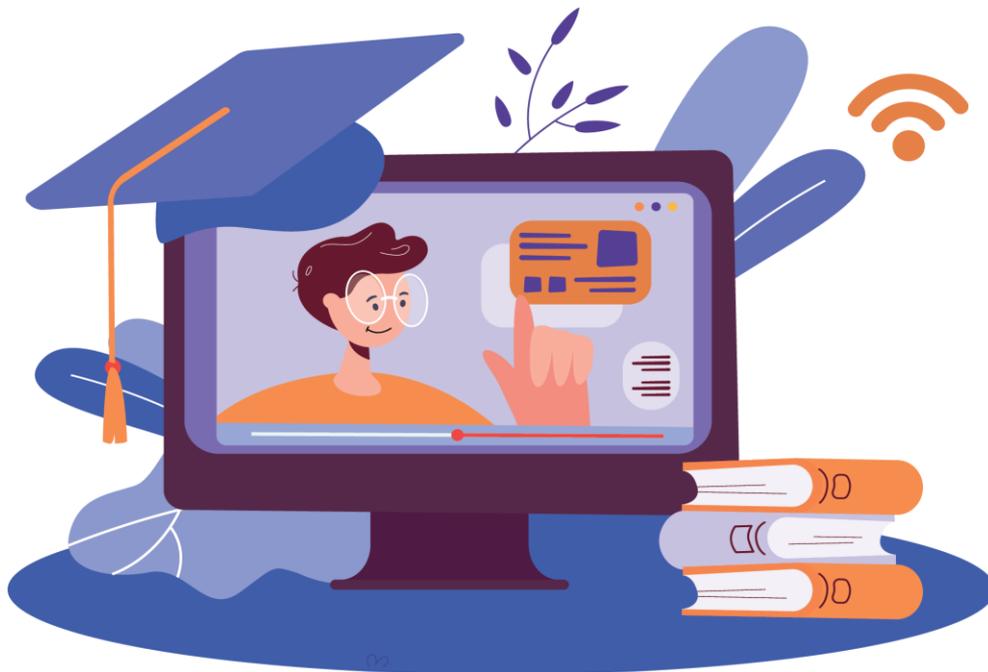




GROOVE

R3: Fortbildungsprogramm zur digitalen Transformation für Berufsbildungsanbieter und Trainer:innen



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Projektnummer: 2021-1-CY01-KA220-VET-000033254

Diese Arbeit wird unter der Verantwortung des GROOVE-Projektkonsortiums veröffentlicht. Die hier vertretenen Meinungen und Argumente spiegeln nicht unbedingt die offiziellen Ansichten der Europäischen Kommission wider.



Dieses Dokument ist lizenziert unter CC BY-NC-SA 4.0. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie bitte: [Creative Commons - Namensnennung-NichtKommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International - CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Diese Lizenz verlangt, dass die Weiterverwender den Urheber nennen. Sie erlaubt den Weiterverwendern, das Material zu verbreiten, zu vermischen, zu adaptieren und darauf aufzubauen, und zwar in jedem Medium oder Format und nur für nicht-kommerzielle Zwecke. Wenn andere das Material verändern oder anpassen, müssen sie das veränderte Material unter den gleichen Bedingungen lizenzieren.

- BY: Die Urheberin oder der Urheber muss genannt werden.
- NC: Nur die nicht-kommerzielle Nutzung Ihrer Arbeit ist erlaubt. Nicht-kommerziell bedeutet, dass es nicht in erster Linie auf einen kommerziellen Vorteil oder eine finanzielle Entschädigung abzielt oder darauf ausgerichtet ist.
- SA: Die Anpassungen müssen unter den gleichen Bedingungen geteilt werden.

Inhaltsverzeichnis

Inhalt

Einführung	4
Leitlinien für Trainer:innen	5
Allgemeine Leitlinien	5
Wichtige Informationen	6
Wichtige Punkte zu beachten	6
Einheiten und Module	7
Struktur der Lektionen	7
Bewertung	8
Dauer	8
Ausstattung	8
Materialien	8
Der IMPACT+ Rahmen	3
Anhang I	4

Einführung

Dieses Dokument stellt das **GROOVE Fortbildungsprogramm zur digitalen Transformation für Berufsbildungsanbieter und Trainer:innen** dar. Auf der Grundlage des vorliegenden Schulungsprogramms haben die GROOVE-Partner eine Schulung für Berufsbildungsanbieter und Trainer:innen durchgeführt, um ihre Kapazitäten für die Gestaltung von Aktionsplänen für die digitale Transformation und von Bildungsprogrammen zur Förderung der digitalen Kompetenzen der Lernenden auszubauen. Das Training wird sowohl den Inhalt des GROOVE-Toolkits als auch den E-Learning-Bereich umfassend nutzen.

Das GROOVE Fortbildungsprogramm zur digitalen Transformation für Berufsbildungsanbietern/Trainer:innen dient als Leitfaden, der auf dem IMPACT+ Assessment Toolkit ([Link](#)) basiert. Es umfasst die Lernergebnisse, die Leitlinien für Trainer:innen (Anweisungen, Unterrichtspläne, Präsentationen, weitere Lernmaterialien und Vorlagen in englischer Sprache). Die Folgenabschätzung und der Evaluierungsplan sind in einem anderen Dokument enthalten. Berichtsvorlagen in englischer Sprache sind in Anhang I zu finden. Zusätzlich zu diesem Trainingspaket gibt es Schulungsmaterial, Präsentationen und Unterrichtspläne, die von der GROOVE-Partnerschaft als Open Source kostenlos heruntergeladen werden können. Das gesamte Material kann zur Entwicklung und Strukturierung Ihrer eigenen Schulungen zu den Themen verwendet werden, die für Ihr Zielpublikum von Interesse sind.

Leitlinien für Trainer:innen

In R3 boten die GROOVE-Partner Berufsbildungsanbietern/Trainer:innen eine Schulung an, die den Inhalt des GROOVE-Toolkits und den vorgeschlagenen E-Learning-Bereich umfassend nutzte. Dieses Training baute die Kapazitäten der Berufsbildungsanbieter/Trainer:innen bei der Gestaltung ganzheitlicher Bildungsprogramme auf, die die digitalen Fähigkeiten der Lernenden fördern. Ziel der Schulung war es, dass sich die Teilnehmer:innen danach sicherer bei der Arbeit im digitalen Umfeld fühlen. Dies wird sich auf die Zukunft auswirken und positive Auswirkungen auf das Berufsbildungsangebot insgesamt haben. Die vorliegenden Leitlinien können von allen Personen genutzt werden, die an der Durchführung von Trainingskursen interessiert sind.

Allgemeine Leitlinien

Im Folgenden finden Sie einige allgemeine Leitlinien und bewährte Verfahren, die Sie bei der Entwicklung von Inhalten am besten befolgen sollten, um die Qualität der Ergebnisse zu maximieren:

Mehrwert. Um den Wert zu erhöhen, müssen Sie sich vorstellen, dass Sie ein Berufsbildungsanbieter sind, der an der Digitalisierung des Berufsbildungssektors interessiert ist. Was würden Sie gerne in der Ausbildung sehen? Welches übertragbare Wissen würden Sie gerne während der Schulung erwerben? Konzentrieren Sie sich auf die praktischen Aspekte und stellen Sie Links zur Verfügung, um jeden Aspekt, den Sie in den Inhalt aufnehmen, zu vertiefen.

Beispiel: In Abschnitt *E: Strategieentwicklung*, könnten Sie in einem Quiz auf die Bedeutung von Mission/Vision hinweisen. Die Organisation des Berufsbildungsanbieters hat vielleicht keine explizit formulierte Mission/Vision. Wenn dies der Fall ist, wäre es hilfreich, einige Links zur Verfügung zu stellen, um ihnen zu helfen, mehr Wissen über die Bedeutung von Mission/Vision zu sammeln.

Beispiel:

- Warum Sie eine Mission/Vision brauchen ([HIER](#))
- Erstellen Sie eine Mission/Vision entsprechend Ihrem Plan zur digitalen Transformation ([HIER](#))
- Aktualisieren Sie bestehende Missionen/Visionen in Übereinstimmung mit Ihrem Plan zur digitalen Transformation ([HIER](#))
- Überprüfen Sie den Fortschritt ([HIER](#))

Konzentrieren Sie sich auf Ihren Abschnitt. Bevor Sie mit dem Schreiben beginnen, sollten Sie unbedingt die endgültige Fassung Ihres Abschnitts durchlesen. Versuchen Sie, Informationen zu sammeln und zu kategorisieren, um sich ein Bild von der Struktur Ihres Inhalts und den wichtigen Informationen zu machen, die in das Training aufgenommen werden müssen.

Verwenden Sie eine klare, einfache, direkte und verständliche Sprache. Es ist auch wichtig, die Dinge nicht zu verkomplizieren und es unseren Lernenden leicht zu machen, den Inhalt zu verstehen. Berufsbildungsanbieter verstehen die einfache Sprache der Praktiker:innen und nicht theoretische Rahmenwerke und Forschungsdetails. Versuchen Sie, direkt auf den Punkt zu kommen.

Fügen Sie Grafiken und Bilder ein. Versuchen Sie, relevante Bilder und Grafiken einzubinden, um das, was Sie sagen wollen, besser zu erklären. Dies ist eine gute Möglichkeit, das Training interessanter und ansprechender zu gestalten!

Aktivitäten einbeziehen. Das Training sollte Aktivitäten beinhalten und nicht nur eine einfache Präsentation des Materials. Wir alle müssen darüber nachdenken, interaktive Aktivitäten während der Trainings durchzuführen.

Wichtige Informationen

Phase A:

- Workshops in Präsenz (Dauer: 4 Stunden)
- Online-Beteiligung über den Online-Lernraum (Dauer: 12 Stunden)
- Persönliche Workshops, Präsentation von guten Beispielen und Gruppenarbeit (Dauer: 4 Stunden)

In der letzten Sitzung der Implementierungsphase werden die Trainer:innen angewiesen, in Gruppen von 4-5 Personen zu recherchieren, einen Aktionsplan auszuarbeiten und zu präsentieren, wie das GROOVE-Material in der Praxis mit Lernenden integriert werden kann.

Phase B:

Mindestens **zwei Berufsbildungsanbietern/Trainer:innen** pro Land führten mit Unterstützung der GROOVE Partner nationale Implementierungen des GROOVE Trainingspakets und der gamifizierten – also spieltypische Elemente und Vorgänge werden angewandt – Ressourcen aus dem Open Learning Space durch und beteiligten mindestens 200 Lernende in der beruflichen Aus- und Weiterbildung.

Wichtige Punkte

Der Kurs, der Berufsbildungsanbietern und Trainer:innen angeboten wird, hat klar definierte Lernergebnisse und wird im Format der **Microcredentials** (*Nachweise über Lernergebnisse, die Lernende im Rahmen einer weniger umfangreichen Lerneinheit erzielt haben*¹) angeboten, die einfach zu speichern und im **Europass** mit seiner digitalen Zeugnisinfrastruktur hinzugefügt werden können.

Digitale Credentials (Bescheinigungen) sind elektronisch versiegelte digitale Aufzeichnungen, die einer Person ausgehändigt werden, um das absolvierte Lernen zu bescheinigen. Sie können für formale Bildung, Trainings, Online-Kurse, Freiwilligenarbeit und mehr vergeben werden. Jeder Bildungsanbieter in Europa kann Bescheinigungen kostenlos ausstellen und sie mit seinem elektronischen Siegel sichern. Die Bescheinigungen können per E-Mail an die Lernenden geschickt oder direkt in ihrem [Europass-Profil](#) hinterlegt werden.

¹ <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/HS-Uni/Europ%C3%A4ischer-Hochschulraum/Die-Themen-des-Europ%C3%A4ischen-Hochschulraums/Microcred.html#:~:text=%E2%80%9EMicrocredentials%20sind%20Nachweise%20C3%BCber%20di,e,weniger%20umfangreichen%20Lerneinheit%20erzielt%20hat.>

- Während der Implementierungssitzungen werden die verantwortlichen Partner/Trainer:innen die Sitzungen, die Präsentationen, Handouts, Gruppenarbeit und Online-Engagement umfassen, moderieren und durchführen. Berufsbildungsanbieter/Lehrkräfte werden auch darin geschult, die neue Europass-Plattform zu nutzen, um die Beschäftigungsfähigkeit der Lernenden in der beruflichen Aus- und Weiterbildung zu verbessern.
- Link: <https://europa.eu/europass/digital-credentials/issuer/#/home>
- Am Ende jeder nationalen Implementierungsveranstaltung werden die verantwortlichen Partner Bewertungsfragebögen zur Datenerfassung ausgeben, um die Organisation, den Inhalt, den Moderator, die Effizienz des Trainings und die verwendeten Tools zu bewerten.

Microcredentials im Rahmen von GROOVE

- **Titel der Bescheinigung:** Fortbildungsprogramm zur digitalen Transformation für Berufsbildungsanbieter/Trainer:innen
- **Verleihende Stelle:** CARDET
- **Gültig:** 1 Jahr ab Fertigstellung
- **Art der Berechtigung:** Allgemein
- **Behauptungen:** Errungenschaften: 7 ECDI wurde für jede Einheit erstellt

Lektionen und Module

Module 1: Developing the organisation's Digital Strategy	Module 2: Enhancing the Digital Capacity of VET Trainers	Module 3: Empowering Learners' Digital Competence
<ul style="list-style-type: none"> - Unit 1: Digital Strategy groundwork - Unit 2: Vision and Strategic objectives for digital transformation - Unit 3: Digital Action Plan 	<ul style="list-style-type: none"> - Unit 1: Professional Engagement using technologies - Unit 2: Digital Continuous Professional Development 	<ul style="list-style-type: none"> - Unit 1: Learners' critical digital skills - Unit 2: Assessment and recognition of learning

Struktur der Lektionen

Das Fortbildungsprogramm zur digitalen Transformation für Berufsbildungsanbieter/Trainer:innen besteht aus 3 Modulen und 7 Lektionen. Diese Struktur kann auch verwendet werden, um neue Einheiten mit benutzerdefinierten Inhalten zu erstellen. Die Struktur der Einheiten ist folgende:

1. Kurze Erläuterung des Abschnitts

Überblick, Zweck des Abschnitts, Lernergebnisse und Nutzen, Inhaltsverzeichnis.

2. Hintergrundinformationen

Dies ist der theoretische Teil des Trainingsteils, der alle grundlegenden Hintergrundinformationen enthält. Der Gesamthalt konzentriert sich jedoch auf die Aktivitäten, um ein praxisorientiertes Training zu entwickeln.

3. Aktivitäten

Eine Aktivität könnte sich zum Beispiel darauf konzentrieren, eine Diskussion mit den Teilnehmer:innen anzuregen, die gebeten werden, einige Arbeitserfahrungen im Zusammenhang mit dem Abschnitt zu teilen. Eine andere Aktivität könnte die vorhandenen Kenntnisse/Fähigkeiten oder Wissenslücken und -bedürfnisse der Teilnehmer:innen bewerten. Außerdem könnte eine Aktivität die Verwendung einer Plattform (z. B. einer Online-Lernplattform), eines Tools (z. B. [des Selfie-Tools](#)) oder einer Website, die den Lernenden helfen kann, veranschaulichen.

4. Quizzes

Multiple-Choice-Quizzes, das praktische Wissen für die Berufsbildungstrainer:innen zu den wichtigsten Punkten des Abschnitts enthält, einschließlich Links mit weiteren Informationen und hilfreichen Vorschlägen.

5. Zusätzliche Ressourcen

Hilfreiche Videos, Übungen, Artikel, wichtige Richtlinien und Grundsätze, Handbücher, Fallbeispiele usw.

6. Referenzen

Referenzen

Bewertung

Nach dem Training hat jeder Partner einen Bewertungsfragebogen an die Teilnehmer:innen ausgegeben, um ein Feedback zu erhalten und festzustellen, ob wir die Anforderungen der Teilnehmer erfüllt haben. Weitere Einzelheiten zur Bewertung finden Sie hier:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/19weixikT2QrgDZ6QB7AjdPpzAESRPRJJ>

Das Bewertungsformular ist in Anhang I zu finden.

Dauer

Jeder Abschnitt hat eine Dauer von etwa 1 Stunde und 15 Minuten. Insgesamt sollten alle Sitzungen zusammen eine Dauer von 8 Stunden haben.

Ausstattung

Bitte informieren Sie sich in den einzelnen Lektionen über die empfohlene Ausstattung.

Materialien



Dieses Trainingspaket wird von Schulungsmaterial, Präsentationen und Unterrichtsplänen begleitet, die von der GROOVE-Partnerschaft kostenlos als Open Source heruntergeladen werden können. Das gesamte Material kann für die Entwicklung und Strukturierung Ihrer eigenen Trainings zum Thema Ihres Publikumsinteresses verwendet werden.

Informationen zum Unterrichtsplan

Modul 1: Entwicklung der digitalen Strategie der Organisation

Lektion 1: Grundlagen der digitalen Strategie

Zielgruppe/Gruppe: Berufsbildungstrainer:innen

Dauer: 90 Minuten

LERNERGEBNISSE

Wie führt man die Hintergrundrecherche durch, bevor man die digitale Strategie für Berufsbildungstrainer:innen entwirft?

EINFÜHRUNG

Themen:

- SWOT-ANALYSE
- Kartierung von Interessengruppen
- Änderungsmanagement

Lernergebnis: Nach Abschluss dieser Lektion sind die Teilnehmer:innen in der Lage, eine SWOT- und Zielgruppenanalyse in Bezug auf die digitale Strategie durchzuführen, ein Stakeholder-Mapping zu erstellen und ein Bewusstsein für das Veränderungsmanagement in Berufsbildungsorganisationen zu entwickeln.

Zweck: Der Zweck dieser Lektion ist es, Berufsbildungsanbieter, Trainer:innen und Pädagog:innen mit den Fähigkeiten auszustatten, Daten effektiv zu analysieren und zu nutzen, um wirkungsvolle datengestützte Entscheidungen zu treffen und einen Entwurf für eine digitale Strategie für Berufsbildungsausbilder in ihren Berufsbildungszentren zu entwickeln.

Nützlichkeit und Wert: Die Lektion bietet praktische Beispiele und Strategien, die an verschiedene Berufsbildungsorganisationen und -kontexte angepasst werden können, und vermittelt den Teilnehmern ein umfassendes Verständnis dafür, wie eine Untersuchung durchgeführt werden kann, bevor die digitale Strategie für die Berufsbildungszentren entworfen wird.

Aufbau und Überblick:

I. SWOT-Analyse (30 Minuten)

Durchführung einer Bewertung der Stärken und Schwächen des Einsatzes von Technologien für das Lernen in den Klassenzimmern für Berufsbildungstrainer:innen.

Bereitstellung einer SWOT-Vorlage und einiger Fragen, um sich auf die richtige Bewertung zu konzentrieren.

II. Kartierung der Interessengruppen (30 Minuten)

Bedeutung der Abbildung von Interessengruppen für den Hintergrund einer digitalen Strategie

Wie man Interessengruppen mithilfe einer Vorlage identifiziert und zuordnet.

III. Veränderungsmanagement (30 Minuten)
Einführung in das Veränderungsmanagement
Bewährte Praktiken des Veränderungsmanagement.

LEHRMETHODEN

- Lernen durch Handeln
- Projektbasiertes Lernen
- Aktive Lernstrategien
- Gemischtes Lernen
- Peer-Lernen
- Praxisnahes Lernen
- Gemeinschaftliches Lernen

MATERIALIEN, GERÄTE UND TOOLS

Materialien, Geräte oder Tools, die für diese Lektion benötigt werden:

1. Materialien, Geräte oder Tools, die für diese Lektion benötigt werden:

Computer oder Geräte mit Internetzugang für alle Teilnehmer:innen: Um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer:innen mit den digitalen Tools und Ressourcen arbeiten können, die in der Lektion besprochen werden, ist es wichtig, dass alle Teilnehmer:innen Zugang zu einem Computer oder Gerät mit einer stabilen Internetverbindung hat.

2. Projektor und Leinwand für die Anzeige von Folien: Ein Projektor und eine Leinwand werden verwendet, um die Folien der Lektion zu zeigen, die Definitionen, Beispiele und Strategien für die Durchführung von Recherchen zum Entwurf einer digitalen Strategie enthalten. So können die Teilnehmer:innen der Lektion folgen und die besprochenen Konzepte besser verstehen.

3. Tafel oder Flipchart zum Festhalten der wichtigsten Punkte: Der:die Kursleiter:in verwendet eine Tafel oder ein Flipchart, um die wichtigsten Punkte, Ideen und Strategien, die während der Lektion besprochen werden, aufzuschreiben. Dies hilft den Teilnehmer:innen, den Überblick über die wichtigsten Ideen zu behalten und dient als Referenz bei Gruppendiskussionen oder Aktivitäten.

4. Handouts mit Beispielen für Recherchertools und Ressourcen zur Unterstützung der Lektion. Die Teilnehmer erhalten Handouts mit Beispielen für Analysetools und Ressourcen, die für die Durchführung der digitalen Strategie verwendet werden können. Diese Handouts dienen als Referenz für die Teilnehmer:innen, wenn sie an der Umsetzung dieser digitalen Strategie in ihren eigenen Berufsbildungsorganisationen arbeiten.

Modul 1: Entwicklung der digitalen Strategie des Unternehmens

Lektion 2: Vision und strategische Ziele für die digitale Transformation

Ziel/Gruppe: Berufsbildungsanbieter/
Trainer:innen

Dauer: 60 Minuten

LERNERGEBNISSE

Wie Sie eine klare Vision und strategische Ziele für die digitale Transformation Ihrer Berufsbildungsorganisation festlegen

EINFÜHRUNG

Themen:

1. Digitale Transformation: Was ist das?
2. Was ist der Unterschied zwischen Vision, Mission und Werten?
3. SMARTe digitale Ziele

Ziel: Das Personal des Berufsbildungssektors mit den Konzepten der digitalen Transformation vertraut zu machen und die Einführung entsprechender Strategien und Praktiken zu fördern.

Nützlichkeit und Wert: Erhaltung der Wettbewerbsfähigkeit, Bereicherung der Lernerfahrung, Förderung der digitalen Kompetenz und des Bewusstseins für die digitale Kompetenz.

Struktur und Überblick über die Lektionen: 3 Lektionen, wobei Hintergrundinformationen und Aktivitäten miteinander verknüpft sind.

NOTIZEN

- *Berücksichtigen Sie die Lernbedürfnisse der Lernenden und passen Sie das*

Trainingsprogramm an ihre spezifischen Bedürfnisse an.

- *Sicherstellen, dass die Schulungsinhalte die relevanten digitalen Tools und EU-Richtlinien in Bezug auf die Bewertung und Anerkennung von Lernergebnissen abdecken, und Bereitstellung geeigneter Schulungsmaterialien.*
- *Bewertung der Wirksamkeit des Trainingsprogramms und laufende Unterstützung der Schulungsteilnehmer:innen unter Berücksichtigung rechtlicher und ethischer Erwägungen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Werkzeuge und EU-Richtlinien.*

LEHRMETHODEN

- Lernen durch Handeln
- Projektbasiertes Lernen
- Aktive Lernstrategien
- Gemischtes Lernen
- Peer-Lernen
- Praxisnahes Lernen
- Gemeinschaftliches Lernen

MATERIALIEN, GERÄTE UND TOOLS

Materialien, Geräte oder Werkzeuge, die für diese Lektion benötigt werden:

1. Projektor und Computer für Trainer:innen
 2. Laptops oder Computer mit Internetzugang (oder Mobiltelefone) für die Teilnehmer:innen.
 3. Flipchart und Post-it-Zettel (alternativ)
 4. Online-Quiz-App (z. B. mentimeter) für Live-Antworten der Teilnehmer:innen (z. B. Wortwolke)
-

Modul 1: Entwicklung der digitalen

Strategie des Unternehmens

Lektion 3: Digitaler Aktionsplan

Ziel/Gruppe: Berufsbildungsanbieter/

Trainer:innen

Dauer: 60 Minuten

LERNERGEBNISSE

Zur Vorbereitung des digitalen Aktionsplans Ihrer Organisation

EINFÜHRUNG

Themen:

- Schlüsseloperationen der digitalen Transformation
- Überwachung und Bewertung

Ziel: Das Personal des Berufsbildungssektors mit den wichtigsten Abläufen der digitalen Transformation vertraut zu machen, Kapazitäten aufzubauen, um einen digitalen Aktionsplan zu entwickeln, der überwacht, bewertet und verbessert werden kann.

Nützlichkeit und Wert: Initiierung von Maßnahmen zur digitalen Transformation und Umsetzung von Ideen in konkrete Aktivitäten, um die Berufsbildungsorganisation „digital“ zu machen.

Aufbau der Lektion und Überblick:

2 Lektionen (Hintergrundinformationen und Aktivitäten sind miteinander verknüpft)

NOTIZEN

- *Berücksichtigen Sie die Lernbedürfnisse der Lernenden und passen Sie das Trainingsprogramm an ihre spezifischen Bedürfnisse an.*
- *Sicherstellen, dass die Schulungsinhalte die relevanten digitalen Tools und EU-*

Richtlinien in Bezug auf die Bewertung und Anerkennung von Lernergebnissen abdecken, und Bereitstellung geeigneter Schulungsmaterialien.

- *Bewertung der Wirksamkeit des Trainingsprogramms und laufende Unterstützung der Schulungsteilnehmer:innen unter Berücksichtigung rechtlicher und ethischer Erwägungen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Werkzeuge und EU-Richtlinien.*

LEHRMETHODEN

- Lernen durch Handeln
- Projektbasiertes Lernen
- Aktive Lernstrategien
- Gemischtes Lernen
- Peer-Lernen
- Praxisnahes Lernen
- Gemeinschaftliches Lernen

MATERIALIEN, GERÄTE UND TOOLS

Materialien, Geräte oder Tools, die für diese Lektion benötigt werden:

1. Projektor und Computer für Trainer:innen
 2. Laptops oder Computer mit Internetzugang (oder Mobiltelefone) für die Teilnehmer:innen.
 3. Flipchart und Post-it-Zettel (alternativ)
 4. Online-Quiz-App (z. B. Jamboard) für Live-Antworten der Teilnehmer:innen
-

Modul 2: Verbesserung der digitalen Kapazität von Berufsbildungsausbildern
Lektion 1: Professionelles Engagement unter Einsatz von Technologien

Ziel/Gruppe: Berufsbildungsanbieter und Trainer:innen

Dauer: 80 Minuten

LERNERGEBNISSE

Nach Abschluss dieser Lektion wissen die Teilnehmer:innen, wie sie die beruflichen Schlüsselkompetenzen von Berufsbildungstrainer:innen fördern können (organisatorische Kommunikation, berufliche Zusammenarbeit und reflektierte Praxis).

EINFÜHRUNG

Themen:

- Organisatorische Kommunikation
- Professionelle Zusammenarbeit
- Reflektierte Praxis

Die digitale Kompetenz von Pädagog:innen zeigt sich auch durch ihre Fähigkeit, digitale Technologien nicht nur zur Verbesserung des Unterrichts zu nutzen, sondern auch für ihre berufliche Interaktion mit Kolleg:innen, Lernenden, Eltern und anderen interessierten Parteien, für ihre individuelle berufliche Entwicklung und für das kollektive Wohl und die kontinuierliche Innovation in der Organisation und im Lehrberuf.

Lernergebnis: Lektion 1 bietet eine Erläuterung und Präsentation von Beispielen, wie Berufsbildungsanbieter fördern können:

Organisatorische Kommunikation (d. h. Nutzung digitaler Technologien zur Verbesserung der Kommunikation innerhalb und außerhalb der Organisation)

Berufliche Zusammenarbeit (d. h. Förderung der Nutzung digitaler Technologien durch Berufsbildungstrainer:innen, um mit anderen Trainer:innen zusammenzuarbeiten, Wissen und Erfahrungen zu teilen und auszutauschen und gemeinsam innovative pädagogische Verfahren zu entwickeln)

Reflexionspraxis (d. h. Förderung der individuellen und kollektiven Reflexion, Bewertung und Entwicklung der digitalen pädagogischen Praxis der Bildungsgemeinschaft)

Zweck: Diese Einheit zeigt Wege zur Förderung der beruflichen Schlüsselkompetenzen von Ausbildern in der beruflichen Bildung auf (berufliche Zusammenarbeit, organisatorische Kommunikation und reflektierte Praxis).

Nützlichkeit und Wert:

Aufbau der Lektion und Überblick:

- Thema 1: Organisatorische Kommunikation
- Thema 2: Professionelle Zusammenarbeit
- Thema 3: Reflektierte Praxis

LEHRMETHODEN

- Lernen durch Handeln
- Projektbasiertes Lernen
- Aktive Lernstrategien
- Gemischtes Lernen
- Peer-Lernen
- Praxisnahes Lernen
- Gemeinschaftliches Lernen

MATERIALIEN, GERÄTE UND TOOLS

Materialien, Geräte oder Tools, die für diese Lektion benötigt werden:

1. Laptops/Computer mit Internetzugang für die Teilnehmer:innen
-



GROOVE

www.grooveproject.eu

-
2. Projektor und Computer für
Trainer:innen
 3. Flipchart/Whiteboard
 4. Marker
-



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

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission im Rahmen des Programms Erasmus+ finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben. [Projektnummer: 2021-1-CY01-KA220-VET-000033254]

Modul 2: Verbesserung der digitalen Kapazität von Berufsbildungstrainer:innen

Lektion 2: Digitale kontinuierliche berufliche Entwicklung

Ziel/Gruppe: Berufsbildungsanbieter/
Trainer:innen

Dauer: 75 Minuten

LERNERGEBNISSE

Ermittlung von Initiativen zur Förderung der digitalen beruflichen Weiterentwicklung von Berufsbildungstrainer:innen:

- Die Lernenden müssen wissen, welche Bedeutung die Durchführung einer digitalen Bedarfsanalyse hat und welche Vorteile dies für seine Arbeit als Berufsbildungstrainer:innen haben kann.
- Die Lernenden müssen wissen, wie sie mit den digitalen Innovationen und Trends im Bildungsbereich Schritt halten können und warum dies wichtig ist.
- Der Lernende muss wissen, wie man ein digitales Entwicklungsprogramm erstellt.

EINFÜHRUNG

Themen:

1. Kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung und Entwicklungsbedarf
2. Digital im Berufsbildungssektor: neue Trends und Innovationen
3. Digitale berufliche Entwicklung: was es gibt, wie man sie fördert und wie man sie umsetzt.

Ziel: Trainer:innen und Mitarbeiter:innen in der beruflichen Aus- und Weiterbildung mit der Bedeutung einer kontinuierlichen digitalen Weiterbildung und dem Bedarf an

digitaler Weiterbildung vertraut zu machen, mit digitalen Trends und Innovationen Schritt zu halten, die das Lernen erleichtern, und zu erfahren, welche Tools und Verfahren zur Förderung der digitalen Weiterbildung existieren und wie sie eingesetzt werden können.

Nützlichkeit und Wert: Initiieren Sie Maßnahmen zur Durchführung einer digitalen Bedarfsanalyse und setzen Sie diese Bedürfnisse in spezifische digitale Entwicklungsprogramme um. Zeigen Sie außerdem, wie wichtig es ist, mit den digitalen Trends und Innovationen Schritt zu halten, die die Lernprozesse erleichtern.

Aufbau und Überblick der Lektion: Drei miteinander verknüpfte Themen mit Hintergrundinformationen und Aktivitäten.

NOTIZEN

- *Um eine Diskussion zu fördern, können die Fragen aus den Key Takeaways zum Nachdenken angeregt werden (z. B.: Was sind die Vorteile einer digitalen Bedarfsanalyse? Welche Schritte müssen wir befolgen, um ein digitales Programm aufzubauen?)*

LEHRMETHODEN

- Lernen durch Handeln
- Projektbasiertes Lernen
- Aktive Lernstrategien
- Gemischtes Lernen
- Peer-Lernen
- Praxisnahes Lernen
- Gemeinschaftliches Lernen

MATERIALIEN, GERÄTE UND TOOLS

Materialien, Geräte oder Tools, die für diese Lektion benötigt werden:

Projektor und Computer für die Trainer:innen.



GROOVE

www.grooveproject.eu

Laptops oder Computer mit Internetzugang
für die Teilnehmer:innen.

Modul: 3

Lektion: 1

Ziel/Gruppe: Berufsbildungsanbieter

Dauer: 90 Minuten

LERNERGEBNISSE

Verstehen und ermitteln, wie Berufsbildungseinrichtungen verschiedene digitale Kompetenzen fördern können, einschließlich Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Zusammenarbeit mit digitalen Technologien, Erstellung digitaler Inhalte, Sicherheit bei der Nutzung digitaler Technologien und Problemlösung mit digitalen Technologien.

EINFÜHRUNG

Themen: Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Kollaboration mit digitalen Technologien, Erstellung digitaler Inhalte, Sicherheit bei der Nutzung digitaler Technologien, Problemlösung mit und beim Einsatz digitaler Technologien

Lernergebnis: Nach Abschluss dieser Lektion werden die Teilnehmer:innen in der Lage sein, zu verstehen und zu erkennen, wie Berufsbildungseinrichtungen verschiedene digitale Kompetenzen fördern und diese Strategien anwenden können, um die digitalen Fähigkeiten ihrer Lernenden zu verbessern.

Zweck: Ziel dieser Lektion ist es, Berufsbildungsanbieter, Trainer:innen und Pädagog:innen mit dem Wissen und den Ressourcen auszustatten, die sie zur Förderung digitaler Kompetenzen in ihren Organisationen benötigen, um

sicherzustellen, dass die Lernenden besser auf die digitalen Anforderungen des 21. Jahrhunderts vorbereitet sind.

Nützlichkeit und Wert: Die Lektion bietet praktische Beispiele und Strategien, die an verschiedene

Berufsbildungsorganisationen und Kontexte angepasst werden können und den Teilnehmer:innenn ein umfassendes Verständnis dafür vermitteln, wie digitale Kompetenzen effektiv gefördert werden können. Durch die Verbesserung der digitalen Kompetenzen der Lernenden können Berufsbildungseinrichtungen die Gesamtqualität ihrer Programme verbessern und die Lernenden besser auf die Herausforderungen einer zunehmend digitalen Welt vorbereiten.

Aufbau der Lektion und Überblick:

I. Informations- und Datenkompetenz

- Definition und Bedeutung von Informations- und Datenkompetenzen
- Beispiele für Aktivitäten und Strategien zur Förderung der Informations- und Datenkompetenz
- Methoden und Instrumente der Datenerhebung
- Bewährte Verfahren für die Datenvisualisierung
- Bewertung der Verlässlichkeit und Glaubwürdigkeit von Online-Quellen

II. Kommunikation und Kollaboration mit digitalen Technologien

- Definition von Kommunikation und Zusammenarbeit mit digitalen Technologien
- Beispiele dafür, wie Berufsbildungseinrichtungen diese Fähigkeiten fördern können

III. Erstellung digitaler Inhalte

- Bedeutung der Erstellung digitaler Inhalte in der Berufsbildung
- Beispiele für Strategien zur Förderung der Erstellung digitaler Inhalte
- Arten von digitalen Inhalten und ihre Anwendungen in der Berufsbildung

IV. Digitale Sicherheit

- Einführung in die digitale Sicherheit
- Bewährte Praktiken der Cybersicherheit
- Datenschutz und Privatsphäre
- Digitale Bürgerschaft und verantwortungsvolles Online-Verhalten

LEHRMETHODEN

- Lernen durch Handeln
- Projektbasiertes Lernen
- Aktive Lernstrategien
- Gemischtes Lernen
- Peer-Lernen
- Praxisnahes Lernen
- Gemeinschaftliches Lernen

MATERIALIEN, GERÄTE UND TOOLS

Materialien, Geräte oder Tools, die für diese Lektion benötigt werden:

1. Computer oder Geräte mit Internetzugang für alle Teilnehmer:innen: Um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer:innen mit den digitalen Werkzeugen und Ressourcen, die in der Lektion besprochen werden, arbeiten können, ist es wichtig, dass alle Teilnehmer:innen Zugang zu einem Computer oder einem Gerät mit einer stabilen Internetverbindung hat.
2. Projektor und Leinwand für die Präsentation der Folien: Die Folien mit Definitionen, Beispielen und Strategien zur Förderung digitaler Kompetenzen

werden über einen Projektor und eine Leinwand gezeigt. Dies ermöglicht es den Teilnehmer:innen, der Lektion zu folgen und die besprochenen Konzepte besser zu verstehen.

3. Whiteboard oder Flipchart zum Festhalten der wichtigsten Punkte: Der Kursleiter verwendet eine Tafel oder ein Flipchart, um die wichtigsten Punkte, Ideen und Strategien, die während der Lektion besprochen werden, aufzuschreiben. Dies hilft den Teilnehmer:innen dabei, den Überblick über die wichtigsten Ideen zu behalten und dient als Referenz bei Gruppendiskussionen oder Aktivitäten.
4. Handouts mit Beispielen für digitale Tools und Ressourcen: Zur Unterstützung der Lektion erhalten die Teilnehmer:innen Handouts mit Beispielen für digitale Tools und Ressourcen, die zur Förderung der einzelnen digitalen Kompetenzen eingesetzt werden können. Diese Handouts dienen als Referenz für die Teilnehmer:innen, wenn sie an der Umsetzung dieser Strategien in ihren eigenen Berufsbildungsorganisationen arbeiten.

INFORMATIONEN ZUM UNTERRICHTSPLAN

**Modul 3: Nutzung digitaler Werkzeuge
und der EU-Richtlinie zur Bewertung und
Anerkennung von Lernergebnissen.**

Lektion: 2

Ziel/Gruppe: Berufliche Aus- und
Weiterbildung

Dauer: 60 Minuten

LERNERGEBNISSE

- Einführung von Lernenden in der beruflichen Aus- und Weiterbildung in digitale Tools und EU-Richtlinien zur Bewertung und Anerkennung von Lernergebnissen.
- Vermittlung praktischer Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Tools zur Bewertung und Anerkennung von Lernergebnissen.
- Die Lernenden sollen ermutigt werden, digitale Tools effektiv zu nutzen.
- Die Lernenden sollen in die Lage versetzt werden, EU-Richtlinien und -Verordnungen zu verstehen.

EINFÜHRUNG

Themen:

Nutzung digitaler Tools und EU-Richtlinie zur Bewertung und Anerkennung von Lernergebnissen

Verständnis von Bewertung und Anerkennung

Digitale Tools für Bewertung und Anerkennung

DigComp Challenge (in Bezug auf die Relevanz digitaler Tools und EU-Richtlinien bei der Bewertung und Anerkennung von Lernergebnissen)

Lernergebnis & Zweck: Der Unterrichtsplan zielt darauf ab, Lernende in der beruflichen Bildung mit digitalen Tools und EU-Richtlinien für die Bewertung

und Anerkennung von Lernergebnissen vertraut zu machen. Die Lernenden werden mit praktischen Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Tools ausgestattet, dazu ermutigt, sie effektiv zu nutzen, und in die Lage versetzt, EU-Richtlinien und Verordnungen zu verstehen. Der Unterrichtsplan umfasst zwei Aktivitäten: ein interaktives Quiz und ein interaktives Spiel.

Nützlichkeit und Wert:

Aufbau der Lektion und Überblick: Die erste Aktivität ist ein Quiz, das die Grundlagen der Bewertung und Anerkennung von Lernergebnissen, die verschiedenen Arten von digitalen Tools für die Bewertung und Anerkennung und den Einsatz digitaler Tools zu diesem Zweck behandelt. Das Quiz wurde entwickelt, um das erste und dritte Lernziel des Unterrichtsplans zu erfüllen, nämlich die Lernenden in digitale Tools und EU-Richtlinien einzuführen und sie zu ermutigen, digitale Tools effektiv zu nutzen.

Die zweite Aktivität ist ein interaktives Spiel namens DigComp Challenge, das den Lernenden in der beruflichen Aus- und Weiterbildung dabei helfen soll, ihr Wissen über die Relevanz von digitalen Tools und EU-Richtlinien zu demonstrieren. Das Spiel besteht aus Multiple-Choice-Fragen, die sich auf digitale Tools und EU-Richtlinien beziehen. Die Fragen sind in die fünf verschiedenen Kategorien unterteilt, die von der EU in ihrem Rahmen für digitale Kompetenz festgelegt wurden. Die Spieler:innen haben nur eine begrenzte Zeit, um jede Frage zu beantworten, und für jede richtige Antwort erhalten sie Punkte.

Aktivität 1: Interaktives Quiz

Aktivität 2: Interaktives Spiel

NOTIZEN

- *Berücksichtigen Sie die Lernbedürfnisse der Lernenden und passen Sie das Trainingsprogramm an ihre spezifischen Bedürfnisse an.*
- *Sicherstellen, dass die Schulungsinhalte die relevanten digitalen Tools und EU-Richtlinien in Bezug auf die Bewertung und Anerkennung von Lernergebnissen abdecken, und Bereitstellung geeigneter Schulungsmaterialien.*
- *Bewertung der Wirksamkeit des Trainingsprogramms und laufende Unterstützung der Schulungsteilnehmer:innen unter Berücksichtigung rechtlicher und ethischer Erwägungen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Tools und EU-Richtlinien.*

LEHRMETHODEN

- Lernen durch Handeln
- Projektbasiertes Lernen
- Aktive Lernstrategien
- Gemischtes Lernen
- Peer-Lernen
- Praxisnahes Lernen
- Gemeinschaftliches Lernen

MATERIALIEN, GERÄTE UND TOOLS

Materialien, Geräte oder Tools, die für diese Lektion benötigt werden:

1. Laptops oder Computer mit Internetzugang.
 2. Zugang zu Genial Quiz und Spielen
 3. Zugang zu EU-Richtlinien-Websites wie die der Europäischen Kommission und Europass.
-

Der IMPACT+ Rahmen

Die Strategie, die im Rahmen des GROOVE-Projekts umgesetzt wird, folgt der Struktur des IMPACT+-Rahmens als Instrument zur Unterstützung des Projektkonsortiums bei der Messung und Überwachung der Auswirkungen der Projektaktivitäten auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene.

Im Rahmen dieser Struktur werden die Projektpartner aufgefordert, eine Reihe von Indikatoren zu entwickeln, um die beabsichtigten Auswirkungen der einzelnen intellektuellen Ergebnisse auf die Situation in den einzelnen Ländern zu erfassen und die erwarteten Auswirkungen auf jeder der folgenden Ebenen zu bewerten:

1. **SYSTEMISCH:** konzentriert sich auf die Auswirkungen der intellektuellen Produktion auf Sektoren, thematische Bereiche des Projekts, gegenseitige oder begünstigte Netzwerke, politische oder rechtliche Änderungen usw.
2. **ORGANISATIONEN:** Der Schwerpunkt liegt auf den Auswirkungen internationaler Organisationen auf die Aktivitäten und Dienstleistungen/Ausbildung der Projektpartnerorganisation.
3. **LERNEN:** Der Schwerpunkt liegt auf den Auswirkungen des Unterrichts im Kontext der einzelnen jungen Lernenden und Jugendbetreuer:innen.
4. **PROJEKTPERSONAL:** Der Schwerpunkt liegt auf den Auswirkungen der internationalen Organisationen auf die Projektpartner, die die Projekte in den einzelnen Partnerorganisationen verwalten und koordinieren.

Die IMPACT+-Übung soll Projekte dabei unterstützen, sich Gedanken darüber zu machen, welche Wirkung sie erzielen wollen, wie sie diese messen und wie sie Daten erheben wollen, um sie zu belegen. Die Messung der Wirkung ist nicht nur wichtig, um herauszufinden, ob Ihr Projekt erfolgreich war oder nicht, sondern wird auch häufig von den Geldgebern verlangt. Der Leitfaden soll als Ausgangspunkt für Diskussionen über die Wirkung dienen, die zur Erstellung eines Plans zur Wirkungsmessung führen.

Die IMPACT+-Übung ist in vier Phasen unterteilt:

- Phase 1: Erkundung der Projektziele, Ermittlung der Ergebnisse und Wirkungen
- Phase 2: Erkundung von Indikatoren für Ihre Ergebnisse und Wirkungen
- Phase 3: Erkundung von Datenquellen und Datenerhebung
- Phase 4: Zusammenführung aller Ergebnisse

Anhang I

Bewertungsformular

Auf der Grundlage der Art der Projektdurchführung und der Zielgruppe wurde das folgende Bewertungsformular entwickelt, um die Auswirkungen des Projekts zu beurteilen und zu bewerten. Dieses Formular richtet sich an die Teilnehmer:innen der Projektumsetzung und basiert auf den ausgewählten Ergebnissen und Indikatoren der Impact+ Übung.

Jeder Partner ist dafür verantwortlich, diesen Evaluierungsbogen am Ende der letzten Sitzung an die Teilnehmer der Projektimplementierung/des Blended-Learning-Trainings zu verteilen. Die Partner werden angeleitet, den Bewertungsbogen bei Bedarf in ihre Partnersprache zu übersetzen, die Ergebnisse sollten jedoch in Englisch präsentiert werden, um die Erstellung des Abschlussberichts zu erleichtern.

Bitte lesen Sie die folgenden Statements sorgfältig durch und geben Sie an, inwieweit Sie zustimmen:					
	1=stimme überhaupt nicht zu, 5=stimme voll und ganz zu				
	1	2	3	4	5
R1. Toolkit für die Entwicklung einer digitalen Strategie in der Berufsbildung					
Das GROOVE-Toolkit ist umfangreich	1	2	3	4	5
Das GROOVE-Toolkit ist klar verständlich	1	2	3	4	5
Das GROOVE-Toolkit ist benutzerfreundlich	1	2	3	4	5
Das GROOVE-Toolkit ist seinem Zweck angemessen	1	2	3	4	5
PR2. Digitale Transformation intelligenter Tutor und Online-Lernraum					
Ich werde die GROOVE-e-Learning-Plattform für meine Ausbildungspraxis in Betracht ziehen.	1	2	3	4	5
Ich halte die GROOVE-e-Learning-Plattform für innovativ.	1	2	3	4	5
Ich werde die Ressourcen des GROOVE-Projekts anderen Berufsbildungsanbietern vorschlagen.	1	2	3	4	5
R3. Fortbildungsprogramm zur digitalen Transformation für Berufsbildungsanbieter/Trainer:innen					
Ich bin mit dem mir zur Verfügung gestellten Fortbildungsprogramm zur digitalen Transformation für Berufsbildungsanbieter/Trainer:innen zufrieden	1	2	3	4	5
Gewinne/Wahrgenommene Kapazität					
Ich habe Fähigkeiten in der Entwicklung von Aktionsplänen für die digitale Transformation erworben.	1	2	3	4	5
Ich habe Fähigkeiten in der Gestaltung von Bildungsprogrammen erworben, die die digitalen Fähigkeiten der Lernenden fördern	1	2	3	4	5
Ich fühle mich in der Lage, einen Aktionsplan für digitale Bildung auszuarbeiten und umzusetzen	1	2	3	4	5
Ich fühle mich digital sicher, um in modernen Umgebungen zu arbeiten	1	2	3	4	5
Ich kann einen digitalen Aktionsplan für meine Organisation erstellen	1	2	3	4	5
Ich kann dazu beitragen, die Bedeutung der digitalen Transformation im Berufsbildungssektor zu fördern	1	2	3	4	5

Ich kann dazu beitragen, das Bewusstsein für die Bedeutung der digitalen Kompetenz zu fördern	1	2	3	4	5
Offene Frage: Bitte teilen Sie den GROOVE-Partnern weitere Ideen/Verbesserungsvorschläge mit					

Die englische Version dieses Bewertungsformulars finden Sie [hier](#). Die Partner werden gebeten, dieses Formular zu verbreiten oder bei Bedarf eine eigene übersetzte Version zu erstellen. Die Ergebnisse des Trainings sollten [hier](#) gesammelt werden.



CARDET



DIE BERATER



EUROTRAINING



FIP



INOVA+



STPEUROPA



INNOVADE