

INTELLECTUAL OUTPUT 3

PROMO VET

WEITER- BILDUNG



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

KA2 - Strategische Partnerschaften | Projektnr. 2017-1-AT01-KA202-035009 | SEP 2017 bis AUG 2019
Koordinator: Jugend am Werk Steiermark GmbH, Österreich

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



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.

Diese Publikation [Kommunikation] gibt nur die Standpunkte des Autors wider; die Kommission ist nicht verantwortlich für die etwaige Verwendung von darin veröffentlichten Informationen.

PROMOVET

Weiterbildung

Zusammengestellt von
Jugend am Werk Steiermark, AT
mit Unterstützung und Beiträgen der
PROMOVET-Projektpartner

Winter 2018/19

PROJEKT

From e-learning to “e” in learning: Quality improvement, professionalization and modernisation of VET training for young low-skilled learners through modern ICT use

Vom E-Learning zum „e“ im Lernen: Qualitätssteigerung, Professionalisierung und Modernisierung beruflicher Aus- und Weiterbildung von gering qualifizierten Auszubildenden mit Hilfe moderner IKT-Tools

PROJEKTAKRONYM

PROMOVET

PROJEKTNUMMER

2017-1-AT01-KA202-035009

Das PROMOVET-Weiterbildungsprogramm ist Teil des dritten Intellectual Output des Erasmus+-Projekts *Vom E-Learning zum "e" im Lernen: Qualitätssteigerung, Professionalisierung und Modernisierung beruflicher Aus- und Weiterbildung von gering qualifizierten Auszubildenden mit Hilfe moderner IKT-Tools*

© Das Copyright liegt beim PROMOVET-Projektkonsortium. Die Vervielfältigung von (Teilen) des Materials ist unter Nennung der Quelle(n) gestattet. Änderungen am Originalmaterial sind nicht zulässig.

Inhalt

1.	Einleitung	7
1.1	Worum geht es bei PROMOVET?.....	7
1.2	Was macht dieses Curriculum so außergewöhnlich?	8
2.	Modul 1: Reflexion und Entwicklung durch PROMOVET	10
2.1	Modul 1: Überblick.....	10
2.2	Modul 1: Schritt-für-Schritt-Anleitung	12
2.3	Modul 1: Bibliographie.....	14
3.	Modul 2: Ethische Überlegungen und Cyber-Sicherheit.....	15
3.1	Modul 2: Überblick.....	15
3.2	Modul 2: Schritt-für-Schritt-Anleitung	17
3.3	Modul 2: Bibliographie.....	21
4.	Modul 3: Kompendium der IKT-Tools	22
4.1	Modul 3: Überblick.....	22
4.2	Modul 3: Schritt-für-Schritt-Anleitung	25
4.3	Modul 3: Bibliographie.....	28
5.	Modul 4: Planung des "e-Unterrichts"	29
5.1	Modul 4: Überblick.....	29
5.2	Modul 4: Schritt-für-Schritt-Anleitung	31
5.3	Modul 4: Bibliographie.....	34
6.	Modul 5: Fünf COOLE Tools, die am häufigsten von Jugendlichen genutzt werden	35
6.1	Modul 5: Überblick.....	35
6.2	Modul 5: Schritt-für-Schritt-Anleitung	36
6.3	Modul 5: Bibliographie.....	38
7.	Modul 6: Die Tools evaluieren und ihre positiven Auswirkungen vervielfachen	39
7.1	Modul 6: Überblick.....	39
7.2	Modul 6: Schritt-für-Schritt-Anleitung	40
7.3	Modul 6: Bibliographie.....	40
8.	Kursprüfung	41
8.1	Überprüfung der Kenntnisse.....	41
8.2	Überprüfung der Fertigkeiten	46
8.3	Überprüfung der Kompetenzen	47

1. Einleitung

1.1 Worum geht es bei PROMOVET?

Das Projekt PROMOVET "Vom E-Learning zum "e" im Lernen: Qualitätssteigerung, Professionalisierung und Modernisierung beruflicher Aus- und Weiterbildung von gering qualifizierten Auszubildenden mit Hilfe moderner IKT-Tools" ist ein innovatives Programm für Lehrkräfte in der beruflichen Aus- und Weiterbildung. Es zielt auf eine Qualitätssteigerung in den Berufsbildungsprozessen für gering qualifizierte junge Lernende ab, indem es zeigt, wie neueste "Web 2.0"-Tools, -Plattformen und -Programme zur didaktischen Unterrichtsplanung und -durchführung eingesetzt werden können. Damit kann in den Lernprozessen der beruflichen Aus- und Weiterbildung die aktuellen Kommunikationskanäle junger Menschen (Personen der y- und z-Generation) genutzt werden.

Das PROMOVET-Curriculum ist das dritte "Intellectual Output" des von der Europäischen Kommission ko-finanzierten Erasmus+-Projekts. Es wurde von der PROMOVET-Projektpartnerschaft entwickelt, die aus sechs Organisationen aus Österreich, Irland, Italien, Finnland, Zypern und Spanien besteht. Projektkoordinator ist Jugend am Werk Steiermark aus Graz, Österreich. Das Curriculum basiert auf der PROMOVET-Forschungsstudie zu IT- und Social-Media-basierten Kommunikations- und Interaktionskanälen (O1), die Daten aus den Partnerländern zu den Erfahrungen und Meinungen der jungen Auszubildenden, der Lehrkräfte und der Expertinnen/Experten bezüglich des Einsatzes von IT-Tools in der Berufsbildung beschreibt. Das Curriculum steht auch in engem Zusammenhang mit dem zweiten "Intellectual Output" (O2), einem webbasierten Datenbank-Kompodium von IT- und Social-Media-Tools für den didaktischen Einsatz in der beruflichen Aus- und Weiterbildung.

Das PROMOVET-Weiterbildungscurriculum ist modular aufgebaut: Die Gesamtdauer der in sechs Module geteilten Weiterbildung beträgt 32 Stunden. Das Curriculum basiert auf dem ECVET-Ansatz. Dabei werden je Einheit (Modul) die von den Teilnehmerinnen/Teilnehmern nach der Absolvierung der jeweiligen Einheit erworbenen Kenntnissen, Fertigkeiten und Kompetenzen beschrieben.

MODUL	TITEL	ECVET	STDN
Modul 1	Reflexion und Entwicklung durch PROMOVET	0,16	3.5
Modul 2	Ethische Überlegungen und Cyber-Sicherheit	0,20	4
Modul 3	Kompodium der IKT-Tools	0,78	10
Modul 4	Planung des "e-Unterrichts"	0,28	6
Modul 5	Fünf COOLE Tools, die am häufigsten von Jugendlichen genutzt werden	0,36	8
Modul 6	Die Tools evaluieren und ihre positiven Auswirkungen vervielfachen	0,10	2
	Prüfung (kann außerhalb des Unterrichts durchgeführt werden)	0,12	2.5
Gesamtzahl der Lernstunden		2,0	36

Die sechs Module folgen derselben logischen Struktur:

- Name des Moduls
- Name des verantwortlichen Partners
- Zeit und ECVET-Punkte
- Ziele
- Lernergebnisse
- Prüfung
- (Einheiten)
- Hauptinhalt
- Struktur der Lerneinheit
- Dauer des Moduls/der Einheit
- Organisatorische Anforderungen
- Unterrichtsmethoden
- Hinweise für Trainerinnen/Trainer
- Schritt-für-Schritt-Anleitung
- Bibliographie

Neben der modularen Beschreibung enthält das Curriculum einen Anhang mit zusätzlichen Schulungsmaterialien. Diese Materialien umfassen Handouts, Beschreibungen der Aktivitäten, PowerPoint-Präsentationen, Vorlagen, Links usw. Die Materialien im Anhang stehen als separate Dateien zur Verfügung.

Um die von den Teilnehmerinnen/Teilnehmern erworbenen Kenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen zu bewerten, sieht das PROMOVET-Ausbildungscurriculum eine abschließende Prüfung vor. Teilnehmerinnen/Teilnehmer, die an allen Modulen teilgenommen haben und in der Abschlussprüfung eine Punktzahl von mindestens 80 % der Gesamtpunktezahl erreicht haben (für jeden der drei Teile der Prüfung muss eine Mindestpunktzahl von 80 % erreicht werden), erhalten ein Zertifikat, das die erzielten Lernergebnisse beschreibt.

1.2 Was macht dieses Curriculum so außergewöhnlich?

Das Curriculum basiert auf einem inklusiven Ansatz. Dies bedeutet, dass bei der Entwicklung des Weiterbildungsprogramms und insbesondere bei der Umsetzung gering qualifizierte Jugendliche (teilweise) zu den Trainerinnen/Trainern ihrer Lehrkräfte werden. Wir sind fest davon überzeugt, dass niemand sonst besser als Trainerinnen/Trainer für IKT-gestütztes Lernen und die

Kommunikation gering qualifizierter Jugendlicher fungieren kann als die Zielgruppe selbst. Damit werden also bei der Durchführung des PROMOVET-Curriculums gering qualifizierte Jugendliche versuchen, die Ausbildung für ihre eigenen Lehrkräfte zu übernehmen. Sie werden mit ihnen an IKT-Tools, Social-Media-Plattformen und Online-Kommunikationsstilen für Jugendliche arbeiten und sie dabei unterstützen, innovative Ausbildungsprozesse in der Berufsbildung umzusetzen. Im Curriculum sind die jeweiligen Abschnitte zum inklusiven Ansatz mit dem Hinweis "i" gekennzeichnet.

Anmerkung: Bei der ersten Durchführung des Weiterbildungsprogramms wurde sehr deutlich, dass die Jugendlichen, die als Trainerinnen/Trainer fungieren, gut vorbereitet sein müssen. In einem internationalen Umfeld müssen sie gute Englischkenntnisse haben. Die Jugendlichen sollten nicht zu schüchtern sein und ein gutes Selbstbewusstsein besitzen. Die tatkräftige Unterstützung der Trainerin/des Trainers des PROMOVET-Curriculums ist dringend erforderlich!

2. Modul 1: Reflexion und Entwicklung durch PROMOVET

2.1 Modul 1: Überblick

Modul 1	Reflexion und Entwicklung durch PROMOVET
Entwickelt von	Partner 2 - Meath Partnership, IE
Zeit ECVET	3,5 Stdn 0,16 ECVET-Punkte
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> Das Lernziel dieses Moduls besteht darin, den Lehrkräften in der beruflichen Aus- und Weiterbildung das Thema der Integration moderner Technologien und Kommunikationskanäle in die Unterrichtspraxis zu vermitteln. Weitere Ziele sind die Schaffung einer Atmosphäre, in der Lehrkräfte Beispiele bewährter Verfahren austauschen können, sowie die Präsentation der Ergebnisse der Forschungsstudie. Außerdem sollen die Lehrkräfte zur Selbstreflexion ihrer eigenen Unterrichtspraxis ermutigt werden.
Lern- ergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> die wichtigsten Erkenntnisse aus der Forschungsphase im eigenen Land und in Europa zu verstehen. die Unterschiede zwischen traditionellen und moderneren Unterrichtspraktiken zu verstehen. neue Strategien zur Einbindung junger Lernender auf der Grundlage der Forschungsergebnisse zu verstehen. <p>Fertigkeiten: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> neue Strategien zur Einbindung junger Lernender zu brainstormen. als Lernende effektive Gruppenarbeit und Gruppenkommunikation zu praktizieren. die Forschungsergebnisse einzusehen und die wichtigsten Ergebnisse aus dem Forschungsprozess zu extrapolieren. <p>Kompetenzen: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> eine Selbstreflexionsübung durchzuführen. zu ermitteln, wo ihre Lehrmethoden durch die Integration moderner Technologien und Kanäle verbessert werden könnten. abzuschätzen, wo junge Lernende als Trainerinnen/Trainer ihrer Lehrkräfte fungieren können.
Prüfung	Siehe Kapitel 8.
Einheit 1.1	Reflexion und Entwicklung durch PROMOVET
Inhalt	Ove Insgesamt konzentriert sich der Inhalt dieses Moduls auf die Beschreibung der traditionellen Unterrichtspraxis und darauf, in welchem Gegensatz diese zum Einsatz moderner Technologien und Kommunikationskanäle im Unterricht mit jungen Auszubildenden steht. Um

	<p>dieses Thema einzuführen, werden in diesem Modul die Ergebnisse des zu Beginn des PROMOVET-Projekts durchgeführten Forschungsberichtes präsentiert. Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer werden gebeten, eine Selbstreflexion ihrer eigenen Unterrichtspraktiken mit jungen Auszubildenden durchzuführen und jene Bereiche hervorzuheben, in denen sie neue Methoden und Kanäle einführen könnten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in PROMOVET (Eisbrecher und Übersicht) • Traditioneller Unterricht vs. Einsatz moderner Technologien • Überblick über die Forschungsergebnisse und Selbstreflexion
Struktur der Lerneinheit	<ul style="list-style-type: none"> • Schritt 1: Einführung und Eisbrecher (30 Minuten) • Schritt 2: Vortrag/Präsentation (20 Minuten) • Schritt 3: Gruppendiskussion I (20 Minuten) • Schritt 4: Forschungsergebnisse (60 Minuten) • Schritt 5: Selbstreflexion (20 Minuten) • Schritt 6: Feedback (20 Minuten) • Schritt 7: Gruppendiskussion II (20 Minuten) • Schritt 8: Abschluss (20 Minuten)
Zeit	3,5 Stunden
Organisatorische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> • Verschieden lange Schnüre für den Eisbrecher. • Flipchart und Stifte. • PowerPoint-Folien. • Beamer, Leinwand und Laptop. • Kopien der Zusammenfassung aus dem Forschungsbericht für die Teilnehmerinnen/Teilnehmer. • Stifte und Notizbücher die Teilnehmerinnen/Teilnehmer.
Unterrichtsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Eisbrecher • Präsentation • Gruppendiskussion • Selbstreflexion • Feedback
Hinweise für Trainerinnen/Trainer	<p>Da dies das erste Modul/der erste Workshop der Weiterbildung ist, sollte der Schwerpunkt auf die Diskussion des Themas "Integration moderner Technologien und Kommunikationskanäle in die eigene Unterrichtspraxis" gelegt werden. Die Stühle sollten halbkreisförmig aufgebaut sein, um Gruppendiskussionen und den Austausch fördert. Die Trainerin/Der Trainer sollte die Teilnehmerinnen/Teilnehmer nach Möglichkeit dazu ermutigen, ihre Erfahrungen, Praktiken, Gedanken auszutauschen und Strategien zu entwickeln, die modernen Tools in ihrer Unterrichtspraxis einzusetzen.</p>

2.2 Modul 1: Schritt-für-Schritt-Anleitung

SCHRITT 1 Einführung und Eisbrecher (30 Minuten)

Erforderliche Materialien: Sie benötigen einen Wollknäuel o. Ä.

Zu Beginn der Einheit stellt die Trainerin/der den Eisbrecher vor: "Eine Geschichte entwickeln"

Überblick: Dieses Eisbrecher-Spiel dient zur Einführung und zielt darauf ab, dass sich die Teilnehmerinnen/Teilnehmer voneinander erzählen! Sie können dieses Spiel so kurz oder so lang machen, wie Sie möchten; es kann für jede Gruppengröße eingesetzt werden.

Anleitung:

1. Schneiden Sie die Schnur (Wolle o. Ä.) in verschiedene Längen zwischen 30 und 75 cm.
2. Bündeln Sie alle Schnüre zu einem großen Bündel.
3. Bitten Sie nun eine Teilnehmerin/einen Teilnehmer, ein Stück Schnur aus dem Büschel zu ziehen und langsam um den Zeigefinger zu wickeln.
4. Gleichzeitig stellt sie/er sich vor und spricht dann über eines der folgenden Themen:
 - über sich selbst;
 - über ihre/seine Unterrichtspraxis;
 - über die Jugendlichen, mit denen sie/er arbeitet;
 - darüber, was sie/er hofft, aus dem Training mitzunehmen;
 - darüber, wie sie/er derzeit mithilfe sozialer Medien/moderner Kommunikationsmittel mit den Jugendlichen interagiert.
5. Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sprechen weiter, bis die Schnur vollständig um ihren Zeigefinger gewickelt ist. Der Spaß dabei ist, dass manche eine lange Schnur bekommen und länger reden müssen.

SCHRITT 2 Vortrag/Präsentation (20 Minuten)

Siehe: Anhang 1.1

Die Trainerin/Der Trainer hält einen kurzen Vortrag über das PROMOVET-Projekt und erläutert kurz die Unterschiede zwischen der traditionellen Unterrichtspraxis und dem Unterricht mit Online- und Social-Media-Plattformen, die in der Forschungsphase festgestellt wurden.

SCHRITT 3 Gruppendiskussion I - Gruppendiskussion, Brainstorming (20 Minuten)

Nach diesem theoretischen Input der Trainerin/des Trainers, findet eine Gruppendiskussion aller Teilnehmerinnen/Teilnehmer statt. Ziel dabei ist es, Tipps und Strategien für die Einbeziehung junger Auszubildender mithilfe neuer Technologien auszuarbeiten.

SCHRITT 4 Forschungsergebnisse - Präsentation, Gruppenarbeit (60 Minuten)

Siehe: Anhang 1.2



Die Trainerin/Der Trainer präsentiert (anhand der PPT im Anhang 1.2) die wichtigsten Ergebnisse aus der Forschungsphase des Projekts, einschließlich der kombinierten Ergebnisse aller Projektpartner und der nationalen Ergebnisse aus den lokalen Forschungsberichten.

[Inklusiver Ansatz: Dieser Abschnitt des Moduls sollte von der Trainerin/dem Trainer gemeinsam mit der/dem Jugendlichen unterrichtet werden. Die/Der Jugendliche sollte besprechen und beschreiben, warum und wie Jugendliche mit moderner Kommunikationstechnologie umgehen und welche Vorteile daraus entstehen.]

Im Laufe der Präsentation hebt die Trainerin/der Trainer die wichtigsten Erkenntnisse hervor, darunter die Kommunikationskanäle, die von Jugendlichen genutzt werden, und die Kommunikationskanäle, die von Lehrkräften am häufigsten genutzt werden. Die Trainerin/Der Trainer teilt die Gruppe dann in kleinere Gruppen auf und verteilt Kopien der Zusammenfassung des Forschungsberichts. In den einzelnen Gruppen werfen die Teilnehmerinnen/Teilnehmer einen Blick auf die Inhalte der Zusammenfassung und besprechen, wie die Ergebnisse ihre eigenen Erfahrungen im Unterrichten mit Jugendlichen widerspiegeln - oder auch nicht.

SCHRITT 5 Selbstreflexion - Einzelarbeit (20 Minuten)

Siehe: Anhang 1.3

Im Anschluss an diese Kleingruppendiskussion und mit Blick auf die besprochenen Forschungsergebnisse führen die Teilnehmerinnen/Teilnehmer dann eine kurze Selbstreflexion hinsichtlich ihrer eigenen Unterrichtspraxis durch. Zu diesem Zweck steht ein kurzer Fragebogen zur Verfügung. Darin werden die Teilnehmerinnen/Teilnehmer gebeten, über zwei oder drei Möglichkeiten nachzudenken, wie sie ihre Unterrichtspraxis angesichts der Forschungsergebnisse und der Reflexionsübung verbessern bzw. optimieren könnten.

SCHRITT 6 Feedback - Einzelarbeit (20 Minuten)

Nach der Selbstreflexion werden die Teilnehmerinnen/Teilnehmer gebeten, der Gruppe darüber Feedback zu geben, wie sie ihre Unterrichtspraxis mithilfe moderner Technologien und Kommunikationskanäle optimieren könnten. Sobald alle Teilnehmerinnen/Teilnehmer die Gelegenheit hatten, ihre Pläne und Ideen mit der Gruppe zu teilen, kann die Trainerin/der Trainer der Gruppe zu den "Best Practices" hinsichtlich des Einsatzes moderner Technologien und Kommunikationskanäle im Unterricht bei den Jugendlichen Feedback geben.

STEP 7 Gruppendiskussion II (20 Minuten)

Für diesen Schritt benötigen Sie ein Flipchart und Marker.

Zum Abschluss dieses Teils stellt die Trainerin/der Trainer den von PROMOVET vorgeschlagenen "inkluisiven Ansatz" im Unterricht vor. Dieser besteht in der

Hauptsache darin, dass junge Lernende bei der Umsetzung des Weiterbildungsprogramms als Trainerinnen/Trainer eingesetzt werden. An diesem Punkt leitet die Trainerin/der Trainer eine kurze Gruppendiskussion zu potenziellen Themen an, die die Lehrkräfte im Rahmen der Weiterbildung gerne von den Jugendlichen vermittelt bekommen würden. Auf einem Flipchart kann die Trainerin/der Trainer die während der Gruppendiskussion genannten Schlüsselthemen niederschreiben.

SCHRITT 8 Abschluss (20 Minuten)

Sobald alle Teilnehmerinnen/Teilnehmer die Gelegenheit hatten, an dieser Gruppendiskussion teilzunehmen, kann die Trainerin/der Trainer eine kurze informelle Feedback-Runde durchführen und den Teil der Weiterbildung beenden.

2.3 Modul 1: Bibliographie

Die Partnerorganisation hat keine Quellen für die Entwicklung des Moduls bereitgestellt/verwendet.

3. Modul 2: Ethische Überlegungen und Cyber-Sicherheit

3.1 Modul 2: Überblick

Modul 2	Ethische Überlegungen und Cyber-Sicherheit
Entwickelt von	Partner 1 - Jugend am Werk Steiermark, AT
Zeit ECVET	4 Stdn 0,20 ECVET-Punkte
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines allgemeinen Verständnisses hinsichtlich ethischer Gesichtspunkte bei der Internetnutzung. Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sollten in Bezug auf richtiges und falsches Verhalten im Internet sensibilisiert werden, da Cybermobbing und Shitstorms immer mehr zunehmen und sogar zu Selbstmorden führen. [Einheit 2.1] • Ziel dieser Einheit ist es, Einblick in das aktuelle Gesetz bezüglich Cybergewalt zu gewinnen und Tools kennenzulernen, mit denen sich Auszubildende und Lehrkräfte vor Internetgefahren schützen können. [Einheit 2.2]
Lern- ergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> • die ethischen Rahmenbedingungen für die Kommunikation im World Wide Web zu erläutern. [Einheit 2.1] • wesentliche Begriffe wie Cybermobbing und Shitstorm und deren Folgen zu erklären. [Einheit 2.1] • Schlüsselkomponenten von IT-Sicherheit zu beschreiben. [Einheit 2.2] • Gesetze zur Cyber-Sicherheit zu erklären. [Einheit 2.2] • Cyber-Sicherheit zu definieren. [Einheit 2.2] <p>Fertigkeiten: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> • falsches Verhalten bei der Nutzung von IT-Tools zu erkennen. [Einheit 2.1] • im Fall von Cybermobbing zu reagieren. [Einheit 2.1] • die Sicherheitseinstellungen in IT-Tools zu ändern. [Einheit 2.2] <p>Kompetenzen: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> • bei Cybermobbing selbstständig und selbstreflektierend zu handeln. [Einheit 2.1] • Risiken zu erkennen. [Einheit 2.2] • mit den Einstellungen "privat" und "öffentlich" umzugehen. [Einheit 2.2]
Prüfung:	Siehe Kapitel 8.
Einheit 2.1	Ethische Überlegungen
Inhalt	Die neuen Medien sind mächtige Werkzeuge für Bildung und kulturelle Bereicherung, für Handel und politische Aktivitäten, für interkulturellen Dialog und Verständnis. Sie können jedoch auch genutzt werden, um

	Menschen auszunutzen, zu manipulieren, zu dominieren und zu korrumpieren.
Struktur der Lerneinheit	<ul style="list-style-type: none"> • Schritt 1: Einführung und Brainstorming - "Welche ethischen Überlegungen sind bei der Verwendung von IT-Tools zu beachten?" (30 Minuten) • Schritt 2: Vortrag/Präsentation - "Verschiedene Arten von Cyber-Bedrohungen" (15 Minuten) • Schritt 3: Präsentation einer Fallstudie - "Cybermobbing und Selbstmord" und Brainstorming (45 Minuten) • Schritt 4: Film und Rollenspiel - "Was tun bei Cybermobbing?" (60 Minuten)
Zeit	2 Stunden
Organisatorische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer, Leinwand, Laptop, Flipchart, Marker.
Unterrichtsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Vortrag/Präsentation • Präsentation einer Fallstudie • Gestaltung eines Posters in Gruppenarbeit • Rollenspiel
Hinweise für Trainerinnen/Trainer	Reichern Sie die theoretische Einführung mit Beispielen an, damit die Teilnehmerinnen/Teilnehmer Sie besser verstehen! Behalten Sie auch die Zusammensetzung der Gruppe im Auge, da es unterschiedliche Moralvorstellungen geben könnte. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie mit Jugendlichen über Selbstmord sprechen - Nachahmungsgefahr!
Einheit 2.2	Cyber-Sicherheit
Inhalt	Kommunikationsmedien, insbesondere das Internet mit seinen Vernetzungssystemen, sind heute wichtige Bestandteile unseres Alltags. Netzwerke sind besonders vorteilhaft, weil über sie Informationen schnell und effektiv ausgetauscht werden können. Viele Menschen wissen jedoch nicht, dass die Nutzung solcher Netzwerke auch viele Risiken birgt. Diese Einheit bietet einen Einblick in die Grundsätze der IT-Sicherheit und in das geltende Recht und zeigt, wie man sich in sozialen Medien schützen kann.
Struktur der Lerneinheit	<ul style="list-style-type: none"> • Schritt 5: Tools zum Schutz vor Angriffen über IT-Tools (30 Minuten) • Schritt 6: Aktuelles Gesetz zur Cyber-Sicherheit (45 Minuten) • Schritt 7: Multiple-Choice-Quiz mit Kahoot (15 Minuten)
Zeit	2 Stunden
Organisatorische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer, Leinwand, Laptop, Papier, Stifte, Computer/Laptops/Tablets oder Mobiltelefone.
Unterrichtsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit • Einzelarbeit • Kahoot

**Hinweise für
Trainerinnen/Trainer**

Beachten Sie, dass sich Gesetze häufig ändern können!

3.2 Modul 2: Schritt-für-Schritt-Anleitung

Dieses Modul beginnt mit einer kurzen Einführung in die Bedeutung von Ethik und Nettiquette, gefolgt von Brainstorming im Plenum zur Frage "Welche ethischen Überlegungen müssen bei der Nutzung von IT-Tools berücksichtigt werden?". Nach dem Brainstorming präsentiert die Trainerin/der Trainer verschiedene Arten von Cyberbedrohungen. In Schritt 3 arbeiten die Teilnehmerinnen/Teilnehmer an einer Fallstudie über Cybermobbing. Dabei sollen sie Ideen entwickeln, wie der Missbrauch von IT-Tools verhindert werden kann. Die Einheit endet mit einem Rollenspiel: "Was tun bei Cybermobbing?".

Ethik ist ein Teilbereich der Philosophie. Sehr wichtig ist der berühmte Philosoph Immanuel Kant, der fragte: "Was soll ich tun?" Bei der Ethik geht es um Verhaltensnormen, um Regeln, an denen wir uns orientieren können, wenn wir eine Entscheidung treffen. Diese Regeln sollen uns helfen, so gut wie möglich zu handeln und schlechte ("böse") Handlungen zu vermeiden (vgl. Mathis 2018, o.S.).

"Nettiquette" leitet sich von den Wörtern "Netzwerk" und "Etikette" ab. Die Nettiquette-Regeln sind nicht universell und unterscheiden sich je nach Gemeinschaft. Da der Hauptzweck der Nettiquette darin besteht, eine bessere Kommunikation in der Gemeinschaft zu gewährleisten, können die Regeln auf der Grundlage der Ziele der Gemeinschaft festgelegt und an einen Kommunikationsstil, technische Einschränkungen usw. angepasst werden. (Kondyushova 2014, S. 17).

SCHRITT 1 Einführung mit Brainstorming: "Welche ethischen Überlegungen sind bei der Verwendung von IT-Tools zu beachten?" - Gruppenarbeit (30 Minuten)

Siehe: Anhang 2.1

Arbeiten Sie im Plenum und achten Sie darauf, alle geäußerten Meinungen zu akzeptieren. Ordnen und besprechen Sie sie! Für diesen Schritt benötigen Sie ein Flipchart und Marker.



[Inklusiver Ansatz: Die/Der Jugendliche schlüpft in die Rolle der Diskussionsleiterin/des Diskussionsleiters und bringt ihre/seine Ideen ein.]

SCHRITT 2 Vortrag/Präsentation (15 Minuten)

Erklären Sie verschiedene Cyber-Bedrohungen mithilfe der bereitgestellten Dokumente.

Was bedeutet Cybermobbing?

Cybermobbing ist Mobbing über Internet und Mobiltelefone. Das kann beispielsweise über Telefonanrufe, Kurzmitteilungen, E-Mails oder durch Posten von Fotos und Videos geschehen und hat das Ziel, andere Personen wiederholt zu verletzen. Anonymität und die physische Distanz machen es viel einfacher, Dinge zu sagen oder zu schreiben, die Personen normalerweise nicht von Angesicht zu Angesicht sagen würden. Das Internet bietet auch die Möglichkeit, schädliches Material einem breiten Publikum zugänglich zu machen (vgl. Kondyushova 2014, S. 10).

Cybermobbing ist besonders gefährlich für Kinder und Jugendliche, da die Meinung anderer Menschen für sie sehr wichtig ist und sie nach Anerkennung von anderen suchen. Cybermobbing kann bei den Opfern zu langfristigen psychischen Schäden führen, darunter geringes Selbstwertgefühl, Depression, Ärger, Schulversagen und -vermeidung sowie in manchen Fällen Gewalt an Schulen oder Selbstmord. Die Opfer von Cybermobbing haben ihr Gesicht oft für viele Jahre verloren, manchmal hat es Auswirkungen auf das zukünftige Leben und kann sogar den Arbeitsplatz kosten (Kondyushova 2014, S. 10).

Was ist Cybergrooming?

Bei Cybergrooming versuchen (männliche) Erwachsene, das Vertrauen von Kindern und Jugendlichen zu gewinnen, um sie sexuell zu missbrauchen. Der Kontakt beginnt normalerweise harmlos mit Gesprächen über die Schule, Hobbys oder Computerspiele. Die Täter verhalten sich verständnisvoll und wirken oft als Gleichgesinnte. Nach einiger Zeit bitten sie um Fotos - zunächst harmlose, später Nacktbilder. Täter schicken oft ihre eigenen Nacktfotos an ihre jungen Chatpartnerinnen/-partner. Einige "Groomer" arbeiten auf andere Weise: Sie geben vor, zum Beispiel Modeagenturen zu sein und versprechen, die Chatpartnerinnen/-partner berühmt zu machen (vgl. saferinternet.at 2018, o.S.).

Was bedeutet "Happy Slapping"?

"Happy Slapping" bedeutet, ein Video von Menschen zu machen, die sich gegenseitig schlagen. Diese Videos werden dann über das Internet verbreitet (vgl. Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort 2018, o.S.).

Sexting und Kinderpornographie

Sexting bedeutet das Versenden und Verändern eigener Aktfotos oder erotischer Videos über digitale Medien. Junge Leute sind Sexting gewohnt, weil es wie eine Art Flirt ist bzw. ihre Beziehung bereichert. Jugendliche denken nicht an die Folgen des Versendens dieser Fotos und Videos: Sie verlieren nach dem Senden die Kontrolle über die Fotos und wissen nicht, wer sie sieht bzw. sehen wird. Wenn Beziehungen oder Freundschaften brechen, werden Aktfotos und -videos häufig im Internet veröffentlicht.

Normalerweise ist es nicht gestattet, pornografische Fotos oder Videos von Personen zu besitzen, die jünger als 18 Jahre sind. Der Besitz ist illegal und bringt rechtliche Konsequenzen mit sich (Gesetz zur Kinderpornografie). In Österreich gibt es jedoch Ausnahmen für junge Menschen: Sind sie über 14 Jahre alt, können sie sich nach Vereinbarung Fotos und Videos senden (vgl. Saferinternet.at 2018, o.S.).

Cyberstalking

Stalking ist eine zwanghafte Verfolgung, Belästigung und Bedrohung einer Person gegen ihren erklärten Willen, einschließlich Telefonanrufe (Telefonterror), SMS- und E-Mail-Drohungen (Cyberstalking), Überwachen und Ausspionieren der Zielperson. Die Opfer sind häufiger Frauen als Männer und die Täter sind öfter Männer als Frauen. Stalking kann sich zu körperlicher Gewalt entwickeln. Die Opfer von Stalkern leiden oft unter den psychischen Folgen des Stalkings, die mit den Symptomen einer posttraumatischen Belastungsstörung vergleichbar sind (vgl. Stangl o.J., o.S.).

Cyberstalking beginnt normalerweise mit E-Mails, dann folgen Nachrichten auf Facebook oder WhatsApp. In einigen Fällen ist Cyberstalking das Ergebnis realer Vorfälle, die anschließend über das Internet weiterverfolgt werden (vgl. TechTarget 2018, o.S.).

SCHRITT 3 Präsentation von Fallstudie, Brainstorming und Präsentation von Postern - Gruppenarbeit (45 Minuten)
Siehe: Anhang 2.2

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer lesen den Text über Cybermobbing. Teilen Sie Ihre Teilnehmerinnen/Teilnehmer in kleine Gruppen und bitten Sie sie, ein Poster zu gestalten. Sie benötigen Flipchart-Papier und Marker. Wenn die Gruppen fertig sind, präsentiert jede Gruppe ihre Ergebnisse.

Zwölfjährige wegen Cybermobbing im Zusammenhang mit dem Selbstmord eines 12-jährigen Mädchens verhaftet

Donnerstag, 25. Januar 2018, PANAMA CITY, Florida --

Zwei Zwölfjährige wurden in Florida wegen Cybermobbing im Zusammenhang mit dem Tod einer Schülerin aus der Mittelschule verhaftet. Wie die Polizei meldet, hatte sich das Mädchen vor zwei Wochen selbst erhängt.

Die Umstände rund um den Tod der zwölfjährigen Gabriella Green am 10. Januar führten zu Verhaftungen der Schülerin und des Schülers der Surfside Mittelschule, teilten die Behörden von Panama City Beach am Montag in einer Pressemitteilung mit.

Da die beiden Kinder noch minderjährig sind, gab die Polizei die Namen der beiden Festgenommenen nicht frei.

Die Ermittler wurden auf das mögliche Cybermobbing aufmerksam, als sie den Tod des Mädchens untersuchten. Bei den Ermittlungen fielen ihnen mehrere Handys und Social-Media-Konten auf. Sie befragten zwei Verdächtige mit der Erlaubnis ihrer Eltern und sagten, beide hätten das Cybermobbing gestanden.

Einem Polizeibericht zufolge soll eine der Verdächtigen einem Ermittler mitgeteilt haben, dass sie die Gerüchte über Green persönlich und online initiiert habe.

"Sie streute Gerüchte darüber, das Opfer leide an sexuell übertragbaren Krankheiten, sie gab ihr vulgäre Namen ... und sie drohte, persönliche und sensible Details des Lebens des Opfers "aufzudecken", heißt es im Polizeibericht. Der andere Verdächtige, ein Junge, sagte der Polizei, dass er sich mit Green per Video-Chat unterhalten habe, nachdem sie ihm erzählt hatte, dass sie versucht hatte, sich aufzuhängen, und ihm Spuren am Hals gezeigt hatte. "(Er) sagte ihr dann sinngemäß: 'Wenn du es schon tun willst, dann tu es einfach.', und beendete dann den Chat.", so der Polizeibericht. "Er bedauerte diese Aussage sofort und versuchte, sie anzurufen und per SMS zu kontaktieren, erhielt aber keine Antwort." Der Cousin von Green, Chad Baker, sagte der Polizei, dass sie sich mit einer Hundeleine in ihrem Schrank erhängt habe, so der Polizeibericht weiter.

Laut Polizeibericht haben die Verdächtigen keine Erwachsenen und keine Behörden über den Zustand von Green informiert. Die beiden festgenommenen Kinder gaben ebenfalls zu, dass sie sich gegenüber Green so verhalten hatten, obwohl sie wussten "dass dieses Verhalten zu emotionalem Stress führen würde" (...)

Laut Polizeiuntersuchung geschah das Cybermobbing zwar in den Tagen und Wochen

vor dem Tod des Mädchens, trotzdem ergab die Untersuchung nicht, dass das Cybermobbing den Tod des Mädchens verursacht hatte. Die Polizei teilte mit, dass sie während der Ermittlungen auf mehrere Mittelschüler gestoßen war, die uneingeschränkten und unbeaufsichtigten Zugriff auf Social-Media-Apps hatten (...). Laut Angaben von Sameer Hinduja, einem Professor für Kriminologie an der Florida Atlantic University und Co-Direktor des Cyberbullying Research Center, geben etwa ein Drittel der Kinder in den USA an, Opfer von Cybermobbing gewesen zu sein. (The Associated Press 2018, o.S.).

SCHRITT 4 Was tun bei Cybermobbing? - Gruppenarbeit (60 Minuten)

Siehe: Anhang 2.3

Erforderliche Materialien: Beamer, Leinwand, Laptop, Flipchart, Marker

Zeigen Sie den Film "Lets fight it together". Anschließend teilen Sie die Teilnehmerinnen/Teilnehmer in fünf Gruppen auf, die die Personen des Films (Joe, Mutter, Lehrer, Schulleiter und Mitschülerinnen/Mitschüler) darstellen. Bitten Sie jetzt Ihre Teilnehmerinnen/Teilnehmer, ein Poster mit möglichen Lösungen für den Cybermobbing-Vorfall zu entwerfen. Wie kann die Mutter ihrem Sohn helfen? Was ist die Rolle der Lehrer? Wie können die Mitschülerinnen/Mitschüler Joe unterstützen? Usw. Wenn das Poster fertig ist, versuchen die Teilnehmerinnen/Teilnehmer im Rahmen eines Rollenspiels, eine Lösung zu finden.

Film: 'Lets fight it together' (6:31)

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

Versuchen Sie, eine Lösung zu finden! Gestalten Sie ein Poster für jede Gruppe und führen Sie das Rollenspiel durch!

Personen: Joe, Mutter, Lehrer, Schulleiter, Mitschülerinnen/Mitschüler

Das Ziel dieser zweiten Einheit ist es, Einblick in das aktuelle Gesetz bezüglich Cybergewalt zu gewinnen und Tools kennenzulernen, mit denen sich Auszubildende und Lehrkräfte vor Internetgefahren schützen können.

SCHRITT 5 Mit welchen Tools können Sie Ihre Teilnehmerinnen/Teilnehmer und sich selbst vor Angriffen durch IT-Tools schützen? - Einzelarbeit, Gruppenarbeit (30 Minuten)

Siehe: Anhang 2.4

Erforderliche Materialien: Computer/Laptops/Tablets oder Mobiltelefone, Flipchart und Stifte

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer können feststellen, welche Informationen im Internet verfügbar sind, und ihre Sicherheitseinstellungen für ihre Social Media-Konten überprüfen. Anschließend arbeiten sie in kleinen Gruppen und finden Ideen dazu, wie sie ihre Auszubildenden und sich selbst vor Angriffen mit IT-Tools schützen können.

- Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer tippen ihren Namen in die Google-Suche ein und überprüfen die Informationen, die über sie verfügbar sind.

- Wenn sie Facebook nutzen, überprüfen die Teilnehmerinnen/Teilnehmer ihre Einstellungen zum Datenschutz.

SCHRITT 6 Schriftliche Ausarbeitung des im jeweiligen Land geltenden Gesetzes zur Cyber-Sicherheit (z. B. Sexting, Cybermobbing usw.) - Einzelarbeit (45 Minuten)
Erforderliche Materialien: Computer/Laptops/Tablets oder Mobiltelefone, Papier und Stifte

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer recherchieren im Internet nach dem aktuellen Gesetz zum Einsatz von IT-Tools und den Folgen von Missbrauch. Anschließend vergleichen die Teilnehmerinnen/Teilnehmer ihre Ergebnisse im Plenum.

STEP 7 Multiple-Choice-Quiz mit Kahoot - Einzelarbeit (15 Minuten)
Material: Computer/Laptops/Tablets oder Mobiltelefone



[Inklusiver Ansatz: Die/Der Jugendliche führt die Übung mit Kahoot durch.]

Um das Modul zu festigen, führt die Trainerin/der Trainer ein Kahoot-Quiz durch. Die Trainerin/Der Trainer benötigt dazu ein Kahoot-Konto. Um das Quiz zu finden, gibt die Trainerin/der Trainer in der Suchfunktion "PROMOVET assessment cyber security Module 2" ein. Es wird empfohlen, die klassische Version auszuwählen, damit alle Teilnehmerinnen/Teilnehmer die erzielten Ergebnisse sehen können.

3.3 Modul 2: Bibliographie

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (2018): Was ist Cyber-Mobbing, Cyber-Bullying, Cyber-Stalking? In: <https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/172/Seite.1720710.html> [10.09.2018].

Kondyushova, Liubov (2014): "Child Protection on the Internet. A Teaching Framework for Russian Schools." In: http://othes.univie.ac.at/32195/1/2014-03-10_1106200.pdf [10.09.2018].

Mathis, Edeltraud (2018): Was ist Ethik? – Kerninformation. In: <https://www.brgdomath.com/ethik/definition-ethik/> [27.08.2018].

Saferinternet.at (2018): Cyber-Grooming – Wie kann ich mein Kind vor sexueller Belästigung im Internet schützen? In: <https://www.saferinternet.at/news-detail/cyber-grooming-wie-kann-ich-mein-kind-vor-sexueller-belaestigung-im-internet-schuetzen/> [10.09.2018].

Saferinternet.at (2018): Sexting. In: <https://www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/sexting/> [12.09.2018].

Stangl, Werner (w.j.): Stalking. In: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/KOMMUNIKATION/Stalking.Shtml> [11.09.2018].

TechTarget (2018): Cyber Stalking. In: <https://whatis.techtarget.com/de/definition/Cyber-Stalking> [11.09.2018].

The Associated Press (2018): 12-year-olds arrested for cyber bullying in connection with suicide of 12-year-old girl. In: <https://abc13.com/2-arrested-for-cyber-bullying-after-12-year-old-girls-suicide/2983420/> [12.09.2018].

Unicum (2018): Cybermobbing. Erste Hilfe. In: <https://abi.unicum.de/schule-z/mobbing/cybermobbing-erste-hilfe> [24.09.2018].

4. Modul 3: Kompendium der IKT-Tools

4.1 Modul 3: Überblick

Modul 3	Kompendium der IKT-Tools
Entwickelt von	Partner 6 - CARDET, CY
Zeit ECVET	10 Stdn 0,78 ECVET-Punkte
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> Am Ende des Moduls sollen die Teilnehmerinnen/Teilnehmer in der Lage sein, sich im webbasierten PROMOVET-Kompendium zurechtzufinden. Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer geben ihre Meinung zur Benutzerfreundlichkeit (Anmeldung, Zeit, Einarbeitung) ab. [Einheit 3.1], [Einheit 3.2], [Einheit 3.3]
Lern- ergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> die positiven und negativen Eigenschaften der "smarten" Kommunikationstools im Web-Kompendium zu erkennen. die Tools sowohl aus Sicht einer Lehrkraft als auch einer/eines Auszubildenden zu beschreiben. <p>Fertigkeiten: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> sich auf den verschiedenen Plattformen anzumelden und Probleme zu lösen, die sich hinsichtlich der Funktionalität ergeben könnten. <p>Kompetenzen: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> die von ihnen getesteten Tools einzuschätzen und sich je nach Bedarf im Rahmen des Unterrichts einzuloggen, etwas zu posten und sie sinnvoll in den Unterricht einzubauen.
Prüfung:	Siehe Kapitel 8.
Einheit 3.1	Einführung in das PROMOVET-Web-Kompendium der IKT-Tools
Inhalt	<p>Bevor die Teilnehmer von der Trainerin/vom Trainer in das Kompendium eingeführt werden, setzen sich diese bereits selbst 4 Stunden damit auseinander.</p> <p>Vorstellung des PROMOVET-Kompendiums der IKT-Tools:</p> <ul style="list-style-type: none"> Auswahl der Tools (Grundprinzipien jedes Tools) <p>Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompendiums:</p> <ul style="list-style-type: none"> Beschreibung Wichtigste Funktionalitäten Wer nutzt das Tool? Plattformen Datenschutz- und User-Daten Einsatz des Tools im Unterricht Suchfunktion

Struktur der Lerneinheit	<ul style="list-style-type: none"> • Schritt 1: Auswahl der Tools - Grundprinzipien jedes Tools (7 Minuten) • Schritt 2: Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Beschreibung" (7 Minuten) • Schritt 3: Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Wichtigste Funktionalitäten" (7 Minuten) • Schritt 4: Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Wer nutzt das Tool?" (7 Minuten) • Schritt 5: Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Plattformen" (7 Minuten) • Schritt 6: Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Datenschutz und User-Daten" (7 Minuten) • Schritt 7: Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Einsatz des Tools für PROMOVET" (7 Minuten) • Schritt 8: Suchfunktion (7 Minuten) • Schritt 9: Energiser (10 - 30 Minuten)
Zeit	1 Stunde
Organisatorische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Internetverbindung ist unerlässlich. • Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer können ihre Smartphones verwenden (alternativ können Tablets bereitgestellt werden, um den Prozess zu erleichtern und Funktionalität für alle zu gewährleisten).
Unterrichtsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation, Arbeit im Plenum, Gruppenarbeit
Hinweise für Trainerinnen/Trainer	Die Trainerinnen/Trainer sollten versuchen, einen guten Überblick über das Kompodium zu geben.
Einheit 3.2	Praktische Interaktion in der Gruppe
Inhalt	Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer schlagen eine Brücke zum Unterrichten, damit sie das jeweilige Tool über den persönlichen Gebrauch hinaus einsetzen können.
Struktur der Lerneinheit	<ul style="list-style-type: none"> • Schritt 10: Praktische Interaktion in der Gruppe (4 Stunden)
Zeit	4 Stunden
Organisatorische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Internetverbindung ist unerlässlich. • Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer können ihre Smartphones verwenden (alternativ können Tablets bereitgestellt werden, um den Prozess zu erleichtern und Funktionalität für alle zu gewährleisten). • Formulare für die Teilnehmerinnen/Teilnehmer für ihre Kommentare zu den von ihnen getesteten Tools und zu Feedback-Zwecken.
Unterrichtsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation, Arbeit im Plenum, Gruppenarbeit
Hinweise für Trainerinnen/Trainer	Wir haben uns dafür entschieden, hier die reinen Chat-Tools, wie Facetime, Google Allo, Messenger, Google Duo, Watsup und Viber nicht zu berücksichtigen, da es sich bei ihnen um intuitive Kommunikationsplattformen handelt.

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sollten die Tools sowohl in ihren Rollen als Lehrkräfte als auch als Teilnehmerinnen/Teilnehmer testen, um sich mit den Tools vertraut zu machen.

Einheit 3.3	Nachhaltigkeit - Späteres Hinzufügen von Tools (Webinar)
Inhalt	Es wird erklärt, wie wir die Nachhaltigkeit und Relevanz des Projekts in der Zukunft sicherstellen können, indem wir den Teilnehmerinnen/Teilnehmern die Möglichkeit geben, Tools zum zu einer eingeschränkteren Version des Web-Kompodiums hinzuzufügen.
Struktur der Lerneinheit	<ul style="list-style-type: none"> Schritt 11: Nachhaltigkeit - Späteres Hinzufügen von Tools - Webinar (30 Minuten)
Zeit	30 Minuten
Organisatorische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> Eine Internetverbindung ist unerlässlich. Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer können ihre Smartphones verwenden (alternativ können Tablets bereitgestellt werden, um den Prozess zu erleichtern und Funktionalität für alle zu gewährleisten). Beamer, Leinwand, Handy oder Laptop
Unterrichtsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> Präsentation, Arbeit im Plenum, Gruppenarbeit
Hinweise für Trainerinnen/Trainer	---

4.2 Modul 3: Schritt-für-Schritt-Anleitung

SCHRITT 1 Auswahl der Tools - Grundprinzipien jedes Tools - Präsentation (7 Minuten)
Siehe: Anhang 3.1

Es wird erklärt, wie die Tools ausgewählt wurden. Der Prozess zur Implementierung der Tools wird beschrieben und es gibt eine kurze Einführung in die verschiedenen Arten von Tools, die für das Web-Kompodium ausgewählt wurden.

SCHRITT 2 Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Beschreibung" (7 Minuten)

Der Abschnitt "Beschreibung" und die darin enthaltenen Informationen werden erläutert.

SCHRITT 3 Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Wichtigste Funktionalitäten" (7 Minuten)

Der Abschnitt 'Schlüsselfunktionalität' und die darin enthaltenen Informationen für den technischen/praktischen Umgang mit den Tools wird erläutert.

SCHRITT 4 Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Wer nutzt das Tool?" (7 Minuten)

Der Abschnitt "Wer nutzt das Tool" wird erläutert und es wird besprochen, welche wichtigen Informationen den Lehrkräften dabei helfen können, das beste Tool für ihren Unterricht auszuwählen.

SCHRITT 5 Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Plattformen" (7 Minuten)

Der Abschnitt "Plattform", der sich darauf bezieht, auf welchen Plattformen das Tool zur Verfügung steht, wird erläutert.

SCHRITT 6 Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Datenschutz und User-Daten" (7 Minuten)

Der Abschnitt "Datenschutz und User-Daten" wird erläutert und dessen Bedeutung für den Unterricht bei jungen Auszubildenden wird besprochen.

SCHRITT 7 Kurze und zweckmäßige Erklärung der Struktur des Web-Kompodiums - "Einsatz des Tools für PROMOVET" (7 Minuten)

Der Abschnitt "Einsatz des Tools für PROMOVET" wird erläutert. Es wird über die Vor- und Nachteile der Tools in Bezug auf ihren Einsatz im Unterricht gesprochen.

SCHRITT 8 Suchfunktion (7 Minuten)

Die Funktion der Suche wird erläutert.

SCHRITT 9 Energiser (10 - 30 Minuten)

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sitzen in einem Halbkreis. Die erste Teilnehmerin/Der erste Teilnehmer sagt ein negatives Vorurteil (ein Wort) zu einem Tool und die Trainerin/der Trainer schreibt es auf ein Flipchart. Die zweite Teilnehmerin/Der zweite Teilnehmer fügt ein weiteres Wort hinzu usw., bis alle etwas gesagt haben. Nun wird zum nächsten Tool gewechselt und wieder werden negative Vorurteile gesammelt. Dies kann für alle 30 Tools gemacht werden. Auf diese Weise werden die negativen Emotionen direkt zum Ausdruck gebracht und ins Bewusstsein geholt; sie treten nicht erst unterschwellig hervor, wenn die Teilnehmerinnen/Teilnehmer die Tools im Unterricht einsetzen.

SCHRITT 10 Praktische Interaktion in der Gruppe - Gruppenarbeit (4 Stunden)
Siehe: Anhang 3.2

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer schlagen eine Brücke zum Unterrichten, damit sie das jeweilige Tool über den persönlichen Gebrauch hinaus einsetzen können.

Gruppen (je drei Teiln.)	1. Runde	2. Runde (ohne PROMOVET)	3. Runde	4. Runde	5. Runde
	50 Minuten	50 Minuten	50 Minuten	50 Minuten	50 Minuten
Gruppe 1 „Thema“	Story Remix	Wikipedia	Moodle	offen	offen
Gruppe 2 „Thema“	Prezi	Google Classroom	E-Mail	offen	offen
Gruppe 3 „Thema“	Dropbox	Cerebriti	Periscope	offen	offen
Gruppe 4 „Thema“	Telegram	LinkedIn	Twitter	offen	offen
Gruppe 5 „Thema“	Tumblr	Skype	Google Allo	offen	offen
Gruppe 6 „Thema“	Blogger	Edmodo	Viber	offen	offen
Gruppe 7 „Thema“	Screencast-o- Matic	Google+	Pinterest	offen	offen

(Mit Ausnahme von Facebook, Whatsup, Instagram, Snapchat, YouTube, die im Mittelpunkt von Modul 5 stehen, und Kahoot, das im Mittelpunkt von Modul 2.)

Alle Teilnehmerinnen/Teilnehmer (einschließlich Trainerin/Trainer) teilen sich in Dreiergruppen. Die Gruppen erhalten kurze Kommentarformulare, in denen sie ihre persönliche Einschätzung der Tools in drei Bereichen festhalten können.

Jedes Team wählt ein Unterrichtsfach aus, das als Beispiel nützlich ist (z. B. Wirtschaftskunde, Literatur, Sprache usw.). Am Ende jeder Einheit gibt es von jeder Gruppe ein kurzes Feedback. Dieses Feedback wird im Plenum gegeben und bezieht sich auf

1. Nutzerinnen-/Nutzerfreundlichkeit (persönliche und berufliche Nutzung);
 - a) Anmeldung/Zeit;
 - b) Praktikabilität - Intuitivität/Zeit;
 - c) Funktionalität hinsichtlich Zusammenarbeit;
 - d) Nutzung des PROMOVET-Web-Kompandiums als Einführung in die IKT-Tools;
2. pädagogischer Wert;
 - a) Ideen;
 - b) Wirksamkeit;
 - c) Verwendbarkeit.

Die Teams probieren ihr erstes Tool. Sie erstellen ein persönliches Konto und erproben das Tool und seine intuitiven Funktionen mit Hilfe des PROMOVET-Web-Kompandiums. Sie bestimmen dann eine "Lehrerin"/einen "Lehrer" und versuchen, einen schulischen Rahmen zu schaffen und verschiedene Ideen zu testen. Ihre Ideen zeichnen sie in den Formularen in kurzen Kommentaren auf. Nach 40 Minuten präsentieren die Teams ihre Beurteilung im Plenum und wechseln dann zum nächsten Tool. Die zweite Runde wird ohne den Einsatz des PROMOVET-Web-Kompandiums durchgeführt, um dessen Nützlichkeit zu prüfen. Nach der dritten Runde entscheiden die Teams basierend auf ihren Wünschen und den Rückmeldungen der anderen Teams, welche Tools sie in den letzten beiden Runden untersuchen möchten.



[Inklusiver Ansatz: Die/Der Jugendliche unterstützt die Teams in technischen Fragen, da er/sie Expertinnen/Experten im Umgang mit den IT-Tools sind!]

SCHRITT 11 Nachhaltigkeit - Zukünftiges Hinzufügen von Tools - Webinar (30 Minuten)

Siehe: Anhang 3.3

Es wird erklärt, wie wir die Nachhaltigkeit und Relevanz des Projekts in der Zukunft sicherstellen können, indem wir den Teilnehmerinnen/Teilnehmern die Möglichkeit geben, Tools zum zu einer eingeschränkteren Version des Web-Kompodiums hinzuzufügen.

4.3 Modul 3: Bibliographie

Die Partnerorganisation hat keine Quellen für die Entwicklung des Moduls bereitgestellt/verwendet.

5. Modul 4: Planung des "e-Unterrichts"

5.1 Modul 4: Überblick

Modul 4	Planung des "e-Unterrichts"
Entwickelt von	Partner 7 - Fundacion Docete Omnes, ES
Zeit ECVET	6 Stdn 0.28 ECVET-Punkte
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines Verständnisses für den Prozess der Unterrichtsplanung und kritische Reflexion hinsichtlich jener Aspekte, die bei der Integration von IKT-Tools in die berufliche Bildung zu berücksichtigen sind. Jene Erkenntnisse erwerben, die notwendig sind, um einen "e-Unterricht" zu gestalten. [Einheit 4.1] • Den Lehrkräften werden jene Fertigkeiten und Kenntnisse vermittelt, die erforderlich sind, um diese modernen Tools in ihre Unterrichtsplanung einzubeziehen. Ziel dabei ist die aktive Teilhabe der Auszubildenden am Unterricht und die Förderung des Lernprozesses. [Einheit 4.2]
Lern- ergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Schritte zu identifizieren, die den Prozess der Unterrichtsplanung charakterisieren. [Einheit 4.1] • die wichtigsten Variablen zu benennen, die vor Unterrichtsbeginn berücksichtigt werden müssen. [Einheit 4.1] • die pädagogischen Ansätze zu benennen, die besser funktionieren, wenn man IKT-Tools in den Unterricht integriert. [Einheit 4.2] • zu verstehen, wie eine Unterrichtseinheit in verschiedene Teile unterteilt werden kann. [Einheit 4.2] <p>Fertigkeiten: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Bedürfnisse und Lernpräferenzen der Auszubildenden wahrzunehmen und zu berücksichtigen und effektive Lösungen zur Differenzierung zu finden. [Einheit 4.1] • zu beschreiben, welche Art von Dynamik sie während des Unterrichts schaffen möchten und wie sie diese erreichen können. [Einheit 4.1] • miteinander zu diskutieren und produktiv voneinander zu lernen. [Einheit 4.1] • einen Unterrichtsplan zu erstellen, der die IKT-Tools vollständig integriert. [Einheit 4.2] • während der Selbstbeschäftigung der Auszubildenden aktiv anwesend zu sein. [Einheit 4.2] • den Auszubildenden unmittelbares Feedback zu deren Einsatz von IKT in Bezug auf den Unterrichtsinhalt zu geben. [Einheit 4.2] <p>Kompetenzen: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • in kleinen Gruppen einen Unterrichtsplan für ihr jeweiliges Fach zu erstellen. [Einheit 4.1] • neue Elemente, die in den "e-Unterricht" aufgenommen werden, kritisch zu reflektieren und in geeigneter Weise zu nutzen. [Einheit 4.1] • pädagogische Ansätze und Aktivitäten zu differenzieren und angemessen zu nutzen, um den Bedürfnissen der Auszubildenden gerecht zu werden. [Einheit 4.2] • Stärken und Schwächen der Unterrichtspläne zu identifizieren und die beste Option für jeden Kontext zu entwerfen. [Einheit 4.2] • den Nutzen der Verwendung der Tools durch die Auszubildenden zu bewerten. [Einheit 4.2]
Prüfung:	Siehe Kapitel 8.
Einheit 4.1	Allgemeine Struktur eines Unterrichtsplans und spezifische Überlegungen
Inhalt	Definition der Schritte der erfolgreichen Unterrichtsplanung. Überlegungen zu den Aspekten, die bei der Unterrichtsplanung zu beachten sind; besondere Berücksichtigung der Bedürfnisse und Differenzierung der Auszubildenden. Praktische Übung zur Unterrichtsplanung. Analyse weiterer Überlegungen hinsichtlich der Integration von IKT-Tools.
Struktur der Lerneinheit	<ul style="list-style-type: none"> • Schritt 1: Einleitung (5 Minuten) • Schritt 2: Theoretische Einführung und Brainstorming - Auswahl von Material, Medium, Aufgabe und Ergebnissen (45 Minuten) • Schritt 3: Reflexion und Diskussion zu den Bedürfnissen der Auszubildenden (30 Minuten) • Schritt 4: Praktische Unterrichtsplanung (30 Minuten) • Schritt 5: Reflexion und Diskussion zur IKT-Integration (60 Minuten) • Schritt 6: Zusammenfassung und Schlussfolgerungen (10 Minuten)
Zeit	3 Stunden
Organisatorische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> • Seminarraum mit Computern mit Internetanschluss, Beamer, Smartphones und/oder Tablets oder elektronische Geräte mit Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint-Präsentationen.
Unterrichtsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • PowerPoint-Präsentation • Einzelarbeit (Reflexion) • Diskussion • Gruppenarbeit
Hinweise für Trainerinnen/Trainer	<ul style="list-style-type: none"> • Die Trainerin/Der Trainer sollte aktive Lernansätze und Projektarbeit anwenden. • Die Trainerin/Der Trainer sollte über die IKT-Tools Bescheid wissen und deren korrekte Nutzung gewährleisten. • Die Trainerin/Der Trainer sollte Beispiele und Vorschläge geben, die die Lehrkräfte in ihrer Arbeit nutzen können.
Einheit 4.2	Entwicklung eines Unterrichtsplans für "e-Unterricht"
Inhalt	Einbindung von IKT-Tools in einen Unterrichtsplan. Deren produktive Einbindung, einen Unterrichtsplan für "e-Unterricht" erstellen und Einsatz von IKT im täglichen Unterricht.

Struktur der Lerneinheit	<ul style="list-style-type: none"> • Schritt 7: Einleitung (5 Minuten) • Schritt 8: Pädagogische Ansätze und Brainstorming (60 Minuten) • Schritt 9: Aufbau des Unterrichts und Beispiel (20 Minuten) • Schritt 10: Praktische Übung zur Unterrichtsplanung (45 Minuten) • Schritt 11: Präsentation und Bewertung (40 Minuten) • Schritt 12: Zusammenfassung und Schlussfolgerungen (10 Minuten)
Zeit	3 Stunden
Organisatorische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer und Leinwand, Internetanschluss, Smartphones und/oder Tablets oder elektronische Geräte mit Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint-Präsentationen.
Unterrichtsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation • Brainstorming • Diskussion
Hinweise für Trainerinnen/Trainer	<ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie Beispiele und machen Sie Vorschläge. • Erlauben Sie den Teilnehmerinnen/Teilnehmern, ihre Erfahrungen zu teilen und ihre Ideen zu besprechen. Moderieren Sie die Diskussion, um das Zeitmanagement im Griff zu behalten. • Stellen Sie sicher, dass es einen Zusammenhang mit dem restlichen Modul hat. Verweisen Sie auf vorherige Einheiten. • Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmerinnen/Teilnehmer den Inhalt der Einheit und die zugewiesenen Aufgaben verstehen. Fragen Sie, ob sie weitere Informationen benötigen.

5.2 Modul 4: Schritt-für-Schritt-Anleitung

SCHRITT 1 Begrüßung der Teilnehmerinnen/Teilnehmer, kurze Einführung - Vortrag/Präsentation (5 Minuten)
Siehe: Anhang 4.1

SCHRITT 2 Traditionelle Unterrichtsplanung - Vortrag/Präsentation und Brainstorming (45 Minuten)
Siehe: Anhang 4.2

Die Trainerin/Der Trainer erklärt die fünf Phasen der Unterrichtsplanung: Definition des Themas, Analyse der Kenntnisse und Fertigkeiten, Auswahl des Unterrichtsmaterials, Bewertungs- und Evaluierungsmethoden und Weiterentwicklung außerhalb des Unterrichts.

Brainstorming-Aktivität: Analyse der Elemente, die bei der Unterrichtsplanung zu berücksichtigen sind: Kenntnisse der Teilnehmerinnen/Teilnehmer, Lernumgebung, Zeit, Ziele, Lernergebnisse... Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sollten damit bereits ziemlich vertraut sein.



[Inklusiver Ansatz: Die/Der Jugendliche leitet die Brainstorming-Übung an.]

SCHRITT 3 Reflexion und Diskussion über die Bedürfnisse der Auszubildenden - Einzelarbeit und Diskussion (30 Minuten)

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer werden gebeten, die unterschiedlichen Bedürfnisse der Auszubildenden, ihre verschiedenen Lernstile und ihre Stärken zu identifizieren. Weiters sollen sie überlegen, wie man die Bedürfnisse durch die Differenzierung der vorgeschlagenen Aktivitäten überwinden kann. Die Reflexion sollte sich auch auf die Dynamik konzentrieren, die wir in der Gruppe aufbauen möchten. Beziehen Sie sich immer auf die Phase der Unterrichtsplanung.

Diskussion der Teilnehmerinnen/Teilnehmer über mögliche Probleme und mögliche Strategien, um mit ihnen umzugehen. Weitere Zweifel sollten ebenfalls geklärt werden.

SCHRITT 4 Praktische Übung zur Unterrichtsplanung - Gruppenarbeit (30 Minuten)

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer werden nach ihren Fächern in Gruppen eingeteilt. Sie werden gebeten, den Entwurf eines möglichen traditionellen Unterrichtsplans zu erstellen, wobei sie die zuvor betrachteten Elemente berücksichtigen. Sie sollen noch keine IKT-Elemente einbeziehen, dies geschieht in der nächsten Einheit.

SCHRITT 5 Überlegungen zur Integration von IKT-Tools - Einzelarbeit und Diskussion (60 Minuten)

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer werden gebeten zu überlegen, wie sich die betrachteten Elemente ändern, wenn IKT-Tools in den Unterricht eingebunden werden. Sie können auch Vorschläge für andere Aspekte machen, die bei der Umstellung auf "e-Unterricht" berücksichtigt werden sollten.

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer teilen ihre Erkenntnisse mit den anderen.

Die Trainerin/Der Trainer also die Teilnehmerinnen/Teilnehmer, welche anderen Elemente bei der Planung eines Unterrichts, der IKT-Tools enthält, überlegt werden müssen, und integriert ggf. ihre Vorschläge. Einige der wichtigsten Überlegungen könnten sein: Ressourcen und Technologien, die an der Schule/Einrichtung zur Verfügung stehen, Wahl des geeigneten IKT-Tools für einen bestimmten didaktischen Zweck, die Fähigkeit der Auszubildenden und der Lehrkräfte, die IKT-Tools zu verwenden, und abschließendes Verfahren zur Bewertung des Unterrichts.

SCHRITT 6 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen (10 Minuten)

Die Trainerin/Der Trainer schließt die Einheit ab, fasst die wichtigsten Punkte zusammen und dankt den Teilnehmerinnen/Teilnehmern für ihre Beiträge.

SCHRITT 7 Einführung (5 Minuten)

Die Trainerin/Der Trainer gibt eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Punkte, die in der vorherigen Einheit besprochen wurden.

SCHRITT 8 Pädagogische Ansätze - Präsentation und Brainstorming (60 Minuten)

Siehe: Anhang 4.3

Die Trainerin/Der Trainer erklärt kurz, was der "Flipped Classroom"-Ansatz ist.

Brainstorming-Aktivität zu den Vorteilen (Förderung des kooperativen Lernens, Unterstützung der Kommunikation, Differenzierung der Lernstile, Entwicklung von Soft-Skills, Einsatz von Geschriebenem, Empowering der Auszubildenden usw.) und den Elementen (Anwesenheit, Kontrolle und Aufsicht, Präsenz- und Online-Unterstützung und -Kommunikation, Klarheit in der Erklärung, Motivation der Auszubildenden, Feedback usw.), die die Lehrkraft berücksichtigen sollte.

SCHRITT 9 Aufbau des Unterrichts - Präsentationen (20 Minuten)

Siehe: Anhang 4.4

Die Trainerin/Der Trainer erläutert anhand einer Präsentation die verschiedenen Bereiche, in denen "e-Unterricht" eine Rolle spielen kann: Einbindung der Auszubildenden, Einführung und Erläuterung der Aufgabe, Recherche der Auszubildenden, autonome Arbeit am Endprodukt, Zusammenfassung und Bewertung.

Vorstellung eines Beispiels für "e-Unterricht": Die Trainerin/Der Trainer zeigt ein Beispiel für "e-Unterricht".

SCHRITT 10 Praktische Übung zur Unterrichtsplanung - Gruppenarbeit (45 Minuten)

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer werden in dieselben Gruppen wie in der Einheit zuvor aufgeteilt. Ausgehend vom Modell des traditionellen Unterrichtsplans, das sie bereits erstellt haben, werden sie gebeten, dieses nun zu verbessern. Sie befassen sich nun mehr mit der Aufteilung der Unterrichtszeit, der Integration von IKT-Tools und dem didaktischen Ansatz.

SCHRITT 11 Präsentation und Bewertung - Diskussion (40 Minuten)

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer werden gebeten, ihre Arbeit kurz vorzustellen; die anderen Teilnehmerinnen/Teilnehmer und die Trainerin/der Trainer können Vorschläge und Feedback geben.

Die abschließende Diskussion zielt darauf ab, die beiden Unterrichtspläne, ihre Ähnlichkeiten und Unterschiede miteinander zu vergleichen.

SCHRITT 12 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen (10 Minuten)

Die Trainerin/Der Trainer schließt die Einheit ab, fasst die wichtigsten Punkte zusammen und dankt den Teilnehmerinnen/Teilnehmern für ihre Beiträge.

5.3 Modul 4: Bibliographie

Leow, R. (2015). *Explicit Learning in the L2 Classroom*. New York: Routledge.

O'Flaherty, J., & Phillips, C. (2015). The use of flipped classrooms in higher education: A scoping review. *The internet and higher education*, 25, 85-95.

Roehl, A., Reddy, S. L., & Shannon, G. J. (2013). The flipped classroom: An opportunity to engage millennial students through active learning strategies. *Journal of Family & Consumer Sciences*, 105(2), 44-49.

Sarkar, S. (2012). The role of information and communication technology (ICT) in higher education for the 21st century. *Science*, 1(1), 30-41.

Tondeur, J., Van Keer, H., van Braak, J., & Valcke, M. (2008). ICT integration in the classroom: Challenging the potential of a school policy. *Computers & education*, 51(1), 212-223.

Wastiau, P., Blamire, R., Kearney, C., Quittre, V., Van de Gaer, E., & Monseur, C. (2013). The Use of ICT in Education: a survey of schools in Europe. *European Journal of Education*, 48(1), 11-27.

Young, S. S. C. (2003). Integrating ICT into second language education in a vocational high school. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(4), 447-461.

6. Modul 5: Fünf COOLE Tools, die am häufigsten von Jugendlichen genutzt werden

6.1 Modul 5: Überblick

Modul 5	Fünf COOLE Tools, die am häufigsten von Jugendlichen genutzt werden
Entwickelt von	Partner 3 - WinNova, FI
Zeit ECVET	8 Stdn 0,36 ECVET-Punkte
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer erlernen, die aus pädagogischer Sicht wesentlichen Merkmale der fünf IKT-Tools zu nutzen: 1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. SnapChat 5. YouTube. Sie erhalten die Möglichkeit, mindestens eines dieser Tools selbst auszuprobieren und eine pädagogisch sinnvolle Methode zum Einsatz des Tools zu planen. Unterstützung erhalten sie von der/dem jungen Auszubildenden, die/der als Co-Trainerin/Co-Trainer fungiert.
Lern- ergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> die digitalen Tools zu nennen, mit denen Jugendliche derzeit arbeiten. die wichtigsten technischen Merkmale der fünf IKT-Tools (1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. SnapChat 5. YouTube) aus pädagogischer Sicht zu benennen. <p>Fertigkeiten: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> die fünf IKT-Tools (1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. SnapChat 5. YouTube) grundlegend zu verwenden. <p>Kompetenzen: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> die erworbenen technischen Kenntnisse und Fertigkeiten zu nutzen und die fünf IKT-Tools für pädagogische Zwecke einzusetzen.
Prüfung:	Siehe Kapitel 8.
Einheit 5.1	Mit den coolsten Tools arbeiten
Inhalt	Die wichtigsten Eigenschaften der fünf IKT-Tools (1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. SnapChat 5. YouTube). Die wesentlichen zu erlernenden technischen Merkmale werden so gewählt, dass der pädagogische Einsatz des Tools berücksichtigt wird. Zu beachten sind die pädagogischen Einsatzmöglichkeiten des Tools. Siehe auch theoretischer und praktischer Inhalt.
Struktur der Lerneinheit	<ul style="list-style-type: none"> Schritt 1: Einführung in die fünf IKT-Tools (45 Minuten) Schritt 2: Beispiele der fünf IKT-Tools aus pädagogischer Sicht (90 Minuten) Schritt 3: Vier IKT-Tools ausprobieren - Gruppenarbeit (120 Minuten) Schritt 4: YouTube im Detail - YouTube ausprobieren (150 Minuten) Schritt 5: Beobachtungen, Kommentare, Diskussionen, Feedback usw. (60 Minuten)

	<ul style="list-style-type: none"> • Schritt 6: Selbstbeurteilung
Zeit	8 Stunden
Organisatorische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> • Seminarraum mit WLAN-Verbindung. • Die Möglichkeit für alle Teilnehmerinnen/Teilnehmer, ein mobiles Gerät oder einen Laptop zu benutzen (diese können auch geteilt werden, z. B. zwei Personen - ein Gerät). • Computer für die Trainerin/den Trainer; Beamer. • Wenn die Teilnehmerinnen/Teilnehmer ihre eigenen Geräte verwenden, muss sichergestellt sein, dass sie die erforderlichen Apps auf ihren Geräten haben.
Unterrichtsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation, Diskussion, Gruppenarbeit, Beobachtung
Hinweise für Trainerinnen/Trainer	Es werden mindestens zwei Trainerinnen/Trainer benötigt. Die/Der Jugendliche, die/der als Co-Trainer fungiert, übernimmt die technische Unterstützung. Sie/Er kann sich im Seminarraum bewegen und jenen Teilnehmerinnen/Teilnehmern helfen, die mehr Unterstützung benötigen, um die technischen Funktionen der fünf IKT-Tools zu erlernen. Die/Der Jugendliche spielt auch bei der Gruppenarbeit mit SnapChat eine Rolle. In Schritt 4 stellt die/der Jugendliche die Suchfunktion von YouTube vor.

6.2 Modul 5: Schritt-für-Schritt-Anleitung

SCHRITT 1 Einführung in die fünf IKT-Tools - Präsentation und Diskussion (45 Minuten)

Die Trainerinnen/Trainer nutzen die IO2-Ressourcen (Web-Kompendium) und stellen den Teilnehmerinnen/Teilnehmern die fünf IKT-Tools vor. Sie erklären den Teilnehmerinnen/Teilnehmern, warum es wichtig ist, diese Tools einzusetzen, und welchen allgemeinen Zweck und welche grundlegenden Funktionen sie haben. Am Ende findet eine Diskussion in Paaren statt: Welche Erfahrungen haben Sie mit dem Einsatz dieser fünf IKT-Tools gemacht? Haben Sie diese Tools bereits für pädagogische Zwecke genutzt? Die Trainerinnen/Trainer können dann einige Paare fragen, was sie besprochen haben und welche Erfahrungen sie gemacht haben. Oder, abhängig von der verbleibenden Zeit, es berichtet jedes Paar über seine Erfahrungen.

SCHRITT 2 Beispiele der fünf IKT-Tools aus pädagogischer Sicht - Präsentation und Gruppenarbeit (90 Minuten)

Die Trainerinnen/Trainer nutzen die IO2-Ressourcen (Web-Kompendium). Sie zeigen den Teilnehmerinnen/Teilnehmern die Videos aus dem Kompendium zu diesen fünf Tools. Danach werden drei bis vier Gruppen (abhängig von der Gruppengröße) gebildet. Die Aufteilung in Gruppen kann z. B. durch Zählen (1, 2, 3 usw.) erfolgen, sodass nicht nur Freundinnen/Freunde oder Kolleginnen/Kollegen in derselben Gruppe sind. Die Gruppen sammeln dann Ideen zu folgenden Fragen: Wie können Lehrkräfte in der beruflichen Bildung diese Tools in ihrem Unterricht einsetzen? Wie können diese Tools in der Berufsbildung eingesetzt werden? Wie profitieren die Auszubildenden vom Einsatz

dieser Tools? Sie benötigen Flipchart-Papier und Marker. Wenn die Gruppen fertig sind, präsentiert jede Gruppe ihre Ergebnisse.



[Inklusiver Ansatz: Die Jugendlichen, die als Co-Trainerinnen/Co-Trainer fungieren, können die Präsentationen aus Sicht der Auszubildenden kommentieren.]

SCHRITT 3 Vier IKT-Tools ausprobieren - Gruppenarbeit (2 Stunden)

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer werden in kleinere Gruppen aufgeteilt (z. B. vier Personen je Gruppe). Jede Gruppe erhält eine Fallaufgabe (vier verschiedene Aufgaben für jedes Tool - ausgenommen SnapChat). Die Co-Trainerin/Der Co-Trainer (die/der Jugendliche) ist in der Snapchat-Gruppe. Ziel der Fallaufgabe ist es, den pädagogisch sinnvollen Einsatz des jeweiligen Tools zu planen.

SCHRITT 4 YouTube im Detail; YouTube ausprobieren - Gruppenarbeit (2,5 Stunden)

Es gibt eine Aufgabe für YouTube, die auch das Erstellen und Bearbeiten eines einfachen Videos umfasst.



[Inklusiver Ansatz: Zunächst präsentiert die/der Jugendliche die YouTube-Suchfunktion, da es sehr wichtig ist, nach Videos suchen zu können, die man für pädagogische Zwecke einsetzen kann.]

Ein kurzes Handout zu diesem Punkt wird vorbereitet. Danach folgt eine Gruppen- oder Partnerarbeit zu den verschiedenen Funktionen von YouTube und zum Erstellen eines Videos: das Video filmen, das Video bearbeiten (mit einfachen, mobilen Apps), das Video auf YouTube hochladen und Wiedergabelisten erstellen. Der Link zu dem von der Gruppe produzierten Video wird über WhatsApp, Facebook usw. geteilt.

SCHRITT 5 Beobachtungen, Kommentare, Diskussionen, Feedback usw. (60 Minuten)

Die Videos werden von den anderen Gruppen angeschaut und es wird über WhatsApp, Facebook und/oder im persönlichen Austausch Feedback gegeben.

SCHRITT 6 Selbstbeurteilung

Es wird ein webbasiertes Formular zur Selbstbewertung erstellt. Der Link zum webbasierten Formular wird z. B. in der WhatsApp-Gruppe geteilt. Am Ende des Moduls füllen die Teilnehmerinnen/Teilnehmer das Formular aus. Alle Teilnehmerinnen/Teilnehmer erhalten Feedback basierend auf der Selbstbewertung und anderen Beobachtungen, die die Trainerin/der Trainer während der Lerneinheit gemacht hat. Am Ende folgt eine Abschlussdiskussion über die Einsetzbarkeit der fünf Tools für pädagogische Zwecke.

6.3 Modul 5: Bibliographie

Die Partnerorganisation hat keine Quellen für die Entwicklung des Moduls bereitgestellt/verwendet.

7. Modul 6: Die Tools evaluieren und ihre positiven Auswirkungen vervielfachen

7.1 Modul 6: Überblick

Modul 6	Die Tools evaluieren und ihre positiven Auswirkungen vervielfachen
Entwickelt von	Partner 5 - A.R.E.S., IT
Zeit ECVET	2 Stdn 0,10 ECVET-Punkte
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage, die von ihnen ausgewählten Tools zu evaluieren.
Lern- ergebnisse	<p>Kenntnisse: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> die grundlegenden Elemente der im Unterricht eingesetzten Tools zu beschreiben. die Vor- und Nachteile der eingesetzten Tools zu benennen. verschiedene Arten von Evaluierungsmethoden zu beschreiben. <p>Fertigkeiten: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> die entsprechenden Tools einzusetzen und zu implementieren. mit anderen Teilnehmerinnen/Teilnehmer zu netzwerken. <p>Kompetenzen: Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> ein Netzwerk zum Austausch bewährter Verfahren zu bilden. die Tools zu analysieren und zu evaluieren. ihr Wissen, ihre Erfahrungen und ihre Erkenntnisse zu teilen.
Prüfung:	Siehe Kapitel 8.
Einheit 6.1	Evaluierung, Überwachung und Verbreitung
Inhalt	In dieser Lerneinheit evaluieren die Teilnehmerinnen/Teilnehmer die ausgewählten Tools durch Überwachungsprozesse und können eine Verbreitungskampagne starten.
Struktur der Lerneinheit	<ul style="list-style-type: none"> Schritt 1: Selbstevaluierung
Zeit	2 Stunden
Organisatorische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> PowerPoint-Präsentation, Fragebögen. Leinwand, Beamer.
Unterrichtsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> Präsentation Einzelarbeit (Reflexion/Fragebogen) Diskussion
Hinweise für Trainerinnen/Trainer	Eine Trainerin/Ein Trainer für das Verteilen der Fragebögen.

7.2 Modul 6: Schritt-für-Schritt-Anleitung

SCHRITT 1 Selbstevaluierung *Siehe: Anhang 6.1*

Die Selbstevaluierung bildet die Grundlage für alle anderen Evaluierungsformen und stellt einen integralen Bestandteil der professionellen Reflexionspraxis dar.

Selbstevaluierung kann helfen,

- um die pädagogische Erfahrung für die Auszubildenden zu verbessern.
- die für die weitere Verbesserung der Lehrfähigkeit erforderlichen Aspekte in der beruflichen Weiterentwicklung zu ermitteln.
- um sich auf eine Leistungsüberprüfung vorzubereiten.
- um die Möglichkeiten für Bewerbungen und Beförderungen zu beurteilen.

PowerPoint-Präsentation zur Evaluierung.

SCHRITT 2 Bewertung *Siehe: Anhang 6.2*

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer analysieren die in ihrem Unterricht eingesetzten Tools anhand einer Reihe von Fragebögen und Indikatoren, um deren Wirksamkeit zu überprüfen.

Die Fragebögen werden anhand der drei für den Bewertungsprozess üblicherweise eingesetzten Schlüsselindikatoren erstellt: Warum machen wir das? Wer wird involviert sein? Was sollen wir machen?

7.3 Modul 6: Bibliographie

Die Partnerorganisation hat keine Quellen für die Entwicklung des Moduls bereitgestellt/verwendet.

8. Kursprüfung

Die Kursprüfung umfasst drei Teile: Bewertung von Kenntnissen, Fertigkeiten und Kompetenzen. Die Teilnehmerin/Der Teilnehmer kann 30 Punkte pro Teil und insgesamt 90 Punkte erreichen. In jedem der drei Teile muss die Teilnehmerin/der Teilnehmer mindestens 80 % der Gesamtpunktzahl von 30 Punkten erreichen, um die Kursprüfung zu bestehen.

8.1 Überprüfung der Kenntnisse

Der folgende Fragebogen kann als Bleistiftversion oder in Form eines Interviews implementiert werden. In jedem Fall müssen zusätzlich zu den Prüfungsergebnissen auch die Namen der Teilnehmerin/des Teilnehmers und der Prüferin/des Prüfers sowie Datum, Uhrzeit und Ort der Prüfung aufgezeichnet werden.

Nr.	Frage	Richtige Antwort	Punkte
1	Inhalte auf Social-Media-Plattformen, die von jungen Leuten bevorzugt werden, sind in der Regel...		
	visuell, farbenfroh, ohne Text und anonym.	<input type="checkbox"/>	
	<i>visuell, akustisch, interaktiv und stimulierend.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	akustisch, laut, grafisch und zeitaufwändig.	<input type="checkbox"/>	
2	Richtig oder falsch: Pädagoginnen/Pädagogen, die mit Jugendlichen arbeiten, müssen sich um "Einheitlichkeit" bemühen.		
	Richtig. <i>Falsch.</i>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	1
3	Die Einbindung sozialer Medien in das Lernen ermöglicht den Pädagoginnen/Pädagogen...		
	nur das Teilen von Lerninhalten mit den Jugendlichen.	<input type="checkbox"/>	
	nur, der Gruppe Aufgaben zu geben.	<input type="checkbox"/>	
	nur, Feedback von den Auszubildenden zu den Materialien zu erhalten.	<input type="checkbox"/>	
	<i>alle oben genannten.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
4	Die PROMOVET-Forschungsstudie ergab, dass die folgenden Kommunikationskanäle am häufigsten von Jugendlichen verwendet werden:		
	<i>WhatsApp, Facebook, Instagram und Snapchat.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Facebook, Twitter, Gmail und Tumblr.	<input type="checkbox"/>	
	Snapchat, Telegram, Pinterest und Instagram.	<input type="checkbox"/>	
	Viber, Email, Moodle und Google.	<input type="checkbox"/>	

5	In PROMOVET schlagen wir eine innovative Zusammenarbeit mit den Auszubildenden vor, die wir folgendermaßen benannt haben:		
	Vernetzungsansatz.	<input type="checkbox"/>	
	Teamwork-Ansatz.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Inklusiver Ansatz.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Peer-geführter Ansatz.	<input type="checkbox"/>	
6	Was bedeutet Cybermobbing?		
	Mit Kindern in Kontakt treten, um Fotos zu bekommen.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Mobbing über das Internet.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Eine Art von Flirten.	<input type="checkbox"/>	
	Eine Person ausspähen.	<input type="checkbox"/>	
7	Was bedeutet "Cyber-Grooming"?		
	Andere Menschen schlagen.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Vertrauen von Kindern gewinnen, um sie sexuell zu missbrauchen.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Sich über andere Leute lustig machen.	<input type="checkbox"/>	
	Andere stalken.	<input type="checkbox"/>	
8	Was bedeutet "Happy Slapping"?		
	Aktfotos verschicken.	<input type="checkbox"/>	
	Andere stalken.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Andere filmen, die sich gegenseitig schlagen.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Das Vertrauen junger Menschen gewinnen.	<input type="checkbox"/>	
9	Was bedeutet "Sexting"?		
	<i>Eigene Nacktfotos über digitale Medien versenden.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Mit jungen Menschen in Kontakt treten.	<input type="checkbox"/>	
	Andere schikanieren.	<input type="checkbox"/>	
	Andere bedrohen.	<input type="checkbox"/>	
10	Was bedeutet "Cyber-Stalking"?		
	Sich über andere lustig machen.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Andere ausspähen.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Andere filmen, die sich gegenseitig schlagen.	<input type="checkbox"/>	
	Versuchen, Nacktfotos von Teenagern zu bekommen.	<input type="checkbox"/>	
11	Was ist die erste Phase in der Unterrichtsplanung?		
	Ein Buch öffnen.	<input type="checkbox"/>	
	Ein Video ansehen.	<input type="checkbox"/>	

	Bewertungskriterien definieren.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Das Thema definieren.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
12	Im traditionellen Unterricht wird das Gespräch...		
	<i>nur von der Lehrkraft gesteuert.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	nur von den Auszubildenden gesteuert.	<input type="checkbox"/>	
	nur von der Direktorin/dem Direktor gesteuert.	<input type="checkbox"/>	
	Alle oben genannten.	<input type="checkbox"/>	
13	Welche Lernstile sollten im Unterricht berücksichtigt werden?		
	Visuell (räumlich).	<input type="checkbox"/>	
	Verbal (sprachlich).	<input type="checkbox"/>	
	Sozial (zwischenmenschlich).	<input type="checkbox"/>	
	<i>Alle von ihnen.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
14	Was beschreibt traditionelle Unterrichtsplanung?		
	E-Unterricht.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Unterricht mit Vortrag.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	SchülerInnenzentrierter Unterricht.	<input type="checkbox"/>	
	Alle von ihnen.	<input type="checkbox"/>	
15	Wie soll eine Aufgabe sein?		
	Hauptsächlich sinnvoll.	<input type="checkbox"/>	
	Hauptsächlich herausfordernd.	<input type="checkbox"/>	
	Hauptsächlich erreichbar.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Alle von ihnen.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
16	Welcher dieser für den Unterricht wichtigen Aspekte darf NICHT über WhatsApp besprochen werden?		
	Austausch von fachlichen Informationen und Fakten.	<input type="checkbox"/>	
	Austausch von Lerntipps; Lernberatung.	<input type="checkbox"/>	
	Austausch von Fotos, die zur Durchführung eines Projekts aufgenommen wurden.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Austausch persönlicher Informationen und Daten.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
17	Welche der folgenden Aussagen gilt für geheime und geschlossene Facebook-Gruppen?		
	Die Diskussion ist nur für Mitglieder der Gruppen sichtbar.	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Personen können die Erlaubnis beantragen, den Gruppen beizutreten.	<input type="checkbox"/>	
	Leute können die Gruppen mithilfe der Suchfunktion finden.	<input type="checkbox"/>	
	In den Gruppen etwas zu finden und zu diskutieren, ist einfach.	<input type="checkbox"/>	

18	Welche der folgenden Aussagen bezüglich der Verwendung von Instagram ist NICHT korrekt?		
	Man kann Fotos freigeben und für den visuellen Unterricht einsetzen.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Auszubildende können neben dem persönlichen kein anderes Konto erstellen.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Bestimmte Hashtags erleichtern das Auffinden von Fotos zu Themen.	<input type="checkbox"/>	
	Es ist zwingend erforderlich, bei der Verwendung von Instagram ein Konto zu erstellen.	<input type="checkbox"/>	
19	Welche Aussage zur Verwendung von YouTube und Videos ist richtig?		
	Alle auf YouTube hochgeladenen Videos sind öffentlich.	<input type="checkbox"/>	
	Videos von YouTube können immer zum Unterrichten verwendet werden.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Man kann sich dem Google-Konto bei YouTube anmelden.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Um ein eigenes Video hochladen zu können, muss es zuerst freigegeben werden.	<input type="checkbox"/>	
20	Welches ist KEIN Merkmal von SnapChat?		
	SnapChat-Nachrichten zerstören sich selbst.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Freigegebene Fotos oder Videos können nicht von anderen Benutzerinnen/Benutzern gespeichert werden.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Es gibt eine Kartenansicht in SnapChat.	<input type="checkbox"/>	
	Man kann die eigenen Nachrichten öffentlich oder für ausgewählte Benutzerinnen/Benutzer freigeben.	<input type="checkbox"/>	
21	Wie viele Arten von Evaluierung kennen wir?		
	9.	<input type="checkbox"/>	
	1.	<input type="checkbox"/>	
	3.	<input type="checkbox"/>	
	5.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
22	Die vorläufige Evaluierung basiert normalerweise auf...		
	schriftlichen Fragen.	<input type="checkbox"/>	
	offenen schriftlichen Fragen.	<input type="checkbox"/>	
	formaler Beobachtung.	<input type="checkbox"/>	
	<i>mündlichen Fragen und informeller Beobachtung.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
23	Was ist die Definition von "interner Evaluierung"?		
	<i>Es handelt sich um einen Qualitätsüberprüfungsprozess.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Es handelt sich um einen Quantitätsüberprüfungsprozess.	<input type="checkbox"/>	
	Es handelt sich um einen generischen Überprüfungsprozess.	<input type="checkbox"/>	
	Es handelt sich um ein externes Expertenverfahren.	<input type="checkbox"/>	

24	Was sind die Hauptfragen für den Beginn eines Evaluierungsprozesses?		
	<i>Welche sind das? Warum brauchen wir sie? Wann benutzen wir sie?</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Wer sie sind? Was brauchen wir? Warum benutzen wir sie?	<input type="checkbox"/>	
	Welche sind das? Was brauchen wir? Warum wollen wir sie?	<input type="checkbox"/>	
	Warum sind Sie interessiert? Wann benutzen wir sie?	<input type="checkbox"/>	
25	Was ist eine summative Evaluierung?		
	Evaluierung zu Beginn einer Aktivität.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Evaluierung beim Abschluss einer Aktivität.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Evaluierung während einer Aktivität.	<input type="checkbox"/>	
	Evaluierung vor/nach der Aktivität.	<input type="checkbox"/>	
26	Was ist die beste Möglichkeit, um zu verstehen, was ein Web-Tool leisten kann?		
	Intuition.	<input type="checkbox"/>	
	Online-Suche.	<input type="checkbox"/>	
	Persönliche Erfahrung.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Kollaborative Arbeitserfahrung.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
27	Wie kann man am besten nach einem relevanten Web-Tool suchen?		
	<i>Suchfunktion im PROMOVET-Web-Kompendium.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Tools nacheinander im PROMOVET-Web-Kompendium durchgehen.	<input type="checkbox"/>	
	Auswahl aus persönlichen Erfahrungen.	<input type="checkbox"/>	
28	Welcher der folgenden Punkte ist für Lehrkräfte bei der Registrierung am wichtigsten?		
	Benutzername.	<input type="checkbox"/>	
	Passwort.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Datenschutzerklärung.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
29	Wählen Sie die richtige Antwort: Als Lehrkraft sollte ich...		
	verlangen, dass die Auszubildenden das Web-Tool privat und in ihrer Freizeit kennenlernen.	<input type="checkbox"/>	
	<i>mit den Funktionen des Tools vertraut sein und es mit den Auszubildenden im Unterricht üben.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
30	Was stellt die Nachhaltigkeit des PROMOVET-Web-Kompendiums sicher?		
	Regelmäßige Nutzung der Plattform.	<input type="checkbox"/>	
	Aktualisierung der Plattform durch Hinzufügen neuer Tools.	<input type="checkbox"/>	
	Alle oben genannten.	<input checked="" type="checkbox"/>	1

Gesamtpunktzahl° 30

° Die Teilnehmerin/Der Teilnehmer muss in diesem Teil der Bewertung mindestens 24 Punkte (80 %) erzielen, um die Gesamtprüfung zu bestehen.

8.2 Überprüfung der Fertigkeiten

Die folgenden Fragen können von den Teilnehmerinnen/Teilnehmern schriftlich oder in Form eines Gesprächs beantwortet werden. In jedem Fall müssen zusätzlich zu den Prüfungsergebnissen auch die Namen der Teilnehmerin/des Teilnehmers und der Prüferin/des Prüfers sowie Datum, Uhrzeit und Ort der Prüfung aufgezeichnet werden.

Nr.	Frage und Anmerkungen der Prüferin/des Prüfers	Punkte von	Punkten insgesamt
1	Was sind aus Ihrer Sicht die wichtigsten Ergebnisse des PROMOVET-Forschungsberichts und wie können Sie sie zu Ihrer täglichen Arbeit als Lehrkraft in der Berufsbildung in Beziehung setzen?		5
2	Erklären Sie kurz, wie Sie reagieren würden, wenn eine/einer Ihrer Auszubildenden von Cybermobbing betroffen wäre: John erhält eine anonyme E-Mail mit einem Screenshot einer Social-Media-Plattform, auf der ein Foto von ihm mit mehreren abwertenden Kommentaren von Personen, die er kennt, und Personen, die er nicht kennt, zu sehen ist.		5
3	Erklären Sie kurz, was Sie tun würden, wenn Sie ein interessantes Kommunikationstool finden und das Tool in das PROMOVET-Web-Kompendium aufnehmen möchten.		5
4	Sie müssen jungen Auszubildenden in Ihrem Unterricht technische Vokabeln beibringen und Sie bereiten Ihre Unterrichtspläne für die nächste Woche vor. Nennen Sie bitte die Vor- und Nachteile von traditionellen Unterrichtsplänen im Vergleich zu "e-Unterrichtsplänen" und beschreiben Sie kurz Ihre Lösung für den Sprachunterricht in der beruflichen Bildung.		5

- 5 Sie möchten eine "coole" Lehrkraft sein und beschließen, zwei Social-Media-Tools in Ihren Unterricht/Ihre Ausbildung aufzunehmen. Wählen Sie zwei "coole" Tools und erklären Sie, warum Sie sie ausgewählt haben.

5

- 6 Sie haben sich entschieden, SnapChat für das nächste Thema (denken Sie bitte an eines) in Ihrer Gruppe/Klasse zu verwenden. Sie möchten den Erfolg des Einsatzes von SnapChat evaluieren. Wie würden Sie das machen? (Erklären Sie kurz.)

5

Gesamtpunktzahl*

30

* Die Teilnehmerin/Der Teilnehmer muss in diesem Teil der Bewertung mindestens 24 Punkte (80 %) erzielen, um die Gesamtprüfung zu bestehen.

8.3 Überprüfung der Kompetenzen

Die folgende Fallstudie und die Fragen sollten von den Teilnehmerinnen/Teilnehmern schriftlich beantwortet werden. Zusätzlich zu den Prüfungsergebnissen müssen auch die Namen der Teilnehmerin/des Teilnehmers und der Prüferin/des Prüfers sowie Datum, Uhrzeit und Ort der Prüfung aufgezeichnet werden.

Der perfekte Lehrer/Trainer

Einer Ihrer Kollegen in der beruflichen Aus- und Weiterbildung möchte ein „cooler“ Lehrer/Trainer sein und hat sich entschieden, *Google Allo* in seinen Unterricht einzubauen. Seine Kolleginnen und Kollegen sagen ihm, er solle zuerst ein Brainstorming durchführen und dabei über die derzeitige Unterrichtspraxis reflektieren. Sie schlagen auch vor, die Auszubildenden nach ihren Ideen für den Einsatz von IT-Tools im Unterricht zu fragen. Aber der Lehrer/Trainer lehnt ab. Er sagt, es sei sein Unterricht und er wisse am besten, was zu tun sei. Der Lehrer hält es auch für Zeitverschwendung, die rechtlichen Aspekte des Einsatzes des Tools und die Bedingungen zur Registrierung bei *Google Allo* zu überprüfen.

Hmmm... Die Herangehensweise unseres Lehrers/trainers scheint ein wenig problematisch zu sein, insbesondere wenn Sie an das denken, was Sie im PROMOVET-Kurs gelernt haben. Bitte erläutern Sie (min. 2 Seiten - Schreibmaschine) Folgendes:

- Was sind die Grundfehler des Lehrers? Und warum?

- Wie würden Sie in einer ähnlichen Situation vorgehen? (Bitte beschreiben Sie ausführlich und berücksichtigen Sie dabei auch die Punkte Unterrichtspraxis, Cyber-Sicherheit, PROMOVET-Web-Kompodium, Unterrichtsplanung, gängige Tools und Bewertungsprozesse.)

	Punkte von	Punkten insgesamt
Gesamtpunktzahl°		30

° Die Teilnehmerin/Der Teilnehmer muss in diesem Teil der Bewertung mindestens 24 Punkte (80 %) erzielen, um die Gesamtprüfung zu bestehen.

KOORDINATOR

Jugend am Werk Steiermark GmbH

Graz (Österreich)

robert.schuen@jaw.or.at

PARTNER

Meath Partnership

Kells (Irland)

info@meathpartnership.ie

LÄNSIRANNIKON KOULUTUS OY WINNOVA

Pori (Finnland)

jonna.malmivuori@winnova.fi

E.N.T.E.R. GmbH

Graz (Österreich)

office@enter-network.eu

A.R.E.S. scrl

Campobasso (Italien)

p.pletrangelo@ares.cb.it

CARDET

Lefkosia (Zypern)

theocharis.michail@cardet.org

FUNDACION DOCETE OMNES

La Zubia (Spanien)

andrew.barry@doceteomnes.com