

Ein Rahmenwerk für Bildungseinrichtungen zur Entwicklung digitaler Kompetenz



Verfasser:

Government Office of Békés County – Ungarn (Koordinator)

Gál Ferenc Egyetem Békési Szakképző Iskola, Gimnázium és Kollégium – Ungarn

Kodolányi János University – Ungarn

Universidad de Valladolid – Spanien

Volkshochschule Im Landkreis Cham e.V. – Deutschland

EFCC Estonian Fieldbus Competency Centre OÜ – Estland

TALLINA Polütechnikum – Estland

AJOFM Cosvana – Rumänien

Inhalt

I.	Einführung	4
1.	Ziele der Partnerschaft für digitale Methoden in der Erwachsenenbildung	4
2.	Ziel des Rahmenwerks	5
3.	Methodologie zur Entwicklung des Rahmenwerks	6
4.	Konzeptsystem (Definition) von Lernergebnissen	7
5.	Definition der Zielgruppe	9
II.	Rahmenwerk für die Schulung von Fachkräften im Bereich der digitalen Kompetenz...	10
1.	Ein Bildungsrahmenprogramm zur Entwicklung digitaler Kompetenzen für Bildungsanbieter	10
2.	Ein Bildungsrahmenprogramm zur Entwicklung digitaler Kompetenzen für Trainer*innen	19
3.	Ein Bildungsrahmenprogramm zur Entwicklung digitaler Kompetenz für Lehrplanentwickler	27
III.	Ausblick	34

I. Einführung

1. Ziele der Partnerschaft für digitale Methoden in der Erwachsenenbildung

Das Projekt MAP ermöglicht den beteiligten Einrichtungen und ihren Netzwerken, ihre Toolboxes mit Methoden zur Entwicklung digitaler Kompetenz in der Erwachsenenbildung zu erweitern und das Bewusstsein für Digitalisierung durch das Lernen voneinander zu schärfen. Die beteiligten Einrichtungen geben Einblicke in ihre Methoden für Dienstleistungen bzw. die Anleitungen von Erwachsenen mit geringen digitalen Kompetenzen, erläutern, wie sie das Niveau der digitalen Kompetenz feststellen und deren Anerkennung sicherstellen, welche Tools sie im Hinblick auf die Vermittlung digitaler Kompetenzen nutzen, wie sie Trainer*innen für digitale Bildung vorbereiten und welche unterschiedlichen Lehrmethoden sie für verschiedene Zielgruppen (z. B. Erwachsene unterschiedlicher Generationen mit verschiedenen Vorkenntnissen) einsetzen.

Ein weiteres Ziel ist das Netzwerken zwischen Stakeholdern in der Erwachsenenbildung und der Arbeitswelt. Es sollen Kooperationen verbessert werden, um so den Erfahrungsaustausch hinsichtlich der Funktionsweise von lokalen Vernetzungssystemen zu gewährleisten.

Arbeitsmarktorganisationen organisieren oftmals keine Trainings und Schulungen, aber unterstützen die Teilnahme durch komplexe Arbeitsmarktprogramme (einschließlich Dienstleistungen und Schulungshilfen). Die Unterstützungshilfe wird Arbeitssuchenden gewährt und im Falle von Arbeitnehmer*innen kommt sie oftmals dem Arbeitgeber zu. Die Arbeitsmarktagenturen bieten ein nachfrageorientiertes Schulungssystem an, darunter beispielsweise Schulungen mit Qualifikationsabschlüssen und zur Vorbereitung auf Ausbildungen, die den Bedarf am Arbeitsmarkt gerecht werden und von offiziell lizenzierten Erwachsenenbildungseinrichtungen, mit denen sie zusammenarbeiten, angeboten werden.

Ein wichtiges Element von Arbeitsmarktschulungen ist die Entwicklung grundlegender Fertigkeiten, einschließlich digitaler Kompetenzen – die sowohl für das Lernen als auch die Beschäftigung wichtig sind – für Arbeitnehmer*innen und Arbeitssuchende. Erwachsene mit geringen Qualifikationen können höheren Bildungsniveaus entsprechend der Anforderungen von Arbeitgebern nur beiwohnen, nachdem sie ihre Kenntnisdefizite ausgebessert haben. Der Erfolg beim Zugang zu Lernmöglichkeiten hängt jedoch mit der Qualität der Beratung

zusammen. Durch die Umsetzung des Projekts möchten Arbeitgeberorganisationen dazu beitragen, besser auf den Bedarf und Nachfrage am Arbeitsmarkt zu reagieren, indem sie Personal weiterentwickeln, bestehende Methodologien aktualisieren und in innovative Ansätze in ihre alltägliche Zusammenarbeit mit Mitarbeitenden und Organisationen investieren.

Die Entwicklung von grundlegenden Fertigkeiten einschließlich digitaler Kompetenz von Erwachsenen und die Anwendung von modernen Methoden (inklusive digitaler Unterrichtsmethoden und Tools) vereinfacht differenzierte Lehransätze, die bestimmte Kompetenzen und Vorbereitung bei Trainer*innen voraussetzen und bei denen die Bedürfnisse von Erwachsenen mit unterschiedlichen Kompetenzniveaus und unterschiedlich hoher Motivation, sowie verschiedene Altersgruppen, berücksichtigt werden. Die beiden Partnereinrichtungen aus Ungarn, sowie die Einrichtungen aus Deutschland, Spanien und Estland sind Anbieter von Erwachsenenbildung und zeigen somit aus ihrer Sicht wichtige Ziele zur Verbreitung der digitalen Bildung und zur Verbesserung der Kapazität ihrer Institutionen im Hinblick auf digitale Technologie auf. Zusätzlich liefern sie Ansätze, wie methodologische Schulungen für ihr Fachpersonal verbessert werden können und die Effektivität der Beratung unter Berücksichtigung der Vorteile von Innovation gesteigert werden kann.

Durch die Umsetzung des Projekts aus Sicht von Erwachsenenbildungseinrichtungen soll eine Verbesserung der methodologischen Kenntnisse von Beschäftigten in der Erwachsenenbildung im Bereich der digitalen Kompetenzentwicklung von Erwachsenen erzielt werden, sowie Bildung angeboten werden, die den Bedürfnissen der Erwachsenen mit unterschiedlichem Hintergrund entspricht und sich die Errungenschaften der Digitalisierung zunutze macht.

2. Ziel des Rahmenwerks

Ziel ist die Erstellung eines Rahmenwerks zur Weiterbildung, um so einen methodologischen Trainingsansatz für verschiedene Beteiligte anzubieten. Es soll ein System für Erwachsenenbildungseinrichtungen in der Europäischen Union entstehen. Indem dieses System genutzt und adaptiert wird, können Einrichtungen, Organisationen und Unternehmen schnell und einfach Erwachsene schulen, die sie einstellen, oder auch bereits beschäftigte Arbeitnehmer*innen – überall in der EU – und sie können ihre Grundkenntnisse im Bereich Digitalisierung auf ein entsprechendes Niveau bringen. Digitale Kompetenz ist notwendig, um Online-Systeme von Behörden nutzen zu können, Bankkonten online zu verwalten, digitale

Sicherheit zu gewährleisten und zusätzliche Kenntnisse zu erwerben. Das Rahmenwerk richtet sich vorrangig an drei Gruppen von Lernenden, bei denen digitale Kompetenz in den Fokus gerückt werden soll und von denen erwartet werden kann, dass sie selbst digitale Kompetenzen auf angemessenem Niveau vorweisen bzw. entwickeln können. Das Rahmenwerk enthält Unterstützung zur Entwicklung digitaler Kompetenzen, zur Nutzung digitaler Materialien und Informationen, und zu erwarteten Lernergebnissen, die für die Anwendung unterschiedlicher Lernansätze notwendig sind.

3. Methodologie zur Entwicklung des Rahmenwerks

Das Rahmenwerk wurde unter Mitwirkung von Organisationen mit umfassender methodologischer und beruflicher Erfahrung, sowie Expertise in der Aus- und Weiterbildung entwickelt. Die spanischen und ungarischen Hochschuleinrichtungen haben jahrzehntelange Erfahrung vorzuweisen, sowohl in der Entwicklung digitaler Kompetenz im Aus- und Weiterbildungsbereich, als auch in der Vermittlung von Inhalten. Die Partnereinrichtung aus Estland unterstützt Schulen, Universitäten und Unternehmen in der Verbreitung von Innovation und ist in die experimentelle Entwicklung von wissenschaftlichen Vorhaben im Ingenieurwesen involviert.

Die Unternehmen gingen von einem auf internationalen Erfahrungen basierenden Bildungsrahmen aus und definierten dann gemeinsam in einem Workshop die Ziele und Zielgruppen, die mit der Entwicklung angesprochen werden sollten. Nach der Definition der Zielgruppen wurde ein gemeinsamer konzeptioneller Rahmen festgelegt und schließlich die Struktur der Lernergebnisse entwickelt, in der die Elemente „Wissen, Fertigkeiten, Einstellungen und Selbständigkeit/Verantwortung“ definiert wurden. Der Inhalt der drei inhaltlich getrennten Rahmenwerke wurde von jeweils einer Partnereinrichtung entwickelt, während schließlich ein vorläufiges Arbeitsdokument erstellt wurde, um ein kohärentes Format zu erhalten. Dieses Arbeitsdokument wurde von den jeweils anderen Partnereinrichtungen kommentiert und nach Vornahme der Änderungen wurde die endgültige Fassung vom Konsortium angenommen. Nach der Übersetzung in die verschiedenen Sprachen der betroffenen Länder wurde das Rahmenprogramm von den Partnern verbreitet und vorgestellt.

4. Konzeptsystem (Definition) von Lernergebnissen

Ein Lernergebnis ist eine Beschreibung des Leistungsbedarfs, der durch Lernen am Ende einer Lernphase erreicht werden kann, es enthält die Beschreibung der Handlungsebene der Kompetenzen definiert im Kontext, in der Terminologie von Wissen + Fähigkeit/Einstellung + Selbstständigkeit/Verantwortung, entsprechend des Ungarischen Qualifikationsrahmens.¹ Indem der Ansatz mit Lernergebnissen genutzt wird, liegt der Fokus auf dem Niveau der Kenntnisse die ein*e Lernende*r nach einem bestimmten Trainingsprogramm bzw. einer Schulung erreicht hat, wie gut er/sie etwas versteht und wie gut er/sie das Wissen und die Fähigkeiten anwenden kann und mit welchem Grad der Selbstständigkeit. Aus diesem Grund sind die oben genannten Kategorien bzw. Deskriptoren eingeteilt in Kenntnisse, Fähigkeiten/Einstellungen und Selbstständigkeit/Verantwortung.

Kenntnisse:

In dieser Kategorie sollten die für den Bereich zu erwarteten relevanten Kenntnisse beschrieben werden. Was hier geschrieben steht, zeigt die Konzepte, die lexikalischen Bestandteile des Themas und ihre Kontexte in Form von Wissen, das auf einem bestimmten Niveau erreicht werden sollte. 'Wissen zu Begriffen, Konzepten, Fakten, Definitionen, Regeln, Beschreibungen, Gesetzen, Theorien, Systemen, Beziehungen und Regeln gehört zur Kategorie der Kenntnisse'.² Es ist wichtig die Tiefe und das Ausmaß dieser Kenntnisse festzulegen und beides in berufsbezogener Hinsicht festzuhalten. In diesem Handbuch finden Sie eine gute Aufgliederung entsprechend der Erfahrungsberichte mit gut ausformulierten Lernergebnissen, die auf Anforderungen zu Schulungsergebnissen in verschiedenen Kursen beruhen.

Fähigkeiten/Einstellungen:

'Fertigkeiten (Fähigkeiten und Einstellungen) beziehen sich auf verfahrensorientierte Kenntnisse. Dabei handelt es sich um Wissen zur Anwendung von Kenntnissen und Formen von erfahrungsorientierten Kenntnissen werden somit beschrieben'.³ Im vorliegenden Rahmenwerk werden die zu erwarteten Lernergebnisse zur Anwendung von Kenntnissen basierend auf der Interpretation des Ungarischen Qualifikationsrahmens formuliert, der

¹ Farkas Éva (2017): Tanulási eredmény alapú tanterv- és tantárgyfejlesztés a felsőoktatásban, Juhász Gyula Felsőoktatási Kiadó, p. 133.

² uo. p. 16.

³ uo. p. 17.

Kenntnisse in Form von ‚kognitiven (logischen, intuitiven und kreativen Denken), und praktischen (handwerklichem Geschick, Methoden, Materialien, Tools, Instrumenten)‘ Aspekten beschreibt. In diesem Fall beziehen sich die kognitiven Fertigkeiten auf das Ausmaß dessen sich der/die Lernende der Verfahren, die benötigt werden, um Probleme in einem bestimmten Bereich zu lösen, bewusst ist und sich dazu in der Lage sieht, diese anzuwenden (ob Routineprozesse oder komplexe Strategien). Die zu erwarteten Lernergebnisse bezüglich praktischer Fertigkeiten sind Aussagen zu tatsächlichen Handlungen, Aktivitäten und die Fähigkeit, diese durchzuführen.

Einstellung:

Einstellung ist eine innere, emotionale Komponente, Engagement, ein Set von wahrnehmungsbasierten Fragen und bewertenden Haltungen in Bezug auf den Beruf und die Arbeit. Bei Einstellungen handelt es sich um Gewohnheiten und Verhalten, das sowohl im Lernen als auch der Arbeit Anwendung findet. Einstellungen beziehen sich auf Kenntnisse, Fertigkeiten und Unabhängigkeit. Die Kategorie Einstellungen enthält beispielsweise Formeln, die auf die Interessen einer Person hindeuten, sowie auf deren Offenheit einem bestimmten beruflichen Bereich gegenüber. Außerdem lassen sie erahnen, wie empfänglich sie einem neuen Beruf gegenüber ist, dafür neue Informationen und Methoden zu erlernen, sowie ihren Willen und ihrer Empfindlichkeit gegenüber bestimmten Bereichen.

Selbstständigkeit/Verantwortung:

‘Jede Aktivität zeichnet sich durch den Grad der Selbstständigkeit und Verantwortung einer Person aus, die die Aufgabe bzw. Aktivität durchführt. Das heißt, die Fähigkeit einer Person, individuelle Arbeit zu leisten, und ihr Bedürfnis nach Kontrolle, Unterstützung und Verantwortung für die Teilnahme an Aktivitäten im sozialen Umfeld’.⁴ Dieser Deskriptor muss daher das Maß an Verantwortung beschreiben, das der/die Lernende bei einer bestimmten Tätigkeit übernehmen kann (d. h. die Verantwortung für seine/ihre Arbeit und die Arbeit anderer). Hier sollte auch angegeben werden, welcher Grad an Autonomie oder Kooperationsbereitschaft von der Person bei der Durchführung und Umsetzung der jeweiligen beruflichen Tätigkeit erwartet werden kann.

⁴ uo. p. 19.

5. Definition der Zielgruppe

Bei der Definition der Zielgruppe zielten die am Projekt beteiligten Einrichtungen darauf ab, alle einzubeziehen, die Erwachsenen bei der Entwicklung ihrer digitalen Kompetenzen helfen können. Die Zielgruppen wurden in einem Workshop festgelegt:

Schulungsanbieter: Anbieter von Schulungsdiensten, die auf die Entwicklung der digitalen Kompetenzen von Erwachsenenbildnern abzielen. Schulungsanbieter können in Einrichtungen der Erwachsenenbildung (Schulen, Universitäten, öffentliche/private Organisationen) oder anderen Programmen zur Unterstützung von Erwachsenen arbeiten. Sie können standardmäßige, kalenderbasierte Kurse oder Ad-hoc-Kurse auf der Grundlage spezifischer Bedürfnisse anbieten.

Trainer*innen: Personen, die an der Entwicklung der digitalen Fähigkeiten von Erwachsenen arbeiten. Trainer*innen können in der Erwachsenenbildung oder in anderen Programmen zur Unterstützung von Erwachsenen arbeiten, entweder als festangestellte Mitarbeitende, als Freiberufler*innen oder als Ehrenamtliche.

Entwickler*innen von Curricula: Fachleute oder Teams, die an der Gestaltung und Erstellung von Lehrplänen beteiligt sind. Sie entwickeln den Gesamtrahmen, die Struktur und den Inhalt eines Kurses oder Schulungsprogramms. Sie arbeiten mit Fachexpert*innen, Dozent*innen und Trainer*innen zusammen, um Lernziele zu definieren, Schlüsselkonzepte und -fähigkeiten zu ermitteln und Lernaktivitäten und Bewertungen zu entwerfen.

Durch die Schulung der drei oben genannten Zielgruppen kann sichergestellt werden, dass das Wissen, das von sozialen, wirtschaftlichen und staatlichen Organisationen erwartet wird und mit dem der Betrieb und der Nutzung ihrer digitalen Systeme gewährleistet werden kann, in der richtigen Umgebung, mit den richtigen Inhalten und Methoden in Schulungen für digitale Kompetenzen an Erwachsene vermittelt wird.

II. Rahmenwerk für die Schulung von Fachkräften im Bereich der digitalen Kompetenz

1. Ein Bildungsrahmenprogramm zur Entwicklung digitaler Kompetenzen für Bildungsanbieter

Erstellt von: EFCC Estonian Fieldbus Competency Centre

1. Ziel: Schaffung eines Rahmenprogramms für die methodische Ausbildung von Fachleuten, die mit Trainer*innen in der Erwachsenenbildung arbeiten. Der Rahmen wird Unterstützung für die Entwicklung und Verbesserung digitaler Fähigkeiten, Hilfe bei der Nutzung digitaler Lernmaterialien und die erwarteten Lernergebnisse beinhalten, die für die Anwendung differenzierter Lehrmethoden erforderlich sind.
2. Zielgruppe: Anbieter von Schulungsdiensten zur Entwicklung der digitalen Fähigkeiten von Trainer*innen, die mit Erwachsenen arbeiten werden. Schulungsanbieter können in Einrichtungen der Erwachsenenbildung (Schulen, Universitäten, öffentliche/private Organisationen) oder in anderen Programmen zur Unterstützung von Erwachsenen arbeiten. Sie können kalenderbasierte Standardkurse oder „Ad-hoc“-Kurse auf der Grundlage spezifischer Anforderungen anbieten.
3. Titel der Schulung: Ein Bildungsrahmen zur Entwicklung digitaler Kompetenz für Schulungsanbieter in der Erwachsenenbildung.
4. Erforderlicher Bildungsintergrund: für den Zugang zur Schulung erforderliche Bildungsqualifikation: EQR Stufe 6. Dies sind hochqualifizierte Personen, die die Trainer*innen bei der Entwicklung des Schulungsplans unterstützen.

Kenntnisse	Fähigkeiten	Verantwortung/Selbstständigkeit
Faktenwissen und theoretisches Wissen in breiten Zusammenhängen innerhalb eines Arbeits- oder Studienbereichs	Eine Reihe von kognitiven und praktischen Fähigkeiten, die erforderlich sind, um Lösungen für spezifische Probleme in einem Arbeits- oder Schulungsbereich zu finden.	Selbstmanagement im Rahmen von Arbeits- oder Schulungskontexten, die in der Regel vorhersehbar sind, sich aber ändern können; Beaufsichtigung der Routinearbeit anderer, wobei eine gewisse Verantwortung für

		die Bewertung übernommen wird.
--	--	--------------------------------

5. Erforderliche Qualifikation: EQF Stufe 6

Kenntnisse	Fähigkeiten	Verantwortung/Selbstständigkeit
Grundlegende Allgemeinbildung	Grundlegende Kompetenzen um allgemeine Aufgaben auszuführen	Arbeiten oder lernen unter direkter Beaufsichtigung in einem strukturierten Kontext

6. Dauer der Theorieschulung (Mindest- und Maximalstundenanzahl): 80-100

7. Dauer der Praxisschulung (Mindest- und Maximalstundenanzahl): 100-120

8. Berufliche Voraussetzung für die Schulung

a. Beschreibung der Voraussetzung:

Der/die Trainer*in muss in der Lage sein, die infrastrukturellen und softwaretechnischen Voraussetzungen am Schulungsort mit den zur Verfügung stehenden Hilfsmitteln zu schaffen, um den Lernenden zu helfen, sich die entsprechenden Inhalte anzueignen.

Der/die Trainer*in sollte in der Lage sein, das von der Gruppe erwartete Anforderungsniveau auf der Grundlage der Bewerber*innen für die Schulung zu bestimmen und Gruppen mit Bewerber*innen mit unterschiedlichem Wissensstand zu bilden.

Der/die Trainer*in sollte in der Lage sein, die grundlegenden digitalen Fähigkeiten der in der Organisation eingeschriebenen Lernenden zu entwickeln:

- Nutzung von Mobiltelefonen und Tablets (Android und IOS) als Plattform zur Installation und Nutzung von mobilen Anwendungen
- Installation und Nutzung von mobilen Anwendungen (Android und IOS)
- Nutzung von grundlegender Software auf Desktop- oder Mobilcomputern (Windows und Linux, Microsoft Office und Ähnliches, E-Mail-Software, Grafikprogramme, Podcasts, Videoproduktion etc.)
- Nutzung von Internetbrowsern (Google, Microsoft Edge, Chrome, Opera, Safari)
- Nutzung von sozialen Medien (Facebook, LinkedIn, Instagram, Twitter)
- Erstellung einfacher Webseiten (Wix, Site123, Jimdo, Wordpress, Joomla!)

- Nutzung von Software und Onlinesystemen für private und öffentliche Dienstleistungen, die der Gemeinschaft zur Verfügung stehen (eCommerce, eBanking, eGovernment)

b. Beschreibung der Lernergebnisse der Schulung, Ergebnisanforderungen:

Fähigkeiten	Kenntnisse	Erwartetes Verhalten / Einstellungen	Verantwortung / Selbstständigkeit
Bereitet den Unterrichtsraum vor	Kenntnis der Bedingungen und technischen Voraussetzungen für die Ausbildung	Passt sich den Bedürfnissen der Nutzer*innen und den technischen Bedingungen an	Selbstständige Durchführung der technischen Vorbereitungen für die Ausbildung
Erkennt und wählt relevante digitale Kompetenzen aus, die in das Curriculum integriert werden können	Kenntnisse über Auswahlmethoden, Gruppierungsfähigkeiten und -fertigkeiten	Versucht, sich bestmöglich an die Bedürfnisse der Lernenden anzupassen	Selbstständige Beurteilung der Kenntnisse der Bewerber*innen
Bewertet den Wissenstand der Lernenden und teilt sie in Gruppen ein	Kenntnisse von Auswahlmethoden, Gruppierungskennntnissen und -fähigkeiten	Bemüht sich um eine optimale Anpassung an die Bedürfnisse der Lernenden	Selbstständige Einteilung in Gruppen
Führt die Installation, Aktualisierung und Grundkonfiguration von Betriebssystemen (z. B. Windows, Linux, Android, iOS) und Anwendungssoftware auf PC und mobilen Geräten durch. Verwendung grundlegender Befehle und Funktionen von Windows- und Linux-Betriebssystemen (z. B. Datei- und Verzeichnisverwaltung,	Kenntnisse über die Installation und Aktualisierung von Betriebssystemen auf Computern und mobilen Geräten, deren grundlegende Befehle und Funktionen sowie deren grundlegende Konfigurationsmöglichkeiten	Strebt die Entwicklung einer Softwareumgebung an, die sich an die Bedürfnisse der Nutzer*innen anpasst	Selbstständiges Installieren der erforderlichen Software und ggf. Sichern der zuvor auf dem Gerät gespeicherten Daten

<p>Festlegen von Berechtigungen, Operationen mit Text- und anderen Dateien, Verwaltung von Prozessen) in einer grafischen Oberfläche und in der Befehlszeile</p>			
<p>Schließt die Peripheriegeräte eines PCs an, installiert ein neues Teil oder ersetzt ein Teil in einem Computer, falls erforderlich</p>	<p>Kenntnis der Rolle der gängigsten Komponenten der IT-Umgebung zu Hause und im Büro (PC, Drucker, Mobiltelefon, WiFi-Router usw.) und ihrer Funktionsweise</p> <p>Kenntnis der Hauptkomponenten von PCs und mobilen Geräten (z. B. Motherboard, CPU, Speicher) und ihrer Funktionen</p>	<p>Führt Arbeiten genau und vorschriftsmäßig durch</p>	<p>Beachtung und Einhaltung der Arbeits- und Unfallverhaltensvorschriften für IT-Geräte im Interesse der eigenen körperlichen Sicherheit und der Sicherheit anderer</p>
<p>Führt grundlegende Wartungsarbeiten an den von den Trainer*innen verwendeten IT- und Telekommunikationsgeräten durch (z. B. Überprüfung und Reinigung von Lüftung und Anschlüssen)</p>	<p>Kenntnis darüber, warum eine regelmäßige und gelegentliche Wartung von IT- und Telekommunikationsgeräten notwendig ist</p> <p>Kenntnis der grundlegenden Wartungsverfahren</p>	<p>Zeigt Verständnis, warum eine regelmäßige und gelegentliche Wartung von IT- und Telekommunikationsgeräten notwendig ist. Kenntnis der grundlegenden Wartungsverfahren</p>	<p>Selbstständige Durchführung der grundlegenden technischen Wartung der von den Trainer*innen verwendeten IT- und Telekommunikationsgeräte</p>
<p>Richtet Heim- oder Büronetzwerke mit einem WiFi-Router ein, konfiguriert den WiFi-Routers, schließt das Netzwerk an und konfiguriert es mit kabelgebundenen und kabellosen Geräte (PC,</p>	<p>Kenntnisse zu Struktur, den grundlegenden Technologien (z. B. Ethernet), Protokollen (z. B. IP, HTTP) und Standards (z. B. 802.11 WiFi-Standards) von IT-Netzwerken</p>	<p>Erkennt die Bedürfnisse der Nutzer*innen, versteht sie und berücksichtigt sie bei der</p>	<p>Selbstständige Durchführung der grundlegenden Vernetzung der von den Trainer*innen verwendeten IT- und Telekommunikationsgeräte</p>

Mobiltelefon, Set-Top-Box usw.)	Kenntnisse zu Rolle, Eigenschaften, den Verbindungsmethoden und den grundlegenden Netzwerkeinstellungen der wichtigsten Komponenten von Heim- und Büronetzwerken (Verkabelung, WiFi-Router, PC, Mobiltelefon usw.)	Gestaltung des Netzes	
Wendet die wichtigsten Netzwerksicherheitsrichtlinien an (z. B. Verwendung sicherer Passwörter, Verwendung von Virenschutz, Verwendung von Firewalls, Verwendung von VPN)	Kenntnis der wichtigsten Grundsätze der Netzsicherheit, der Regeln, der Angriffsarten sowie der Software- und Hardware-Schutzmethoden	Wählt die am besten geeigneten Netzschutzgeräte und –methoden aus	Selbstständige Durchführung des Grundschutzes der von den Trainer*innen genutzten Netze
Findet und behebt Hard- und Softwarefehler in IT-Umgebungen von Privatpersonen und kleinen Unternehmen	Kenntnisse über die häufigsten Fehler in privaten und kleinen Unternehmens-IT-Umgebungen (z. B. fehlerhafte IP-Einrichtung, lose Verbindung) und deren Behebung Kenntnisse der gängigsten Tools und Verfahren zur IT-Fehlerbehebung	Behebt bereitwillig Fehler im IT Umfeld	Selbstständige Fehlerfindung Selbstständige Lösung einfacher Probleme, Lösung komplexerer Probleme unter professioneller Anleitung
Wendet Social-Media-Systeme an, lehrt den bewussten Umgang mit verschiedenen Social-Media-Plattformen	Aktuelle Kenntnisse zu sozialen Medien und deren bewusster Nutzung	Verfolgt einen offenen Ansatz zur sicheren Erfüllung der Benutzeranforderungen mit Schwerpunkt auf Sicherheit	Selbstgesteuertes Training zur Verbindung mit und Nutzung von Social-Media-Plattformen

<p>Stellt die IT-Dienste seiner Leitung vor, erklärt deren Nutzung und demonstriert den Kunden die Vorteile des Dienstes</p>	<p>Kenntnisse über IT-Diensten seiner/ihrer Leitung, Fähigkeit, diese zu demonstrieren und den Umgang mit dem System zu lehren</p>	<p>Nimmt eine unterstützende, kundenorientierte Einstellung ein, ist in der Lage, die richtige Übereinstimmung zwischen verfügbaren Systemen und den Bedürfnissen der Lernenden zu finden</p>	<p>Nutzung und Selbstbildung zu staatlichen Online-Diensten</p>
<p>Stellt die IT-Dienste der wichtigsten Banken vor, erklärt deren Nutzung und zeigt den Kund*innen die Vorteile des Dienstes auf</p>	<p>Kenntnisse zu Online-Diensten der Banken, Fähigkeit, diese vorzustellen und den Umgang mit dem System zu erlernen</p>	<p>Leitet die Dienste unter Berücksichtigung der Sicherheitsvorschriften und der Ethik- und Sicherheitsstandards der Teilnehmenden ein</p>	<p>Fähigkeit, sich selbstständig in den Online-Systemen und -Diensten von Bank- und Finanzdienstleistern zurechtzufinden und darin Schulungen durchzuführen</p>
<p>Verfolgt die neuesten Informationstechnologien und Trends (Virtualisierung, Cloud-Technologien, IoT, künstliche Intelligenz, maschinelles Lernen usw.) und wendet sie auf ihre Aufgaben an, indem sie Internetressourcen und Wissensdatenbanken nutzen</p>	<p>Aktuelle Kenntnisse zu den neuesten Informationstechnologien und Trends</p>	<p>Ist offen und interessiert an den neuesten Informationstechnologien und Trends</p>	<p>Selbstständige Informationsbeschaffung auf relevanten Fachplattformen</p>
<p>Setzt Bürosoftware bei ihrer Arbeit effektiv ein</p>	<p>Kenntnisse über die wichtigsten Funktionen und Einsatzmöglichkeiten von Office-Software</p>	<p>Ist offen und interessiert sich für aktuelle Office-Software</p>	<p>Selbstständiges Sammeln von Informationen über den effektiven Einsatz von Office-Software und diesbezügliche Innovationen</p>

<p>Kommuniziert effizient mit Kolleg*innen und Auszubildenden durch Wahl der geeigneten Kommunikationsform (E-Mail, Chat, Telefon, Präsentation usw.)</p>	<p>Kenntnis der ethischen und internen Kommunikationsregeln für verschiedene Kommunikationsformen (E-Mail, Chat, Telefon, Präsentationen etc.)</p>	<p>Ist konstruktiv, kooperativ und höflich in seiner/ihrer Kommunikation</p> <p>Ist bestrebt, für seine/ihre Aufgaben qualitativ hochwertige Lösungen bereitzustellen, die den Bedürfnissen der Nutzer*innen am besten entsprechen</p>	<p>Selbstständige Kommunikation in Bezug auf die Aufgaben, für die er/sie verantwortlich ist, und respektiert dabei die Kommunikationsregeln</p>
<p>Wendet die neuesten Informationstechnologien und Trends an (Virtualisierung, Cloud-Technologie, Gruppen-Videoanrufe usw.)</p>	<p>Grundlegende Kenntnisse der neuesten Informationstechnologien und Trends</p>	<p>Ist offen für das Lernen neuer Technologien und strebt danach, diese effektiv und im Einklang mit den Bedürfnissen der Nutzer*innen und den Anforderungen an die Kosteneffizienz zu nutzen</p>	<p>Selbstständige Anwendung der neuesten Informationstechnologien und Trends an (Virtualisierung, Cloud-Technologie, Gruppenvideoanrufe usw.)</p>
<p>Vermittelt den Zugang zu Online-Datenbanken und macht die Teilnehmenden mit der Nutzung von Datenbanken vertraut</p>	<p>Kenntnisse zu Online-Datenbanken und kann den Teilnehmenden deren Verwendung erklären</p>	<p>Ist offen für das Erlernen neuer Datenbanken, flexibel bei der Erfüllung von Anforderungen</p>	<p>Selbstständige Nutzung und Vermittlung von Online-Datenbanken</p>

9. Materialien und Ausstattung für die Schulung

Physisches Equipment:

- Mobiltelefon mit IOS- oder Android-Betriebssystem mit Online-Zugang
- Computer (Tablet, Laptop) mit IOS oder Windows mit Online-Zugang
- Externe Festplatte mit USB-Stick
- Drucker

Software:

Tools zur Schulung der Teilnehmenden im Umgang mit ihren individuellen digitalen Tools (WeSchool, TalentCards, Jforma)

Tools zur Entwicklung von Kursen und Tests (LearnWorlds, Constructor, Articulate 360)

Tools für Fernbesprechungen und -lernen (Zoom, Teams, Google Meet, Cisco Webex).

Tools für Umfragen (Menti, SurveyMonkey, SurveyMethods, Startquestion)

Tools zur Prüfung und Zertifizierung (Canvas, YouTestMe GetCertified, Leapsome)

Tools für die Weiterbildung (Intuitive UX, Kaltura, Udemy, Instructure)

Mobilanwendung:

- Browser
- Microsoft Office-Softwarepaket oder kompatibel, ein Grafikprogramm
- Zugang zum Internet
- Zugriff auf einen Cloud-Hosting-Dienst
- Zugriff auf Regierungssoftware
- Zugang zu Bankdienstleistungen

Darüber hinaus werden die Schulungsanbieter dazu ermutigt, eine Referenz-Multimediabibliothek zu erstellen, die allen Beteiligten zugänglich ist.

10. Bezeichnung der für den Abschluss der Schulung erforderlichen Module und Lehrplangruppen:

- a. Installation von Software und Anwendungen auf Mobiltelefonen und Computern
- b. Schulung zu Mobiltelefonanwendungen
- c. Schulung zu Microsoft-Softwarepaketen
- d. Schulung zu E-Mail-Systemen
- e. Schulung zu Social-Media-Systemen
- f. Schulung für Behörden und Bankdienstleistungen

g. Online-Datenbankschulung

11. Name und Grad der erworbenen Qualifikation

Qualifikationstitel: Anbieter von Schulungen für digitale Kompetenzen für Erwachsene

Qualifikationsniveau: EQF Stufe 6

12. Die Prüfung erfolgt anhand praktischer Übungen pro Modul, entweder in Präsenz oder online

13. Festlegung der Art und Methode der Prüfung

Bei der Prüfung handelt es sich um eine praktische Prüfung im Präsenz- oder Online-Format.

Für bestimmte Bestandteile der Schulung kann ein Mikrozertifikat verliehen werden, sofern der/die Lernende jedes Modul mit der entsprechenden praktischen Prüfung abschließt. Wird ein Mikrozertifikat ausgestellt, muss das Zertifikat folgende Angaben enthalten:

- Identifizierung des Lernenden
- Titel des Micro-Credentials
- Land/Region des Ausstellers
- Vergabestelle
- Ausstellungsdatum
- Lernerfolge
- Fiktiver Arbeitsaufwand, der zum Erreichen der Lernergebnisse erforderlich ist (in ECTS-Credits, soweit möglich)
- Niveau (und ggf. Zyklus) der Lernerfahrung, die zum Micro-Credential (EQF, QF-EHEA) führt, sofern zutreffend
- Art der Bewertung
- Form der Teilnahme an der Lernaktivität
- Art der Qualitätssicherung, die zur Untermauerung des Mikrozertifikats verwendet wird

2. Ein Bildungsrahmenprogramm zur Entwicklung digitaler Kompetenzen für Trainer*innen

Erstellt von: Universität Kodolányi János

1. Ziel: Erstellung eines Rahmenwerks für die methodische Ausbildung von Erwachsenenbildungsfachkräften. Unser Rahmen umfasst die Unterstützung bei der Entwicklung digitaler Kompetenzen, die Unterstützung bei der Verwendung digitaler Lernmaterialien und die erwarteten Lernergebnisse, die für die Anwendung differenzierter Lehrmethoden erforderlich sind.
2. Zielgruppe: Trainer, die sich für die Entwicklung digitaler Kompetenzen von Erwachsenen einsetzen. Trainer können in der Erwachsenenbildung, Erwachsenenbildung oder anderen Unterstützungsprogrammen für Erwachsene arbeiten, entweder als bezahlte Mitarbeiter oder als Freiwillige.
3. Titel der Schulung: Ein Bildungsrahmen zur Entwicklung digitaler Kompetenzen für Trainer*innen.
4. Erforderlicher Bildungshintergrund: Schulabschluss, mindestens EQR-Stufe 4

Kenntnisse	Fähigkeiten	Verantwortung/Selbstständigkeit
Faktenwissen und theoretisches Wissen in breiten Zusammenhängen innerhalb eines Arbeits- oder Studienbereichs	Eine Reihe von kognitiven und praktischen Fähigkeiten, die erforderlich sind, um Lösungen für spezifische Probleme in einem Arbeits- oder Schulungsbereich zu finden.	Selbstmanagement im Rahmen von Arbeits- oder Schulungskontexten, die in der Regel vorhersehbar sind, sich aber ändern können; Beaufsichtigung der Routinearbeit anderer, wobei eine gewisse Verantwortung für die Bewertung übernommen wird.

5. Dauer der Theorieschulung (Mindest- und Höchststundenanzahl): 60-80

6. Dauer der Praxisschulung (Mindest- und Höchststundenanzahl): 120-200

7. Berufliche Voraussetzung für die Schulung

a. Beschreibung der Voraussetzung:

Der/die Trainer*in muss in der Lage sein, am Schulungsort mit den verfügbaren Werkzeugen die Infrastruktur- und Softwarevoraussetzungen zu schaffen, die den Lernenden bei der Aneignung der entsprechenden Inhalte behilflich sind. Der/die Trainer*in sollte in der Lage sein, anhand der Bewerber*innen für die Ausbildung das erwartete Anforderungsniveau der Gruppe zu ermitteln und Bewerbergruppen mit unterschiedlichem Kenntnisstand zu bilden.

Der/die Trainer*in sollte in der Lage sein, die grundlegenden digitalen Fähigkeiten der an der Schulung teilnehmenden Erwachsenen zu entwickeln. Kenntnisse im Umgang und Training digitaler Geräte: Mobiltelefone (Android- und IOS-Betriebssysteme). Vermittelt die Installation und Nutzung mobiler Anwendungen. Fähigkeit, grundlegende Software auf mobilen Desktop-Computern (Laptops, Tablets) zu verwenden und zu lehren (Microsoft Office, E-Mail-Software, Grafikprogramme usw.). Social-Media-Dienste zu nutzen und zu lehren. Nutzung und Schulung der Nutzung von Software für Regierungsdienste, die der Gemeinschaft zur Verfügung stehen. Online-Systeme großer Bankanbieter nutzen und schulen. Beteiligt sich am Erlernen und Unterrichten der Teilnehmenden im Umgang mit ihren individuellen digitalen Tools. Erledigt Aufgaben und Arbeiten selbstständig und ohne fremde Hilfe. Bei seiner/ihrer Arbeit beachtet er/sie die Regeln und rechtlichen Rahmenbedingungen (DSGVO) zu Gesundheit und Sicherheit, Gesundheit und IT-Ethik. Zeigt ethisches und geduldiges Verhalten gegenüber Lernenden.

b. Beschreibung der Lernergebnisse der Schulung, Ergebnisanforderungen:

Fähigkeiten	Kenntnisse	Erwartetes Verhalten / Einstellungen	Verantwortung / Selbstständigkeit
Bereitet den Klassenraum auf den Unterricht vor	Kenntnis der und technischen Bedingungen	Passet sich an Benutzerbedürfnis	Selbstständige Durchführung der technischen

	Anforderungen für die Schulung	se und technische Bedingungen an	Vorbereitungen für die Schulung
Schätzt den Wissensstand von Ausbildungsbewerber*innen ein und teilt sie in Gruppen ein	Kenntnisse über Auswahlmethoden und Gruppierungsfähigkeiten	Passt sich an die Bedürfnisse der Lernenden an	Selbstständige Einschätzung der Kenntnisse der Bewerber*innen und Einteilung in Gruppen
Führt die Installation, Aktualisierung und Grundkonfiguration des Betriebssystems (z. B. Windows, Linux, Android, iOS) und der Anwendungssoftware auf PCs und Mobilgeräten durch Verwendet grundlegende Befehle und Funktionen von Windows- und Linux-Betriebssystemen (z. B. Datei- und Verzeichnisverwaltung, legt Berechtigungen fest, führt Vorgänge mit Textdateien durch, verwaltet Prozesse in einer grafischen Oberfläche und Befehlszeile.	Kenntnis zur Installation und Aktualisierung von Betriebssystemen auf Computern und mobilen Computergeräten, ihre grundlegenden Befehle und Funktionen sowie ihre grundlegenden Konfigurationsoptionen	Ist bestrebt, eine Softwareumgebung zu entwickeln, die sich den Bedürfnissen der Nutzer*innen anpasst	Selbstständige Installation der benötigten Software und bei Bedarf Erstellung einer Sicherungskopie der zuvor auf dem Gerät gespeicherten Daten
Schließt die Peripheriegeräte eines PCs an, installiert ein neues Teil oder ersetzt bei Bedarf ein Teil in einem Computer	Kenntnis der Rolle der gängigsten Komponenten der IT-Umgebung zu Hause und im Büro (PC, Drucker, Mobiltelefon, WiFi-Router usw.) und ihrer Funktionsweise. Kenntnis der Hauptkomponenten von PCs und mobilen Geräten (z. B. Motherboard, CPU,	Bemüht sich, die auszuführenden Arbeiten genau und vorschriftsmäßig auszuführen	Selbstständige Einhaltung der Arbeits- und Unfallverhütungsvorschriften für IT-Geräte im Interesse der eigenen körperlichen Unversehrtheit und der Unversehrtheit anderer

	Speicher) und ihrer Funktionen		
Führt grundlegende Wartungsarbeiten an den ihm/ihr vertrauten IT- und Telekommunikationsgeräten durch (z. B. Überprüfung und Reinigung von Lüftungen und Anschlüssen)	<p>Kenntnis darüber, warum eine regelmäßige und gelegentliche Wartung von IT- und Telekommunikationsgeräten notwendig ist</p> <p>Kenntnis der grundlegendsten Wartungsverfahren</p>	Hält es für wichtig, eine vorbeugende Wartung durchzuführen, um einen störungsfreien Dauerbetrieb zu erreichen	
Richtet ein Heim- oder Büronetzwerk mit einem WiFi-Router ein, konfiguriert den WiFi-Router, schließt ein Netzwerk an und konfiguriert es mit kabelgebundenen und kabellosen Geräten (PC, Mobiltelefon, Set-Top-Box, usw.)	<p>Kenntnis zur Struktur, den grundlegenden Technologien (z. B. Ethernet), Protokollen (z. B. IP, HTTP) und Standards (z. B. 802.11 WiFi-Standards) von IT-Netzwerken</p> <p>Kenntnis der Rolle, Merkmale, Verbindungsmethoden und grundlegenden Netzwerkeinstellungen der wichtigsten Komponenten von Heim- und Büronetzwerken (Verkabelung, WiFi-Router, PC, Mobiltelefon usw.)</p>	Versucht, die Bedürfnisse der Nutzer*innen zu kennen und zu verstehen und diese bei der Gestaltung des Netzes zu berücksichtigen	
Wendet die wichtigsten Netzwerksicherheitsrichtlinien an (z. B. Verwendung sicherer Passwörter, Virenschutz, Firewalls)	Kenntnis zu den wichtigsten Grundsätzen der Netzsicherheit, Regeln, Angriffsarten sowie Software- und Hardware-Schutzmethoden		

Findet und behebt Hardware- und Softwarefehler in IT-Umgebungen von Privatpersonen und kleinen Unternehmen	Kenntnis der häufigsten Fehler in IT-Umgebungen von Privatanwender*innen und kleinen Unternehmen (z. B. fehlerhafte IP-Einstellungen, lockere Verbindungen) und deren Behebung		Selbstständige Fehlerfindung Selbstständige Lösung einfacher Probleme und komplexerer mit professioneller Anleitung
Wendet Social-Media-Systeme an, vermittelt den bewussten Umgang mit verschiedenen Social-Media-Plattformen	Kenntnis zu aktuellen Informationen über soziale Medien und deren bewusste Nutzung	Verfolgt einen offenen Ansatz, um die Bedürfnisse der Nutzer*innen sicher zu erfüllen, wobei der Schwerpunkt auf der Sicherheit liegt	Selbstgesteuertes Training zur Verbindung mit und Nutzung von Social Media Plattformen
Stellt die IT-Dienste seiner/ihrer Behörde vor, erklärt, wie sie zu nutzen sind, und demonstriert den Kund*innen die Vorteile des Dienstes	Kenntnis zu den IT-Diensten der Behörde, in der Lage, diese zu demonstrieren und die Nutzung des Systems zu vermitteln	Verfolgt eine unterstützende, kundenorientierte Einstellung, wodurch die Systeme und die Bedürfnisse der Lernenden in Einklang gebracht werden können	Selbstständiges Nutzen und Informieren über die Online-Dienste der Regierung
Stellt die IT-Dienste der wichtigsten Banken vor, erklärt, wie man sie nutzt, und zeigt den Kund*innen die Vorteile des Dienstes	Kenntnis zu Online-Diensten der Banken, in der Lage, diese zu präsentieren und die Nutzung des Systems zu vermitteln	Leitet die Dienste unter Berücksichtigung der Sicherheitsvorschriften und der ethischen und sicherheitstechnischen Standards der Teilnehmenden an	Selbstständiges Zurechtfinden und selbstständige Durchführung von Aufgaben in den Online-Systemen und -Diensten von Bank- und Finanzdienstleistern
Verfolgt die neuesten Informationstechnologien und -trends (Virtualisierung, Cloud-Technologien, IoT, künstliche Intelligenz, maschinelles Lernen usw.) und wendet sie auf ihre Aufgaben an,	Aktuelle Kenntnisse zu den neuesten Informationstechnologien und Trends	Zeigt Offenheit und Interesse an den neuesten Informationstechnologien und Trends	Selbstständige Beschaffung von Informationen auf einschlägigen Fachplattformen

indem er/sie Internetressourcen und Wissensdatenbanken nutzt			
Nutzt Bürosoftware bei der Arbeit effizient	Kenntnis der wichtigsten Funktionen und Anwendungen von Bürosoftware		
Kommuniziert effizient mit Kolleg*innen und Auszubildenden durch Wahl der geeigneten Kommunikationsform (E-Mail, Chat, Telefon, Präsentation usw.)	Kenntnis zu ethischen und internen Kommunikationsregeln für die verschiedenen Kommunikationsformen (E-Mail, Chat, Telefon, Präsentationen usw.)	Ist konstruktiv, kooperativ und höflich in seiner Kommunikation Ist bestrebt, qualitativ hochwertige Lösungen für seine Aufgaben zu finden, die den Bedürfnissen der Nutzer*innen am besten entsprechen	Selbstständige Kommunikation in Bezug auf die Aufgaben, für die er/sie verantwortlich ist, und Beachtung der Regeln der Kommunikation
Wendet die neuesten Informationstechnologien und –trends an (Virtualisierung, Cloud-Technologie, Gruppen-Videoanrufe usw.)	Grundlegende Kenntnisse über die neuesten Informationstechnologien und Trends	Ist offen dafür, neue Technologien kennenzulernen, und ist bestrebt, sie im Einklang mit den Bedürfnissen der Nutzer*innen und den Anforderungen an die Kosteneffizienz wirksam einzusetzen	
Vermittelt den Zugang zu Online-Datenbanken und macht die Teilnehmenden mit der Nutzung von Datenbanken vertraut	Kenntnisse zu Online-Datenbanken und ist in der Lage, den Teilnehmenden zu erklären, wie sie diese nutzen können	Ist offen für die Einarbeitung in neue Datenbanken, flexibel bei der Erfüllung von Anforderungen	Selbstständige Nutzung und Vermittlung von Online-IT-Systemen

8. Materialien und Ausstattung für die Schulung

Physisches Equipment:

- Mobiltelefon mit IOS- oder Android-Betriebssystem mit Online-Zugang
- Mobiler Computer (Tablet oder Laptop) mit IOS- oder Windows-Betriebssystem und Online-Zugang.

Software:

- Mobile Anwendungen
- Microsoft Office-Softwarepaket, ein Grafikprogramm
- Zugang zu einem Cloud-Hosting-Dienst
- Zugang zu Regierungssoftware
- Zugang zu Bankdienstleistungen

9. Bezeichnung der für den Abschluss der Schulung erforderlichen Module und Lehrplangruppen:

- a) Installation von Software und Anwendungen auf Handys und Computern
- b) Schulung zu Mobiltelefonanwendungen
- c) Schulung zu Microsoft-Softwarepaketen
- d) Schulung zu E-Mail-Systemen
- e) Schulung zu Social Media Systemen
- f) Schulung zu Behörden- und Bankdienstleistungen

10. Name und Grad der erworbenen Qualifikation: Trainer*in für digitale Kompetenzen bei Erwachsenen

Qualifizierungsniveau: EQF Stufe 4

11. Die Bewertung erfolgt in Form von praktischen Übungen pro Modul, entweder persönlich oder online

13. Festlegung der Art und Methode der Prüfung

Die Prüfung ist eine praktische Prüfung im Präsenz- oder Online-Format.

Für bestimmte Teile der Schulung kann ein Mikrozertifikat ausgestellt werden, sofern der/die Trainer*in jedes Modul mit der entsprechenden praktischen Prüfung abschließt. Wenn ein Mikrozertifikat ausgestellt wird, muss das Zertifikat folgende Angaben enthalten:

- Identifikation des Lernenden
- Titel des Mikro-Zertifikats
- Land/Region des Ausstellers
- Ausgabestelle
- Datum der Ausstellung
- Lernergebnisse
- Fiktives Arbeitspensum, das zur Erreichung der Lernergebnisse erforderlich ist (in ECTS-Punkten, soweit möglich)
- Niveau (und Zyklus, falls zutreffend) der Lernerfahrung, die zu dem Mikrozertifikat führt (EQF, QF-EHEA), falls zutreffend
- Art der Bewertung
- Form der Teilnahme an der Lernaktivität
- Art der Qualitätssicherung, die dem Mikro-Anrechnungsnachweis zugrunde liegt

3. Ein Bildungsrahmenprogramm zur Entwicklung digitaler Kompetenz für Lehrplanentwickler

Erstellt von: UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

1. Ziel: Diese Schulung richtet sich an Fachleute, die für die Gestaltung von Lehrplänen für digitale Kompetenzen für gering qualifizierte Erwachsene zuständig sind. Ziel dieser Schulung ist es, das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellungen zu vermitteln, die für eine effiziente Arbeit im digitalen Umfeld erforderlich sind. Es soll die digitale Kompetenz gering qualifizierter Erwachsener verbessern, ihre Beschäftigungsfähigkeit erhöhen, ihre aktive Teilnahme an der Gemeinschaft fördern und ihre Kreativität und Innovation unterstützen.

2. Zielgruppe: Fachleute oder Teams, die an der Gestaltung und Erstellung von Lehrplänen beteiligt sind. Sie entwickeln den Gesamtrahmen, die Struktur und den Inhalt eines Kurses oder Bildungsprogramms. Sie arbeiten mit Fachleuten, Lehrplanentwicklern und Pädagog*innen zusammen, um Lernziele zu definieren, Schlüsselkonzepte und -fähigkeiten zu ermitteln und Lernaktivitäten und Bewertungen zu entwerfen.

3. Titel der Schulung: Ein pädagogischer Rahmen zur Entwicklung digitaler Kompetenz für Lehrplanentwickler

4. Erforderlicher Bildungshintergrund: Im Fall des Lehrplanentwicklers ist die für die Teilnahme an der Schulung erforderliche Bildungsqualifikation EQR 6. Es handelt sich um hochqualifizierte Personen, die für die Entwicklung des Ausbildungsplans verantwortlich sind.

Kenntnisse	Fertigkeiten	Verantwortung und Selbstständigkeit
Fortgeschrittene Kenntnisse in einem Arbeits- oder Studienbereich, der ein kritisches Verständnis von Theorien und Grundsätzen erfordert	Fortgeschrittene Fähigkeiten, die die Beherrschung und die innovativen Fähigkeiten belegen, die zur Lösung komplexer und unvorhersehbarer Probleme in einem spezialisierten Arbeits- oder Studienbereich erforderlich sind	Leitung komplexer technischer oder beruflicher Tätigkeiten oder Projekte, Übernahme von Entscheidungsverantwortung in unvorhersehbaren Arbeits- oder Studienkontexten. Übernahme von Verantwortung für das

		Management der beruflichen Entwicklung von Einzelpersonen und Gruppen
--	--	---

1. Erforderlicher Bildungshintergrund: Schulabschluss, mindestens EQR-Stufe 4: EQF Stufe 5.

Kenntnisse	Fähigkeiten	Verantwortung/Selbstständigkeit
Faktenwissen und theoretisches Wissen in breiten Zusammenhängen innerhalb eines Arbeits- oder Studienbereichs	Eine Reihe von kognitiven und praktischen Fähigkeiten, die erforderlich sind, um Lösungen für spezifische Probleme in einem Arbeits- oder Schulungsbereich zu finden.	Selbstmanagement im Rahmen von Arbeits- oder Schulungskontexten, die in der Regel vorhersehbar sind, sich aber ändern können; Beaufsichtigung der Routinearbeit anderer, wobei eine gewisse Verantwortung für die Bewertung übernommen wird.

2. Dauer der Theorieschulung (Mindest- und Höchststundenanzahl): 25-50.

3. Dauer der Praxisschulung (Mindest- und Höchststundenanzahl): 50-75

4. Berufliche Voraussetzungen für die Schulung

- a. Beschreibung der Voraussetzung:

Um an der Schulung teilzunehmen, müssen die Teilnehmenden das EQR-Niveau 5 erreicht haben. Dieses Niveau entspricht einem höheren Diplom oder einem höheren technischen Abschluss.

Lernergebnis:

Nutzung digitaler Technologien zur Verbesserung der organisatorischen Kommunikation mit Lernenden, Eltern und Dritten.

Beitrag zur gemeinsamen Entwicklung und Verbesserung von organisatorischen Kommunikationsstrategien.

Nutzung digitaler Technologien zur Zusammenarbeit mit anderen Pädagog*innen, zum Teilen und Austauschen von Wissen und Erfahrungen und zur gemeinsamen Innovation von pädagogischen Praktiken.

Individuell und kollektiv reflektieren, kritisch bewerten und aktiv ihre eigenen digitalen pädagogischen Praktiken und die der Bildungsgemeinschaft verbessern.

Nutzung digitaler Mittel und Ressourcen für die kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung

b. Beschreibung der Ergebnisse Schulung, Leistungsanforderungen:

Fähigkeiten	Kenntnisse	Erwartetes Verhalten / Einstellungen	Verantwortung / Selbstständigkeit
Identifiziert und wählt relevante digitale Kompetenzen aus, die in den Lehrplan integriert werden können	Kenntnisse zu dem Rahmenwerk DigCompEdu, um seine Dimensionen und Kompetenzniveaus zu verstehen und zu wissen, wie es in den Lehrplan integriert werden kann	Passt Aktivitäten an den technologischen Wandel und die Bedürfnisse der Lernenden in einem sich ständig weiterentwickelnden Bildungsumfeld an	Selbstständige Ermittlung der spezifischen Bedürfnisse und Anforderungen von Lernenden, Lehrkräften im Bildungsumfelds in Bezug auf digitale Kompetenzen
Erstellt oder wählt digitale Ressourcen aus, die das Lernen und Üben von digitalen Kompetenzen unterstützen	Kenntnis der digitalen Werkzeuge und Ressourcen, die zur Verbesserung der Bildungserfahrung zur Verfügung stehen, wie z. B. Online-Lernplattformen, Bildungsanwendungen, Tools für die Zusammenarbeit und Multimedia-Ressourcen	Sucht nach neuen Ideen und Ansätzen zur effektiven Integration digitaler Kompetenzen in den Lehrplan zu fördern	Selbstständige Auswahl und Festlegung der digitalen Kompetenzen, die in den Lehrplan aufgenommen werden sollen, wobei sicherzustellen ist, dass sie mit den Stufen und Dimensionen des DigCompEdu übereinstimmen Selbstständige Koordinierung und Verwaltung der technologischen Ressourcen, die für die Umsetzung des Lehrplans erforderlich

Fähigkeiten	Kenntnisse	Erwartetes Verhalten / Einstellungen	Verantwortung / Selbstständigkeit
			<p>sind, um sicherzustellen, dass Lehrkräfte und Lernenden einen angemessenen Zugang zur Technologie haben</p> <p>Kenntnis der neuesten Trends in der Bildungstechnologie und den Lehrmethoden, um ständig Verbesserungen in den Lehrplan einfließen zu lassen</p>
Entwirft interaktive Aktivitäten und Ressourcen, die die Lernenden aktiv in die Entwicklung ihrer digitalen Kompetenzen einbeziehen	Kenntnisse zur Bewertung der digitalen Kompetenzen der Lernenden und Bewertung digitaler Werkzeuge für die Fortschrittskontrolle und das Feedback	Nimmt eine Haltung ein, die die Einbeziehung aller Lernenden fördert, unabhängig von ihren bisherigen digitalen Kompetenzen	<p>Selbstständige Erstellung einer Lehrplanstruktur, die eine logische und progressive Abfolge digitaler Kompetenzen im Rahmen des Bildungsprogramms vorsieht, wobei Ziele, Inhalte und Lernaktivitäten berücksichtigt werden</p> <p>Selbstständige Anpassung des Lehrplans an die spezifischen Bedürfnisse der Lernenden und den Bildungskontext, um sicherzustellen, dass er integrativ und gerecht ist</p>
Passt den Lehrplan entsprechend den spezifischen Bedürfnissen und	Kenntnisse zu Prinzipien und Strategien für die Gestaltung und Planung von	Ist offen, sich weiter über neue Technologien und Bildungsmethoden im Zusammenhang	Selbstständige Erstellung und Auswahl geeigneter digitaler Ressourcen zur Unterstützung der

Fähigkeiten	Kenntnisse	Erwartetes Verhalten / Einstellungen	Verantwortung / Selbstständigkeit
Merkmalen der Lernenden und den Bildungszielen an	Lernaktivitäten, die digitale Kompetenzen effektiv integrieren	mit digitalen Kompetenzen zu informieren Nimmt eine Führungsrolle bei der Förderung und effektiven Umsetzung digitaler Kompetenzen in den Lehrplänen ein	Entwicklung digitaler Kompetenzen, einschließlich interaktiver Unterrichtsmaterialien, Inline-Aufgaben und praktischer Aktivitäten Selbstständiges Planen und Entwerfen von Unterrichts- und Bewertungsstrategien, die die Entwicklung digitaler Kompetenzen unter Verwendung innovativer pädagogischer Ansätze und Bildungstechnologien erleichtern Selbstständige Schulung und Unterstützung der Lehrkräfte, damit sie den Lehrplan wirksam umsetzen und ihre digitalen Kompetenzen entwickeln können Selbstständiges Einrichten von Mechanismen zur Bewertung der Fortschritte der Schüler bei der Entwicklung digitaler Kompetenzen und zur kontinuierlichen Rückmeldung und Verbesserung des Lehrplans

5. Materialien und Ausstattung für die Schulung

- Unterschiedliche Geräte mit Onlinezugang
- Lernplattformen
- Praktische Übungen
- Online-Inhalte
- Software und unterschiedliche Anwendungen (E-Mail, APP, Cloud-Dienstleister, Office 360).

6. Bezeichnung der für den Abschluss der Schulung erforderlichen Module und Lehrplangruppen:

- Organisationskommunikation
- Berufliche Zusammenarbeit
- Reflektionspraxis
- Kontinuierliche Weiterbildung durch digitale Medien (engl. Continuing professional development, kurz: CPD)

7. Name und Grad der Qualifikation:

Titel der Qualifikation: Förderung von Innovation und Anpassung an das digitale Umfeld

Qualifikationsstufe: EQF Stufe 6.

8. Bewertung

Für Erwachsene enthält der Rahmen für digitale Kompetenzen (DIGCOMP) eine Bewertungsrubrik, die es ermöglicht, die Entwicklungsstufe einer Kompetenz auf der Grundlage der Fähigkeiten und des Wissens zu messen, über die die Person verfügt. Für jede Kompetenz gibt es eine Rubrik, die in 4 Entwicklungsstufen unterteilt ist (Grundlagen, Mittelstufe, Fortgeschrittene und Hochspezialisierte). In diesem Fall wird die Grundstufe bewertet, da die Zielgruppe der Schulung gering qualifizierte Erwachsene sind.

Es können Online-Tools verwendet werden, um die Kompetenzstufe der Teilnehmenden zu ermitteln. Hier sind einige Beispiele:

- Mydigiskills: <https://mydigiskills.eu/index.php>
- Digital skills accelerator: <https://www.digitalskillsaccelerator.eu/radar>

- The digital competence wheel: <https://digital-competence.eu/>

Im Falle der Lehrplanentwickler wird der DigCompEdu-Rahmen für die Bewertung berücksichtigt und überprüft, ob die Lernergebnisse erreicht wurden.

13. Festlegung der Art und Methode der Prüfung

Die Prüfung ist eine praktische Prüfung im Präsenz- oder Online-Format.

Für bestimmte Teile der Schulung kann ein Mikrozertifikat ausgestellt werden, sofern der/die Lernende jedes Modul mit der entsprechenden praktischen Prüfung abschließt. Wenn ein Mikrozertifikat ausgestellt wird, muss das Zertifikat folgende Angaben enthalten:

- Identifikation des Lernenden
- Titel des Mikro-Ausweises
- Land/Region des Ausstellers
- Ausgabestelle
- Datum der Ausstellung
- Lernergebnisse
- Fiktives Arbeitspensum, das zur Erreichung der Lernergebnisse erforderlich ist (in ECTS-Punkten, soweit möglich)
- Stufe (und Zyklus, falls zutreffend) der Lernerfahrung, die zu dem Mikrozertifikat führt (EQF, QF-EHEA), falls zutreffend
- Art der Bewertung
- Form der Teilnahme an der Lernaktivität
- Art der Qualitätssicherung, die dem Mikro-Anrechnungsnachweis zugrunde liegt

III. Ausblick

Wir stellen unser Handbuch allen europäischen Mitgliedstaaten kostenlos zur Verfügung, damit die Entwickler*innen von Schulungsprogrammen es nutzen können, um ihre eigenen nationalen Schulungsprogramme zu entwickeln.

Das Rahmenwerk ist ein System, das von allen Ländern genutzt werden kann, um Schulungskurse in Übereinstimmung mit dem aktuellen rechtlichen Rahmen zu entwickeln. Individuelle Schulungskurse können rund um den Inhalt des Rahmens und die aktuellen digitalen Werkzeuge und Software für Lehrplanentwickler und Schulungsanbieter, die an der Entwicklung von Erwachsenenkompetenzen beteiligt sind, entworfen werden.

Die Partner des Konsortiums werden dazu beitragen, dass der Rahmen und die Rahmenprogramme der Zielgruppe zur Verfügung gestellt werden, die in der Lage sein wird, das Tool zu nutzen, und sie werden Unterstützung für dessen Betrieb bieten.

Disclaimer

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