



TRAININGSPAKET FÜR DIGITALEN UND PRÄSENZUNTERRICHT

www.freetechnologysigns.eu



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Curriculum

Curriculum

Inhalte

Curriculum	1
Kontext und Einführung	3
EQR	4
DigComp	4
Blended Learning Methodologie:.....	6
Zielgruppen.....	7
Über das Training	7
Fragen zur Selbsteinschätzung.....	7
Zusätzliche Ressourcen zur Umsetzung des Curriculums	7
Modul 1: Office-Anwendungen.....	9
Thema 1: Textverarbeitungsprogramme	9
Thema 2: Tabellenkalkulationsprogramme	11
Thema 3: Präsentationsprogramme	13
Modul 2: Online Verhalten.....	15
Thema 1: Internetrecherche	15
Thema 2: Online Barrierefreiheit	16
Modul 3: Digitale Medieninhalte	17
Thema 1: Videoproduktion	17
Thema 2: Grafiken	19
Thema 3: Soziale Medien	21
Modul 4: Recht und Dienstleistungen.....	23
Thema 1: DSGVO (Datenschutzgrundverordnung)	23
Thema 2: Cloud Dienste	25

© Free Technology Signs

Alle Rechte vorbehalten.

Unter bestimmten Bedingungen für die Europäische Union lizenziert.





**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Kontext und Einführung

Dieses Curriculum ist Teil der Trainingsmaterialien, die für Arbeitspaket 3 “Trainingspaket für digitalen und Präsenzunterricht ” vom Free Technology Signs Projekt entwickelt wurden.

Mehr Information gibt es hier:

<https://freetechnologysigns.eu/at>

Das Curriculum deckt die folgenden Module und Themen ab:

Modul 1: Office- Anwendungen

Thema 1.1: Textverarbeitungsprogramme

Thema 1.2: Tabellenkalkulationsprogramme

Thema 1.3: Präsentationsprogramme

Modul 2: Online-Verhalten

Thema 2.1: Internetrecherche

Thema 2.2: Online Barrierefreiheit

Modul 3: Digitale Medieninhalte

Thema 3.1: Videoproduktion

Thema 3.2: Grafiken

Thema 3.3: Soziale Medien

Modul 4: Recht und Dienstleistungen

Thema 4.1: Cloud-Dienste

Thema 4.2: DSGVO

Der nun folgende Überblick über das entwickelte Curriculum beinhaltet folgende Elemente:

- Name des Themas
- Dauer des Trainings
- Die Lernergebnisse bezüglich Wissen, Fertigkeiten und Kompetenzen
- Die Lehrmethoden/-techniken
- Theoretischer Hintergrund
- Quellen/Hinweise
- Spezifische Lernziele, die erreicht wurden bezüglich Wissen, Fertigkeiten und Kompetenzen

EQR

Das Training wurde gemäß dem Europäischen Qualifikationsrahmen (EQR) gestaltet. Der EQR wurde entwickelt als ein Instrument, um nationale Qualifikationssysteme verständlicher und vergleichbar zu machen. Demzufolge, ermöglicht der EQR sowohl bessere Mobilität für Lehrende und Lernende aus verschiedenen Ländern, als auch die Erleichterung von lebenslangen Lernen.

Dieses Curriculum betrifft das EQR Niveau 2. Da ein Curriculum als Orientierungsbasis dient, müssen Trainer*innen den Inhalt immer an die vorhandenen Kompetenzen der Teilnehmer*innen anpassen und den Inhalt dementsprechend angleichen. Von Trainer*innen wird erwartet, dass sie die Unterrichtseinheiten anpassen und Aktivitäten selektieren, aber auch die Materialien dementsprechend ändern, um mit der verfügbaren Zeit zurecht zu kommen.

Lernergebnisse in Bezug auf den EQR vermitteln die Kompetenzen, Fertigkeiten und das Wissen, das erfolgreiche Lernende gewinnen, wenn sie den Kurs absolvieren.

In Bezug auf den EQR, ist Wissen definiert als theoretisch und/oder faktisch; Fertigkeiten sind beschrieben als kognitiv (einschließlich der Verwendung von logischem, intuitivem und kreativem Denken) oder praktisch (einschließlich manuelle Geschicklichkeit und das Verwenden von Methoden, Materialien und Instrumenten); Kompetenz ist beschrieben im Sinne von Verantwortlichkeit und Autonomie. Das bedeutet die Fähigkeit der Lernenden Wissen und Fertigkeiten autonom und mit Verantwortung einzusetzen.

In Bezug auf die Lernschlüsselkompetenzen in einer Fremdsprache, beschreibt EQR Kompetenzen in einer ähnlichen Weise wie Kommunikation in der Muttersprache/Erstsprache, ergänzt mit "Fertigkeiten wie Mediation und interkulturelles Verstehen". Es muss beachtet werden, dass für viele gehörlose Gebärdensprachnutzer*innen das Lernen in einer geschriebenen Sprache gleich ist, wie das Lernen einer Zweitsprache (in anderen Worten, die Verwendung von Gebärdensprache und Schriftsprache bedeutet ein bilinguals Lernen in diesem Kontext).

Von Trainer*innen, die dieses Curriculum nutzen, wird erwartet, dass sie die Verwendung von visuellen Hilfen ausprobieren und andere gehörlose Menschen durch die Kommunikation der Inhalte in Gebärdensprache zu empowern.

DigComp

Zusätzlich ist das Curriculum angelehnt an den "DigComp 2.1 – Der digitale Kompetenzrahmen für Bürger*innen mit 8 Fertigkeiten und Anwendungsbeispielen" von der Europäischen Kommission. Der DigComp ermöglicht ein gemeinsames Verständnis von digitalen Kompetenzen. Er beschreibt 21 digitale Kompetenzen gruppiert in 5 Bereiche. Für jede einzelne Kompetenz gibt es acht verschiedene Fertikeitslevels.

Das Free Technology Signs Curriculum entspricht Level 3 im DigComp 2.1 welcher „klar definierte Aufgaben und eindeutige Probelemstellungen“ abdeckt, die Lernende selbst lösen können.

In der folgenden Tabelle wird gezeigt, welchen der vier Kompetenzbereichen und Kompetenzen von DigComp 2.1 die Themen der vier FTS Module entsprechen.

Themen im FTS Curriculum	Entsprechende Kompetenzen im DigComp 2.1
1.1: Textverarbeitungsprogramme	3.1 Entwickeln von digitalem Inhalt 3.2 Einbinden und Überarbeiten von digitalen Inhalten
1.2: Tabellenkalkulationsprogramme	3.1 Entwickeln von digitalem Inhalt 3.2 Einbinden und Überarbeiten von digitalen Inhalten
1.3: Präsentationsprogramme	3.1 Entwickeln von digitalem Inhalt 3.2 Einbinden und Überarbeiten von digitalen Inhalten 3.3 Urheberrecht und Lizenzen
2.1: Internetrecherche	1.1 Durchsehen, suchen und Filtern von Daten, Informationen und digitalen Inhalten 1.2 Daten, Information und digitalen Inhalt evaluieren 3.3 Urheberrecht und Lizenzen
2.2: Online Barrierefreiheit	2.3 Bürgerliches Engagement durch digitale Technologien
3.1: Videoproduktion	3.1 Entwickeln von digitalem Inhalt 3.2 Einbinden und Überarbeiten von digitalen Inhalten
3.2: Grafiken	3.1 Entwickeln von digitalem Inhalt 3.2 Einbinden und Überarbeiten von digitalen Inhalten
3.3: Soziale Medien	2.3 Bürgerliches Engagement durch digitale Technologien 2.4 Zusammenarbeiten durch digitale Technologien 2.6 Digitale Identität verwalten
4.1: Cloud-Dienste	1.3 Daten, Information und digitalen Inhalt verwalten 2.2 Teilen durch digitale Technologien

	2.4 Zusammenarbeiten durch digitale Technologien
4.2: DSGVO	4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Blended Learning Methodologie:

Gemäß Wikipedia ist "Blended Learning", auch bekannt als technologievermittelter Unterricht, webgestützter Unterricht, oder gemischter Unterricht. Es ist ein Unterrichtsansatz, bei dem online Unterrichtsmaterialien und Möglichkeiten zur Online-Interaktion mit physischen, vor Ort stattfindenden Unterrichtsmethoden kombiniert werden.

Das Curriculum und die Trainingsmaterialien sind alle digital, um sie leicht online zugänglich und zum Download verfügbar zu machen. Verwendet wird eine Kombination aus geschriebenen Deutsch, visuellen Bildern und Österreichische Gebärdensprache (im Video). Dieser Ansatz garantiert die maximale Teilhabe von gehörlosen Menschen in dem Projekt. Die Intention für das Training ist bilingual stattzufinden und die Materialien wurden in Anlehnung an diesen Ansatz entwickelt. Diese Tatsache garantiert maximale Barrierefreiheit, sowohl bei der Durchführung des Projekts und danach durch Projektpartner_innen und anderen Organisationen außerhalb der Projektpartnerschaft. Umso größer die Barrierefreiheit, umso größer ist die Nachhaltigkeit in der Zukunft und dass andere Organisationen Zugang haben und die Materialien nutzen können ohne sprachliche Barrieren. Außerdem ist das Design der Outputs gehörlosen-freundlich, was zu mehr Empowerment sowohl der Trainer*innen als auch der Lernenden führt.

In unserem Kontext, nämlich Arbeiten mit gehörlosen Lernenden und Trainer*innen, spielt Blended Learning die Stärken beider Gruppen aus: visuelle Orientierung (die Verwendung von Bildern und Videos), praktische Beispiele, erfahrungsbasiertes Lernen (wie Rollenspiele und "learning by doing"), eine Kombination aus Gruppen und Einzelarbeiten, eine Vielfalt an Formaten inklusive digitale Formate, umgedrehter Unterricht, Spiele und Rätsel, und vieles mehr.

Das Blended Learning kann online oder in Präsenz abgehalten werden.

Der Inhalt der Module inkludiert

1. Einzelarbeit,
2. Paare,
3. Gruppenarbeit,
4. Klassenarbeit,
5. Praktische Übungen,
6. Spiele,
7. Online Training,
8. Digitales Training,
9. Aufgaben

Empowerment Didaktik: Alle Ergebnisse sind online verfügbar auf der Projekt Website <https://freetechnologysigns.eu/at> um Selbststudium, Selbstfindung und mehr

Selbstbestimmung zu ermutigen. Lernende können ihr eigenes Lerntempo bestimmen, wie oft sie das Vokabelvideo anschauen, wie häufig sie den Inhalt wiederholen und überprüfen. Feedback Mechanismen (wie zum Beispiel ein online Feedback Formular) versichern, dass Lernende in einem Prozess laufender Verbesserung inkludiert sind, über die Umsetzungsperiode des Projekts hinaus.

Zielgruppen

Gehörlose und schwerhörige Jobsuchende, die ihre übertragbaren Fertigkeiten erweitern und neue erwerben/ und die existierenden digitalen Fertigkeiten erweitern wollen.

Über das Training

Unser Ziel ist es angemessene Strategien und Aktivitäten zu identifizieren, die benötigt werden, um die erwünschten Ergebnisse während der Umsetzung der Trainingsmodule zu erzielen und Standards zu setzen wie und wann das Training des Projekts/Programms stattfindet.

Der Trainingsplan und die Gliederung der Trainingsmodule bieten ein klares Verständnis von dem, was passieren muss, um die Trainingsvoraussetzungen, die definiert worden sind, zu erreichen. Auf diese Weise erhalten die Trainer*innen ein Übersicht in den Kenntnissen, Fertigkeiten und/oder Fähigkeiten, die erforderlich sind, damit die Lernenden ein grundlegendes Verständnis von digitalen Kompetenzen erlangen und somit die Projektziele erreichen können.

Die Kursziele sind im Einzelnen:

- Der Erwerb von Basis Faktwissen über digitale Fertigkeiten
- Der Erwerb von grundlegenden kognitiven und praktischen Fertigkeiten, um die digitalen Fertigkeiten in Alltagssituationen zu verwenden und Standardprobleme zu lösen
- Der Erwerb von ausreichendem Wissen über digitale Fertigkeiten, um in einem digitalen Setting mit Autonomie zu arbeiten oder lernen

Fragen zur Selbsteinschätzung

Um die Lernergebnisse und das Empfundene Empowerment der Lernenden zu beurteilen, sind im Handbuch am Ende jedes Kapitels zwei Fragen zur Selbsteinschätzung. Die erste Frage ist eine Multiple-Choice Frage über das erhaltene Wissen. Die zweite Frage ist über das gefühlte Empowerment bezüglich des digitalen Wissens, der Fertigkeiten und der Kompetenzen, die im Training entwickelt wurden (das ist, was im Projektantrag als Empowerment Tools bezeichnet ist). Die Lernenden bewerten ihr Empowerment auf einer Skala mit vier Smileys:



Zusätzliche Ressourcen zur Umsetzung des Curriculums

Um das Curriculum vollständig umzusetzen, brauchen Trainer*innen die folgenden Ressourcen, die im Free Technology Signs Projekt entwickelt wurden.

- Videos zu jedem der Themen:

- Verfügbar unter: <https://freetechnologysigns.eu/at/ergebnisse-at/>
- Vokabelliste:
Verfügbar unter: <https://freetechnologysigns.eu/at/vokabel/>
 - Texte in Einfacher Sprache mit Bildern:
Verfügbar zum Download unter:
https://freetechnologysigns.eu/IO2/Plain_Language_AT.pdf
 - Präsentation zum Verwenden bei der Durchführung des Trainings:
Verfügbar zum Download unter:
Modul 1: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_presentation_M1_AT.pdf
Modul 2: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_presentation_M2_AT.pdf
Modul 3: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_presentation_M3_AT.pdf
Modul 4: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_presentation_M4_AT.pdf
 - Trainingspläne für alle Module:
Verfügbar zum Download unter:
Modul 1: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_handbook_M1_AT.pdf
Modul 2: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_handbook_M2_AT.pdf
Modul 3: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_handbook_M3_AT.pdf
Modul 4: https://freetechnologysigns.eu/material/FTS_handbook_M4_AT.pdf

Modul 1: Office-Anwendungen

Thema 1: Textverarbeitungsprogramme

Dauer: 180 Minuten

Lernergebnisse (EQR 2)

- ✓ **Wissen:** Lernende kennen grundlegende Funktionen von Textverarbeitungsprogrammen z.B formatieren, Tabellen, Objekte einsetzen, Onlinezusammenarbeit.
- ✓ **Fertigkeiten:** Lernende sind fähig Dokumente zu formatieren, Tabellen zu verwenden, Objekte einzusetzen und online zusammenzuarbeiten.
- ✓ **Kompetenz (Verantwortung und Autonomie)** Lernende sind fähig Dokumente zu formatieren, um die Lesbarkeit und das Design zu verbessern und können auf online Dokumenten zusammenzuarbeiten.

Lehrmethoden/Techniken:

- Einzelarbeit,
- Gruppenarbeit
- Klasse
- Praktische Übungen
- Online
- Digitales Training
- Aufgaben

Theoretischer Hintergrund:

Textverarbeitungsprogramme sind eine Software, um Textdokumente zu erstellen und zu bearbeiten. Sie sind eine der meist benutzten Computerprogramme aufgrund der vielen Verwendungs- und Anwendungsberieche zum Beispiel Beruf, Unterricht, und Privatleben.

Die wichtigsten Funktionen von Textverarbeitungsprogrammen sind: erstellen und bearbeiten von Dokumenten, Texte formatieren und verschiedene Elemente in einen Text einfügen (Grafiken, Tabellen).

Es gibt eine Vielfalt von Textverarbeitungsprogrammen (Microsoft Word, Google Documents, LibreOffice Writer, OpenOffice Writer, Apple Pages) aber die meisten Funktionen sind ähnlich genug, sodass Nutzer*innen, die mit einem Programm arbeiten auch schnell mit einem anderen Programm arbeiten können.

Quellen:

<https://support.microsoft.com/en-us/office/basic-tasks-in-word-87b3243c-b0bf-4a29-82aa-09a681999fdc>

<https://www.computerhope.com/issues/ch001729.htm>

<https://business.tutsplus.com/tutorials/quickly-format-basic-text-styles-microsoft-word--cms-34133>

<https://study.com/academy/lesson/what-is-word-processing-software-definition-types-examples.html>

<https://www.softwaretestinghelp.com/best-free-word-processor/>

<https://www.computerhope.com/jargon/w/word-processor.htm>

[https://www.wikiwand.com/en/Word_processor_\(electronic_device\)](https://www.wikiwand.com/en/Word_processor_(electronic_device))

Thema 2: Tabellenkalkulationsprogramme

Dauer: 180 Minuten

Lernergebnisse (EQR 2)

- ✓ **Wissen:** Lernende kennen grundlegende Funktionen von Tabellenkalkulationsprogrammen und für welche Arten von Aufgaben sie verwendet werden können
- ✓ **Fertigkeiten:** Lernende sind fähig Listen zu erstellen, Filter zu erstellen, grundlegende Funktionen anzuwenden, Diagramme und Grafiken in Tabellenkalkulationsprogrammen anzufertigen
- ✓ **Kompetenz (Verantwortung und Autonomie):** Lernende sind fähig auszuwählen, für welche grundlegende Aufgabe sie Tabellenkalkulationsprogramme verwenden und dies selbst auszuführen.

Lehrmethoden/Techniken:

- Einzelarbeit,
- Paare,
- Klassen
- Praktische Übungen
- Spiel
- Aufgaben

Theoretischer Hintergrund:

Tabellenkalkulationsprogramme sind eine Software für Datenanalysen und Administration. Sie haben vielfache Anwendungsbereiche im Geschäftsleben: Buchhaltung, Statistik, finanzielle Planung, Datenverwaltung, mathematische Berechnungen etc.

Die wichtigsten Funktionen von Tabellenkalkulationsprogrammen sind: Berechnungen, logische Verknüpfungen, statistische Analysen inklusive verschiedene Arten von Diagrammen.

Es gibt eine Vielzahl von Tabellenkalkulationsprogrammen (Microsoft Excel, Apple numbers, LibreOffice Calc, Google Tabellen) ,aber die meisten Funktionen sind ähnlich genug, sodass Nutzer*innen, die mit einem Programm arbeiten, schnell auch mit einem anderen arbeiten können.

Quellen:

https://www.kant-boppard.de/fileadmin/Mathe/Arbeitsblatt_0_Excel.pdf

<http://didaktik.mathematik.hu-berlin.de/user/filler/geometriedidaktik/Excel-Einfuehrung-K16.pdf>

<https://simple.wikipedia.org/wiki/Spreadsheet>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Tabellenkalkulation>

Thema 3: Präsentationsprogramme

Dauer: 180 Minuten

Lernergebnisse (EQR 2)

- ✓ **Wissen:** Lernende kennen grundlegende Funktionen von Präsentationsprogrammen und wissen, was wichtig ist für eine gute Präsentation.
- ✓ **Fertigkeiten:** Lernende sind fähig grundlegende Funktionen von Präsentationsprogrammen zu verwenden: Folien einfügen, Vorlagen verwenden, Schlüsselwörter.
- ✓ **Kompetenz (Verantwortung und Autonomie)** Lernende sind fähig Folien für ihre eigene Präsentation zu erstellen, passenden Inhalt auszuwählen und können Folien visuell attraktiv gestalten.

Lehrmethoden/Techniken:

- Einzelarbeit,
- Paare,
- Gruppenarbeit
- Klassen
- Praktische Übungen
- Spiel
- Aufgabe

Theoretischer Hintergrund:

Präsentationsprogramme sind eine Software, um Slides als visuelle Unterstützung für Präsentationen zu erstellen. Sie werden häufig im Beruf oder Bildungssektor verwendet. Speziell für gehörlose Menschen, die visuell orientiert sind, sind Folien, die eine Präsentationen unterstützen, ein wichtiges Element.

Präsentationsprogramme können verwendet werden, Folien mit Hinterründen, Stichworten, grafische Elemente und Notizen für den Präsentierenden zu erstellen. Um gute Folien zu kreieren, ist es nicht nur wichtig, dass Nutzer*innen die Präsentationsprogramme technisch beherrschen, sondern sie müssen auch darauf achten die Empfehlungen in Bezug auf die Inhalte der Präsentationen (z.B Textmenge, Verwendung von Bildern, ...) umzusetzen.

Es gibt eine Vielzahl von Präsentationsprogrammen (MicrosoftPowerPoint, Libre Office Impress, Google Presentation), aber die meisten Funktionen sind ähnlich, sodass Nutzer*innen, die ein Programm nutzen schnell auch andere nutzen können.

Quellen:

<https://www.stratag.de/selbstpraesentation-powerpoint>

<https://karrierebibel.de/powerpoint-bewerbung/>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%A4sentationsprogramm>

Modul 2: Online Verhalten

Thema 1: Internetrecherche

Dauer: 180 Minuten

Lernergebnisse (EQR 2)

Wissen:

Lernende sind fähig:

- ✓ Prinzipien von effektiver Internetrecherche zu verstehen und wissen, wie wichtig es ist, seriöse Quellen für die Informationsbeschaffung zu nutzen.
- ✓ Kenntnissen über einige Suchoperatoren anzuwenden, um Suchanfragen zu verfeinern und relevantere Ergebnisse zu erhalten

Fertigkeiten:

Lernende sind fähig:

- ✓ Suchergebnisse kritisch zu evaluieren, Faktoren wie Glaubwürdigkeit zu berücksichtigen, aber auch Relevanz, und Verbreitung von Information.
- ✓ Sie wissen, wie wichtig es ist, Originalquellen zu nennen.

Kompetenz (Verantwortung und Autonomie):

Lernende sind fähig:

- ✓ Information von verschiedenen Quellen zu analysieren
- ✓ Anpassung der Suchstrategien an den spezifischen Bedarf
- ✓ Verantwortungsbewusstes Verhalten unter Beachtung der Urheberrechtsgesetze und der Rechte an geistigem Eigentum zu zeigen.

Lehrmethoden/techniken:

- Einzelarbeit,
- Paare,
- Gruppenarbeit
- Klasse
- Praktische Übung
- Online
- Digitales Training
- Aufgabe

Thema 2: Online Barrierefreiheit

Dauer: 180 Minuten

Lernergebnisse (EQR 2)

Wissen: Lernende

- ✓ verstehen das Konzept von online Barrierefreiheit und was es für Menschen mit Behinderungen bedeutet.
- ✓ Verstehen die fundamentalen Prinzipien von barrierefreien online Inhalten: wahrnehmbar, bedienbar, verständlich und robust.

Fertigkeiten: Lernende sind fähig

- ✓ Strategien zu formulieren, um online Inhalt wahrnehmbar zu machen für Menschen mit Behinderungen die verschiedene Hilfsmittel und assistierenden Technologien nutzen.

Kompetenz (Verantwortung und Autonomie)

Lernende sind fähig,

- ✓ sich für online Barrierefreiheit einzusetzen und die Bedürfnisse von Nutzer*innen von Websites zu berücksichtigen.

Lehrmethoden/techniken:

- Einzelarbeit,
- Paare,
- Gruppenarbeit
- Klasse
- Praktische Übung
- Online
- Digitales Training
- Aufgabe

Modul 3: Digitale Medieninhalte

Thema 1: Videoproduktion

Dauer: 180 Minuten

Lernergebnisse (EQR 2)

- ✓ **Wissen:** Lernende kennen die verschiedenen Phasen einer Videoproduktion und wissen, wie man diese einsetzt.
- ✓ **Fertigkeiten:** Lernende sind fähig sein ein Video zu produzieren und zu veröffentlichen.
- ✓ **Kompetenzen (Verantwortung und Autonomie):** Lernende sind fähig alle Phasen, die man braucht, um ein Video zu produzieren, umzusetzen.

Lehrmethoden/techniken:

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit
- Klasse
- Aufgabe

Theoretischer Hintergrund:

Videos kommen in vielen Formen und Größen vor, von einem simplen iPhone Video bis zu den besten Hollywoodfilmen. Bei den meisten Videos gibt es zu viele Inhalte, um den Prozess dem Zufall zu überlassen.

Videoproduktion ist mehr als nur den Aufnahme Knopf auf der Kamera zu drücken.

Der Prozess ein Video zu erstellen vom Konzept bis zur Fertigstellung besteht aus 3 Phasen: Vorproduktion, Produktion, Nachproduktion.

Phase 1 (Vorproduktion) ist der erste Schritt im Prozess ein Video zu gestalten und sie beinhaltet alles rund um die Vorbereitung und den Grundstein zu legen. Während dieser Phase ist es essentiell die Planung durchzuführen, Probleme zu lösen, und die nötige Organisation durchzuführen, um das Videoprojekt erfolgreich zu machen.

Phase 2 (Produktion): Nach Fertigstellung der Vorbereitung ist es Zeit für den nächsten Schritt deines Videoproduktionsprozess. In dieser Phase nimmst du alle Interviews und das Filmmaterial für dein Video auf. Das ist der Teil, bei dem die Geschichte beginnt ins Leben zu kommen.

Phase 3 (Nach-Produktion): Nachdem die Produktionsphase abgeschlossen ist, ist es Zeit zu organisieren, zu planen das aktuelle Video zu bearbeiten und zu veröffentlichen.

Quellen:

<https://www.adobe.com/it/creativecloud/video/discover/storyboarding.html>

<https://www.adobe.com/it/creativecloud/video/discover/video-production.html>

<https://www.lemonlight.com/blog/why-video-production-skills-are-becoming-more-important-to-marketers/>

<https://www.lemonlight.com/video-marketing-strategy-the-ultimate-guide/>

<https://www.linkedin.com/advice/1/what-key-skills-competencies-online-video-production>

<https://www.lonestar.edu/33315.htm#:~:text=The%20production%20phase%20includes%3A,u sed%20to%20support%20your%20story>

Thema 2: Grafiken

Dauer: 180 Minuten

Lernergebnisse (EQR 2)

- ✓ **Wissen:** Lernende erhalten Wissen über die Konzepte von Grafiken.
- ✓ **Fertigkeiten:** Lernende fähig eigene Grafiken zu produzieren und sie zu veröffentlichen.
- ✓ **Kompetenz (Verantwortung und Autonomie)** Lernende sind fähig effektive Grafiken zu designen.

Lehrmethoden/techniken:

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit
- Klasse
- Digitales Training
- Aufgabe

Theoretischer Hintergrund:

Im Allgemeinen bezieht sich das Wort "grafisch" auf jede visuelle Repräsentation von Daten und beinhaltet eine Vielfalt von verschiedenen Formen inklusive Zeichnungen, Fotografien, Kunst, Grafiken, Diagramme, Nummern, Symbole, geometrische Designs, Karten und technische Zeichnungen. Grafiken können Bilder sein, aber können auch Text beinhalten und sie können verwendet werden für dekorative oder funktionale Zwecke, inklusive Unterricht, Information, Illustration oder Unterhaltung.

Um die Bedeutung von grafischen Design besser zu verstehen, ist es wichtig die Elemente und Prinzipien, die ein Design ausmachen, zu kennen. Elemente werden verwendet in Verbindung miteinander oder im Gegensatz miteinander, um visuelle, auffällige und eindrucksvolle Designs zu gestalten.

Diese grafischen Designelemente beinhalten, Farbe, Form, Zeile, Gestalt, Größe, Raum und Struktur.

Gute Grafik rationalisiert die Kommunikation. Sie stellt nur eine Tabelle mit Datenanalysen dar. Ein*e grafische*r Designer*in sollte verschiedene Farben zum Markieren verwenden, um besser zu erkennen, welche Kennzahlen höher werden und welche einbrechen, dadurch macht man es Betrachter*innen einfacher schnell zu verstehen, um was es geht und was angepasst gehört.

Gut ausgeführtes Grafikdesign kann auch eine emotionale Reaktion der Betrachter*innen hervorrufen oder diese sogar zum Handeln motivieren Die "Anmelde-Seite" auf einer Website zum Beispiel ist typischerweise so gestaltet, dass Besucher*innen angelockt werden sich mit

ihrer E-Mail Adresse zu registrieren, oder sich für eine Gratis Probezeit anzumelden. Ein anders Beispiel ist, dass Designs auf Lebensmittelverpackungen dazu führen, dass das beinhaltete Essen anspruchsvoller aussieht.

Quellen:

<https://webflow.com/blog/what-is-graphic-design>

<https://www.youtube.com/watch?v=YqQx75OPRa0>

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/graphic-design>

<https://www.labelplanet.co.uk/glossary/graphics/>

<https://dribbble.com/stories/2020/09/17/develop-your-design-style>

<https://blog.hubspot.com/insiders/different-types-of-image-files>

<https://webflow.com/blog/graphic-design-software>

<https://www.adobe.com/express/create/social-media-graphic>

<https://fakeclients.com/blog/graphic-design-practice-exercises>

Thema 3: Soziale Medien

Dauer: 180 Minuten

Lernergebnisse (EQR 2)

- ✓ **Wissen:** Lernende wissen, was soziale Medien sind und wozu sie verwendet werden.
- ✓ **Fertigkeiten:** Lernende sind fähig relevante soziale Medien zu identifizieren und sie richtig zu nutzen.
- ✓ **Kompetenz (Verantwortung und Autonomie)** Lernende sind fähig ein für sie nützliches Profil auf sozialen Medien zu gestalten.

Lehrmethoden/techniken:

- Einzelarbeit,
- Gruppenarbeit
- Klasse
- Praktische Übung
- Online
- Digitales Training
- Aufgabe

Theoretischer Hintergrund:

Die heute bekannteste anerkannte Definition für soziale Medien ist die von Andreas Kaplan und Michael Haenlein in ihrem Artikel "User der Welt, vereintigt euch! Die Herausforderungen und Chancen der sozialen Medien". Die Autoren definieren Soziale Medien als "eine Gruppe von internet-basierten Anwendungen, die die ideologischen und technischen Grundlagen des Web 2.0 bilden und die Erstellung und den Austausch von nutzergenerierten Inhalten ermöglichen." Gründungen von Web 2.0 formen und die Gestaltung und den Austausch von Verwender-generierten Inhalt ermöglichen." Ihr Hauptmerkmal ist daher ihre Horizontalität bei der Erstellung und Verbreitung von Inhalten, die im Gegensatz zur Vertikalität der klassischen Massenmedien steht.

Im Gegensatz zu traditionellen Medien sind in sozialen Medien tatsächlich alle Akteur*innen auf demselben Level. Firmen haben nicht mehr die Macht oder Kontrolle über den Inhalt, der von Nutzer*innen produziert wird, sondern stellen einen Knotenpunkt in einem größeren Netzwerk dar. Mit dem Aufkommen von sozialen Medien, ändern sich nicht nur die klassischen Rollen der Kommunikation, sondern auch die Modalitäten der Kommunikation: wir sprechen nicht länger mit einer einseitigen Nachricht nach dem Prinzip "eine*r zu vielen" wie zum Beispiel beim Rundfunk, sondern nach dem Prinzip der mehrdirektionalen Nachricht "viele zu viele" oder "Gruppe zu Gruppe". Der Monolog wird zu einem Dialog zwischen Nutzer*innen, den Medien und Unternehmen. Sender*innen und Empfänger*innen wechseln sich in einem kontinuierlichen Rollentausch ab, jedoch ohne Hierarchien.

Quellen:

Akram W. and Kumar R. A study on introduction of social media on society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*. ;5(10):351-354.

Amedie, Jacob, "The Impact of Social Media on Society" (2015). *Pop Culture Intersections*. 2.

https://scholarcommons.scu.edu/enq1_176/2

Kaplan, A.M. and Haenlein, M. (2010) Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53, 59-68.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>

<https://www.urdesignmag.com/technology/2021/08/20/what-are-the-5-functions-of-social-media/>

<https://www.urdesignmag.com/technology/2021/09/10/social-media-customer-service-tips-and-tools-to-do-it-right/>

Modul 4: Recht und Dienstleistungen

Thema 1: DSGVO (Datenschutzgrundverordnung)

Dauer: 180 Minuten

Lernergebnisse (EQR 2)

- ✓ **Wissen:** Lernende wissen, wie man die eigenen Daten schützt und erhalten dadurch mehr Kontrolle über Informationen über sich selbst.
- ✓ **Fertigkeiten:** Lernende haben die Fertigkeiten, um ihre persönlichen Daten zu schützen und die Datenprivatsphäre zu sichern.
- ✓ **Kompetenz (Verantwortung und Autonomie)** Lernende können Strategien zur Gewährleistung des Datenschutzes und des Schutzes der Privatsphäre im Einklang mit der Datenschutz-Grundverordnung entwickeln.

Lehrmethoden/techniken:

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit
- Klasse
- Digitales Training
- Aufgabe

Theoretischer Hintergrund:

Heutzutage haben technologische Entwicklungen und die weitverbreitete Verwendung des Internets positive soziale und wirtschaftliche Effekte. Die einfache und leicht zugängliche Verarbeitung dieser personenbezogenen Daten stellt jedoch eine Bedrohung für den Bereich des Privatlebens dar. Deswegen sind viele nationale und internationale Regelungen im Bereich des persönlichen Datenschutzes gemacht worden. (Ural Uslan and Değirmenci, 2023: 34). Die DSGVO (Datenschutz Grundverordnung) ist eine der wichtigsten Regelungen. Bei der DSGVO geht es um den Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten und um den freien Verkehr dieser Daten (Recht der Europäischen Union, 2016). Sie legt wichtige Regeln fest, die von jeder Organisation, die individuelle Daten über Personen in der Europäischen Union sammelt, eingehalten werden müssen (Daoutzoglou, 2023: 154). Sie ist ein umfassendes Datenschutzgesetz, dessen Ziel es ist, den Menschen mehr Kontrolle über ihre eigenen Informationen zu geben und ihre persönlichen Daten besser zu schützen.

Die DSGVO ist die informationspolitische Verordnung mit den größten Auswirkungen seit einer Generation. Die DSGVO schafft auch einen umfassenden Rechtsrahmen für die Verwendung personenbezogener Daten weltweit (Hoofnagle usw., 2019). Sie legt eine Reihe von Rechten und Pflichten sowohl für Datenverarbeiter*innen als auch für Datenschutzbeauftragte fest. Die Datenschutzgrundverordnung beeinflusst alle Unternehmen, die mit den personenbezogenen Daten europäischer Bürger*innen arbeiten und diese speichern (Boothe, 2023:3). Man kann

sagen, dass die DSGVO die Rechte auf Privatsphäre stärkt, einen einheitlichen und soliden Datenschutzrahmen schafft und einen verantwortungsvollen Umgang mit Daten in der gesamten Europäischen Union fördert.

Quellen:

Boothe, K. (2023). Preparing all 'Lines of Defense' in an Organization for Regulatory Changes Triggered by the General Data Protection Regulation (GDPR). Phd thesis, Financial Management, LIGS University, HAWAII, USA.

Chris Jay Hoofnagle, Bart van der Sloot & Frederik Zuiderveen Borgesius, (2019). The European Union general data protection regulation: what it is and what it means, Information & Communications Technology Law, 28:1, 65-98, DOI:10.1080/13600834.2019.1573501

Daoultzoglou, A. (2023) GDPR And Education: An Approach For E-Learning in Greek Schools, INTED2023 Proceedings, pp. 154-163.

European Union Law, (2016). General Data Protection Regulation. Accessed on 4/6/2023. <http://data.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj>

Ural Uslan, Y. & Değirmenci, S. (2023). Avrupa Birliği Genel Veri Koruma Tüzüğü Işığında Türkiye'de Kişisel Verileri Koruma Kurumu. Optimum Ekonomi ve Yönetim Bilimleri Dergisi , 10 (1) , 23-38 . DOI: 10.17541/optimum.1106817

Thema 2: Cloud Dienste

Dauer: 180 Minuten

Lernergebnisse (EQR 2)

- ✓ **Wissen:** Lernende kennen das Konzept und die Vorteile und Nachteile von Cloud-Diensten.
- ✓ **Fertigkeiten:** Lernende sind fähig verschiedene Cloud Dienste, Typen und Anwendungen auszuprobieren.
- ✓ **Kompetenz (Verantwortung und Autonomie):** Lernende sind fähig sein die Auswirkungen von Cloud Diensten zu erkennen und diese individuell so wie für Unternehmen effektiv anzuwenden.

Lehrmethoden/-techniken:

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit
- Klasse
- Digitales Training
- Aufgabe

Theoretischer Hintergrund:

Cloud-Dienste ermöglichen Nutzer*innen den zeitlich flexiblen Zugriff, die Speicherung und Übertragung von Daten auf einen entfernten Server über das Internet. Zusätzlich zu diesen Möglichkeiten ist es für Unternehmen wichtig geworden, eine Mehrfachnutzung, Skalierbarkeit, Flexibilität und eine Umlagepolitik zu haben (Uslu etc.,2021:46). Cloud-Dienste bieten den Nutzer*innen einen Online-Zugang zu Netzwerkdiensten, einschließlich einer verbesserten, transparenten Nutzer*innenverwaltung und der Möglichkeit, Daten zu sammeln und zu verarbeiten (Asharaf etc., 2023:1). Diese Dienste umfassen eine Vielzahl von Anwendungen und Computerressourcen, auf die aus der Ferne zugegriffen werden kann und die die Online-Verarbeitung von Informationen ermöglichen.

Die Nutzung von Cloud-Diensten sollte als ein wesentlicher Bestandteil der Investition betrachtet werden (Ahmed etc., 2023:6). Die Landschaft der Cloud-Dienste verändert sich ständig, wobei die Anbieter*innen neue Angebote und spezialisierte Dienste einführen, um den Bedürfnissen bestimmter Branchen gerecht zu werden. Es zeigt sich, dass das Wissen um die Nutzung von Cloud-Diensten vor allem für Arbeitssuchende von Vorteil ist. So werden sie in der Lage sein, einen besseren Job zu finden.

Die Menschen können von überall und von jedem Gerät aus auf die Daten zugreifen, Cloud-Dienste jederzeit über das Internet nutzen und miteinander kommunizieren. Sie können auch Informationen über einen gemeinsamen Server austauschen und von zu Hause aus arbeiten. Darüber hinaus können Organisationen mit Clouds besser und schneller arbeiten.

Quellen:

Ahmed, A., Kumar, S., Shah, A. A., & Bhutto, A. (2023). *Cloud Computing Security Issues and Challenges*. *Tropical Scientific Journal*, 2(1), 1–8. Retrieved from <https://www.scientificacademic.com/index.php/tsj/article/view/12>.

Asharaf, Z., Ganne, A. & Mazher, N. (2023). *Artificial Intelligence in Cloud Computing Security*. Sr. SAP Basis Cloud Architect, Raley's, Sacramento, California, USA. Accessed on 05/06/2023.

Uslu, B., Eren, T. & Özcan, E. (2021). *Bulut Bilişim Güvenliği Etki Düzeylerinin Değerlendirilmesi Uluslararası Bilgi Güvenliği Mühendisliği Dergisi* 7 (1) , 46-59 . DOI: 10.18640/ubgmd.867551