



ACTIVATE

TOOLKIT MIT PRAKTISCHEN INSTRUMENTEN ZUR
FÖRDERUNG DER BETEILIGUNG VON ONLINE-
GEMEINSCHAFTEN



ACTIVATE

Das vorliegende Dokument wird erstellt von ACTIVATE, AKTIVETEILHABER DER GEMEINSCHAFTSCHULUNGEN UND RESSOURCEN FÜR MENSCHEN MIT FUNKTIONELLEN EINSCHRÄNKUNGEN

The project aims to promote the active participation and inclusion of people with disabilities in their communities, as well as their independent living and autonomy.

BEITRAGSZÄHLER

VIRTUAL CAMPUS LDA (Portugal) - Partner

ASPAYM BALEARES (Spain) - Partner

C.I.P. CITIZENS IN POWER (Cyprus) - Partner

VOLKSHOCHSCHULE IM LANDKREIS CHAM EV (Germany) - Partner

STEP Institute (Slovenia) - Partner

ASOCIACIÓN MOVIÉNDOTE (Spain) - Partner



Kofinanziert von der Europäischen Union



Detta projekt har finansierats med stöd av ERASMUS + -projektet från Europeiska kommissionen. Denna publikation återspeglar endast författarnas perspektiv, och varken Europeiska kommissionen eller SEPIE kan hållas ansvariga för någon användning som kan göras av informationen i den.

Weitere Informationen über das Projekt finden Sie hier: <https://projectactivate.eu/de/home>

Diese Veröffentlichung ist unter einer Creative Commons Attribution 4.0 International Lizenz lizenziert: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

PARTNER



EINFÜHRUNG

Ziel des Toolkits ist es, Trainer*innen, die mit Personen mit Behinderungen arbeiten, Tools an die Hand zu geben, die sie dabei unterstützen, Möglichkeiten aufzuzeigen, wie sich Menschen mit Behinderungen mithilfe von **digitalen Tools** einbringen und **aktiv an der Gemeinschaft** beteiligen können, wie sie ihre Freizeit gestalten können, **soziale Beziehungen** aufbauen und physische Barrieren überwinden können.

Die **Tools** wurden so erstellt, dass sie dazu beitragen können, **Menschen mit Behinderungen** den benötigten **Motivationsschub** zu geben, sich aktiv in die Gemeinschaft **einzubringen**.

Das **Toolkit** enthält:

- **Praktische Tools und Ressourcen**, die mit der Zielgruppe genutzt werden können – beispielsweise Videos, bewährte Verfahren zur erfolgreichen aktiven Beteiligung und den dahinterstehenden Dynamiken.
- **Empfehlungen und Hinweise**, die Trainer*innen ermöglichen, die Materialien an die Dynamik in ihrer Zielgruppe anzupassen, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erreichen.

Das Toolkit ist folgendermaßen **strukturiert**:

- Hinweise zur Vorbereitung;
- Aktivitäten;
- zusätzliche nützliche Ressourcen;
- Handlungspläne;
- Reflektion und Bewertung.

Es ist wichtig zu betonen, dass alle Tools so systematisiert und organisiert sind, dass sie in verschiedenen Situationen genutzt und in unterschiedlichen Umfeldern/Szenarien bezüglich der aktiven Beteiligung an der Gemeinschaft und damit zusammenhängenden Themen eingesetzt werden können.

HINWEISE ZUR UNTERSTÜTZUNG BEI DER NUTZUNG DER PLATTFORM

1. BEHINDERUNGEN DER NUTZER*INNEN ERKENNEN (WELCHE ART VON BEHINDERUNG HAT ER/SIE?)

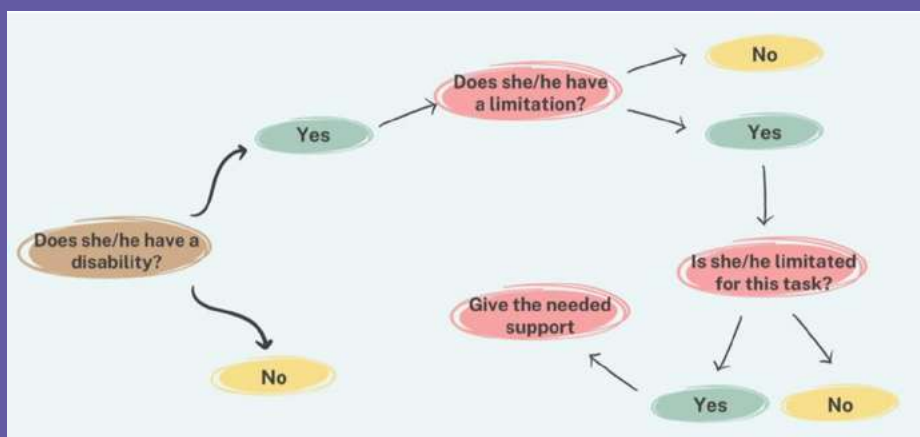
Zunächst ist es wichtig zu erklären, was bei einer Aktivität verlangt wird und was dafür nötig ist. Fragen Sie den/die Teilnehmende*n, welche Unterstützung er/sie vielleicht benötigen könnte, um die Aktivität durchzuführen. Es ist wichtig, keine voreiligen Schlüsse zu ziehen und davon auszugehen, dass eine Person Unterstützung benötigt, nur weil er/sie vielleicht den Anschein erweckt. Anders gesagt: die Person kann sehr wohl in der Lage sein, eine bestimmte Aktivität eigenständig durchzuführen. Anders herum kann es aber genauso sein, dass eine Person vielleicht eine Behinderung hat, die nicht sofort sichtbar ist. Aus diesem Grund ist es wichtig, offen zu kommunizieren, um die Situation richtig einschätzen zu können.

2. EINSCHÄTZEN, INWIEWEIT JEMAND UNTERSTÜTZUNG BENÖTIGT

Bezugnehmend auf das, was bereits im vorherigen Punkt besprochen wurde, ist es wichtig einzuschätzen, welche Art von Unterstützung – falls überhaupt – benötigt wird, um eine bestimmte Aufgabe umzusetzen.

Wenn man mit Menschen mit Behinderung arbeitet, besteht oft die Gefahr in eine Art „Bevormundung“ zu verfallen und nur wenig Selbstständigkeit zu ermöglichen. Es ist wichtig, dass Sie sich dessen bewusst sind und Sie sich eher um die tatsächlichen Barrieren kümmern.

Ein Beispiel dafür wäre der Fall, in dem eine Person eine eingeschränkte Mobilität in Armen und Händen hat, dennoch aber eigenständig das Touchpad nutzen und sich auf der Plattform umsehen kann, jedoch nicht in der Lage ist, einen Knopf zu drücken, aufgrund fehlender Kraft in den Händen. Es ist wichtig, dieser Person die Freiheit zu geben, sich selbst auf der Plattform umzuschauen und nur dann Unterstützung anzubieten, wenn es darum geht, auf einen Knopf zu drücken. Dabei sollten Sie es nicht übertreiben und nicht übermäßig – gar nicht benötigte – Unterstützung zur Verfügung stellen.



3. ANALYSIEREN, WIE UNTERSTÜTZUNG ANGEBOTEN WERDEN KANN

Wenn nötig, können zur einfacheren Nutzung der Plattform auch ergänzende Geräte genutzt werden.

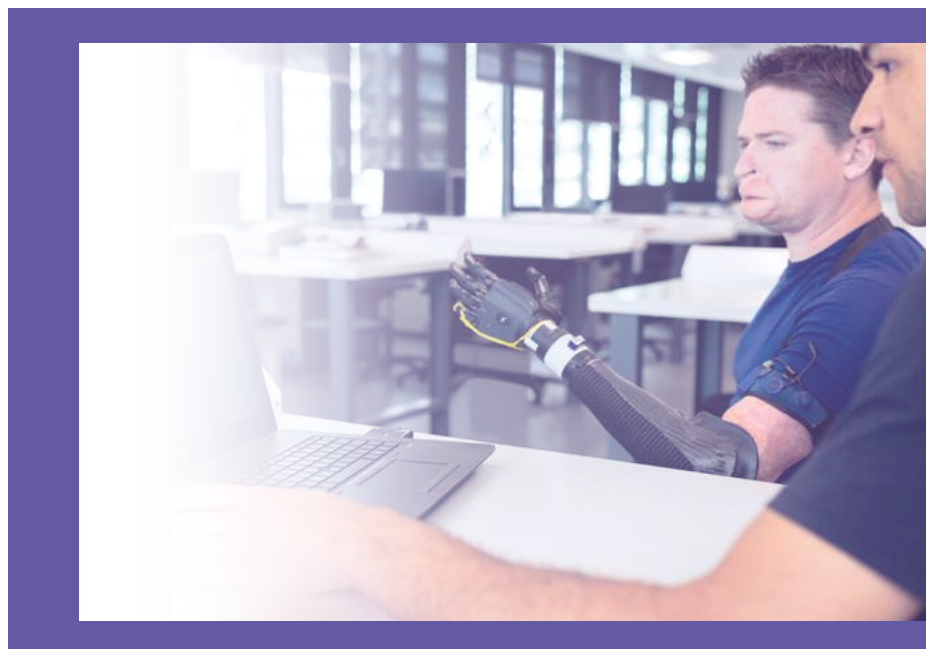
Ein einfaches Beispiel hierfür wäre etwa auszuprobieren, ob eine Person es angenehmer findet, mit einer klassischen Maus zu arbeiten oder mit einem speziellen Touchpad.

Oftmals stehen vielleicht keine ergänzenden Produkte zur Verfügung – dann ist mehr Unterstützung von Ihnen gefragt. So kann die Person – wenn auch vielleicht etwas weniger selbstständig – trotzdem teilnehmen.

4. DIE SELBSTSTÄNDIGKEIT DER TEILNEHMENDEN ANERKENNEN

Zu diesem Zeitpunkt kennen Sie bereits die Bedürfnisse der Teilnehmenden und haben sich mit ihnen abgesprochen, welche Art von Unterstützung sie benötigen. Nun übernehmen Sie diejenigen Aufgaben, bei denen der/die Teilnehmende Unterstützung benötigt, berücksichtigen dabei aber auch die Aufgaben, die die Person selbstständig umsetzen kann.

Ein Beispiel: eine Person ist in der rechten Körperhälfte in ihrer Mobilität eingeschränkt, ist aber Rechtshänder*in. Die Person kann ihren Arm und ihre Hand nicht bewegen. In diesem Fall übernehmen Sie das Touchpad, folgen aber den Anweisungen der Person, die sie unterstützen möchten. So bekommt die Person genau und auch nur die Unterstützung (Bedienen des Touchpads), die sie benötigt, aber ihre anderen Fähigkeiten (Entscheidungsfindung) werden respektiert.



EMPFEHLUNGEN ZUR DIDAKTISCHEN ARBEIT MIT DER ZIELGRUPPE

1. ORGANISATION DER VERANSTALTUNG

Bevor Sie mit der Umsetzung der Aktivitäten beginnen, sollten Sie Ihre **Zielgruppe** genau bestimmen. Beachten Sie vor allem, ob einige Personen vielleicht bestimmte Anforderungen haben oder ob es bestimmte Barrieren gibt, die es zu überbrücken gilt.

Legen Sie die erwartete **Dauer** und das **Format** der Aktivität fest – also überlegen Sie sich, ob die Veranstaltungen vor Ort, online oder in einer Kombination aus beidem stattfinden sollen.

Erstellen Sie eine Liste der benötigten Materialien.

Legen Sie die **Ziele** der geplanten Aktivitäten genau fest. Konkretisieren Sie die Ziele so genau wie möglich. Sie können dafür beispielsweise die SMART-Methode zur Hilfe nehmen.

Um sicherzustellen, dass Sie alle wichtigen Dinge berücksichtigt haben, können Sie einen „Workflow-Plan“ erstellen, bevor Sie mit der Veranstaltung beginnen. Dabei handelt es sich um ein Dokument, das Sie bei der Umsetzung unterstützen soll. Es beinhaltet Folgendes:

- Titel der Aktivität;
- Dauer;
- Inhalt;
- Lernziele;
- Methoden;
- Materialien.

Wenn Sie die Veranstaltung planen, denken Sie auch daran, **Zeitpuffer** einzubauen. Die Teilnehmenden haben vielleicht einen unterschiedlichen Kenntnisstand und beteiligen sich unterschiedlich stark an der Veranstaltung. Es ist immer eine gute Idee, etwas freie Zeit einzuplanen oder Aktivitäten, die neue Energie bringen. Gleichzeitig sollten Sie sich auch überlegen, an welcher Stelle sie gegebenenfalls kürzen können, ohne die Qualität der Veranstaltung zu beeinträchtigen.

Planen Sie zu Beginn der Veranstaltung etwas Zeit ein, **damit die Teilnehmenden sich untereinander kennenlernen können**. Das trägt entscheidend zur erfolgreichen Durchführung der Veranstaltung bei. Fragen Sie die Teilnehmenden, was sie **erwarten**, so können auch gemeinsam Ziele festgelegt werden.

Halten Sie auch immer **zusätzliche Materialien** bereit (z. B. Flipcharts für Veranstaltungen vor Ort, virtuelle Whiteboards für Online-Aktivitäten), falls die Teilnehmenden noch detailliertere Erklärungen benötigen.

2. NÜTZLICHE DIDAKTISCHE METHODEN

A. KENNENLERNSPIELE UND AKTIVITÄTEN FÜR MEHR ENERGIE

Kennenlernspiele sind eine Art Aufwärmübung, um den Teilnehmenden zu helfen, leichter ins Gespräch zu kommen und sie auf die bevorstehenden Aktivitäten vorzubereiten. Der Zweck von Aktivitäten für mehr Energie zwischendurch ist, die Motivation der Teilnehmenden wieder anzukurbeln.

Beispiel 1: **Geschichten von Gegenständen**

Diese Aktivität eignet sich gut für Veranstaltungen vor Ort. Wählen Sie einige Gegenstände im Raum aus und legen Sie sie alle in einen Beutel. Dabei kann es sich um Alltagsgegenstände handeln oder auch ungewöhnliche Dinge. Die Teilnehmenden sollen dann – einer nach dem/der anderen – jeweils einen Gegenstand aus dem Beutel ziehen. Sobald ein Gegenstand herausgezogen wurde, soll sich die Person eine Geschichte dazu ausdenken. Nachdem sie 20 Sekunden lang erzählt hat, ist die nächste Person an der Reihe – sie zieht auch wieder einen Gegenstand heraus und setzt die angefangene Geschichte fort. Wiederholen Sie den Vorgang solange, bis alle Teilnehmenden etwas zur Geschichte beigetragen haben.

Beispiel 2: **Stimmungswolke**

Die Aktivität kann mithilfe von Mentimeter oder Jamboard digital durchgeführt werden und ist leicht umzusetzen. Die Teilnehmenden werden gefragt, wie sie sich fühlen – jeder Beitrag ist anonym. Bevor die nachfolgenden Aktivitäten beginnen, steht also erst einmal eine Reflektion am Anfang. Sie können Ihren Gemütszustand als erstes äußern und dabei etwas „Kreativeres“ als glücklich oder traurig angeben, um die Teilnehmenden zu ermutigen, sich facettenreich zu äußern.

Beispiel 3: **Durcheinander zählen**

Die Aktivität kann für Veranstaltungen vor Ort oder für digitale Veranstaltungen genutzt werden. Die Aufgabe ist es, gemeinsam zu zählen, aber nicht gleichzeitig. Jemand startet mit „eins“ und dann wird gezählt. Dabei ist die Reihenfolge der Person, die als nächstes zählen soll beliebig. Ziel ist es, möglichst hoch zu zählen, ohne dass zwei Personen gleichzeitig die gleiche Zahl sagen. Wenn die Aktivität schwieriger sein soll, können die Teilnehmenden die Augen schließen.

B. DISKUSSIONSMETHODEN

Beispiel 1: **1-2-4-ALLE**

Mit dieser Methode nimmt die Diskussion zu einem Thema langsam Fahrt auf. Die Teilnehmenden bekommen eine Frage gestellt und haben dann eine Minute Zeit, sich eine Antwort zu überlegen. Anschließend diskutieren sie ihre Antworten mit einem bzw. einer Partner*in. Danach finden sich die Paare in Vierergruppen zusammen, bevor sie ganz zum Schluss in der ganzen Gruppe diskutieren. Zu jeder Runde können auch weitere Unterfragen hinzugefügt werden. Die Idee dahinter ist, dass jede einzelne Person involviert wird – das könnte bei einer sofortigen Diskussion in der großen Gruppe vielleicht nicht der Fall sein, weil manche Teilnehmende dabei vielleicht eher passiv bleiben.

Beispiel 2: **Traditionelle Debatte**

In einer traditionellen Debatte werden die Teilnehmenden in zwei Gruppen eingeteilt. Eine argumentiert „pro“ die andere „kontra“ zu einem bestimmten Thema. Dabei kann es mehrere Runden geben, z. B. als erstes präsentiert der/die erste Gruppenvertreter*in seine/ihre Position, dann werden in vorgegebener Zeit Gegenargumente ausgearbeitet und präsentiert. Die Debatte sollte moderiert werden.

Beispiel 3: **Stimmen reihum**

Die Teilnehmenden teilen sich in Fünfergruppen ein. Jede Gruppe bekommt 3 Minuten Zeit, in denen sich jeder individuell Gedanken zum Thema machen kann. Danach bekommt jedes Gruppenmitglied drei Minuten Zeit, in der er/sie seine/ihre Meinung zum Thema kundtun kann, ohne unterbrochen zu werden. Erst anschließend äußern sich die anderen Teilnehmenden zum Gehörten.

3. REFLEKTION

Die Reflektion zum Abschluss der Aktivitäten ist sehr wichtig. Unterstützen Sie die Teilnehmenden dabei zu reflektieren, **was sie gelernt haben und wie sie sich dabei gefühlt haben**. Es ist auch wichtig, dass Sie selbst die Veranstaltung reflektieren.

Für die Reflektion stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Eine interaktive Gruppentechnik kann genutzt werden – dabei findet Reflektion mithilfe einer abschließenden **Diskussion** statt. Eine andere Möglichkeit wäre, dass die Teilnehmenden Fragebogen erhalten, die sie anonym **ausfüllen** können. Alternativ können auch **digitale Tools** genutzt werden (z. B. Mentimeter). Dort können alle ihre Antworten anonym eintragen werden, anschließend wird in der Gruppe darüber diskutiert.





ABSCHNITT 1

PRAXISAKTIVITÄTEN UND MATERIALIEN ZUM
THEMA “DIGITALE GRUNDKENNTNISSE”

1.1 - VORBEREITUNG



DAUER:

etwa 5 Unterrichtsstunden mit Pausen. Die Trainer*innen sollten die Dauer an die Gruppe anpassen.



LERNENDE:

Menschen mit Behinderungen, die digitale Grundkenntnisse erwerben wollen.



LERNZIELE:

Steigerung der Motivation für ehrenamtliche Tätigkeiten, Entwicklung eines proaktiven Ansatzes bei der Suche nach Möglichkeiten, Verständnis für die Vorteile einer grundlegenden digitalen Kompetenz und Förderung des Einzelnen durch Anerkennung seiner Stärken.



METHODOLOGIE:

Energizer, Gruppenarbeit, Diskussion, Aktionsplan und Bewertung.



AUSSTATTUNG:

A4-Papiere, farbige Marker, Stifte, Projektor, Computer und Internetzugang, Glocke/Stoppuhr, Materialien aus anderen Ressourcen und die für Modul 1 erstellten Vorlagen.



VORBEREITUNG DES SCHULUNGSRRAUMS:

Die Schulungsräume sollten offen sein und genügend Platz für Rollstühle bieten, damit sich alle bequem bewegen können. Tische, Stühle und ein Whiteboard werden ebenfalls benötigt. Für den Fall, dass einige Lernende es vorziehen, online und nicht physisch teilzunehmen, sollte der Schulungsraum mit Computern und Kameras ausgestattet sein, um dieses Vorhaben zu unterstützen. Wenn Sie eine Aktivität in einer virtuellen Umgebung durchführen, wählen Sie geeignete Plattformen, um die Gruppenarbeit effizient und unterhaltsam zu gestalten (Zoom – bietet Gruppenräume für die Gruppenarbeit, Padlet...)



MODUL AUF DER ONLINE-PLATTFORM:

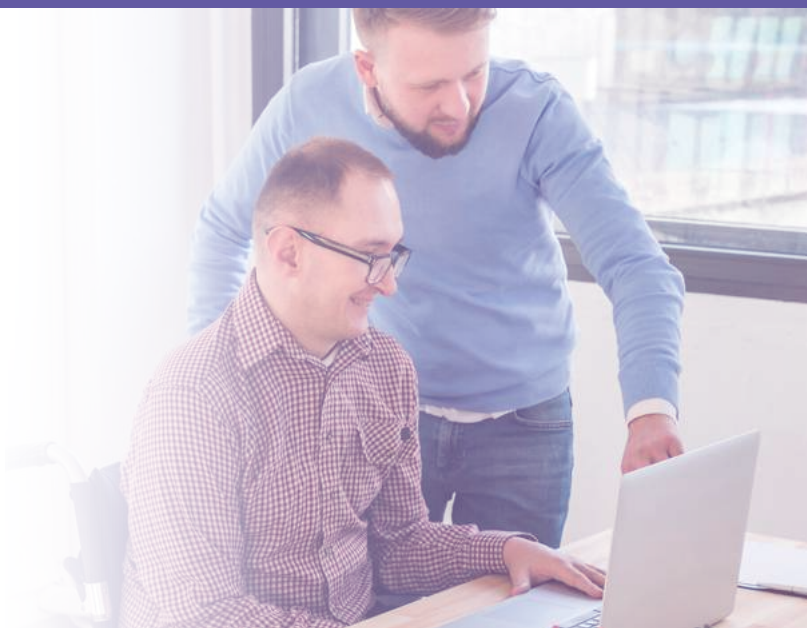
Modul auf der Online-Plattform: Es wird empfohlen, dass die Lernenden vor der Schulungssitzung das Modul 1 der E-Learning-Plattform AKTIVE TEILNAHME AN DER GEMEINSCHAFT – SCHULUNGEN UND RESSOURCEN FÜR MENSCHEN MIT BEHINDERUNG, durchgehen, das hier verfügbar ist: <https://projectactivate.eu/training>.

Falls es den Lernenden nicht möglich ist, die E-Learning-Plattform im Voraus aufzurufen, können sie die wichtigsten Inhalte während des Trainings durchgehen, oder der/die Trainer*in kann den Lernenden die wichtigsten Inhalte der Online-Plattform während des Trainings präsentieren.

1.2.1 - KENNENLERNSPIEL

Ziel dieser Aktivität ist es, die Lernenden zu motivieren und sie zum Nachdenken über das Thema anzuregen, indem sie eine allgemeinere und persönliche Frage stellen.

ZEIT	BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT
10 Minuten (ggf. anpassen je nach Anzahl der Lernenden)	<p>KENNENLERNSPIEL: „Digitale Grundkenntnisse. Einführung in das Konzept der virtuellen Möglichkeiten und deren Vorteile“</p> <ol style="list-style-type: none">1. Beginnen Sie damit, die Vorteile digitaler Kompetenzen zu diskutieren, wie beispielsweise die Flexibilität, die dadurch entsteht und die Möglichkeit, von Zuhause aus einen Beitrag leisten zu können.2. Recherchieren Sie anschließend virtuelle Möglichkeiten zur Online-Beteiligung und diskutieren Sie als Gruppe gemeinsam, welche Möglichkeiten es gibt, die zu den jeweiligen Interessen und Fertigkeiten der Teilnehmenden passen. <p>Die Teilnehmenden lernen, wie man virtuelle Möglichkeiten recherchiert, und verstehen die Vorteile grundlegender digitaler Fähigkeiten.</p>



1.2.2 - EIN DIGITALES PROFIL ERSTELLEN

ZEIT	BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT
15 Minuten	<p>DIE BEDEUTUNG EINES ONLINE-PROFILS</p> <p>1. Beginnen Sie damit, die Bedeutung eines Online-Profiles und dessen Inhalt zu erläutern. Mehrere Tipps finden Sie im Abschnitt "Das gefällt mir! Lassen Sie die Teilnehmenden abschließend ihre Profile mit der Gruppe teilen und diskutieren, was sie gelernt haben.</p> <p><i>Die Teilnehmenden lernen, wie man ein Online-Profil erstellt, und erfahren, wie wichtig ein solches Profil ist.</i></p>
45 Minuten	<p>ERSTELLEN EINES PROFILS</p> <p>2. Im Anschluss sollen die Teilnehmenden ihr eigenes Online-Profil erstellen mithilfe der Vorlage 1.2.2. Sie können Farben, Bilder und Schrifttypen bearbeiten und eigene Informationen hinzufügen. Das Profil kann für die Freiwilligenarbeit, die Arbeitssuche, die Teilnahme an Programmen usw. genutzt werden.</p>
30 Minuten	<p>SHARING THE RESULTS</p> <p>3. Zuletzt präsentieren die Teilnehmenden ihre Profile in der Gruppe und diskutieren, was sie gelernt haben.</p> <p><i>*Digitaler Tipp: Sie können die Vorlage für jede Gruppe auf Drive hochladen, so dass jedes Mitglied der Gruppe sie bearbeiten kann.</i></p> <p>4. Nachdem die Profile gezeigt wurden, können die Lernenden ein Gewinnerprofil wählen und es über ihre eigenen Social-Media-Kanäle teilen.</p>

1.2.3 - DIGITALE SICHERHEIT UND GESUNDHEITSBEWUSSTSEIN

Ziel dieser Gruppenaktivität ist es, das Bewusstsein und das Verständnis für die digitalen Sicherheits- und Gesundheitsrisiken in der virtuellen Welt zu schärfen und zu zeigen, wie diese Risiken gemindert werden können.

Lernziele:

- die potenziellen digitalen Sicherheits- und Gesundheitsrisiken im Zusammenhang mit dem digitalen Umfeld zu verstehen;
- Entwicklung von Strategien zur Abschwächung dieser Risiken und zum Schutz persönlicher Daten;
- ein tieferes Verständnis für die Bedeutung von digitaler Sicherheit und Gesundheit erlangen.

ZEIT	BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT
5 Minuten	<p>ZWEI SZENARIEN</p> <p>In dieser Gruppenaktivität werden die Teilnehmenden gemeinsam potenzielle digitale Sicherheits- und Gesundheitsrisiken im Zusammenhang mit der Online-Welt sowie Möglichkeiten zur Minderung dieser Risiken ermitteln.</p> <p>1. Teilen Sie die Lernenden in zwei Gruppen auf und es werden zwei verschiedene Szenarien gespielt.</p> <ul style="list-style-type: none">• Erstellung einer Social-Media-Kampagne für einen örtlichen Wohltätigkeitsverein• Koordination einer Essensbestellung mithilfe von E-Mails
20 Minuten	<p>GRUPPENDISKUSSION</p> <p>2. Anhand von hypothetischen Szenarien haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, ihr Wissen über digitale Sicherheit und Gesundheit auf reale Situationen anzuwenden. Durch Gruppendiskussionen und Feedback können die Teilnehmenden voneinander lernen und ein tieferes Verständnis für die Bedeutung von digitaler Sicherheit und Gesundheit in der Freiwilligenarbeit entwickeln.</p> <p>3. Jede Gruppe identifiziert potenzielle digitale Sicherheits- und Gesundheitsrisiken, die mit dem Szenario verbunden sind, und entwickelt ein Brainstorming, wie diese Risiken gemindert werden können.</p>
20 Minuten	<p>ZEIT FÜR LÖSUNGEN!</p> <p>4. Jede Gruppe wird ihr Szenario und ihre Ergebnisse der größeren Gruppe zur Rückmeldung und Diskussion vorstellen.</p>

1.2.4 - DIGITAL STORYTELLING

In dieser Gruppenaktivität erstellen die Teilnehmenden gemeinsam eine überzeugende digitale Geschichte, um sich für eine Freiwilligenarbeit zu bewerben. Durch die Entwicklung digitaler Storytelling-Fähigkeiten können die Teilnehmer ansprechende Inhalte erstellen, die potenzielle Personalverantwortliche ansprechen. Durch Gruppenfeedback und Diskussionen können die Teilnehmer ihre digitalen Geschichten verfeinern und von den Erfahrungen der anderen lernen.

ZEIT	BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT
5 Minuten	<p>WIE MAN SICH FÜR EIN DIGITALE ANGEBOT BEWIRBT</p> <p>1. Teilen Sie die Teilnehmenden in kleine Gruppen ein. In dieser Gruppenaktivität erstellen die Teilnehmenden gemeinsam eine überzeugende digitale Geschichte, mit der sie sich bei einer Vereinigung/einem Job/einer ehrenamtlichen Tätigkeit bewerben können.</p>
*30 Minuten	<p>EINE DIGITALE GESCHICHTE ERSTELLEN</p> <p>2. Jede Gruppe erstellt eine digitale Geschichte (mit Video-, Audio- oder Bildmaterial), die für ihre zuvor ausgewählte Gelegenheit wirbt.</p> <p>3. Die Teilnehmenden finden eine Vorlage mit den „4 Schlüsseln des Storytellings“ im Dokument 1.2.4. Es wird empfohlen, Modul 1 auf der Plattform zu lesen, um mehr über die Auswirkungen der sozialen Medien zu erfahren.</p>
20 Minuten	<p>DISKUSSION UND BERATUNG MIT ANDEREN</p> <p>4. Jede Gruppe präsentiert ihre digitale Geschichte der größeren Gruppe für Feedback und Diskussion. Indem die Lernenden ihre digitalen Geschichten mit anderen teilen, reflektieren sie über die Effektivität des digitalen Storytellings und identifizieren Bereiche für Verbesserungen.</p>

1.2.5 - HANDLUNGSPLAN

Ein Handlungsplan bzw. Aktionsplan ist ein schriftliches Dokument, das die Ziele, Vorgaben und Strategien für ein virtuelles Projekt oder eine virtuelle Initiative umreißt. Der Plan enthält in der Regel Details wie den Zweck des Projekts, das Zielpublikum, den Zeitplan, die benötigten Ressourcen und die spezifischen Aufgaben, die zu erledigen sind.

Die Erstellung eines Aktionsplans für ein virtuelles Projekt kann dazu beitragen, sicherzustellen, dass die Bemühungen gut organisiert, effizient und effektiv sind. Er kann auch dabei helfen, potenzielle Herausforderungen oder Hindernisse zu erkennen und Wege zu finden, diese zu überwinden. Insgesamt bietet ein Aktionsplan einen Fahrplan für ihre Aufgaben und kann ein nützliches Instrument für Freiwillige, Projektleiter*innen und Interessenvertreter*innen sein.

In dieser Aktivität werden die Teilnehmenden einen Aktionsplan erstellen, der das Wissen, das sie in diesem Dokument erworben haben, berücksichtigt. Indem sie digitale Fähigkeiten, Gesundheits- und Sicherheitsaspekte sowie Strategien für soziale Medien in ihren Plan einbeziehen, können die Teilnehmenden sicherstellen, dass sie effektiv, effizient und sicher arbeiten.

ZEIT	BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT
10 Minuten	<p>WAS HABEN WIR GELERNT?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Überprüfen Sie die Informationen zu digitalen Fähigkeiten, Gesundheits- und Sicherheitsaspekten und Strategien für die Arbeit in sozialen Medien.2. In Einzel- oder Kleingruppenarbeit einen Plan oder eine Aktion für ein virtuelles Projekt erstellen, der/die die folgenden Elemente beinhaltet.
30 Minuten	<p>EINEN HANDLUNGSPLAN/PLAN FÜR FREIWILLIGENARBEIT ERSTELLEN</p> <ol style="list-style-type: none">1. Anwendung digitaler Fähigkeiten bei der Planung und Umsetzung.2. Einbeziehung von Gesundheits- und Sicherheitsaspekten in die Planung und Durchführung.3. Entwicklung von Social-Media-Strategien für die Bekanntmachung und Förderung von Chancen.4. Erstellen Sie einen umfassenden Aktionsplan, der die folgenden Elemente enthält.

1.2.6 - REFLEKTION

Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Lernenden auf ihre gesamte Arbeit zurückblicken und auf interaktive Weise Feedback zum Erreichen bestimmter Lernergebnisse geben. Die Vorlage für diese Reflektion ist [1.2.6](#).

ZEIT	BESCHREIBUNG DER EINZELNEN BESTANDTEILE DER AKTIVITÄT
30 minutes	<p>Das Dokument ist in fünf Abschnitte unterteilt, und jeder Teil steht für ein Thema, zu dem die Lernenden Feedback geben.</p> <p>Die Themen sind:</p> <p>1. Selbsterkenntnis:</p> <ul style="list-style-type: none">• Was haben Sie bei diesen Aktivitäten über sich selbst gelernt? How did you feel about your participation in these activities?• Wie haben Sie sich bei der Teilnahme an diesen Aktivitäten gefühlt?• Sind Sie während der Aktivitäten auf irgendwelche Herausforderungen gestoßen? Wie haben Sie diese gemeistert? <p>2. Lernen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Welche spezifischen Kenntnisse oder Fähigkeiten haben Sie bei diesen Aktivitäten erworben? Were there any concepts or topics that were particularly difficult to understand? How did you address those challenges?• Gab es Konzepte oder Themen, die besonders schwer zu verstehen waren? Wie haben Sie diese Herausforderungen gemeistert?• Gibt es Bereiche, in denen Sie das Gefühl haben, dass Sie sich noch weiterentwickeln oder weiter erforschen müssen? <p>3. Anwendung:</p> <ul style="list-style-type: none">• Wie können Sie das, was Sie bei diesen Aktivitäten gelernt haben, auf Ihre zukünftigen digitalen Fähigkeiten anwenden?• Inwiefern könnten die erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse für Ihre künftigen Berufswünsche von Bedeutung sein?• Wie könnten Sie das Gelernte in Ihr persönliches Leben einbauen? <p>4. Feedback und Verbesserung</p> <ul style="list-style-type: none">• Welche Rückmeldungen haben Sie zu den von Ihnen durchgeführten Aktivitäten?• Was würden Sie anders machen, wenn Sie diese Aktivitäten wiederholen würden?• Wie können Sie das erhaltene Feedback nutzen, um Ihre Leistung in Zukunft zu verbessern? <p>5. Beteiligung an einer Sache, die mir wichtig ist</p> <ol style="list-style-type: none">1. In Anbetracht der Antworten auf diese Fragen bewertet die Lernenden jeden Abschnitt mit 1 bis 3 Punkten, wobei 1 die schlechteste Bewertung und 3 die beste Bewertung ist.2. Die Lernenden geben einen Stern für den Abschnitt, der ihnen am besten gefallen hat oder der ihnen am meisten aufgefallen ist.3. Nachdem alle den Fragebogen ausgefüllt haben, kann eine Diskussion darüber stattfinden. Wenn die Lernenden etwas sagen möchten, können sie das tun.

VERMÖGENSWERTE FÜR DIE AUSFÜHRUNG DES ABSCHNITTS

ABSCHNITT 1

Die Ressourcen stehen zum Herunterladen zur Verfügung, so dass Lehrer und Schüler die Aktivitäten ausdrucken und den Anweisungen folgen können, um die Aufgaben zu erledigen.

Digitales Profil

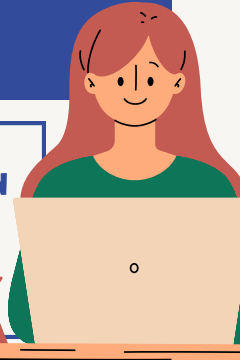


PERSÖNLICHES PROFIL

Wer bin ich? Name, Alter, Lebensziel, Interessen etc.

FERTIGKEITEN & STÄRKEN

Dieser Abschnitt ist eine gute Gelegenheit, sich selbst etwas besser zu präsentieren und auf Stärken hinzuweisen, mit denen Sie zum Wachstum des Unternehmens beitragen können.

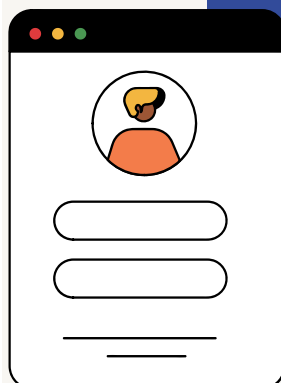


ERFAHRUNGEN

Erzählen Sie von Erfahrungen, die Sie vielleicht schon gesammelt haben.

MOTIVATION

Es ist wichtig, herauszufinden, worin Ihre Motivation liegt.



ERWARTUNGEN

Was erwarten Sie von der Organisation, für die Sie sich bewerben?

ABSCHLUSSGEDANKEN

Abschließende Worte, die Ihr Engagement zeigen und mit denen Sie einen guten ersten Eindruck hinterlassen.

ACTIVATE

1.2.4. - SCHLÜSSEL DES STORYTELLINGS

4 Schlüssel des Storytellings

01 Nachricht

- Motivation
- Überzeugung
- Neugierde

02 Konflikt

- Herausforderung
- Dualität
- Verbesserung

03 Charakter

- Empathie
- Verbindung
- Emotion

04 Handlung

- Inhalt
- Struktur
- Narrativ

(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)

1.2.6. - AKTIVITÄT ZUR SELBSTREFLEKTION

Aktivität zur Selbstreflektion

1	2	3	★	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selbsterkenntnis
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lernen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Anwendung
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Feedback & Verbesserung
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Beteiligung an einer Sache, die mir wichtig ist

%

(Klicken Sie auf das Bild, um die PDF-Datei des Dokuments zu öffnen und herunterzuladen)



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung des ERASMUS+-Projekts der Europäischen Kommission finanziert. Diese Veröffentlichung spiegelt ausschließlich die Sichtweisen ihrer Autoren wider und weder die Europäische Kommission noch die SEPIE können für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.