



MIG-DHL

Migrants Digital Health Literacy

INTELLEKTUELLER OUTPUT 3: LEITFÄDEN FÜR TRAININGSEINHEITEN



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project number: 2020-1-DE02-KA204-007679.

INHALTSVERZEICHNIS

BESCHREIBUNG DES INTELLEKTUELLEN OUTPUTS 3	1
EINFÜHRUNG	5
DPTA_4 DIGITALE KOMPETENZEN ENTWICKELN	11

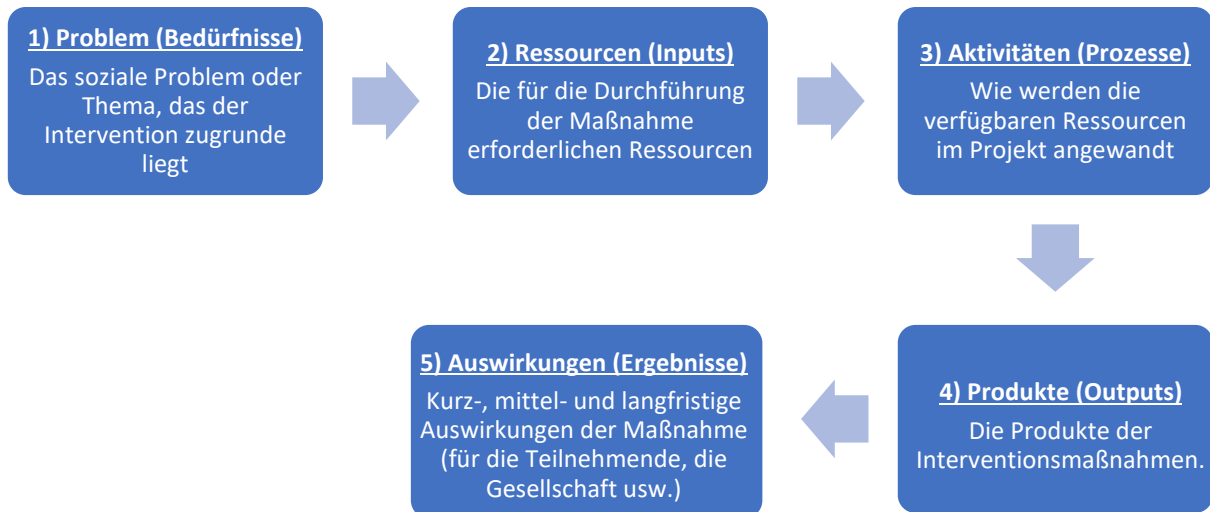
BESCHREIBUNG DES INTELLEKTUELLEN OUTPUTS 3

Die im Folgenden zusammengestellten Leitfäden für Trainingseinheiten gehören zum ERASMUS+ Projekt "MIG-DHL: Entwicklung eines Trainingsprogramms zur Verbesserung der digitalen Gesundheitskompetenz von Migranten" (Ref. 2020-1-DE02-KA204-007679) und gehört zum intellektuellen Output 3 "Designed Practical Training Activities", koordiniert vom Polibienestar Research Institute -UVEG-. In den Leitfäden werden die Inhalte und die Methodik für die Endnutzer auf der Grundlage der vorangegangenen Co-Creation-Sitzungen, die während des Projekts durchgeführt wurden, vorgestellt. Das Hauptziel der Leitfäden besteht darin, die Inhalte, Methoden und Werkzeuge zu präsentieren, die für die Schaffung und Verbesserung der Kompetenzen von Migranten erforderlich sind, um ihre digitale Gesundheitskompetenz zu verbessern. Im weiteren Verlauf sind mit der Abkürzung DPTA (aus dem Englischen: Designed Practical Training Activities) die Leitfäden gemeint.

Um sicherzustellen, dass die Inhalte der Schulung auf die Ansprüche und Bedürfnisse der Zielgruppe passen, um die digitale Gesundheitskompetenz der Teilnehmenden zu verbessern, basieren die Leitlinien auf den Ergebnissen der Co-Creation Session, die im Intellektuellem Output 1 im Projekt durchgeführt wurden.:

Öffentliche Interventionen, wie die im Rahmen des MIG-DHL-Projekts vorgeschlagenen, sind mit einer mehr oder weniger expliziten Theorie darüber verbunden, wie Veränderungen herbeigeführt werden sollen, die das Problem oder die Situation, die Anlass für die Intervention ist, abschwächen oder verbessern werden. Die **Theorie des Wandels** (auch Interventionstheorie oder Programmtheorie genannt) ist die Kette von Hypothesen darüber, wie die für die Intervention bereitgestellten Ressourcen die Entwicklung von Aktivitäten ermöglichen sollen, deren Ergebnis bestimmte Produkte (Outputs) sein werden, die wiederum kurz-, mittel- und langfristige Vorteile für die Gesellschaft als Ganzes oder für die Zielpopulation der Politik oder des Programms (Wirkungen oder Ergebnisse) erzeugen werden.

Dieser theoretische Ansatz besteht aus den in der folgenden Abbildung dargestellten Elementen:



Die im Rahmen des MIG-DHL konzipierte Schulung zielt darauf ab, die digitale Gesundheitskompetenz von Migranten zu verbessern sowie weitere Unterstützungspersonen für Migranten (z.B. Peers, Gesundheitsfachkräfte, etc.) zu befähigen, Wissen zu diesem Themenbereich an Migranten weiterzugeben. Um dies zu erreichen, ist es notwendig, dass die Ressourcen und die Gestaltung der Aktivitäten, die zur Erreichung dieser Ziele durchgeführt werden, kohärent und angemessen sind. So sollten die Aktivitäten darauf abzielen, alle Dimensionen des Konzepts der digitalen Gesundheitskompetenz zu verbessern: Operative Fähigkeiten; Navigationsfähigkeiten; Informationssuche; Bewertung der Zuverlässigkeit; Bestimmung der Relevanz; Hinzufügen von Inhalten; Schutz der Privatsphäre, einschließlich der optimalen und orientierten Nutzung der entwickelten Schulungsmaterialien in realen Umgebungen. Somit lässt sich der vorab vorgestellte theoretische Ansatz wie folgt auf das Projekt MIG-DHL anwenden:

	INPUTS	AKTIVITÄTEN	OUTPUTS	KURZFRISTIGE AUSWIRKUNGEN	LANGFRISTIGE AUSWIRKUNGEN
Definition	Was wird für die Durchführung der geplanten Aktivitäten benötigt?	Was gibt es für Ressourcen, um die Ziele der Intervention zu erreichen?	Welche unmittelbaren Ergebnisse werden von den Aktivitäten erwartet?	Kurzfristige Veränderungen	Langfristige Veränderungen
Beschreibung	Räume, in denen Aktivitäten durchgeführt werden können. Digitale Geräte für Teilnehmende, damit sie dem Kurs folgen können. Personen, die die Schulung leiten. Trainingsmaterialien für den Kurs.	Trainingseinheiten für Migranten, die sich zunächst auf die Entwicklung grundlegender Gesundheitskompetenzen konzentrieren sowie bereichsübergreifende und gezielte Lektionen, die sich auf die Entwicklung jeder der sechs digitalen Gesundheitskompetenzen konzentrieren.	Geschulte Teilnehmende	Entwicklung von Gesundheitskompetenz und digitaler Gesundheitskompetenz	Verbesserung der Fähigkeit, mit der eigenen Gesundheit richtig umzugehen und digitale Geräte unabhängig und sicher zu nutzen, als eines der Schlüsselemente für die Integration und soziale Eingliederung von Migranten.
Wichtige Hypothese	...	Die Verfügbarkeit von materiellen und personellen Ressourcen ermöglicht es, die	Die Teilnahme der Teilnehmenden an den beschriebenen Aktivitäten	Die Teilnahme der Teilnehmenden an den beschriebenen Aktivitäten ermöglicht es ihnen, die wichtigsten	Die Nutzung elektronischer Geräte zur Verwaltung der eigenen Gesundheit wird in Zukunft noch zunehmen und damit zu einem

		Aktivitäten für die Zielgruppen zu entwickeln.	ermöglicht es, die digitale Gesundheitskompetenz zu schulen.	Fähigkeiten im Bereich der digitalen Gesundheitskompetenz zu entwickeln.	Schlüsselfaktor für die Integration und das soziale Wohlergehen von Migranten werden.
Indikatoren			Anzahl der geschulten Teilnehmenden	DHL-Umfrage	IPL-12-Umfrage

EINFÜHRUNG

Die entworfenen Leitfäden für die Trainingseinheiten sind eine Reihe von konkreten Vorlagen, die von den Schulungsleitungen bei der Durchführung der Schulungsaktivitäten verwendet werden können. Sie enthalten unter anderem eine detaillierte Erläuterung der umzusetzenden Methodik, die Anzahl der empfohlenen Schulungsteilnehmenden, die Dauer, die benötigten Ressourcen, Empfehlungen für die Verwaltung der Sitzungen, sowie Hilfsmittel zur Durchführung der Sitzungen. Die in den Dokumenten enthaltenen konzipierten praktischen Schulungsaktivitäten sind als Standardansatz zu verstehen, der von den Schulungsleitungen in Bezug auf Dauer, Priorisierung und Abfolge der Inhalte oder Unterstützung durch die e-Training-Plattform an die jeweilige Zielgruppe angepasst werden muss. Am Ende dieses Dokuments sind eine Reihe von "Tipps für die Umsetzung" enthalten, die auf den direkten Erfahrungen während der Umsetzung der Pilotvalidierungsmaßnahmen des Projekts basieren und Empfehlungen für die richtige Anpassung dieser Leitfäden an verschiedene Umgebungen enthalten. Folgende Themen werden in den Schulungseinhalten behandelt:

- **DPTA 1.** Was ist digitale Gesundheitskompetenz?
- **DPTA 2.** Die wichtigsten Gesundheitsfragen bei der Ankunft in einem neuen Land
- **DPTA 3.** Das nationale Gesundheitssystem
- **DPTA 4.** Digitale Kompetenzen entwickeln
- **DPTA 5.** Erkundung digitaler Gesundheitstools
- **DPTA 6.** Aktiv sein im digitalen Gesundheitsumfeld

Die derzeitige Struktur der vorgestellten DPTAs basiert auf dem folgenden **Grundgedanken**: **DPTA_1** dient dazu, dass die Teilnehmenden das Ziel des Kurses und das Konzept, um das sich der Kurs dreht, kennenlernen: Digitale Gesundheitskompetenz. **DPTA_2** konzentriert sich auf die kulturellen Unterschiede zwischen ihren Heimatländern und den Ländern, in denen sie sich befinden. **DPTA_3** konzentriert sich auf die Entwicklung der Gesundheitskompetenz der Teilnehmenden in Bezug auf die Gesundheitsdienste des Gastlandes als Grundvoraussetzung für eine gute digitale Gesundheitskompetenz. Die Tatsache, dass die ersten beiden DPTAs sich nicht speziell auf die Entwicklung digitaler Gesundheitskompetenz konzentrieren, schließt nicht aus, dass diese Fähigkeiten nebenbei entwickelt werden, z.B. bei der Durchführung von Aktivitäten. Die folgenden DPTAs konzentrieren sich speziell auf die Entwicklung von digitalen Gesundheitskompetenzen: **DPTA_4** konzentriert sich auf die Grundfertigkeiten (Operative Fertigkeiten; Navigationsfertigkeiten;

Informationssuche; Bewertung der Zuverlässigkeit) und **DPTA_5** zielt darauf ab, auf praktische Weise zu testen, ob die Teilnehmenden die meisten der digitalen Gesundheitskompetenzen (Operative Fertigkeiten; Navigationsfertigkeiten; Informationssuche; Bewertung der Zuverlässigkeit; Bestimmung der Relevanz) erreicht haben. Die **DPTA_6** wird sich auf die letzten Fähigkeiten im Bereich der digitalen Gesundheitskompetenz (Hinzufügen von Inhalten und Schutz der Privatsphäre) konzentrieren. Am Ende folgt eine abschließende Zusammenfassung des Kurses. Ziel ist es, dass die Teilnehmenden einerseits den Nutzen digitaler Gesundheitskompetenz verstehen, andererseits digitale Gesundheitskompetenz erlangen.

Der Schulungsleitung kann jedoch entscheiden, die Reihenfolge der Themen oder die Dauer der Sitzungen zu ändern, je nach den Eigenschaften/Profilen der Teilnehmenden. Einige Teilnehmende müssen vielleicht nicht die grundlegendsten digitalen Fähigkeiten entwickeln (wie man einen Computer bedient, wie man eine Internetrecherche durchführt), aber sie brauchen vielleicht eine eingehende Lektion darüber, welche Gesundheitsdienste sie in Anspruch nehmen können (höchstwahrscheinlich im Fall einer jungen Zielgruppe). Umgekehrt ist es möglich, eine Zielgruppe zu finden, die sich in der umgekehrten Situation befindet (mit "fortgeschrittenen" Kenntnissen über das nationale Gesundheitssystem, aber mit dem Bedarf, die grundlegendsten digitalen Fähigkeiten zu entwickeln). Die Schulungseinheiten sind daher flexibel konzipiert.

Die Schulungseinheiten wurden nach folgender Struktur entwickelt:

- Face-to-Face-Sitzungen, einschließlich theoretischer und vor allem praktischer Aktivitäten.
- Online-Training, einschließlich Aufgaben und anderer praktischer Aktivitäten, die unabhängig des Kurses durchgeführt werden können, um den Lernprozess zu unterstützen.

Jede Schulungseinheit ist also aus Präsenzeinheiten und online Aktivitäten zusammengesetzt. Was die Online-Sitzungen betrifft, so bedeutet die Tatsache, dass sie "online" genannt werden, nicht, dass alle Aktivitäten mit Online-Methoden oder über das Internet durchgeführt werden müssen. Das Ziel dieser Aktivitäten ist es, dass die Teilnehmenden die Präsenzveranstaltungen auf praktische Weise reflektieren und vertiefen sowie neue Inhalte und Fähigkeiten auf dynamische Weise erlernen können. Synonyme für Online-Sitzungen sind in diesem Zusammenhang Sitzungen außerhalb des Unterrichts, Offline-Sitzungen, Fernsitzungen, synchrone oder asynchrone Sitzungen.

Die Gesamtdauer des Trainingsprogramms beträgt ca. 38 Stunden und ist wie folgt auf Präsenzsitzungen und online-Sitzungen verteilt:

- Präsenzstunden: 27 Stunden.
- Online Sitzungen: 9 Stunden.

Die Anzahl der Stunden ist ein Richtwert. Ergebnisse aus dem Projekt deuten jedoch darauf hin, dass eine Gesamtdauer von 40 Stunden nicht überschritten werden sollte.



MIG-DHL

Migrants Digital Health Literacy

DPTA

Modul 4

Digitale Kompetenzen entwickeln

Die Autoren:

Pantelis Balaouras, GUnet;

Josemar Alejandro Jimenez, Oxfam;

Jenny Wielga, IAT

Dieser Leitfaden für Modul 4 ist Teil des MIG-DHL-Programms mit insgesamt 6 Lernmodulen, das im Rahmen der strategischen Erasmus+ Partnerschaft **MIG-DHL - Migrants Digital Health Literacy** entwickelt wurde.

Die Ausbildungsinhalte auf einen Blick:

MIG-DHL Inhalt

Modul 1: Was ist digitale Gesundheitskompetenz?

Modul 2: Die wichtigsten Gesundheitsfragen bei der Ankunft in einem neuen Land

Modul 3: Das nationale Gesundheitssystem

Modul 4: Digitale Kompetenz entwickeln

Modul 5: Erkundung digitaler Gesundheitstools

Modul 6: Aktiv sein im digitalen Gesundheitsumfeld

Weitere Informationen finden Sie auf der Homepage: <https://mig-dhl.eu/>

Erklärung zum Urheberrecht:



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Unter folgenden Bedingungen können Sie die Unterlagen verwenden:

- Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen unter den folgenden Bedingungen:
- Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.
- Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

DPTA_4 DIGITALE KOMPETENZEN ENTWICKELN

Zielsetzungen:

Um die digitale Gesundheitskompetenz zu verbessern, ist die Erlangung digitaler Kompetenzen im Allgemeinen grundlegend. Um dies zu erreichen, fokussieren die nächsten drei DTPAs - DPTA 4, 5 und 6 – Aspekte rund um digitale Kompetenzen. Dabei wird sich an den sieben Dimensionen der Digital Health Literacy orientiert, die von van der Vaart & Drossaert 2017 definiert wurden: 1) Operative Fähigkeiten; 2) Navigationsfähigkeiten; 3) Informationssuche; 4) Bewertung der Zuverlässigkeit; 5) Bestimmung der Relevanz; 6) Hinzufügen von Inhalten; 7) Schutz der Privatsphäre, bezogen auf die von der Europäischen Kommission definierten Kompetenzen der Digital Literacy: (1) Informations- und Datenkompetenz, 2) Kommunikation und Zusammenarbeit, 3) Erstellung digitaler Inhalte, 4) Sicherheit und 5) Problemlösung).

Dieses DPTA 4 **DIGITALE KOMPETENZEN ENTWICKELN** behandelt grundlegende digitale Kompetenzen. Der Schwerpunkt liegt auf operativen Fähigkeiten, z.B. wie man ein digitales Gerät benutzt, welche digitalen Geräte zur Verfügung stehen, wo man Informationen im Internet findet und welche Regeln im Umgang mit digitalen Medien existieren.

Teilnehmende:

- Migranten: Etwa 10 (neu zugewanderte) Migranten in jedem Land als Nutzende des Trainingsprogramms.
- Peers mit Migrationshintergrund (ca. 1-2): Peers mit Migrationshintergrund können sich aktiv an den beschriebenen Sitzungen beteiligen, da das Konzept von DHL nicht sehr weit verbreitet ist und sie von einer aktiven Teilnahme an der Einführungsveranstaltung profitieren können (ungeachtet der Tatsache, dass sie in bestimmten Fällen die Rolle der Auszubildenden übernehmen können).
- Fachkräfte des Gesundheitswesens (etwa 1-2): Die Einbindung von Fachkräften aus dem Gesundheitswesen kann auch in dieser Zielgruppe zur Verbreitung der digitalen Gesundheitskompetenz beitragen. Andererseits können Fachkräfte aufgrund ihrer Expertise einen ganz besonderen Beitrag zum Umgang mit der eigenen Gesundheit bringen. Es ist daher ratsam, Fachkräfte des Gesundheitswesens einzuladen, an den verschiedenen Sitzungen teilzunehmen und ihnen Zugang zu den Materialien und der Online-Plattform zu gewähren.

Kompetenzen:

- Kenntnisse über die Unterschiede zwischen Computer, Smartphone und Tablet und die unterschiedliche Nutzung dieser Geräte
- Fähigkeit, im Internet zu navigieren und Informationen zu suchen
- Kenntnisse über Datenschutz und Sicherheit im Internet
- Kenntnisse über Kommunikationskanäle im Internet

Ausbildungsinhalte:

- Erläuterung des Unterschieds zwischen Smartphone, Tablet und Computer
- Wie man einen Computer, ein Smartphone oder ein Tablet benutzt
- Wie man im Internet sucht (Öffnen des Webbrowsers, welche Suchmaschinen es gibt und wie man einen Suchbegriff erstellt)
- Tipps zu Datenschutz und Sicherheit bei der Nutzung des Internet-Browsers
- Präsentation der Kommunikationskanäle im Internet

Dauer der Sitzungen: 6 Stunden.

- Persönliche Sitzung: 4 Stunden (2 Sitzungen à 2 Stunden)
- Online-Sitzung: 2 Stunden.

Allgemeine Kompetenzen, die entwickelt werden

- Soziale Kompetenzen
- Sprachkenntnisse
- Fähigkeit zur Teamarbeit

Methodik:

- Aktiv und partizipativ
- Persönliche Schulung:
 - Dialog
 - Rollenspiel
 - Teamarbeit
- Online-Schulung:
 - Praktische Umsetzung - durch Aufgaben - einiger im Unterricht vereinbarter Tipps.

Schulungsunterlagen:

- Persönliche Sitzungen:
 - PowerPoint-Präsentationen
 - Word-Dokumente. Erläuterung der wichtigsten Konzepte auf der PPT
- Online-Sitzungen:
 - Online-Aufgaben auf der Schulungsplattform

PRÄSENZSITZUNG 4.1: LEITFADEN ZUR DURCHFÜHRUNG; DAUER UND MATERIALIEN

Aktion 4.1.1 Eröffnung

Sobald die Teilnehmende im Raum angekommen sind, stellt die Schulungsleitung die Ziele der Sitzung vor, einschließlich der Lernziele, Aktivitäten und Planung.

Zur Einführung dieser Einheit wiederholt die Schulungsleitung einige der Inhalte, die in früheren DPTAs und insbesondere in DPTA 1 besprochen wurden. Dabei wird insbesondere auch nochmal auf die Definition von Digital Health Literacy eingegangen.

Die Übungen in diesem Module sind sehr praxisorientiert: Die Verwendung von digitalen Tools steht im Fokus sowie die Internet-Recherche, Fakten zur Sicherheit und Datenschutz sowie ein Input zur digitalen Kommunikation.

In der Einleitung soll auch darauf hingewiesen werden, dass es beim Konzept der digitalen Gesundheitskompetenz nicht nur um die Fähigkeiten geht, die für die Nutzung von Technologien und Geräten erforderlich sind (IKT-Kompetenz, Computerkompetenz). Vielmehr geht es auch um Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Information, insbesondere um die Bewertung von online Informationen und dass deren Zuverlässigkeit stets kritisch hinterfragt werden muss.

Die Schulungsleitung soll auch darauf hinweisen, dass die digitale Kompetenz angesichts des technologischen Wandels ständig aktualisiert werden muss.

- **Dauer:** 10 Minuten
- **Werkzeug:** Modul 4 - 4.1.1 Einführung (PPT)

Aktion 4.1.2 Praktische Übung: Verschiedene digitale Geräte kennenlernen

Zu Beginn dieser Übung werden verschiedene digitale Geräte präsentiert (Smartphone, Tablet, Computer). Diese Übung zielt darauf ab, die verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten der verschiedenen

digitalen Geräte zu verdeutlichen, da einige Aktivitäten leichter mit einem Computer durchgeführt werden können (z. B. Schreiben einer E-Mail, Sammeln von Informationen), während andere leichter mit einem Smartphone durchgeführt werden können (z. B. soziale Kommunikation, wie WhatsApp).

Um die Veranstaltung interaktiver zu gestalten, fragt die Schulungsleitung die Teilnehmenden, welche Geräte sie normalerweise benutzen, und beginnt eine Diskussion über Vorschläge, welche Geräte ihrer Meinung nach für welche Aktionen nützlich sind. Die während der Diskussion ermittelten Unterschiede können auf einer Tafel, einem Flipchart, einem Poster oder direkt in PowerPoint gesammelt werden.

Am Ende der Übung wird die Aufmerksamkeit darauf gelenkt, dass die vorgestellten Geräte die am häufigsten verwendeten sind. Jedoch muss betont werden, dass es keinen Anspruch auf Vollständigkeit gibt und die Technologien stets im Wandel sind.

Praktische Übung: Nach der Diskussion teilt die Schulungsleitung die verschiedenen digitalen Geräte an die Teilnehmenden aus. Wenn nicht genügend digitale Geräte für alle Teilnehmenden vorhanden sind, können die Teilnehmenden in Gruppen aufgeteilt werden. Jede Gruppe/alle Teilnehmenden soll/sollen die Möglichkeit haben, alle digitalen Geräte zu testen.

- **Dauer:** 45-60 Minuten
- **Werkzeug:** Modul 4 - 4.1.2 Verschiedene digitale Geräte kennenlernen; verschiedene digitale Geräte (Smartphone, Tablet, Computer) (PPT)

Pause: 10-15 Minuten

Aktion 4.1.3 Praktische Übung: Informationssuche im Internet

Diese Übung soll einen Einstieg in die Informationssuche im Internet bieten.

Zu Beginn zeigt die Schulungsleitung, wie man einen Webbrowser öffnet und wo man die Internetadressen eingibt.

Nach diesem einleitenden Teil werden verschiedene Suchmaschinen vorgestellt, ergänzt durch kurze Erklärungen zu ihren Unterschieden.

Im nächsten Schritt geht es darum, wie man gute Schlüsselwörter findet, um die Informationen zu finden, an denen man interessiert ist. **Diskussion:** Dazu werden verschiedene Beispiele für Suchbegriffe gezeigt und die Teilnehmenden können in Gruppen diskutieren, welche die besten sind. Es ist auch wichtig, über die Anordnung der Informationen zu sprechen. Sind die wichtigsten

Informationen die ersten? Oder gibt es andere Aspekte, die die Anordnung der Informationen beeinflussen? (Link zu DPTA 5, Aktion 2.2)

- **Dauer:** 60 Minuten
- **Werkzeug:** Modul 4 - 4.1.3 Informationssuche im Internet (PPT)

ENDE DES ERSTEN TAGES

Präsenzsession 4.2 SESSION: RICHTLINIEN, DAUER UND MATERIALIEN

Aktion 4.2.1 Sicherheit und Datenschutz

Dieser Teil von DPTA 4 "Sicherheit und Datenschutz" enthält Konzepte und grundlegende Tipps und soll das Bewusstsein für Sicherheits- und Datenschutzfragen im Internet schärfen und Informationen darüber liefern, wie man entscheiden kann, ob eine Website vertrauenswürdig ist.

Theoretischer Teil: Die Konzepte der Sicherheit und des Datenschutzes orientieren sich an den Definitionen des Europäischen Rahmens für die digitale Kompetenz der Bürger¹.

Die Entwicklung von Kompetenzen in Bezug auf Sicherheit und Privatsphäre bezieht sich somit auf die Fähigkeit, Geräte, Inhalte, persönliche Daten und die Privatsphäre in der digitalen Umgebung zu schützen. Diese Maßnahme ermöglicht den Schutz der körperlichen und geistigen Gesundheit, des Wohlbefindens und der sozialen Eingliederung (man könnte auch das Thema der Erkennung von Cybermobbing und Sexting erwähnen).

Praktische Übung:

- Die Schulungsleitung zeigt, wie man einen Webbrowser installiert (z.B. Download von Google Chrome) und einige Unterschiede zwischen den Browsern (z.B. die Verknüpfung von Google Chrome mit Google als Suchmaschine; die Verknüpfung des Internet Explorers mit Bing).

¹ Riina Vuorikari, R., Carretero Gomez, S., Punie, Y., Van Den Brande, G. (2017). DigComp 2.1: der digitale Kompetenzrahmen für Bürgerinnen und Bürger mit acht Kompetenzstufen und Anwendungsbeispielen. Luxemburg, Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union. doi: 10.2760/38842.

- Nach dem Download einer Suchmaschine wird das Thema Sicherheit und Datenschutz besprochen. Dazu erklärt die Schulungsleitung, dass die verschiedenen Web-Browser unterschiedliche Datenschutzregelungen haben können (nur wenig Input).
- Im nächsten Teil geht es darum, wie man entscheiden kann, ob eine Website sicher ist und ob es in Ordnung ist, persönliche Daten einzugeben oder etwas zu kaufen. Kriterien, die für die Entscheidung, ob eine Webseite vertrauenswürdig ist, relevant sind (z.B. "https" am Anfang eines Links, Vorhandensein eines Impressums, etc....), sollten gesammelt werden. Daher kann die Schulungsleitung die Teilnehmenden fragen, ob sie Ideen haben, welche Kriterien bei der Entscheidung, ob eine Seite vertrauenswürdig ist, berücksichtigt werden müssen. Die Ergebnisse können auf einer Tafel, einem Flipchart, einem Poster oder direkt in PowerPoint gesammelt werden.
 - Gruppenarbeit: Am Ende werden die Teilnehmenden in verschiedene Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält Fallstudien (alternativ: statt Fallstudien können sie auch ihre eigenen Forschungsergebnisse von DPTA 2 und 3 verwenden), die sich mit verschiedenen Situationen befassen, in denen entschieden werden muss, ob die Seite vertrauenswürdig ist oder nicht. Alle Gruppen müssen ihre Entscheidung begründen.
 - Link zu DPTA 6.
- **Dauer:** 45-60 Minuten
- **Werkzeug:** Modul 4 - 4.2.1 Sicherheit und Datenschutz (PPT)

Pause: 10-15 Minuten

Aktion 4.2.2 Digitale Kommunikation

Dieser Teil bietet einen Überblick über die verschiedenen Arten der Kommunikation im Internet (praktische Aktivitäten sind in DPTA 6 enthalten).

- Zu Beginn kann die Schulungsleitung die Teilnehmenden fragen, welche Kommunikationsmittel sie in der digitalen Umgebung verwenden und ob sie zwischen den Kommunikationsmitteln unterscheiden, je nachdem, mit welcher Person sie in Kontakt treten oder über welches Thema sie sprechen wollen.
- Der nächste Teil befasst sich mit dem Schreiben von E-Mails. Die Schulungsleitung gibt Beispiele, wo und wie ein E-Mail-Konto eingerichtet wird.

- *Praktische Übung 1:* Alle Teilnehmende können eine persönliche E-Mail-Adresse einrichten.
- *Praktische Übung 2:* Suchen Sie im Internet nach einer bestimmten E-Mail-Adresse (z. B. die E-Mail-Adresse eines Arztes in Ihrer Nähe).
- Eine weitere Möglichkeit der Kommunikation ist die Nutzung von Foren. Die Schulungsleitung erklärt, was ein Forum ist und wann es normalerweise verwendet wird. Die Schulungsleitung gibt auch einige Beispiele.
 - *Link zu DPTA 6*
 - **Dauer:** 45-60 Minuten
 - **Werkzeug:** Modul 4 - 4.2.2 Digitale Kommunikation (PPT)

Aktion 4.2.3 Abschluss

Die Schulungsleitung fasst den Inhalt der Sitzung zusammen und versucht, mögliche Zweifel und Fragen zu klären. Die Schulungsleitung lädt die Teilnehmenden zur nächsten F2F-Schulungssitzung ein. Die Schulungsleitung erklärt die Aktivitäten, die die Teilnehmenden eigenständig nach der Sitzung durchführen sollen, und erklärt, wie sie, falls gewünscht, an der Online-Sitzung teilnehmen können.

- **Dauer:** 10 Minuten.
- **Werkzeug:** Modul 4 - 4.2.3 Abschluss (PPT)

ENDE DES ZWEITEN TAGES

ABSCHLUSS DIESES DPTA/MODULS

ONLINE-SITZUNG 4.2: LEITLINIEN, DAUER UND INSTRUMENTE

Aufgaben, die nach der Präsenzsitzung von den Teilnehmenden eigenständig durchgeführt werden sollen:

1. Erstellung eines Suchbegriffs: Alle Teilnehmenden denken über ein Thema nach, über das er/sie mehr wissen möchte, und erstellt einen Suchbegriff, um die Informationen zu finden, die ihn/sie interessieren.
2. E-Mail: Jede/r Teilnehmende/in schreibt eine E-Mail an den/die Trainer/in, die den erstellten Suchbegriff und die wichtigsten Informationen, die er/sie bei der Recherche gefunden hat, enthält.



- **Dauer:** 1-2 Stunden
- **Material:** Plattform