



# **SIMPLY DIGITALLY TEACHING HANDBUCH**

# INHALTS- VERZEICHNIS

<b>Einführung</b>	<b>01</b>
Verbesserung der digitalen Kompetenzen von Lehrkräften in der beruflichen Aus- und Weiterbildung	<b>02</b>
Förderung des E-Learning-Engagements von Schüler*innen	<b>03</b>
Übertragung von analogen Methoden in digitale Formate	<b>04</b>
Umgang mit Cybermobbing und Ausgrenzung	<b>05</b>

# EINFÜHRUNG

## WIE DIE PROJEKTIDEE ENTSTANDEN IST

"SIMPLY digital INCLUDED" wurde als Folgeprojekt zum Erasmus+ Projekt "SIMPLY INCLUDED" ins Leben gerufen. "SIMPLY INCLUDED" unterstützte Menschen mit Migrations- oder Fluchthintergrund dabei, sich ihrer Stärken und Kompetenzen bewusst zu werden, um eine berufliche Ausbildung aufzunehmen. Die Verfolgung einer beruflichen Ausbildung kann zu einem erfolgreichen Einstieg in den Arbeitsmarkt führen und fördert somit ein selbstbestimmtes Leben.



Das Projekt richtete sich auch an Berufsschullehrkräfte und Unternehmen, denn sie sind betroffen, wenn es darum geht, Menschen erfolgreich in den Arbeitsmarkt zu integrieren. Das Projekt begann im Jahr 2019, dann traf das Coronavirus Europa im Jahr 2020. Die Pandemie brachte viele Hürden und Herausforderungen für die Gesellschaften mit sich. So musste beispielsweise das Konzept der Bildung in der Gegenwart neu überdacht werden, und die Berufsausbildung konnte nicht wie bisher fortgesetzt werden.

## **WORUM GEHT ES BEI SIMPLY digitally INCLUDED?**

Angesichts der Pandemie mussten Lehrkräfte und Ausbilder\*innen in der beruflichen Bildung neue Wege finden, um ihre Schüler\*innen digital zu unterrichten, ohne dass es zu einer Bildungsungleichheit zwischen den Schüler\*innen kommt. Daher beschloss das SIMPLY INCLUDED-Konsortium, sich den Herausforderungen der Integration und der digitalen Lernformate zu stellen. So wurde SIMPLY digitally INCLUDED geboren.

SIMPLY digitally INCLUDED möchte Migrant\*innen und Geflüchtete dabei unterstützen, auf dem europäischen Arbeitsmarkt erfolgreich zu sein. Außerdem wollen wir Lehrkräfte befähigen, digitale Methoden zu nutzen und sich in digitalen Unterrichtsformaten wohl zu fühlen.

Während der Projektlaufzeit hat das Projektteam verschiedene Ergebnisse entwickelt, um das Ziel von SIMPLY digitally INCLUDED zu unterstützen. Der hier vorgestellte Output heißt:

### **“SIMPLY digitally PREPARED - digitales Handbuch für Berufsschullehrkräfte”**

Das Handbuch richtet sich an Lehrkräfte, um ihre digitalen Lehrfähigkeiten zu unterstützen und zu verbessern.

## WORUM GEHT ES IM HANDBUCH?

Um den Unterricht während der Pandemie fortzusetzen und digitale Formate in verschiedenen Situationen zu nutzen, mussten die Lehrkräfte ihre jahrelangen analogen Praktiken in digitale Lernumgebungen übertragen. Darüber hinaus sind sie mit anderen Herausforderungen konfrontiert, wie z. B. der mangelnden Beteiligung von Schüler\*innen, dem fehlenden Zugang zu digitalen Geräten oder Cyber-Mobbing. Das Handbuch zielt darauf ab, Lehrkräfte in der beruflichen Bildung in den folgenden Bereichen zu unterstützen:

- Erhöhung der Anzahl der Teilnahmen an digitalen Lernaktivitäten innerhalb der Zielgruppe
- Schulung und Erweiterung der Kenntnisse von Lehrkräften in der beruflichen Bildung in Bezug auf die Nutzung digitaler Werkzeuge, um die Attraktivität des Unterrichts zu erhöhen und eine "digitale Lehrkraft" zu werden, mit besonderem Schwerpunkt auf mobilen Geräten, um das Problem nicht vorhandener Geräte zu überwinden
- Verstärkter Einsatz von digitalen Peer-Learning-Methoden und digitalen kooperativen Lernstrategien in der Berufsbildung
- Steigerung der Motivation von Berufsschüler\*innen zum Online-Lernen durch den Einsatz interaktiver und digitaler Werkzeuge
- Unterstützung der Umwandlung von Lehrkräften in der Berufsbildung von analogen hin zu digitalen Lehrkräften
- Lösungen für den Umgang mit Problemen wie Cybermobbing in digitalen Klassenzimmern

## WIE VERWENDET MAN DAS HANDBUCH?

Das Handbuch besteht aus 4 Kapiteln:

- **Kapitel 1:** Steigerung der digitalen Kompetenzen von Berufsschullehrkräften
- **Kapitel 2:** Methoden zur Steigerung der Teilnahme von Schüler\*innen am E-Learning
- **Kapitel 3:** Transfer von analogen Methoden in digitale Formate
- **Kapitel 4:** Strategien und Lösungen für den Umgang mit Cyber-Mobbing und Ausgrenzung

Als Lehrkraft können Sie das Handbuch auf interaktive Weise nutzen. Jedes Kapitel bietet neues Wissen und Einblicke in die jeweiligen Themen. Sie bieten aber auch verschiedene praktische Werkzeuge, die Sie in Ihren Unterricht integrieren können.

Sie können das Toolkit entweder kapitelweise lesen oder Sie lesen nur die Kapitel, die für Sie relevant sind.

# KAPITEL 1:

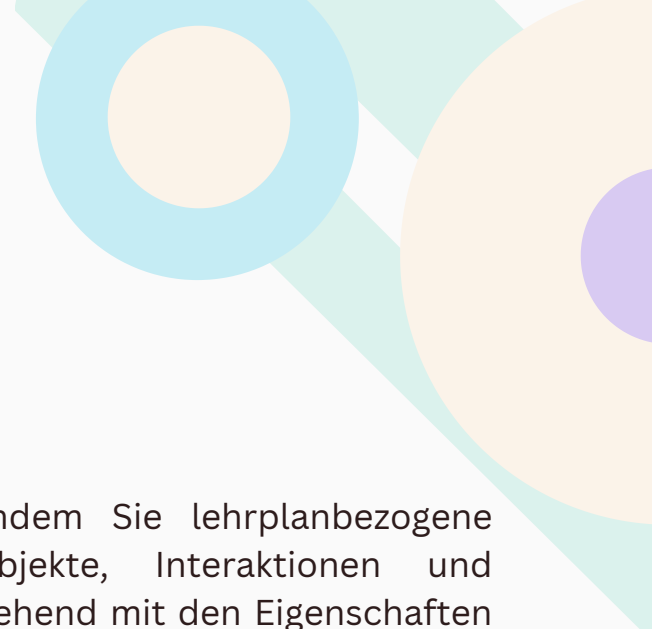
## VERBESSERUNG DER DIGITALEN KOMPETENZEN VON LEHRKRÄFTEN IN DER BERUFLICHEN AUS- UND WEITERBILDUNG

---

Das neue digitale Zeitalter, in dem wir leben, verlangt von uns eine ständige Veränderung und Verbesserung der Fähigkeiten, die wir brauchen, um in der heutigen Welt richtig zu funktionieren. Digitale Fähigkeiten sind einige dieser Fähigkeiten, die eine große Rolle in unserem Leben spielen werden, sowohl persönlich als auch beruflich. Es besteht immer noch ein enormer Bedarf an der Verbesserung dieser Fähigkeiten, auch aufgrund der Tatsache, dass sich das digitale Zeitalter in einem enorm schnellen Tempo weiterentwickelt. Die Fähigkeit, das Internet zu nutzen, auf Google zuzugreifen und E-Mails zu verschicken, mag vor 10 Jahren noch als angemessene digitale Kompetenz gegolten haben, aber das reicht einfach nicht mehr aus. Dies wird jetzt allgemein anerkannt, und wir müssen Maßnahmen ergreifen, um sicherzustellen, dass unsere Schüler\*innen diese Fähigkeiten während ihrer Ausbildung erwerben, damit sie ihre digitale Entwicklung vorantreiben können, sobald sie eine Stelle annehmen und in diesem Bereich arbeiten.

### **Wie man ansprechende Lerninhalte vorbereitet**

Bei der Vorbereitung interessanter Lerninhalte müssen folgende Punkte beachtet werden. Die Inhalte, die wir vorbereiten, sollten parallel zu den Zielen sein, die wir sowohl mit dem Präsenzunterricht als auch mit den Online-Lernprogrammen erreichen wollen, denn der digitale Wandel vollzieht sich in der Bildung sehr schnell.



Bereiten Sie Ihre Unterrichtspläne vor, indem Sie lehrplanbezogene Elemente identifizieren und in "Lernobjekte, Interaktionen und Schnittstellen" einteilen. Setzen Sie sich eingehend mit den Eigenschaften von visuellen, schriftlichen und Audioelementen auseinander, damit Sie ansprechende und aussagekräftige visuelle Materialien erstellen, ansprechende schriftliche Elemente nutzen und Audio effektiv einsetzen können, um die Aufmerksamkeit, das Engagement, das Verständnis und das Lernen der Studierenden zu steigern. Nutzen Sie eine Vielzahl von digitalen Tools, um differenzierte Online-Lernerfahrungen zu strukturieren. Bringen Sie die von Ihnen entwickelten Lernobjekte und Bewertungstools zusammen, um Interaktionen und Schnittstellen zu strukturieren und Ihren Kurs zu erstellen oder auszuarbeiten.

## **Digitale Selbstorganisation**

Digitale Werkzeuge sind an sich nicht der Zauberstab, der eine Schule plötzlich effektiver und engagierter macht. Schulen brauchen gut vorbereitete Lehrkräfte, neue Wege der Organisation (des Unterrichtsprozesses, der Klassenzimmer, der Bewertungs- und Beurteilungsprozesse von Lehrkräften und Schüler\*innen) und müssen die relevanten Akteure in den Prozess der Entwicklung eines kohärenten Plans für die Einführung dieser Art von Werkzeugen einbeziehen.



## **Die Verwendung von Mobiltelefonen als mobiles Gerät für die Teilnahme am E-Learning**

Mobiltelefone spielen als digitales Werkzeug eine wichtige Rolle im Lern- und Lehrprozess. Es wird erwartet, dass die Bedeutung und die Rolle der Technologie in Zukunft zunehmen und Schule und Unterricht weiter verändern werden. Die Nutzung von Mobiltelefonen ist eine neue technologische Errungenschaft und ein Bildungstrend, der sowohl für Lehrende als auch für Lernende zahlreiche Möglichkeiten des Lernens bietet.

Das Potenzial für effektiven Unterricht und E-Learning steigt mit dem Einsatz mobiler Technologien. Dies ist auf die Vorteile des Lernens mit Mobiltelefonen zurückzuführen, wie z. B. die Fähigkeit, den Austausch von Informationen, kritisches Denken, partizipatives Lernen, Problemlösung und die Entwicklung lebenslanger Kommunikationsfähigkeiten ohne zeitliche und räumliche Einschränkungen zu erleichtern.



# GUTE VORSCHLÄGE

# DIGITALE TOOLS

---

## Einführung

<b>Tool</b>	Quizlet
<b>Link</b>	<a href="http://www.quizlet.com">www.quizlet.com</a>
<b>Typ</b>	Spielbasiertes Lernen
<b>Zweck</b>	<p>Mit Quizlet haben Sie und Ihre Schüler*innen so viele Möglichkeiten, die Sie nutzen können. Sie können Millionen von Karteikartensätzen verwenden, um eine Vielzahl von Themen zu unterrichten. So macht das Lernen Spaß und ist für Schüler*innen aller Altersgruppen ansprechend und vor allem ist es sehr einfach zu bedienen und für Sie und Ihre Schüler*innen zugänglich. Sie können zwischen verschiedenen Arten von Quiz wählen, was das Tool abwechslungsreich und lebendig macht.</p>
<b>Tipps &amp; Tricks</b>	<p>Lassen Sie Ihre Schüler*innen Aufgaben alleine oder in Gruppen machen.</p>
<b>Resourcen</b>	<p>Sie brauchen sich nur auf der Website <a href="http://www.quizlet.com">www.quizlet.com</a> anzumelden und schon sind Sie dabei!</p>

# GUTE VORSCHLÄGE

# DIGITALE TOOLS

---

## Einführung

<b>Tool</b>	Mentimeter
<b>Link</b>	<a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a>
<b>Typ</b>	Spontan, interaktiv
<b>Zweck</b>	Mentimeter ist ein sehr effizientes Tool, das Ihr Leben als Lehrkraft tatsächlich vereinfachen kann. Es vereint Funktionen aus verschiedenen Tools und hat viele der Funktionen einer Umfrage- oder Quiz-App. Diese Funktionen werden einfach in ein Präsentationsformular eingebettet, sodass Sie sich beteiligen können, ohne Ihre Präsentationsmaterialien zu verlassen (Sie können sie auch in PowerPoint einbetten).
<b>Tipps &amp; Tricks</b>	Ein Tipp für die Lehrkräfte: Versuchen Sie, die Fragen, die Sie stellen, so klar wie möglich zu formulieren. Sie wollen keine Unklarheiten während Ihrer Präsentation verursachen. Erklären Sie Ihren Schüler*innen im Voraus, was sie tun sollen und was Ihr Ziel ist. Das wird die Aufmerksamkeit Ihrer Schüler*innen mit Sicherheit erregen!
<b>Resourcen</b>	Es handelt sich um eine Online-Anwendung, für die keine Materialien benötigt werden. Alles, was Sie brauchen, ist ein Gerät und eine Internetverbindung.

# GUTE VORSCHLÄGE

# DIGITALE TOOLS

---

## Einführung

<b>Tool</b>	Padlet
<b>Link</b>	<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>
<b>Typ</b>	Zusammenarbeit, Kreativität, Spaß, intuitiv
<b>Zweck</b>	Padlet ist ein Internet-Tool, mit dem Lehrkräfte und Schüler*innen Online-Informationen sammeln und diese per Drag & Drop auf die digitale Tafel von Padlet hochladen können. Videos, Texte, Hyperlinks, Bilder usw. können zu Padlets digitaler Tafel hinzugefügt und wie auf einer traditionellen Klassentafel organisiert werden, die früher voller Ankündigungen und Notizen war.
<b>Tipps &amp; Tricks</b>	Es macht Spaß und ist intuitiv. Es wird die Aufmerksamkeit der Schüler*innen auf sich ziehen, das sollte berücksichtigt werden.
<b>Resourcen</b>	Alles, was Sie brauchen, ist ein Gerät und eine Internetverbindung.

# GUTE VORSCHLÄGE

# DIGITALE TOOLS

---

## Einführung

<b>Tool</b>	Kahoot
<b>Link</b>	<a href="http://www.kahoot.com">www.kahoot.com</a>
<b>Typ</b>	Zusammenarbeiten, Interaktiv, Spielbasiertes Lernen
<b>Zweck</b>	Kahoot! ist eine spielbasierte Online-Lernplattform, die den Lernprozess in eine unterhaltsame und angenehme Erfahrung verwandelt. Es kann Lehrkräfte dabei unterstützen, ihre eigenen Quizze (die Kahoot! genannt werden) schnell und einfach zu erstellen und die Antworten in der nächsten Minute zu erhalten. Kahoot! kann im Klassenzimmer zu Wiederholungszwecken oder zur Reflexion von Schüler*innen über einen Kurs verwendet werden.
<b>Tipps &amp; Tricks</b>	Es ist eine ideale Anwendung, um mit Schüler*innen Spaß zu haben.
<b>Resourcen</b>	Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sagen Sie Ihren Schüler*innen dass sie ihre Smartphones oder Tablets holen und <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> beitreten oder die App herunterladen sollen.

# GUTE VORSCHLÄGE

# DIGITALE TOOLS

## Einführung

<b>Tool</b>	Canva
<b>Link</b>	<a href="https://www.canva.com">www.canva.com</a>
<b>Typ</b>	Kreativität, Zusammenarbeit, visuelle Intelligenz
<b>Zweck</b>	<p>Canva ist ein leistungsfähiges Design-Tool, das im Unterricht eingesetzt werden kann, um Projekte zu erstellen, die nicht nur gut aussehen, sondern auch dazu beitragen, Schüler*innen die Grundlagen des digitalen Designs zu vermitteln. Es handelt sich um ein kostenloses Tool, mit dem Schüler*innen und Lehrkräfte auf einer benutzerfreundlichen Plattform mit Fotobearbeitung, Design-Layout und vielem mehr arbeiten können.</p> <p>Schüler*innen können damit nicht nur Projekte einreichen, sondern auch lernen, wie man bei der Gestaltung kreativer vorgeht. Lehrkräfte können die Plattform auch nutzen, um Anleitungen, Poster und vieles mehr für den Unterricht und darüber hinaus zu erstellen.</p>
<b>Tipps &amp; Tricks</b>	Canva ist gut in Google Classroom integriert, was es zu einer sehr nützlichen Ergänzung für Einrichtungen macht, die diese Plattform bereits nutzen.
<b>Resourcen</b>	Alles, was Sie brauchen, ist ein Gerät und eine Internetverbindung.

# KAPITEL 2

## FÖRDERUNG DES E-LEARNING-ENGAGEMENTS VON SCHÜLER\*INNEN

---

In diesem Kapitel werden wir die wichtigen Strategien hervorheben, die eingesetzt werden können, um das Engagement von Schüler\*innen in E-Learning-Umgebungen zu verbessern. Der Bereich der Online-Bildung hat sich in den letzten Jahren rasant entwickelt, und es ist wichtig zu verstehen, wie eine interaktive und integrative Atmosphäre geschaffen werden kann, die die Lust am Lernen fördert. Durch die Einbindung von Multimedia-Elementen und die Förderung von Diskussionsforen können die Schüler\*innen ein Gefühl der Gemeinschaft und der Verbundenheit mit ihren Mitschüler\*innen und Lehrkräften entwickeln. Darüber hinaus können Gamifizierung-Elemente und Responsive Design für eine unterhaltsame und visuell ansprechende Lernerfahrung sorgen. Digitale Kompetenz ist sehr gefragt und stellt eine Ergänzung zu den traditionellen Lernmethoden dar, die bereits etabliert sind und die Weitergabe von Wissen und Informationen unterstützen. Verschiedene E-Learning-Methoden werden genutzt und unterstützt, indem sie mit traditionellen Lernmethoden verknüpft werden, um den Bedürfnissen aller Lernenden gerecht zu werden und sie gleichzeitig durch verschiedene Aspekte des Lernens und Lebens zu unterstützen.

### **Interaktive Inhalte**

- Entwickeln Sie ansprechende Videovorlesungen, die komplexe Konzepte aufschlüsseln.
- Erstellen Sie interaktive Präsentationen mit Tools wie Mentimeter, Canva oder Google Slides, um die Schüler\*innen aktiv einzubeziehen.
- Integrieren Sie Quizfragen in den Inhalt, um das Verständnis zu bewerten.
- Nutzen Sie Umfragen, um Meinungen zu relevanten Themen einzuholen und die Teilnahme zu fördern.



## Foren

- Geben Sie offene Diskussionsanregungen, die kritisches Denken und unterschiedliche Perspektiven fördern.
- Ermutigen Sie die Schüler\*innen, ihren Mitschüler\*innen zu antworten, um ein Gemeinschaftsgefühl zu fördern.
- Beteiligen Sie sich regelmäßig an Diskussionen, um Hilfestellung zu geben und zusätzliche Erkenntnisse zu gewinnen.
- Erkennen Sie wertvolle Beiträge von Schüler\*innen an.

## Virtuelle Breakout Sessions

- Stellen Sie Diskussionsthemen und Fragen für kleinere Gruppen.
- Wechseln Sie die Schüler\*innen regelmäßig in verschiedene Gruppen ein.
- Wechseln Sie je nach Thema oder Aufgabe, damit die Schüler\*innen verschiedene Perspektiven kennen lernen.
- Ermutigen Sie die Gruppen, ihre Ergebnisse mit der gesamten Klasse zu teilen.

## Gamifizierung

- Vergeben Sie Abzeichen für den Abschluss von Modulen oder das Erreichen bestimmter Meilensteine.
- Führen Sie eine Rangliste, um die besten Leistungen der Schüler\*innen anzuerkennen.
- Entwerfen Sie Szenarien, in denen die Schüler\*innen Konzepte in einer simulierten Umgebung anwenden können.
- Erstellen Sie einen Handlungsstrang oder eine Erzählung, die sich durch den Kurs zieht.

## Reguläres Feedback

- Legen Sie einen Zeitplan für das Feedback zu Aufgaben und Fragen fest.
- Bieten Sie eine Mischung aus schriftlichem und, wenn möglich, personalisiertem Video-Feedback an.
- Heben Sie neben positivem Feedback auch verbesserungswürdige Bereiche hervor.
- Verknüpfen Sie das Feedback mit realen Anwendungen, um die Relevanz zu demonstrieren.

## Flexible Lernpfade

- Bieten Sie Videovorlesungen, Artikel, Podcasts oder interaktive Simulationen an.
- Erlauben Sie den Schüler\*innen, das Format zu wählen, das ihren Lernvorlieben am besten entspricht.
- Bieten Sie eine Reihe von Aufgabenoptionen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad an.
- Erlauben Sie den Schüler\*innen, ihre Projektideen innerhalb bestimmter Parameter vorzuschlagen.

## Praktische Anwendung

- Integrieren Sie Fallstudien aus relevanten Branchen oder aktuellen Ereignissen.
- Ermutigen Sie die Schüler\*innen, reale Anwendungen zu analysieren und zu diskutieren.
- Planen Sie virtuelle oder aufgezeichnete Sitzungen mit Branchenexperten.
- Ermöglichen Sie es den Schüler\*innen, Fragen im Voraus einzureichen, um die Sitzungen interaktiver zu gestalten.



## Regelmäßige Beurteilungen

- Zerlegen Sie größere Bewertungen in kleinere, häufigere Aufgaben.
- Nutzen Sie formative Bewertungen, um das Verständnis während des gesamten Kurses zu messen.
- Mischen Sie traditionelle Beurteilungen mit innovativen Formaten wie Multimedia-Projekten oder Debatten.
- Geben Sie den Schüler\*innen die Möglichkeit, ihr Wissen auf unterschiedliche Weise zu präsentieren.

## Inklusives Lerndesign

- Beziehen Sie Beispiele aus verschiedenen kulturellen Hintergründen und Kontexten ein.
- Achten Sie darauf, dass Bilder und Inhalte integrativ und repräsentativ sind.
- Bieten Sie Untertitel für Videos an.
- Verwenden Sie barrierefreie Schriftarten und Farbkontraste, um die Lesbarkeit zu verbessern.
- Stellen Sie sicher, dass alle Lernmaterialien mit Bildschirmlesegeräten kompatibel sind.

## Selbstreflexion fördern

- Fügen Sie am Ende jedes Moduls oder jeder Aufgabe reflektierende Fragen ein.
- Ermutigen Sie die Schüler\*innen, neues Wissen mit ihren Erfahrungen zu verknüpfen.
- Geben Sie den Schüler\*innen Instrumente an die Hand, mit denen sie sich kurz- und langfristige Lernziele setzen können.
- Erleichtern Sie die regelmäßige Selbsteinschätzung anhand dieser Ziele.

## ● **Überwindung der Angst der Schüler\*innen vor Kameras und Mikrofonen**

Mit der sich ständig weiterentwickelnden digitalen Welt und dem Bedarf an Kompetenzen werden die Ängste und überwältigenden Gefühle der Lernenden ein ständiges Phänomen sein. Die meisten dieser Gefühle gegenüber der digitalen Welt rühren von dem Druck her, dass wir uns an die Technologie gewöhnen müssen, obwohl sie uns ständig neue Aspekte beschert. Die Angst vor der Technologie und vor allem vor Kameras und Mikrofonen in virtuellen Klassenzimmern für Lernende muss von allen unterschiedlich erlebt werden. Das bedeutet, dass in virtuellen Klassenzimmern ein Raum geschaffen werden muss, in dem sich alle Schüler\*innen wohlfühlen, um die technologischen und digitalen Veränderungen zu erkunden und mehr darüber zu erfahren.


- Bieten Sie Optionen für die Teilnahme an - bieten Sie mehrere interaktive Möglichkeiten für die Teilnahme an, wie z. B. Chat-Funktionen, Umfragen oder die Einreichung von Antworten durch schriftliche Aufgabenstellungen. Auf diese Weise können die Schüler\*innen ohne Angst oder Druck die für sie angenehmste Form der Teilnahme wählen.
- Kennenlern-Aktivitäten - diese Art von allumfassenden Aktivitäten können genutzt werden, um eine gewisse Form von Vertrautheit zu schaffen. Sie sollten außerhalb des Lehrstoffs stattfinden, da sie den Schüler\*innen helfen, sich gegenseitig kennenzulernen. Dies wiederum fördert das Gemeinschaftsgefühl unter den Schüler\*innen und schafft eine angenehme Atmosphäre mit Gleichaltrigen.
- Technische Probleme normalisieren - das bedeutet, dass man anerkennt, dass technische Probleme während des Lernens auftreten können, dass sie normal sind und sehr wohl akzeptiert werden. Die Förderung und Schaffung eines unterstützenden Umfelds, in dem technischen Problemen mit Verständnis begegnet wird, wird bei den Schüler\*innen für Wohlbefinden sorgen.



## ● Unterstützung der Lernenden bei der Vermittlung digitaler Fähigkeiten und Kompetenzen

Die Verbesserung des digitalen Lernens und der Kompetenzen der Lernenden erfordert eine Kombination aus technischen Fähigkeiten, digitaler Kompetenz und effektiven Strategien zur Nutzung von Online-Ressourcen. Das bedeutet, dass die digitale Kompetenz eine erworbene Fähigkeit sein muss, die von Zeit zu Zeit aktualisiert werden muss, da sich die digitale Welt ständig weiterentwickelt. Das bedeutet, dass die Lernenden die digitale Kompetenz als interaktiv und involvierend genug empfinden müssen, um Interesse zu zeigen und sich die erforderlichen Fähigkeiten anzueignen, die auch von Zeit zu Zeit aktualisiert werden müssen.

- Mit KI experimentieren - das Eintauchen in die Welt der KI, die über Maschinenmodelle und Lernplattformen verfügt, ist ein großer Gewinn für die digitale Kompetenz. Die Erforschung von Bereichen wie Bilderkennung, natürliche Sprachverarbeitung oder Empfehlungssysteme ist ein sicherer Weg, um Schüler\*innen in die digitale Welt einzutauchen.
- Achtsamkeits- und Produktivitäts-Apps - diese Art von Apps verbessert die Konzentration und das Zeitmanagement der Schüler\*innen.
- Online-Innovationswettbewerbe - die Teilnahme an Online-Innovationswettbewerben fördert die kreative Problemlösung und Ideenfindung. Die Herausforderungen auf einigen Plattformen wie Kaggle werden zur Lösung von Problemen aus der realen Welt genutzt.



Als Pädagog\*in, welche\*r die Lernenden bei der Entwicklung digitaler Fähigkeiten und Kompetenzen unterstützen möchte, können Sie verschiedene Strategien, Ressourcen und Tools nutzen, um die Fähigkeiten der Lernenden beim Navigieren in der digitalen Landschaft zu verbessern. Durch die Kombination dieser Strategien können Pädagogen eine umfassende Unterstützung bieten, die sicherstellt, dass die Lernenden nicht nur digitale Fähigkeiten erwerben, sondern sich auch sicher fühlen, diese in verschiedenen Kontexten anzuwenden.

Dieser Ansatz bereitet die Lernenden auf die Herausforderungen und Chancen vor, die die digitale Landschaft sowohl im schulischen als auch im beruflichen Bereich bietet. Hier sind einige Angebote und Ansätze:

### **Workshops für digitale Fähigkeiten:**

- Führen Sie regelmäßig Workshops durch, die sich auf die wichtigsten digitalen Fähigkeiten konzentrieren, einschließlich Internetkompetenz, Tools für die Online-Zusammenarbeit und digitale Sicherheit.
- Kuratieren oder erstellen Sie Online-Kurse und Tutorien, die ein breites Spektrum an digitalen Fähigkeiten abdecken und in ihrem eigenen Tempo zugänglich sind.

### **E-Learning-Plattformen:**

- Nutzen Sie E-Learning-Plattformen wie Coursera, edX oder Khan Academy für eine Vielzahl von Kursen und Ressourcen zu digitalen Kompetenzen.

### **Interaktive Lernmodule:**

- Entwickeln Sie interaktive digitale Lernmodule mit praktischen Übungen, um digitale Fähigkeiten auf praktische Art und Weise zu stärken.
- Stellen Sie kuratierte Ressourcen zur digitalen Kompetenz zur Verfügung und betonen Sie kritisches Denken, Bewusstsein für den Datenschutz und verantwortungsvolles Online-Verhalten.
- Integrieren Sie digitale Tools nahtlos in den Unterricht, um den Lernenden ihre praktischen Anwendungen im Rahmen des Unterrichtsstoffs zu vermitteln.
- Entwerfen Sie Aufgaben, die den Einsatz von digitalen Werkzeugen erfordern, um praktische Erfahrungen und die Anwendung von Fähigkeiten zu fördern.
- Regelmäßige Bewertung der digitalen Fähigkeiten der Schüler\*innen, um verbesserungswürdige Bereiche zu ermitteln und die Unterstützung entsprechend anzupassen.

### **Gastredner\*innen und Webinare:**

- Veranstalten Sie Webinare oder laden Sie Fachleute aus der Branche ein, um Einblicke zu geben und das Interesse an digitalen Berufen zu wecken.

### **Entwicklung digitaler Portfolios:**

- Unterstützen Sie die Schüler\*innen bei der Erstellung digitaler Portfolios, um ihre Leistungen und digitalen Fähigkeiten zu präsentieren, und helfen Sie ihnen so bei ihrer zukünftigen akademischen und beruflichen Laufbahn.

### **Digitale Kompetenzabzeichen:**

- Führen Sie ein Abzeichen- oder Zertifizierungssystem ein, um Schüler\*innen für ihre Leistungen bei der Entwicklung digitaler Kompetenzen anzuerkennen und zu motivieren.

# GUTE VORSCHLÄGE

# DIGITALE ENERGIZER

Name der Aktivität	Sich umschaun
Beschreibung	Bitten Sie die Teilnehmenden, zu stehen oder zu sitzen und nur ihre Kopfbewegungen zu nutzen, um Ihren Anweisungen zu folgen. Geben Sie Anweisungen wie "Oben" (Blick zur Decke), "Unten" (Blick zum Boden), "Links" und "Rechts". Nach einer Minute tauschen Sie die Bedeutungen von "Oben" und "Unten" aus, während "Links" und "Rechts" gleich bleiben. Beenden Sie die Übung nach einer weiteren Minute, in der sich die Teilnehmenden an die geänderten Anweisungen angepasst haben.
Profil der Lernenden	kein spezielles Profil
Ziele	Herausforderungen zu begegnen, die mit dem Verlernen etablierter Assoziationen und der Anpassung an neue Assoziationen verbunden sind.
Dauer	5-15 Minuten
Hilfreiche Links	<a href="https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/">https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/</a>

# GUTE VORSCHLÄGE

# DIGITALE ENERGIZER

Name der Aktivität	Zeitmaschine
Beschreibung	<p>Ermutigen Sie die Teilnehmenden, ihre Vorstellungskraft zu nutzen, indem Sie sie einzeln ansprechen: "Wenn Sie die Möglichkeit hätten, in der Zeit vorwärts oder rückwärts zu reisen... :</p> <p>Präsentieren Sie einige Fragen per Webcam und fordern Sie die Teilnehmenden auf, ihre Antworten entweder über die Videokonferenzfunktionen oder in den ihnen zugewiesenen virtuellen Arbeitsgruppen zu teilen.</p>
Profil der Lernenden	Alter: 13+
Ziele	Erleichterung von kreativem Denken und Gruppeninteraktion
Dauer	10-20 Minuten
Material	Fragen: Wohin würdest du gehen wollen? Wenn du die Möglichkeit hättest, jemanden aus der Vergangenheit zu treffen, wer wäre das und was wäre der Grund dafür?
Hilfreiche Links	<a href="https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/">https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/</a>

# GUTE VORSCHLÄGE

# DIGITALE ENERGIZER

Name der Aktivität	Showdown zwischen Welpen und Kätzchen
Beschreibung	<p>Teilen Sie die Teilnehmenden in Welpen und Kätzchen ein, was durch nonverbale Hinweise oder Hintergrundbilder angezeigt wird. Verwenden Sie die Sprechersicht für eine klare Sicht auf der virtuellen Plattform. Die Welpen sagen abwechselnd kreativ Hallo zu den Kätzchen und versuchen, sie zum Lächeln oder Lachen zu bringen. Wenn ein Kätzchen lächelt oder lacht, wechselt es das Team und schließt sich der Welpenseite an. Fahren Sie fort, bis entweder alle Teilnehmenden zu Welpen werden oder nur noch ein Kätzchen übrig bleibt.</p>
Profil der Lernenden	10+
Ziele	Inject energy and laughter into the virtual space while fostering team interaction.
Dauer	5-15 mins
Material	-
Hilfreiche Links	<a href="https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/">https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/</a>





# ZU BEACHTEN

Bei der Organisation eines effektiven Online-Kurses ist es von entscheidender Bedeutung, eine virtuelle Plattform zu wählen, die sowohl zuverlässig als auch benutzerfreundlich ist und den Komfort der Teilnehmenden durch angemessene Schulungen und Ressourcen gewährleistet. Klare Anweisungen sollten im Voraus zur Verfügung gestellt werden, insbesondere wenn Demonstrationen mit bestimmten Online-Tools oder -Plattformen stattfinden, und es können zusätzliche Anleitungsmaterialien oder Videos für die Teilnehmenden erstellt werden.

# REFLEKTION

1. Welche Strategien setzen Sie derzeit ein und für wie effektiv halten Sie diese?
2. Wie stellen Sie sich die Anwendung der besprochenen Methoden in Ihrer spezifischen E-Learning-Umgebung vor?
3. Wie könnten die im Workshop besprochenen Methoden diese Hindernisse angehen oder überwinden?
4. Wie könnten Sie Elemente der Gamifizierung einbeziehen, um das Engagement der Schüler\*innen in Ihren E-Learning-Aktivitäten zu erhöhen?
5. Wie können Sie sicherstellen, dass Ihre E-Learning-Materialien und -Aktivitäten für alle Schüler\*innen zugänglich und integrativ sind?

**SIMPLY digitally INCLUDED**  
2022-1-DE02-KA220-VET-000084956

# KAPITEL 3

## ÜBERTRAGUNG VON ANALOGEN METHODEN IN DIGITALE FORMATE

---

Peer-Learning wird definiert als der Erwerb von Wissen und Fertigkeiten durch aktive Hilfe und Unterstützung unter Gleichaltrigen. Das heißt, man hilft sich gegenseitig beim Lernen und lernt selbst, indem man es tut. Diese Methode wurde bisher gezielt für die Vermittlung von Kernkompetenzen eingesetzt, sie wurde jedoch modifiziert und für emotionale Lernprozesse angepasst, bei denen die soziale Interaktion das Hauptziel ist. Somit sind soziale und emotionale Gewinne durch Peer-Learning heutzutage genauso wichtig wie kognitive Gewinne.

Weitere wichtige Aspekte des Peer-Learnings sind der Wert der Zusammenarbeit und das gesteigerte Bewusstsein der an den Aktivitäten beteiligten Peers im Vergleich zum Wettbewerb.

Durch den Einsatz von Peer-Learning-Aktivitäten im Online-Unterricht oder in digitalen Kursen wird die Motivation und das Engagement der SchülerInnen gesteigert. Da die soziale Interaktion beim Peer-Learning von entscheidender Bedeutung ist, besteht die Herausforderung nun darin, diese Art von Aktivitäten in ein digitales Format zu übertragen, ohne dabei die positiven Aspekte des Peer-Learnings von Angesicht zu Angesicht zu verlieren. Die folgenden Tipps können Ihnen helfen, Ihren digitalen Unterricht zu verbessern:

- Bauen Sie so viele gruppenbasierte Aktivitäten wie möglich ein.
- Beauftragen Sie die Schüler\*innen, die Aufgaben ihrer Mitschüler\*innen zu überprüfen und auf das Feedback zu reagieren.
- Fördern Sie das Mentoring unter den Schüler\*innen.
- Bieten Sie Aktivitäten an, bei denen die Schüler\*innen die Rolle der Lehrkraft übernehmen, um bestimmte Konzepte oder Kernkenntnisse zu erklären.

In diesem Kapitel finden Sie einige Peer-Group-Aktivitäten und bewährte Verfahren, die in ein digitales Format übertragen wurden.

## Peer-Group-Aktivitäten in einem digitalen Umfeld

---

### Tandem-Lernen

Dabei handelt es sich um eine Methode zum Erlernen der Sprache, die auf dem gegenseitigen Austausch zwischen Tandempartnern (idealerweise ein\*e Muttersprachler\*in in der Zielsprache und ein\*e Lernende\*r dieser Sprache) beruht. Diese Aktivität trägt auch dazu bei, Freundschaften zu schließen und die soziale Integration und die Sprachkenntnisse der Schüler\*innen mit Migrationshintergrund zu fördern.

Umsetzung:

- 1) Aufbau eines Matching-Systems für Schüler\*innen mit Migrationshintergrund und muttersprachlichen Schüler\*innen. Dies kann in einer ersten Online-Sitzung geschehen, an der alle Teilnehmenden teilnehmen.
- 2) Denken Sie über organisatorische Aspekte nach, z. B. wann und wie oft sie sich treffen sollten.
- 3) Bereiten Sie einige Themen oder Interessen vor, über die die Paare sprechen können. Dies ist wichtig für die ersten Treffen, da die Paare weniger Anleitung benötigen, wenn sie eine Beziehung aufbauen.
- 4) Organisieren Sie Online- oder digitale Treffen für jedes Tandem.

## Fluss des Lebens

Es handelt sich um eine autobiografische Erzählmethode, die für individuelle Einführungen oder für Gruppen zum Nachdenken über ein Projektproblem verwendet werden kann. Da sie sehr flexibel und kreativ ist, ermöglicht sie individuelle persönliche Reflexion, tiefes Nachdenken, verbessert die soziale Interaktion und regt Gespräche an.

Durchführung:

- 1) Geben Sie zu Beginn der Online-Sitzung die Anweisungen an die gesamte Gruppe.
- 2) Teilen Sie die Schüler\*innen in Paare oder Gruppen auf, die sich aufteilen.
- 3) Jede\*r Schüler\*in erstellt ein visuelles Poster mit Hilfe eines digitalen Kooperationswerkzeugs wie Canva oder einem anderen gemeinsamen Dokument. Das Poster stellt ihre individuellen Gedanken oder persönlichen Erfahrungen dar. Es kann Fotos, 3D-Bilder, Farben, etc. enthalten.
- 4) Alle Schüler\*innen in der Gruppe können an demselben Dokument arbeiten, so dass sich ein Gesamtbild ergibt, das alle Plakate einschließt.
- 5) Lassen Sie am Ende der Sitzung etwas Zeit für Reflexion und Nachbesprechung.

## Kooperatives Lernen unter Gleichaltrigen/ unterstützendes Lernen

Ziel ist es, die Bildung und Ausbildung der Schüler\*innen zu unterstützen, wenn sie in den Unternehmen oder Betrieben ihre Ausbildung absolvieren. Durch die Zusammenarbeit mit Schüler\*innen aus anderen Schulen oder Klassen innerhalb desselben Ausbildungsbereichs oder in verschiedenen Unternehmen desselben Bereichs können die Schüler\*innen ihr eigenes Wissen und ihre Erfahrungen austauschen und ihre Fähigkeiten in den Bereichen Teamarbeit, Problemlösung und Konfliktmanagement entwickeln. Sie unterstützen auch andere, entweder bei der Nutzung neuer Technologien oder bei der Lösung von Problemen, auf die sie in den Unternehmen stoßen könnten.

Die Online-Implementierung ist recht einfach, da die Lehrkräfte oder Koordinator\*innen nur die Möglichkeit einer Online-Sitzung anbieten und entscheiden müssen, wie oft sie diese abhalten wollen. Die Herausforderung besteht darin, zwischen verschiedenen Schulen zu kooperieren und jemanden aus den Unternehmen einzubeziehen.

# KAPITEL 4

## UMGANG MIT CYBER-MOBGING UND AUSGRENZUNG

---

In diesem Kapitel erfahren wir, was Cyber-Mobbing ist, wie es sich auf das schulische Umfeld auswirken kann und welche Strategien und Lösungen Schulen anwenden können, um erfolgreich damit umzugehen.

### WAS IST CYBER-MOBGING?

Cyber-Mobbing ist eine Form von Mobbing oder Belästigung, die online stattfindet. Dabei wird Technik genutzt, um eine Person oder eine Gruppe absichtlich und wiederholt zu verletzen, zu belästigen oder einzuschüchtern.

Ein Beispiel für Cyber-Mobbing ist die Ausgrenzung. Dies geschieht, wenn ein\*e Schüler\*in von Online-Gruppen, -Aktivitäten oder -Gesprächen ausgeschlossen wird. Dies kann zu Unbehagen und Stress führen. Andere Beispiele für Cyber-Mobbing sind Belästigung, Nachahmung, Cyberstalking, Doxing, Flaming, Outing und Trolling.

## BEISPIELE FÜR CYBER-MOBBING

- **Belästigung:** Versenden von bedrohlichen oder aggressiven Nachrichten, E-Mails oder Kommentaren im Internet.
- **Nachahmung:** Das Erstellen falscher Profile, um sich als jemand anderes auszugeben und dessen Ruf zu schädigen.
- **Ausschluss:** Der absichtliche Ausschluss einer Person von Online-Gruppen, -Aktivitäten oder -Gesprächen.
- **Cyberstalking:** Kontinuierliche Überwachung und Verfolgung einer Person im Internet, oft in böswilliger Absicht.
- **Doxing:** Die Weitergabe privater und sensibler Informationen über eine Person ohne deren Zustimmung.
- **Flaming:** Das Veröffentlichen von aufrührerischen oder abfälligen Kommentaren in Online-Diskussionen.
- **Outing:** Das Offenlegen von persönlichen Informationen, Geheimnissen oder privaten Erfahrungen ohne Zustimmung.
- **Trollen:** Vorsätzliche Provokation und Verärgerung anderer im Internet zur eigenen Belustigung.



## Was sind die Konsequenzen von Cyber-Mobbing?

Cyber-Mobbing in der Schule kann zu erheblichen emotionalen und psychologischen Schäden führen bei den von Cyber-Mobbing betroffenen Schüler\*innen. Es kann ein feindseliges und unsicheres Lernumfeld schaffen. Den Opfern fällt es oft schwer, sich **auf den Unterricht zu konzentrieren**, was zu einer **Verschlechterung der schulischen Leistungen** führt. Darunter kann das **Schulklima** insgesamt leiden, was sich auf das Wohlbefinden der gesamten Schülerschaft auswirkt.

Um erfolgreich gegen Cyber-Mobbing und Ausgrenzung vorzugehen, schlagen wir folgende Strategien und Maßnahmen vor:

1. Maßnahmen zur Stärkung digitaler Gruppen
2. Etablierung und Einführung von digitalen Sprechstunden
3. Digitale Feedbackmethoden zur Gruppenreflexion

## Maßnahmen zur Stärkung der digitalen Gruppe

- **Klare Kommunikationsrichtlinien:** Legen Sie klare Richtlinien für die Kommunikation innerhalb der Gruppe fest, einschließlich der Erwartungen an Reaktionsfähigkeit, Tonfall und den Einsatz von Kommunikationsmitteln.
- **Definierte Rollen und Zuständigkeiten:** Legen Sie die Rollen und Zuständigkeiten innerhalb der Gruppe klar und deutlich fest. Dies hilft, Verwirrung zu vermeiden, gewährleistet Verantwortlichkeit und ermöglicht es jedem Mitglied, seinen Beitrag zu den Zielen der Gruppe zu verstehen.
- **Digitale Teambuilding-Aktivitäten:** Organisieren Sie virtuelle Teambuilding-Aktivitäten, um den Sinn für Zusammenarbeit und Teamwork zu fördern. Dazu können Online-Spiele, virtuelle Eisbrecher oder gemeinschaftliche Projekte gehören, die die Interaktion fördern.
- **Digitale Schulung und Kompetenzentwicklung:** Stellen Sie Schulungen und Ressourcen zur Verfügung, um die digitalen Kenntnisse und Fähigkeiten zu verbessern, die für die Ziele der Gruppe relevant sind. Dadurch wird sichergestellt, dass alle Mitglieder in der Lage sind, digitale Tools und Plattformen effektiv zu nutzen.
- **Integrieren Sie SEL (sozial-emotionales Lernen):** Integrieren Sie sozial-emotionales Lernen in den Lehrplan, um die emotionale Intelligenz zu fördern. Dies wird den Schüler\*innen helfen, Empathie für ihre Mitschüler\*innen zu entwickeln.

VIRTUAL ICEBREAKER helfen den Teilnehmern, sich **gegenseitig kennenzulernen** und eine **positive und einnehmende Atmosphäre** zu schaffen.


Zum Beispiel: Emoji-Einführungen: Die Teilnehmer stellen sich mit Emojis vor. Sie können Emojis auswählen, die ihre Stimmung, ihre Hobbys oder irgendetwas anderes, das sie mitteilen möchten, repräsentieren.





## Einrichtung und Einführung von digitalen Sprechstunden

- Legen Sie den **Zweck der digitalen Sprechstunde** klar fest. Bestimmen Sie die spezifischen Dienstleistungen, das Fachwissen oder die Unterstützung, die während dieser Sprechstunden angeboten werden sollen.
- Wählen Sie **geeignete digitale Plattformen** für die Durchführung der Sprechstunden. Übliche Optionen sind Videokonferenz-Tools (z.B. Zoom, Microsoft Teams), Chat-Plattformen, E-Mail oder spezielle Online-Portale.
- Erstellen Sie einen **regelmäßigen und konsistenten Zeitplan** für die digitalen Sprechstunden. Dazu gehört, dass Sie festlegen, an welchen Tagen und zu welchen Uhrzeiten der Dienstleistungsanbieter für Beratungen zur Verfügung steht.
- **Bewerben Sie die digitale Sprechstunde aktiv** bei den Zielgruppen. Nutzen Sie verschiedene Kommunikationskanäle, wie Newsletter, Beiträge in sozialen Medien und E-Mail-Ankündigungen, um Schüler\*innen über die Verfügbarkeit dieser digitalen Dienste zu informieren.
- Stellen Sie **klare und deutliche Kontaktinformationen** bereit, einschließlich Links oder Details zur Teilnahme an digitalen Sprechstunden. Stellen Sie sicher, dass alle wissen, wie sie sich während der angegebenen Zeiten melden können und welche zusätzlichen Informationen gegebenenfalls benötigt werden.

- 
- Legen Sie **klare Richtlinien und Verfahren** für digitale Konsultationen fest. Dazu gehört, dass die Erwartungen an das Verhalten, die Vertraulichkeit, das Format der Konsultationen und alle anderen relevanten Informationen, welche die Schüler\*innen kennen sollten, dargelegt werden.
  - **Testen:** Vor der offiziellen Einführung der digitalen Sprechstunde sollten Sie die gewählten digitalen Plattformen und die technologische Infrastruktur gründlich testen. Auf diese Weise lassen sich mögliche technische Probleme erkennen und beheben, um einen reibungslosen Ablauf für alle zu gewährleisten.
  - **Ermutigen Sie zu Feedback:** Ermutigen Sie Personen, die an digitalen Sprechstunden teilnehmen, dazu, Feedback zu geben. Dieses Feedback kann wertvoll sein, um Verbesserungen vorzunehmen, den Prozess zu verfeinern und sicherzustellen, dass die digitale Sprechstunde den Bedürfnissen der Schüler\*innen entspricht.



## Digitale Feedbackmethoden für Gruppenreflexionen

- **Breakout-Räume**, um die aktive Teilnahme zu fördern und verschiedenen Stimmen Gehör zu verschaffen und das Gemeinschaftsgefühl zu stärken.
- **Umfragen**, um das Engagement aller Teilnehmenden zu gewährleisten und ihnen die Möglichkeit zu geben, ihre Gedanken auszudrücken.
- **Chat-Funktion** zur Ermöglichung von Echtzeit-Kommunikation während des Unterrichts.
- **Reaktionen**, um Anerkennung zu zeigen, ohne zu unterbrechen.
- **Nonverbales Feedback**: Ja, Nein oder Hände heben für schnelle Kommunikation.
- **Wartezimmer** zur Verhinderung von Störungen und zur Schaffung eines Gefühls der Ordnung während der Unterrichtssitzungen.
- **Aufzeichnung**, um sicherzustellen, dass alle Schüler\*innen die Möglichkeit haben, den verpassten Stoff nachzuholen, und um die Inklusion zu fördern.
- **Virtuelle Hintergründe**, um die Privatsphäre der Schüler\*innen zu respektieren und denjenigen, die sich in ihrer Umgebung unsicher fühlen, ein gewisses Maß an Komfort zu bieten.

# **SIMPLY DIGITALLY TEACHING HANDBUCH**