



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



LEHRPLAN

Praxisnahe Kompetenzen für Lehrkräfte der Erwachsenenbildung

1. Lehrplan für Gruppen

(Nach der ISCED-F 2013 Klassifikation für Lehrplangruppen)

0031 - Persönliche Entwicklung

2. Gesamtzeit der Einheiten (in Schulstunden): 40

Selbstständiges Arbeiten.

3. Grundlage für den Aufbau des Lehrplans

Basis für den Lehrplan ist das “European Digital Competence Framework 2.0” nach dem Referenzmodell “DigiComp”.

4. Zielgruppe

Lehrkräfte der Erwachsenenbildung und Berufsschullehrende

5. Voraussetzungen für den Kurs

Durchschnittliche Computerkenntnisse

6. Ziel des Kurses

Der Kurs zielt darauf ab die Teilnehmenden über die wichtigsten Aspekte der Internetsicherheit (Cyber Security) und die damit verbundene Sicherheitsrisiken aufzuklären. Außerdem beinhaltet der Kurs die Grundlagen über das Organisieren und Managen von Webinaren sowie die Nutzung von unterschiedlichen Kommunikations- und File Sharing Plattformen für die digitale Lehre.

Nach Abschluss des Kurses können die Teilnehmenden jeweils ein passendes Tool für ihren Unterricht auswählen und dieses effektiv einsetzen.

7. Lernziele

Am Ende des Kurses haben die Teilnehmenden folgende Kompetenzen erlangt:

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



- Die Teilnehmenden kennen die Grundsätze von Datenschutz, digitaler Sicherheit und Copyright und können dieses Wissen für ihre eigene Arbeit einsetzen.
- Die Teilnehmenden wissen wie Webinare geführt werden und sind mit den gängigsten Videokonferenz-Programmen (z.B. Facebook Live, Google Meet, Zoom) vertraut.
- Die Teilnehmenden haben gelernt mit unterschiedlichen web-basierten Präsentationswerkzeugen umzugehen und können eine interaktive Präsentation erstellen.
- Die Teilnehmenden können Anwendungen zum Erstellen von Lernvideos und Tutorials wie z.B. Biteable und Screencast-o-Matic nutzen.
- Die Teilnehmenden können Unterrichtsmaterialien über internetbasierte Lösungen wie Google Drive, OneDrive und DropBox teilen und gemeinsam an geteilten Dokumenten arbeiten.
- Die Teilnehmenden können unterschiedliche Werkzeuge wie Padlet, Trello, Mentimeter, Kahoot, Facebook und Microsoft Teams zum kollaborativen und partizipativen Arbeiten für die eigenen Kurse nutzen.

8. Inhalte des Kurses

| Thema | Unterrichtszeit | Kurzbeschreibung | Lernziele |
|--|-----------------|--|--|
| 1. Cyber Security und Digitalisierung | | | |
| 1.1 Datenschutz | 2h | 1.1.1 Grundlagen von Datenschutz und vertraulichkeit | Sie lernen die vor und Nachteile bzw. Risiken von digitaler Vernetzung und dem Internet. Es wird vermittelt, was Datenschutz überhaupt ist und welche Dateien veröffentlicht werden dürfen. Sie lernen, dass Programme und Internetseiten Ihre Nutzer:innen und ihre Geräte verfolgen, ihren Suchverlauf speichern und Bewegungsprofile auswerten können. Außerdem lernen Sie die unterschiedlichen Bedrohungen für persönliche Daten kennen. |
| | 1h | 1.1.2 Erstellen von Passwörtern und digitaler Authentifizierung | In diesem Abschnitt lernen Sie, weshalb es wichtig ist, regelmäßig die eigenen Passwörter zu verändern und wie angemessene Passwörter ausgewählt werden. Darüber hinaus lernen Sie verschiedene Mechanismen der Authentifikation kennen und verstehen, wieso Passwörter und Tokens nicht mit anderen geteilt werden sollten. |
| 1.2 Sicherheitsrisiken | 1h | 1.2.1 Malware und Viren | Sie lernen die unterschiedlichen Maschen und Möglichkeiten der Internetkriminalität kennen, vom |

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



| | | | |
|--|-----------|--|---|
| | | 1.2.2 Betrugsmaschen | Finanzbetrug bis hin zu Viren und Malware. |
| | 1h | 1.2.3 Hacking | Dieser Abschnitt behandelt die Möglichkeiten von Hacking und beleuchtet Sicherheitslücken und Gründe für das Hacken von Computernetzwerken. Außerdem erfahren Sie mehr über Avatare. |
| | 1h | 1.2.4 Social Engineering und Phishing | Sie lernen die Methoden des Social Engineering zur Informationsgewinnung kennen und bekommen einen Einblick in die Wege, mit denen Hacker:innen unautorisiert über Telefonanrufe, Phishing oder Spyware Informationen gewinnen können. Es wird erläutert, dass auch Firmen und Bildungsinstitute Opfer solcher Angriffe werden können. Daher lernen Sie, wie Sie sich vor solchen Angriffen schützen können. |
| 1.3 Copyright | 1h | 1.3.1 Urheberrecht | Sie lernen die Grundlagen des Urheberrechts kennen und können zwischen unterschiedlichen Lizenzen unterscheiden. |
| 2. Webinare und andere Kommunikationsmedien | | | |
| 2.1 Webinare | 2h | 2.1.1 Facebook Live | <p>Sie lernen, wie Sie eine Präsentation streamen, eine Diskussionsrunde abhalten und eine Frage-Antwort-Session organisieren, um eine große Anzahl an Nutzer:innen erreichen zu können.</p> <p>Sie lernen außerdem das Erstellen von Webinaren, die Ankündigung von Livestreams und das Moderieren von Kommentaren.</p> <p>Darüber hinaus wird die Verknüpfung von Videokonferenzsoftware mit Facebook live thematisiert.</p> |

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



| | | | |
|--------------------------------|------|-----------------------|---|
| | 1,5h | 2.1.2 Google Meet | Wie startet man ein Online Meeting oder ein Webinar? Wie erstellt man eine Einladung mit Datum, Zeit und Thema? Wie lädt man Teilnehmende zu einem solchen Meeting ein, wie bricht man die Einladung wieder ab und welche Zugriffsrechte sind die richtigen? Wie teilt man den eigenen Bildschirm, die Präsentation oder ein Whiteboard während des Meetings? |
| | 2h | 2.1.3 Zoom | Zoom ist eine internetbasierte Videokonferenzsoftware. Sie ermöglicht ihren Nutzer:innen die Durchführung von Online-Meetings und bietet sowohl für mobile als auch stationäre Geräte die entsprechende Software. Meetings können aufgezeichnet werden, es kann zusammengearbeitet und der Bildschirm für andere freigegeben werden. Sie lernen, wie Sie sich einen Account erstellen und bekommen einen Überblick über die wichtigsten Funktionen. |
| 2.2 Kommunikation | 0,5h | 2.2.1 Facebook | Wie benutzt man Facebook, um sich mit seiner Zielgruppe zu vernetzen, Kurse zu vermarkten und Livestreams zu organisieren? Wie werden geschlossene Gruppen für Events und Klassen erstellt? |
| | 2h | 2.2.2 Microsoft Teams | Wie nimmt man an Meetings oder Webinaren teil und wie verlässt man diese wieder? Wie erstellt man eine Einladung samt Datum, Zeit und Thema für ein Meeting? Wie lädt man Teilnehmende dazu ein und wie verwaltet man deren Zugriffsrechte? Wie teilt man den eigenen Desktop oder eine Datei während eines Meetings? |
| 2.3 Digitales Zusammenarbeiten | 2h | 2.3.1 Mentimeter | Sie lernen eine Präsentation zu erstellen und kennen die Grundfunktionen: 1) Wie wählt man Folientypen aus, formuliert man Fragen und fügt man Bilder hinzu? 2) Wie wird die Präsentation mit den Teilnehmenden geteilt? 3) Wie |

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



| | | | |
|--|----|----------------------|--|
| | | | werden die Antworten der Teilnehmenden gesammelt und wie zeigt man diesen die Ergebnisse der Umfrage? |
| | 2h | 2.3.2 Kahoot | Kahoot ist eine Plattform, mit der man schnell spielerische Quiz und Umfragen erstellen kann. Es kann von Lehrenden genutzt werden, um den Unterricht in virtuellen Klassenräumen aufzulockern und Wissen abzufragen. Auch als interaktiver Pausenfüller eignet sich das Tool. Sie lernen daher, wie Sie sich einen Account anlegen, unterschiedliche Fragen erstellen, die Spieleinstellungen anpassen und die Anleitung für die Teilnehmenden formulieren. |
| 3. Werkzeuge zum Teilen von Dateien und Dokumenten | | | |
| 3.1 Onlineplattformen zum Erstellen von Unterrichtsmaterialie | 2h | 3.1.1 Google Slides | Wie erstellt man eine Präsentation mit Google Slides? Welche Funktionen gibt es und wie werden diese genutzt? Wie wird die Präsentation mit Anderen geteilt und welche Möglichkeiten der Zusammenarbeit gibt es? |
| | 3h | 3.1.2 Microsoft Sway | Sie lernen, wie Sie online Sway Präsentationen erstellen und editieren, wie Sie Text, Bilder, Videos und Galerien hinzufügen und Inhalte von anderen Seiten einbetten. Außerdem lernen Sie, wie sie die Präsentation mit Teilnehmenden teilen können. |
| | 4h | 3.1.3 Zeetings | Sie lernen, wie Sie eine Onlinepräsentation erstellen und diese interaktiv nutzen, indem Sie Ihren Teilnehmenden z.B. Fragen zusenden. Wie fügt man Inhalte z.B. von Power Point oder einem PDF hinzu, wie erstellt man Umfragen und Abstimmungen? Wie bettet man den |

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



| | | | |
|-----------------|------|--------------------------|---|
| | | | Inhalt anderer Seiten in die Präsentation ein, wie teilt man die Präsentation und wie lässt man sich die Ergebnisse anzeigen? |
| | 4h | 3.1.4 Biteable | Sie lernen: <ul style="list-style-type: none"> - Animationen erstellen und Templates nutzen. - Untertitel und Musik hinzufügen. - Teilen von Animationen und Präsentationen |
| | 1,5h | 3.1.5 Screencast-o-Matic | Sie lernen, wie Sie mit der Software Ihren Bildschirm aufnehmen und anschließend teilen können. |
| | 2h | 3.1.6 Prezi | Prezi ist ein internetbasiertes Werkzeug zum Erstellen von visuell ansprechenden Präsentationen. Sie lernen einen Account zu erstellen, neue Präsentationen anzulegen, diese anzupassen und anschließend zu teilen. |
| 3.2 Filesharing | 2h | 3.2.1 Google Drive | Wie wird ein Google Drive Account angelegt und wie erstellt/bearbeitet man unterschiedliche Dokumente? Wie kann Google Drive als Backup-Lösung genutzt werden? Wie können Dateien mit anderen Nutzer:innen geteilt werden und welche Nutzungsberechtigungen gibt es? Wie kann man in Echtzeit mit Anderen zusammenarbeiten? |
| | 2h | 3.2.2 One Drive | Sie lernen wie man: <ul style="list-style-type: none"> - Dokumente erstellt und bearbeitet. - Dateien mit anderen teilt und welche Zugriffsrechte es gibt. - Gemeinsam an derselben Datei arbeiten kann. - Risiken für sensible Daten in geteilten Dokumenten |
| | 1h | 3.2.3 DropBox | Dropbox ist ein Cloudspeicher. Es ermöglicht es Dateien zu teilen und |

| | | | |
|---------------------------|-------------|---------------------|---|
| | | | mit unterschiedlichen Geräten zu synchronisieren, sodass dieselben Dateien auf allen Geräten verfügbar sind. Sie lernen einen Account anzulegen, Dateien zu teilen, mit der Versionshistorie zu arbeiten und vieles mehr. |
| 3.3 Zusammenarbeit | 1,5h | 3.3.1 Padlet | Sie lernen mit dem online Post-it Tool Padlet umzugehen und dieses für die kollaborative Zusammenarbeit zu teilen. Wie kann ein Padlet in den Lehr- und Lernprozess integriert werden? Wie können die Inhalte des Boards heruntergeladen werden? |
| | 2h | 3.3.2 Trello | Trello ist ein internetbasiertes Werkzeug zum Organisieren von Projekten. Es kann einen Überblick über anstehende und bereits erledigte Arbeiten bieten und eignet sich besonders für das Projektmanagement und die Zusammenarbeit im Team. Sie lernen einen Account anzulegen, ein neues Board anzulegen und zu editieren und das Tool für die Teamarbeit einzusetzen. |

9. Lernmethoden

Lehrvideos, Selbstständiges Arbeiten, Praxisübungen.

10. Unterrichtsumgebung

Die Kurse sind für das Lernen auf der Lernplattform Moodle konzipiert.

11. Selbstständiges Arbeiten

Das gesamte Unterrichtsmaterial steht in der Onlinelernumgebung von Moodle (EST, DE) / MPS (LV) bzw. Auf der Google Seite (ENG) zur Verfügung.

12. Liste der Unterrichtsmaterialien

Lehrvideos, Textsammlungen und Infografiken stehen in Moodle (EST, DE) / MPS (LV) bzw. Google Sites (ENG) zur Verfügung.

13. Voraussetzung für eine Absolvierung der Kurse inklusive Bewertungsmethoden und Bewertungskriterien

Die Voraussetzung für eine erfolgreiche Absolvierung ist es mindestens 80% des Lehrplans bearbeitet zu und das selbstständige Arbeiten abgeschlossen zu haben.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



| Bewertungsmethoden | Bewertungskriterien |
|--|---|
| Test über Internetsicherheit/Cyber Security | Um den Test zu bestehen, müssen mindestens 80% der Antworten richtig beantwortet worden sein. (Die Fragen werden in Kahoot erstellt...) |
| Praktische Aufgaben über die unterschiedlichen Anwendungen | <p>Die praktischen Aufgaben werden einzeln oder in Gruppen durchgeführt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmenden haben ein 15-minütiges Webinar durchgeführt. - Die Teilnehmenden haben Lehrmaterialien mit Biteable und Screencast-o-matic erstellt - Die Teilnehmenden haben in Gruppenarbeiten partizipiert und wenigstens ein kollaborative Anwendung genutzt. - Die Teilnehmenden haben Lehrmaterialien erstellt und mit anderen über eine Cloud geteilt - Die Teilnehmenden haben über Mentimeter und Kahoot eine Umfrage erstellt. - Die Teilnehmenden haben an den Gruppenarbeiten über internetbasierte Kommunikationstools teilgenommen. |

14. Teilnahmebestätigung nach Abschluss des Kurses

Teilnehmende, die den Kurs erfolgreich absolviert haben, erhalten ein Zertifikat.

15. Beschreibung der erworbenen Qualifizierung

Trainer/Lehrkraft mit hoher Digitalkompetenz und Erfahrung in der Erwachsenenbildung und Aufsicht.



TARTU
KUTSEHARIDUSKESKUS

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

