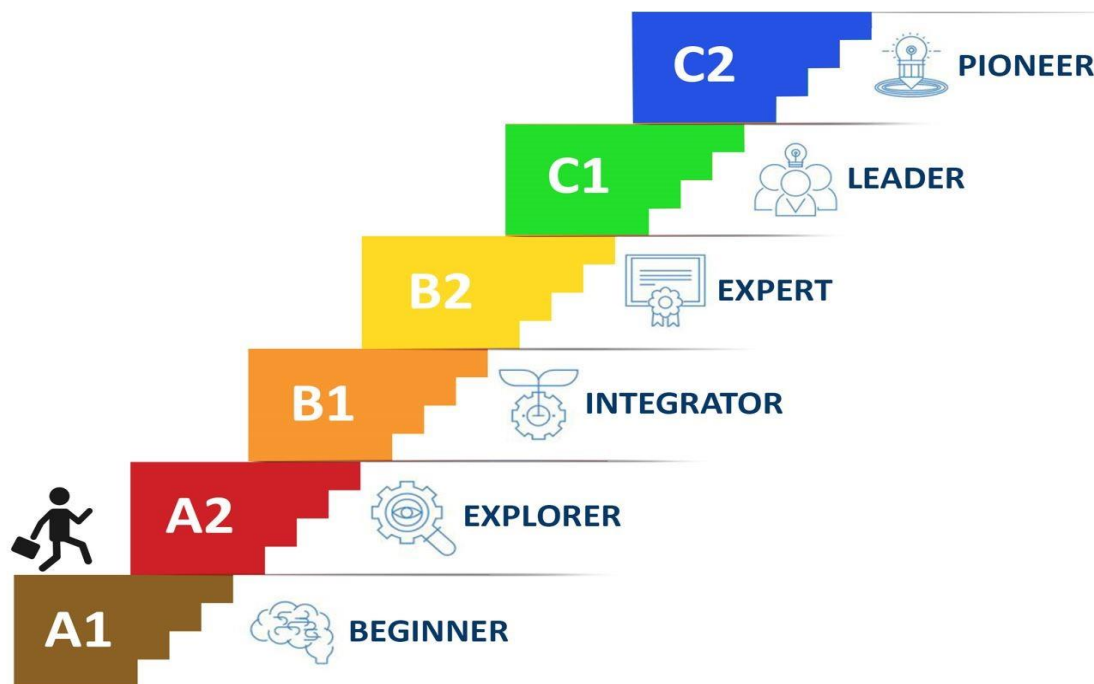
**Educators' pedagogic
competences**

**Learners'
competences**



Das DigiCompEdu-Framework (Redecker, 20

Diese sechs Kompetenzstufen sind mit den hier gezeigten sechs Leistungsstufen A1 bis C2 verknüpft.



Der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen (GER) (Redecker, 2017).

Das DigiCompEdu-Framework bietet einen Rahmen für die digitalen Kompetenzen von Pädagogen und stellt eine Vorlage dar, aus der Schulungsprogramme entwickelt werden können. Es ermöglicht Pädagogen auch, ihre Stärken und Schwächen zu verstehen und selbst einzuschätzen, indem verschiedene Stadien und Ebenen der digitalen Kompetenzentwicklung beschrieben werden.

2. Kompetenzen des 21. Jahrhunderts – Die 4Cs

The Framework for 21st Century Learning, das von Pädagogen in den USA entworfen wurde. Dieser Rahmen wurde entwickelt, um Pädagogen dabei zu helfen, Fähigkeiten in den Unterricht akademischer Kernfächer zu integrieren und eine einheitliche, kollektive Vision für das Lernen zu entwickeln. In diesem Rahmen wurden vier wichtige Lern- und Innovationsfähigkeiten für das Lernen des 21. Jahrhunderts identifiziert, das als 4Cs bekannt ist: kritisches Denken, Kommunikation, Kollaboration und Kreativität.

Diese Lern- und Innovationsfähigkeiten werden als wesentlich angesehen, um die Lernenden auf die Zukunft vorzubereiten.



Rahmen (Battelle for Kids, nd)

Die 4Ks bieten einen Leitfaden für Pädagogen, wenn sie ihre Lehr- und Lernstrategien entwerfen und entwickeln. Es bietet eine Grundlage für die Berücksichtigung des digitalen Kontexts und der digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen, die für Pädagogen des 21. Jahrhunderts erforderlich sind.

3. Der professionelle Rahmen für den digitalen Unterricht

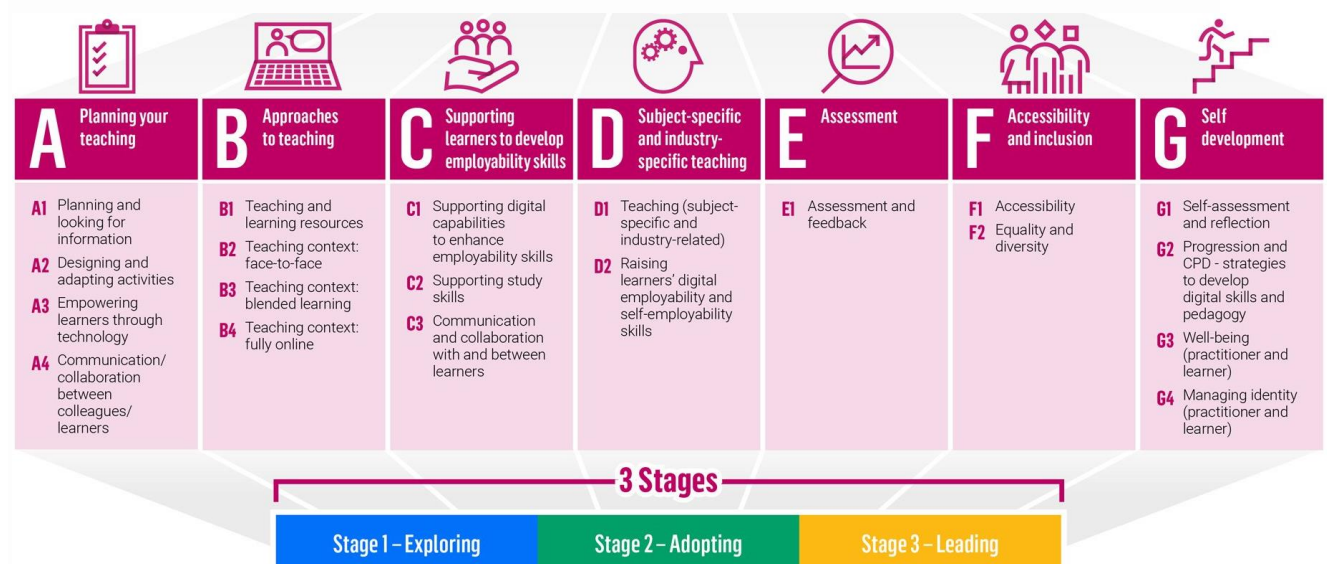
Das Digital Teaching Professional Framework (DTPF) ist als Kompetenzrahmen für Lehr- und Ausbildungspädagogen im Erwachsenenbildungssektor in Großbritannien konzipiert. Es bietet eine Reihe professioneller Standards für technologiegestütztes Lernen (Education and Training Foundation, 2019). Darin werden drei Kompetenzstufen festgelegt, die aus dem Europäischen Rahmen für digitale Kompetenzen von Lehrkräften wie folgt übernommen wurden:

Phase 1: Erforschen – Praktiker nehmen neue Informationen auf und entwickeln grundlegende digitale Praktiken.

Stufe 2: Adoption – Praktiker wenden ihre digitalen Praktiken an und erweitern sie weiter.

Stufe 3: Führen – Praktiker geben ihr Wissen weiter, kritisieren Bestehendes

Die "Elemente" im Framework, angepasst von DigiCompEdu, können hier gesehen werden:



The Digital Teaching Professional Framework (Education and Training Foundation, 2019).

DTPF wird von kostenlosen Online-Schulungsmodulen in mundgerechter Größe mit Zertifizierung begleitet. Es zeigt, wie gutes Lehren und Lernen mit Technologie aussieht. Der erste Teil dieses Rahmens bietet Pädagogen ein praktisches Mittel, um zu verstehen, welche digitalen Kompetenzen erforderlich sind, ihr Kompetenzniveau zu bewerten und herauszufinden, wo sie sich im Einsatz digitaler Technologien in ihrem Unterricht weiterbilden müssen. Der zweite Teil des Rahmens zeigt



Pädagogen, wie sie digitale Technologien in ihrem Unterricht einsetzen können, um effektivere Lernergebnisse zu erzielen. Die Lernenden werden im Rahmen des Train the Trainer-Programms in diese Konzepte eingeführt.

Was sind Instructional Design Modelle für die Integration von Technologie?

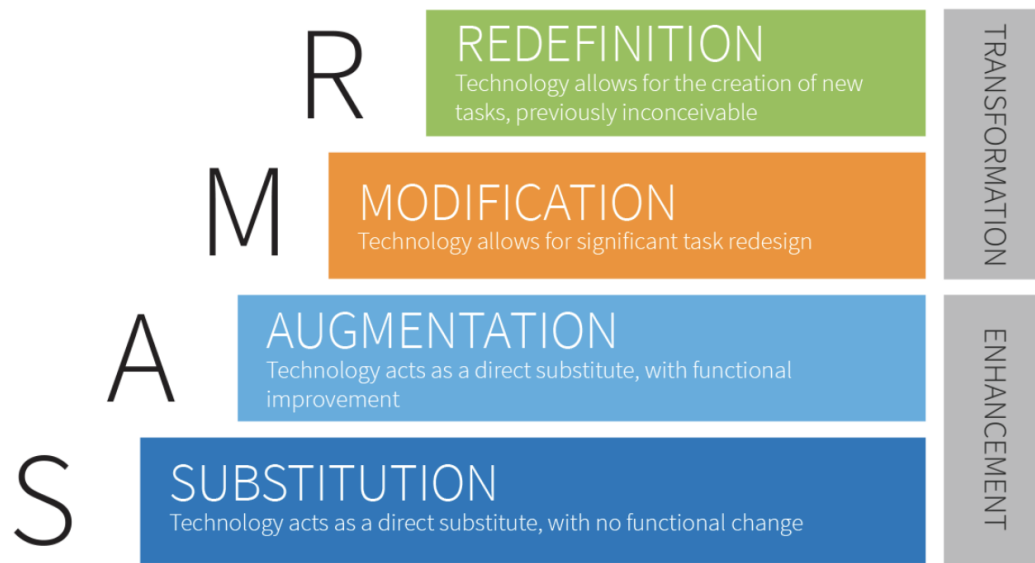
Instructional Design Modelle zeigen Pädagogen, wie digitale Medien in die Unterrichtspraxis integriert werden können. Diese Modelle bieten Richtlinien für die Organisation geeigneter Unterrichtsstrategien, um Unterrichtsziele mit Hilfe von Technologie zu erreichen. Sie helfen bei der Schaffung von Unterrichtserfahrungen, um das Lernen durch Technologie am effektivsten zu erleichtern.

Die folgenden Instructional Design Modelle zur Integration von Technologie werden im Train the Trainer Programm eingeführt:

1. Das SAMR-Modell

Das SAMR-Modell kategorisiert vier verschiedene Grade der Integration von Klassenzimmertechnologie. Es ist ein Rahmenwerk, das zeigt, wie der Einsatz digitaler Technologien das Lehren und Lernen im Klassenzimmer verändern kann. Das SAMR-Modell ist ein leistungsfähiges Werkzeug für Pädagogen, wenn sie überlegen, wie sie digitale Technologie in ihrer Unterrichtspraxis einsetzen können (Jisc, 2020).

Das Akronym steht für "Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition" und die vier verschiedenen Kategorien werden hier gezeigt:



Das SAMR-Modell (Jisc, 2020)

In den ersten beiden Kategorien, Substitution und Augmentation, wird Technologie direkt durch ein traditionelleres Lehrmittel oder eine traditionellere Lehrmethode ersetzt, hat jedoch keinen dramatischen Einfluss auf das Lernen. Zum Beispiel die Verwendung eines interaktiven Whiteboards anstelle eines Overheadprojektors. Die Technologie ist fortgeschrittener, aber das Unterrichtsdesign und das Lernergebnis sind größtenteils gleich. Wenn die digitale Nutzung mit der Substitution oder Augmentation übereinstimmt, wird Technologie als Verbesserung der aktuellen Unterrichtspraxis angesehen (Jisc, 2020).

Die nächsten beiden Phasen, Modifikation und Redefinition, zeigen, wie die digitale Nutzung zu einer "signifikanten Veränderung in der Art und Weise, wie Lehren und Lernen geplant und durchgeführt werden, führt. Wenn die Einführung von Technologie eine brandneue Praxis geschaffen hat, dann hat eine Redefinition stattgefunden" (Jisc, 2020). In diesem Sinne neigen diese beiden Phasen eher dazu, eine digitale Transformation und eine tatsächliche Veränderung des Unterrichtsdesigns und ihres Lernergebnisses zu bewirken.

Das Train the Trainer-Programm empfiehlt, dass das SAMR-Modell flexibel sein sollte und Pädagogen in den vier verschiedenen Kategorien arbeiten sollten, um lernerzentriertes Lernen angesichts des Kontexts und des gewünschten Lernergebnisses zu unterstützen. Wenn Pädagogen verstehen, wie Technologie ihre Praxis ergänzen könnte, kann sie verwendet werden, um Innovationen in ihren Trainingsplänen zu unterstützen.

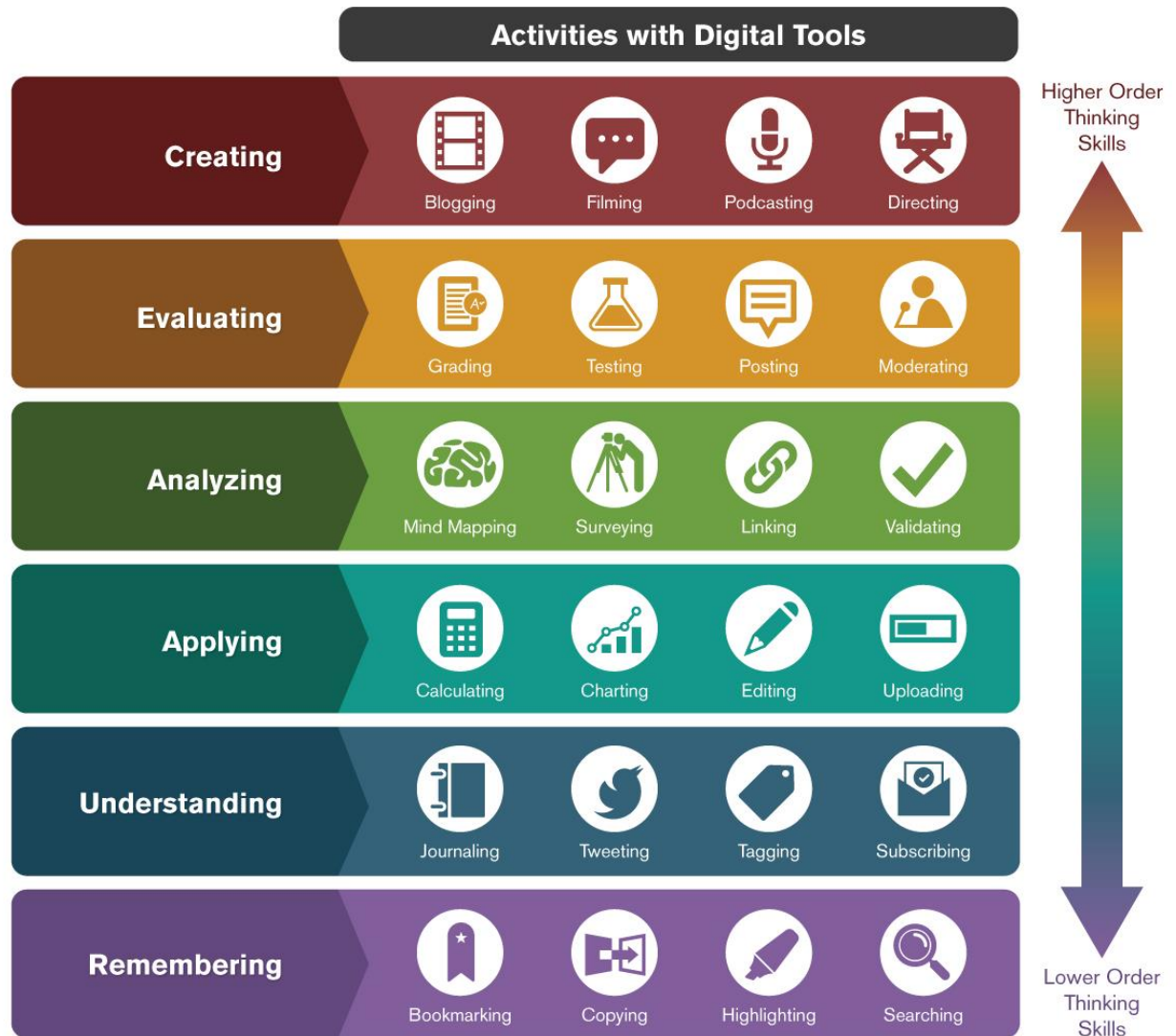


2. Blooms digital Taxonomy

Bloom's Digital Taxonomy ist eine überarbeitete Version von Bloom's Taxonomy. In diesem Modell ist Wissen die Grundlage der sechs kognitiven Prozesse: erinnern, verstehen, anwenden, analysieren, bewerten und schaffen. Die überarbeitete Version behält die Kategorien Erinnern, Verstehen, Anwenden, Analysieren, Bewerten und Schaffen bei und erweitert diese auf die digitale Umgebung. Es stellt eine Weiterentwicklung von Bloom dar, bei der die Aktivitäten und Ergebnisse, die mit den sechs kognitiven Ebenen verbunden sind, jetzt von Papier und Tafel in eine digitale Form gelangen. Die Verben, die jeder Ebene zugeordnet sind, spiegeln nun auch Aktionen wider, die in der digitalen Umgebung stattfinden. Es hilft Lehrenden zu sehen, wie sie Technologie und digitale Tools einsetzen können, um die Lernerfahrungen und -ergebnisse der Lernenden zu erleichtern. Die Powerverben sind nützlich für die Unterrichtsplanung, das Bewertungsdesign und die allgemeine Planung von Lernerfahrungen, die auf Denken und Komplexität basieren.



Bloom's Digital Taxonomy



Blooms digitale Taxonomie (Wabisabi Learning, 2020)



3. Das Padagogy-Rad

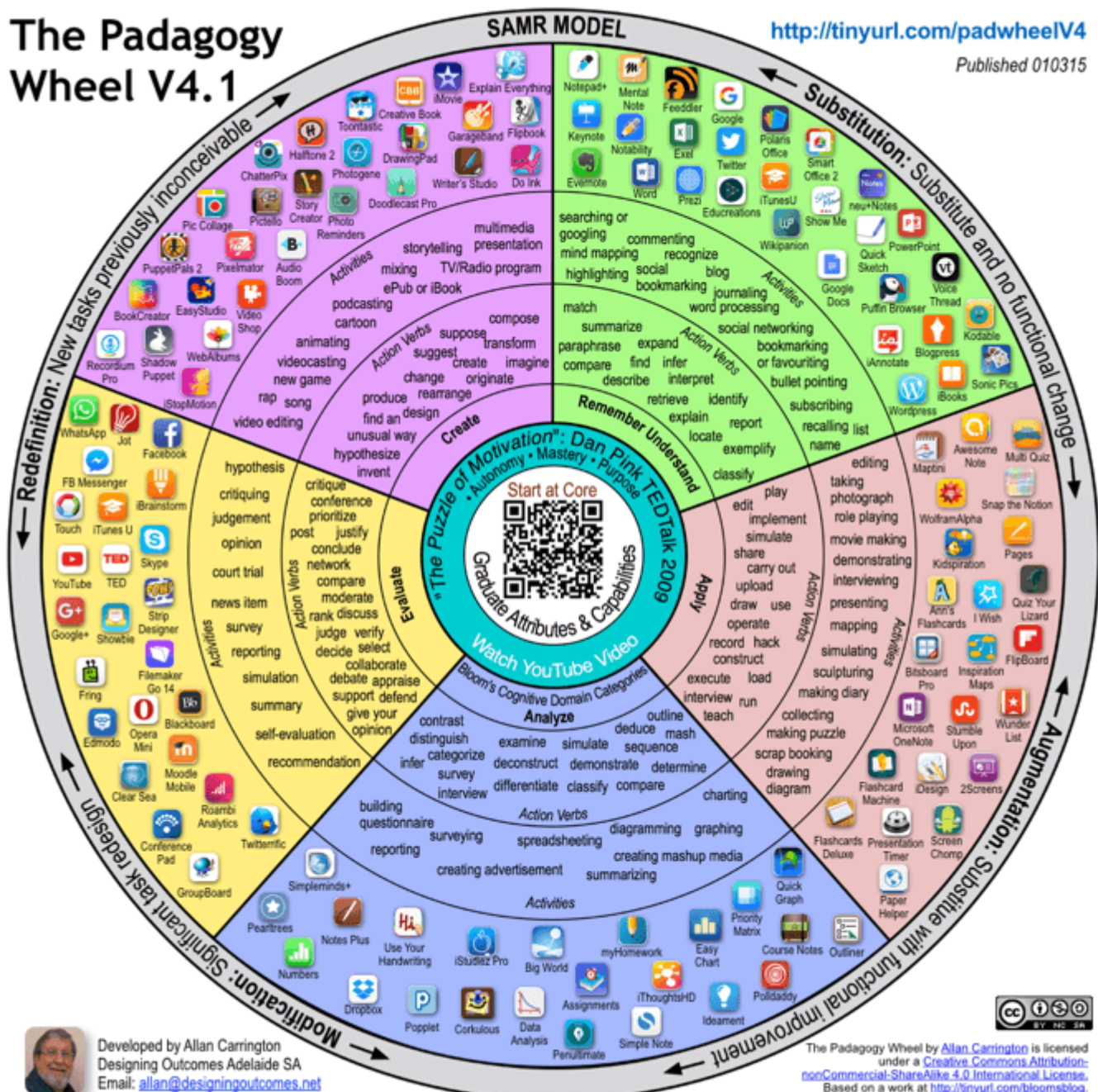
Die Integration von Blooms digitaler Taxonomie und SAMR kann durch das Padagogy Rad in Aktion gesehen werden. Es wurde entwickelt, um Pädagogen dabei zu unterstützen, darüber nachzudenken, wie sie mobile Apps in ihrem Unterricht einsetzen. Das Grundprinzip des Rades ist, dass die Pädagogik den pädagogischen Einsatz von Apps bestimmen sollte. Es wird für die Planung und Entwicklung von Lehrplänen, das Schreiben von Lernzielen und das Entwerfen lernerzentrierter Aktivitäten empfohlen.

Pädagogen werden ermutigt, auf die Herausforderungen zu reagieren, die das Rad für den Unterricht darstellt, und sich selbst über Entscheidungen und Methoden zu hinterfragen. "Es positioniert mobile Apps in diesem integrierten Rahmen und verbindet sie mit dem Bildungszweck, dem sie am ehesten Dienen. Es ermöglicht Lehrern dann, den pädagogischen Ort und Zweck ihrer verschiedenen App-basierten Lern- und Lehraktivitäten im Kontext ihrer Gesamtziele für den Kurs zu identifizieren "(TeachThought, 2016).

The Pedagogy Wheel V4.1

<http://tinyurl.com/padwheelV4>

Published 010315



Das Padagogy Rad V4.1

Das Modell enthält fünf Raster.

1. Graduate Attributes stehen im Mittelpunkt des Lerndesigns. Sie beinhalten "das Nachdenken über die Art von Menschen, die aus unseren Bildungsprogrammen hervorgehen - zum Beispiel ihre Ethik, Verantwortung und Staatsbürgerschaft - und ihre Beschäftigungsfähigkeit in unserer



gegenwärtigen und zukünftigen Gesellschaft" (TeachThought, 2016). Es heißt, Pädagogen sollten sich fragen, wie alles, was sie tun, diese Attribute unterstützt?

2. Motivation - die als Schlüssel zum Erreichen der Lernergebnisse angesehen wird.
3. Bloom's Taxonomy Rad zeigt die kognitiven Domänenkategorien, die sind: erinnern, verstehen, anwenden, analysieren, bewerten und erstellen. Es wird vorgeschlagen, dass es mindestens ein Lernergebnis aus jedem Bereich geben sollte. Erst nachdem ein Pädagoge die Lernergebnisse für eine Sitzung oder Aufgabe entwickelt und entschieden hat, ist er bereit, eine technologische Verbesserung in Betracht zu ziehen.
4. Technology Enhancement: Das Modell schlägt Apps vor, die die derzeit dargestellten Lernziele und Aktivitäten unterstützen können. Das Rad wird häufig mit Apps aktualisiert, sobald sie veröffentlicht werden, und Pädagogen werden aufgefordert, zu fragen, ob es eine bessere App oder ein besseres Tool für die Verbesserung ihrer Pädagogik gibt.
5. Das SAMR-Modell - wie zuvor beschrieben, "Substitution, Augmentation, Modifikation, Redefinition". Das Framework unterstützt Pädagogen dabei, zu beurteilen, inwieweit digital ermächtigtes Lernen und Lehren ihre Praxis verändern kann.

Das Modell ist eine hervorragende Ressource für die Planung und Entwicklung von Lehrplänen, die Gestaltung von Lernzielen und die Integration lernerzentrierter Aktivitäten.

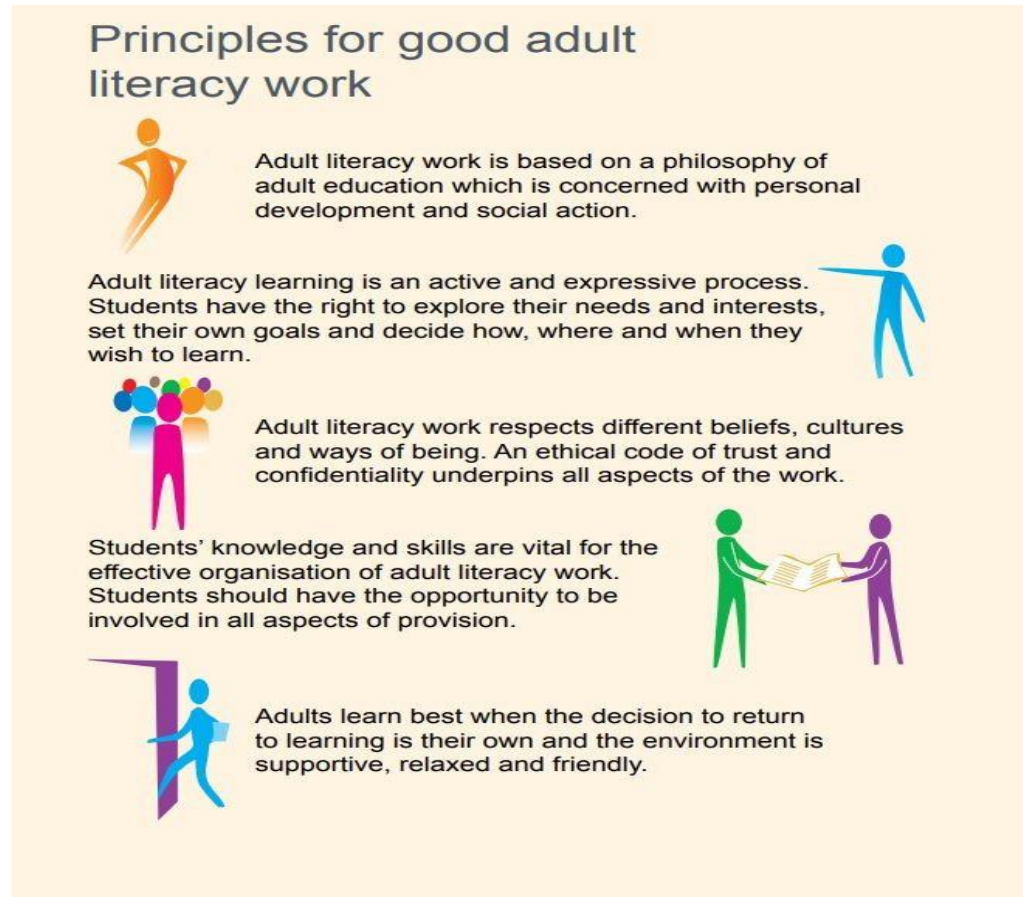
Was sind die Leitlinien für Pädagogen in der Grundbildung?

Dieses Programm zielt darauf ab, Grundbildungspädagogen bei der Integration von Technologie in ihre Praxis zu unterstützen. Die National Adult Literacy Agency (NALA) ist seit über 40 Jahren darauf spezialisiert, unerfüllte Lese- und Schreibbedürfnisse von Erwachsenen in Irland anzugehen. Die Alphabetisierungspublikationen und -forschung von NALA bieten professionelle Richtlinien und Lehrplanentwicklungsmodelle, die in das Train the Trainer-Programm eingebracht wurden. Dazu gibt es drei Modelle, die in die Module integriert sind.

1. Leitlinien für eine gute Alphabetisierungsarbeit bei Erwachsenen

Die Leitlinien legen fünf Grundsätze fest, die einen lernerzentrierten Ansatz für die Alphabetisierungsarbeit von Erwachsenen, die Förderung der Zusammenarbeit und einen entwicklungsorientierten, partizipativen Ansatz für den Lehrplan betonen. Das Wissen, die Fähigkeiten und der Kontext der Lernenden gelten als wesentliche Komponenten für die effektive

Organisation der Alphabetisierung von Erwachsenen, und dies wird durch eine Reihe von Werten untermauert, die Inklusivität, Vertrauen und Vertraulichkeit fördern.



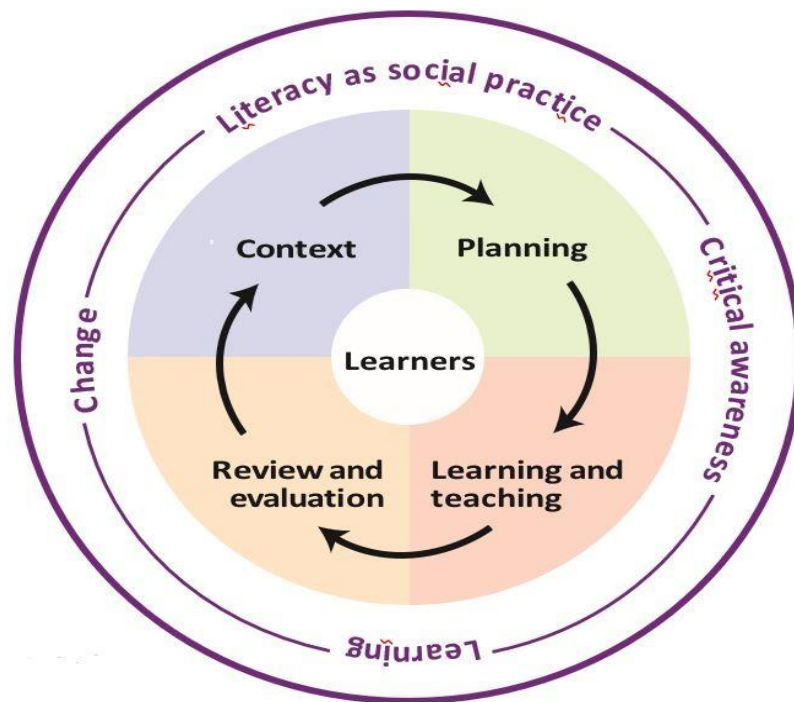
NALA - Principles for Good Adult Literacy work (NALA, 2012).

Diese Leitlinien können verwendet werden, um Pädagogen für Grundbildung bei der Integration von Technologie in ihre Praxis zu unterstützen. Es ermöglicht Pädagogen, über die bloße Entwicklung ihrer technischen Fähigkeiten hinauszugehen, und ermutigt sie, einen lernerzentrierten Ansatz für ihre Lehrplanentwicklung zu verfolgen, während sie den breiteren Kontext für ihre Lernenden unter Berücksichtigung ihres Lernkontexts und ihrer Lernmotivation berücksichtigen.

2. Lehrplanentwicklung: ein sich entwickelndes Modell für den Lese- und Rechenunterricht von Erwachsenen

Ein sich entwickelndes Modell für den Lese- und Rechenunterricht von Erwachsenen beschreibt einen Prozess für die Lehrplanentwicklung. Sie vertritt die Ansicht, dass die Gestaltung eines Lehrplans ein partizipativer Prozess ist, der von Lernpartnern wie Pädagogen, Lernenden, Managern und Bildungszentren durchgeführt wird. Der Rahmen schreibt den Lehrplan nicht vor und sieht an, dass er vom Pädagogen erstellt werden sollte, um den Lernenden gerecht zu werden. Der Schwerpunkt liegt

darauf, wie Lernpartner zusammenarbeiten können, um zu entscheiden, "wie und wann sie lernen" (NALA, 2009). Das Modell ist ein lernerzentrierter Ansatz zur Lehrplanentwicklung, der als Grundlage für eine gute Lese- und Rechenarbeit bei Erwachsenen angegeben wird.



Curriculum Development an Evolving Model for Adult Literacy and Numeracy Education (NALA, 2009)

Dieser Rahmen umfasst alle grundlegenden Prinzipien für die Einbeziehung der Alphabetisierung in die Lehrpläne. Es hat den Lernenden in seinem Kern, um lernerzentrierte Pädagogik zu bezeichnen. "Das Modell beginnt mit dem Kontext des Lernens und wie das Verstehen und Handeln auf Kontext integraler Bestandteil der Alphabetisierungsarbeit von Erwachsenen ist. Die Planung des Lernens baut auf unserem Verständnis von Zusammenhang. Lernen und Lehren fließen aus dem Kontext und der Planung heraus. Überprüfung und Evaluation sind Teil des Lehrens und Lernens und des Feedbacks in Kontext und Planung" (NALA, 2009).

Die Kreise interagieren alle miteinander, um einen dynamischen Rahmen der Lehrplanentwicklung zu bezeichnen. Jeder Teil beeinflusst und verändert sich gegenseitig. Im Modell wird Lernen als soziale Praxis betrachtet, die Lernende respektiert und wertschätzt. Kritisches Bewusstsein wird als eng mit der sozialen Praxis verbunden angesehen, da man sich bewusst ist, wie Alphabetisierung und Lehrplan durch wie und wo Lernen in der Gesellschaft stattfindet. Veränderung wird als Veränderung des



Lernenden und seiner Lese- und Schreibfähigkeiten angesehen, um seine eigenen Ziele zu erreichen. Es fördert selbstgesteuertes Lernen für Veränderungen. Lernen wird als aktiver Prozess betrachtet und basiert auf Vorwissen, Erfahrung und Lernerperspektive. Dazu gehört auch informelles Lernen im Alltag. Wenn die Lehrplanentwicklung in der Alphabetisierung von Erwachsenen partizipativ und kollaborativ ist, dann lernen alle Parteien, Tutoren und Lerner durch Teilnahme. Es wurde speziell entwickelt, um Alphabetisierungspädagogen bei der Lehrplanentwicklung zu unterstützen.

3. Das Wohlstandsmodell (Welfare Model)

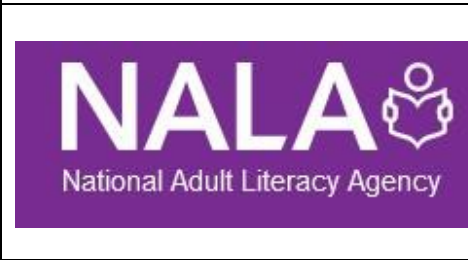
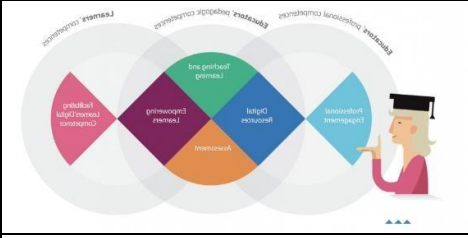
Der Wohlstandsmodellansatz für Bildung (NALA, 2018) zielt darauf ab, Lernenden zu helfen, ihr eigenes Wissen und ihre Stärken zu erkennen. Die Lernenden werden ermutigt, Möglichkeiten für weiteres Lernen aus einem Verständnis ihrer eigenen Lebenserfahrung und der damit verbundenen Fragen zu erkunden (NALA, 2012). Der Wohlstandsmodellansatz wurde als praktische Ressource für Pädagogen entwickelt, die sich mit der Bereitstellung von Alphabetisierungsunterricht für Erwachsene befassen. Es enthält Beispiele für die Praxis unter Themen, die sich auf einen Wohlstandsmodellansatz für die Alphabetisierungspraxis von Erwachsenen beziehen. Die Themen sind:

- Tutor-Ansätze;
- die Ziele und Interessen des Lernenden;
- Arbeit mit verschiedenen Überzeugungen, Kulturen und Lebensweisen;
- Kenntnisse und Fähigkeiten der Lernenden;
- Die Lernumgebung.

Das Modell fördert einen nicht-wertenden Ansatz und betont, dass erwachsene Lernende eine Fülle von Stärken, Lernstilen, Erfahrungen und Fähigkeiten haben und diese unterschiedlichen Erfahrungen und Stärken in eine Lernerfahrung einbringen. Diese Erfahrungen und Stärken bilden eine Ressource, einen guten Ausgangspunkt, um sich neuen Herausforderungen zu stellen. Das Wohlstandsmodell besagt, dass die Fähigkeit zu lernen durch den Glauben aktiviert werden kann, dass die Fähigkeit existiert, und oft hält der Tutor diese Überzeugung aufrecht. Das Modell versucht, dem negativen Selbstglauben zu widersprechen und ihn durch einen positiven und realistischen zu ersetzen. Durch dieses Modell werden Pädagogen ermutigt, Maßnahmen zu ergreifen und neue Perspektiven auf sich selbst und ihre Fähigkeit, Technologie in den Unterricht zu integrieren, zu entwickeln.

Alle hier erläuterten Rahmenbedingungen werden in die sechs Module des Programms eingewoben.

Anhang 2: Liste der Plattformen zum Selbstlernen in Modul 6 – Selbstentwicklung

	Erasmus+ Projekt ABEDiLi e-Pool Link: https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de
	NALA: https://www.nala.ie/ Tipp: https://www.learnwithnala.ie/catalog?pagename=tutor-training
	Coursera: https://www.coursera.org/ Tipp: https://www.coursera.org/learn/literacy-teaching-learning
	DigCompEdu Framework: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
	FutureLearn: https://www.futurelearn.com/ Tips: https://www.futurelearn.com/courses/using-film-for-literacyteaching https://www.futurelearn.com/courses/short-film-language-teaching
	Udemy: https://www.udemy.com Tips: https://www.udemy.com/course/adult-literacy/ https://www.udemy.com/course/introduction-to-social-media-ineducation/ https://www.udemy.com/course/maths-made-easy-for-adultlearners/

Anhang 3: Selbstentwicklungsplan für ein Jahr

Nachbereitung Modul 6: Selbstentwicklung

Name:

Jahr:

Identifizieren Sie **drei Ziele**, die Sie in diesem Jahr erreichen möchten:

1. Lernen die Plattformen für die Selbstentwicklung kennen; 2. Nehmen einen speziellen Kurs zum Alphabetisierungsunterricht für Erwachsene auf; 3. Verbessern meine digitalen Kompetenzen für den Alphabetisierungsunterricht; 4. erkunden VR-Plattformen in 2D; 5. Nehmen an VR-Sitzungen mit meiner Gruppe teil; 6. Organisieren Sitzungen in VR (2D) für meine Gruppenkollegen; 7. Organisieren Unterricht für meine Alphabetisierungslernende in VR (2D); 8. Passen die VR-Räume für die Lehr-Lern-Sitzungen an; usw.

Ziel	Kann ich das allein machen? Wenn nein, wer kann mich unterstützen?	Wie werde ich es erreichen?	Was wird das Ergebnis sein?	Zeitfenster	Reflexion (Wie habe ich das gemacht?)



Referenzen:

1. Battelle for Kids, n.d. Partnership for 21st Century Learning, A Network of Battelle for Kids. [Online]
Available at: <https://www.battelleforkids.org/networks/p21>
2. Education and Training Foundation, Taking Learning to the Next Level, Digital Teaching Professional Framework, Guide for Teachers and Trainers. [Online]
Available at: <https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Short.pdf>
3. Jisc, 2020. Applying the SAMR model to aid your digital transformation. [Online]
Available at: <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>
4. National Adult Literacy Agency, 2009. Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education. [Online]
Available at: <https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>
5. National Adult Literacy Agency, 2012. NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work. [Online]
Available at: <https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/>
6. National Adult Literacy Agency, 2018. The Wealth Model in Adult Literacy: transformative learning in action. [Online]
Available at: <https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/>
7. Redecker, C., 2017. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. , Luxembourg: Publications Office of the European Union. [Online]
Available at: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>
8. Teach thought , 2016. The Padagogy Wheel V4.1. [Online]
Available at: <https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/>



ABEDiLi (Adult Basic Education Digital Literacy) Projektpartner:



Besuchen Sie die Projektwebsite für weitere Informationen: <https://abedili.org/>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer **Creative Commons Namensnennung - Nicht kommerziell 2.0 Generic (CC BY-NC 2.0) Internationale Lizenz**