



IO2:

Fortbildungsprogramm

Handbuch für Lernende

Inhalt

Einführung in das DATE-Fortbildungsprogramm	7
Überblick und Richtlinien für die Verwendung	7
Workshop 1: Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit.....	8
Lernergebnisse	8
Benötigte Materialien für dieses Schulungsprogramm:	9
Lektionsplan Workshop 1	10
Aktivität Handout Workshop 1	16
A1.1	16
A1.2	17
A1.3	20
A1.4	22
A1.5	25
Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen - Workshop 1.....	27
S1.1.....	27
S1.2.....	28
S1.3.....	29
S1.4.....	30
S1.5.....	31
S1.6.....	32
S1.7.....	33

S1.8.....	34
S1.9.....	35
Workshop 2: Jugendarbeit in einer digitalen Ära	37
Lernergebnisse	37
Benötigte Materialien für dieses Schulungsprogramm:	38
Lektionsplan Workshop 2	39
Aktivität Handout Workshop 2	47
A2.1	47
A2.2	49
A2.3	51
A2.4	53
A2.5	55
A2.6	57
A2.7	59
A2.8	61
Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen - Workshop 2	63
S2.1.....	63
S2.2.....	64
S2.3.....	66
S2.4.....	67
S2.5.....	68
S2.6.....	69
S2.7.....	70

S2.8.....	71
S2.9.....	72
S2.10.....	73
Workshop 3: Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken	76
Lernergebnisse	76
Benötigte Materialien für dieses Schulungsprogramm:.....	77
Lektionsplan Workshop 3	78
Aktivität Handout Workshop 3	84
A3.1	84
A3.2	86
A3.3	88
A3.4	90
A3.5	93
A3.6	96
Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen - Workshop 3.....	99
S3.1.....	99
S3.2.....	100
S3.3.....	101
S3.4.....	102
S3.5.....	103
S3.6.....	105
S3.7.....	106
S3.8.....	107

S3.9.....	108
Workshop 4: Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen	110
Lernergebnisse.....	110
Benötigte Materialien für dieses Schulungsprogramm:.....	111
Lektionsplan Workshop 4	112
Aktivität Handout Workshop 4	117
A4.1	117
A4.2	118
A4.3	120
A4.4	123
Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen - Workshop 4.....	126
S4.1.....	126
S4.2.....	127
S4.3.....	128
S4.4.....	130
S4.5.....	131
S4.6.....	132
Workshop 5: Neue medienreiche Bildungsressourcen erstellen	134
Lernergebnisse	134
Benötigte Materialien für dieses Schulungsprogramm:.....	135
Lektionsplan Workshop 5	1
Aktivität Handout Workshop 5	6
A5.1	6

A5.2	8
A5.3	10
A5.4	12
A5.5	14
Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen: Workshop 5	16
S5.1.....	16
S5.2.....	17
S5.3.....	18
S5.4.....	19
S5.5.....	20
S5.6.....	22

Einführung in das DATE-Fortbildungsprogramm

Überblick und Leitlinien für die Verwendung

Die berufsbegleitende Fortbildung umfasst 60 Lernstunden, die sich in 30 Stunden Workshop-Schulung mit Schwerpunkt auf der Entwicklung digitaler Medienkompetenz und 30 Stunden selbstgesteuertes Online-Lernen mit Schwerpunkt auf den ausgewählten Themenbereichen und der Arbeit in Online-Umgebungen aufteilen.

Das Fortbildungsprogramm umfasst die folgenden 3 Bereiche:

- 1.** Schulungen zu den drei ausgewählten Themenbereichen - Problemdefinition, geeignete Maßnahmen und heute vorherrschende Probleme.
- 2.** Unterstützung der Jugendbetreuer bei der Entwicklung ihrer digitalen Medienkompetenz, damit sie Videos, Audios, Quiz, Rätsel, digitale Breakouts, WebQuests usw. mit Softwareprogrammen wie PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps usw. produzieren können.
- 3.** Aufbau der Kompetenz und des Selbstvertrauens von Jugendbetreuern in Online-Lernumgebungen, in denen die Beziehung zwischen Tutor und Lernendem völlig anders ist als in persönlichen Lernszenarien. Dieses Element wird die verschiedenen Rollen der Jugendbetreuer in diesen dynamischen Umgebungen untersuchen, um sicherzustellen, dass sie sich bei der Arbeit mit den neuen Ressourcen in diesen nicht-traditionellen Lernumgebungen wohlfühlen, die Vorteile des Online-Lernens, insbesondere für die betreffende Zielgruppe, voll und ganz anerkennen, sich der Risiken in Online-Umgebungen bewusst sind und in der Lage sind, sich vor möglichen negativen Online-Faktoren zu schützen.

Durch dieses umfassende Handbuch werden Jugendbetreuer bei der weiteren Anwendung des Fortbildungsprogramms auf lokaler oder transnationaler Ebene durch die folgenden Instrumente unterstützt:

- Unterrichtspläne mit detaillierten Informationen über die Zeitplanung und den Inhaltsvorschlag, um den Jugendbetreuer durch jedes Modul zu führen.
- Handouts für die Teilnehmer und nützliche Informationen über die Lernaktivitäten.
- Lernbögen für selbstgesteuerte Aktivitäten und Ressourcen zur Integration der Schulungsmaterialien.

Die PowerPoint-Präsentationen ergänzen dieses Handbuch und können von der Website heruntergeladen werden.

Workshop 1: Einführung in die DATE- und Drogenaufklärung

Lernergebnisse

Workshop 1: Einführung in die Aufklärung über DATE und Drogen

- Einführung in das DATE-Projekt und Ermittlung der Fähigkeiten der Lerngruppe in Bezug auf das Projektthema und Bewertung der digitalen Fähigkeiten.
- Erläutern und erörtern Sie den DATE-Ansatz für die Schulung und Aufklärung über Drogen und warum wir interaktive Infografiken für die Vermittlung der Kernbereiche Problemdefinition, angemessene Gegenmaßnahmen und heute vorherrschende Probleme verwenden.

Der Unterrichtsplan in diesem Handbuch dient als Leitfaden für die Durchführung des Fortbildungsprogramms für Jugendbetreuer und unterstützt sie dabei:

- das Potenzial der DATE-Projektressourcen in ihren Jugendpraxen zu maximieren
- ihre ständige berufliche Weiterentwicklung zu fördern
- ihren Unterricht und ihre Praktiken auf neue Online-Lernumgebungen ausdehnen

Jeder Workshop besteht aus;

- Ein Unterrichtsplan
- Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen
- Ein Handout für Jugendbetreuer
- PPT-Präsentation

Erforderliche Materialien für dieses Schulungsprogramm:

Zu den Materialien, die Sie für diesen Workshop benötigen, gehören:

Benötigte Materialien:

- Schulungsraum mit Platz für Breakout-Sessions
- Stifte
- Papier
- Flipchart
- Markierungen
- Bunte Stifte und Marker für Kleingruppenaktivitäten
- PC- oder Laptop-Zugang (für selbstgesteuertes Lernen)
- Handout für Jugendbetreuer
- Smartphone

Lektionsplan Workshop 1

Titel des Moduls: Einführung in die Aufklärung über DATE und Drogen			
Beschreibung der Lernaktivitäten	Zeitplan (Minuten)	Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Beurteilung/Bewertung
<p><u>Eröffnung des Workshops:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator des Workshops wird kurz in die Sitzung einführen und erklären, dass Jugendbetreuer diese Ressourcen nutzen können, um jungen Menschen in ihren eigenen Jugendgruppen Schulungen zum Thema Drogen zu geben. • Der Moderator verwendet dann die Folien 1 bis 4, um das Fortbildungsprogramm vorzustellen, indem er die Ziele und Inhalte der 5 Workshops umreißt. Der Moderator fährt dann mit Folie 5 fort, auf der die Lernergebnisse von Modul 1 umrissen werden. 	<u>20</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Einführung in die DATE- und Drogenaufklärung PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil
<p><u>Aktivität: Eisbrecher-Aktivität</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator geht zu Folie 6 und führt eine Eisbrecher-Aktivität durch. Dies wird der Gruppe von Jugendbetreuern helfen, sich einzuleben und miteinander zu interagieren. 	<u>25</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Einführung in die DATE- und Drogenaufklärung PPT-Präsentation, 	Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil

		Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen <ul style="list-style-type: none"> • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	
<u>Einführung in das DATE-Projekt</u> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator fährt mit den Folien 7-12 fort. Diese Folien enthalten allgemeine Informationen über das DATE-Projekt, wie das DATE-Projekt im Bereich der Drogenaufklärung innovativ ist und warum junge Menschen überhaupt eine Drogenaufklärung brauchen. Diese Folien enthalten wichtige Statistiken und Fakten über den Drogenkonsum bei Jugendlichen und darüber, warum ihr Entwicklungsstadium des Gehirns ein höheres Suchtrisiko als bei Erwachsenen bedeutet. 	<u>30</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Einführung in die DATE- und Drogenaufklärung PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil
<u>Aktivität 1.1: Rolle der Bildung bei der Vorbeugung und Bekämpfung von Drogenmissbrauch</u> <p>Der Moderator geht zu Folie 13 und teilt die Teilnehmer in Gruppen von 3 bis 4 Personen ein. Die Lernenden werden dann aufgefordert, über den folgenden Link auf ein Online-Dokument zuzugreifen: https://miro.com/app/board/uXjVOFoKKxE=</p>	<u>30</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Einführung in die DATE- und Drogenaufklärung PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter 	Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil

<p>In dieser Aktivität, die in den Aktivitätsblättern für Workshop 1 beschrieben ist, werden die Lernenden aufgefordert, ihre Gedanken darüber zu notieren, warum Bildung den Substanzkonsum bei jungen Menschen ansprechen und verhindern kann, um den Wert der DATE-Ressourcen für junge Menschen in der Praxis der Jugendarbeit zu verstehen.</p>		<p>und SDL Lernressourcen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	
<p><u>Aktivität 1.2 Einfach nein sagen?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachdem die Lernenden die Aktivität 1.1 abgeschlossen haben, geht der Moderator zu Folie 14 über und fordert die Lernenden auf, in Kleingruppen eine weitere praktische Aktivität durchzuführen, bei der sie Informationen darüber erhalten, wie sie die Drogenaufklärung mit Jugendlichen angehen können und worauf sie achten sollten, wenn sie sensible Themen wie Drogen- und Alkoholkonsum behandeln. • Zu diesem Zweck sehen sie sich zwei Videos an, die zwei unterschiedliche Ansätze zur Drogenaufklärung darstellen. Das erste Video stellt die "Just say no"-Kampagne vor und die Lernenden werden aufgefordert, Gründe zu finden, warum diese Kampagne gescheitert ist und warum sie bei jungen Menschen nicht funktioniert. Das zweite Video stellt einen aufgeschlosseneren, sachlichen Ansatz zur Drogenaufklärung für Jugendliche vor und die 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Einführung in die DATE- und Drogenaufklärung PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p>Lernenden werden aufgefordert, die beiden Methoden zu vergleichen und zu diskutieren, was in ihrer Jugendarbeitspraxis für junge Menschen am besten funktionieren würde.</p>			
<p><u>Aktivität 1.3 Gesundheitsorientierter und strafrechtlicher Ansatz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator fährt mit Folie 15 fort und stellt die beiden unterschiedlichen Ansätze zur Drogenaufklärung vor: Ein gesundheitsorientierter und ein von der Strafjustiz geleiteter Ansatz, und erklärt, dass DATE einen gesundheitsorientierten Ansatz fördert. • Auf Folie 16 werden die Lernenden aufgefordert, ein Brainstorming darüber durchzuführen, was unter einem gesundheits- und strafrechtlich orientierten Ansatz zur Bekämpfung des Drogenkonsums zu verstehen ist. • Auf Folie 17 stellt der Moderator Aktivität 1.3 vor, bei der die Lernenden zwei Fallstudien aus verschiedenen Ländern studieren sollen, die diese beiden gegensätzlichen Ansätze der Drogenaufklärung zeigen, und die Folgen der jeweiligen Methode für die Gemeinschaften und die Gesellschaft im Allgemeinen diskutieren sollen. Diese beiden Fallstudienvideos sind auf den Folien 18 und 19 zu sehen. 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Einführung in die DATE- und Drogenaufklärung PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p><u>Aktivität 1.4 Wie geht Ihr Land mit dem Drogenkonsum um?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator fährt mit Folie 20 fort und stellt eine weitere praktische Aktivität vor, bei der Jugendbetreuer Studien über die Einstellungen und Gesetze zum Drogenkonsum in ihren eigenen Ländern durchführen und herausfinden, wie diese Informationen ihnen dabei helfen können, mit jungen Menschen im Rahmen der Jugendarbeit Aufklärungsarbeit über Drogen zu leisten. 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Einführung in die DATE- und Drogenaufklärung PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>
<p><u>Interaktive Infografiken</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator verweist auf die Folien 21-26, um das Konzept der interaktiven Infografiken vorzustellen, welche Ressourcen in den interaktiven DATE-Infografiken enthalten sind und welche Themenbereiche die interaktiven DATE-Infografiken ansprechen (Problemdefinition, heute vorherrschende Probleme und geeignete Maßnahmen). • Der Moderator präsentiert dann eine fertige interaktive Infografik von DATE auf Folie 27, um den Jugendbetreuern eine Vorstellung davon zu vermitteln, wie eine fertige interaktive Infografik aussieht. • Der Moderator geht dann zu Folie 28 über und fordert die Lernenden auf, die möglichen Vorteile des Einsatzes von Infografiken zur Behandlung 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Einführung in die DATE- und Drogenaufklärung PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p>von Themen wie Drogenbewusstsein in einem jugendlichen Umfeld zu diskutieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachdem die Jugendbetreuer ihre Gedanken zusammengetragen haben, geht der Moderator zu Folie 29 über und stellt einige der Vorteile der Verwendung von interaktiven Infografiken mit jungen Menschen vor. 			
<p><u>Aktivität 1.5 Quiz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator beendet die Sitzung, indem er zu Folie 30 geht und die letzte Aktivität vorstellt. Bei dieser Aktivität handelt es sich um ein Quiz, mit dem die Lernenden ihr während des Workshops erworbenes Wissen testen können. Es kann über den folgenden Link aufgerufen werden: https://kahoot.it/challenge/003128618 • Nach der letzten Aktivität bedankt sich der Moderator bei den Teilnehmern für das Zuhören. Wenn es keine weiteren Fragen gibt, beendet der Moderator Workshop 1 und gibt den Lernenden die selbstgesteuerten Lernaktivitäten für Workshop 1, die sie in ihrer eigenen Zeit bearbeiten können. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 1: Einführung in die DATE- und Drogenaufklärung PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>
<p>Gesamtdauer des Moduls</p>	<p>6 Stunden</p>		

Aktivität Handout Workshop 1

A1.1

Titel des Moduls	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit		
Tätigkeit Titel	Die Rolle der Bildung bei der Verhinderung und Warnung vor Drogenkonsum	Tätigkeit score	A1.1
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	20 Minuten	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none">• Sensibilisierung für die Rolle der Erziehung bei der Verhinderung und Warnung vor Drogenmissbrauch bei Jugendlichen
Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, ein Brainstorming unter den Jugendbetreuern zu initiieren und Gedanken darüber zu sammeln, warum Bildung wichtig ist, um dem Drogenkonsum vorzubeugen und davor zu warnen. Dies ist äußerst wichtig, da es die Jugendbetreuer dazu anregt, wirklich darüber nachzudenken, warum Aufklärung über den Drogenkonsum so wichtig ist und was junge Menschen lernen können, damit sie fundierte Entscheidungen über den Drogen- und Alkoholkonsum treffen können.		

Erforderliche Materialien für die Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Internetverbindung • Laptop oder PC
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1 Der/die ModeratorIn lädt die Lernenden ein, über den folgenden Link auf eine Online-Pinnwand zuzugreifen: https://miro.com/app/board/uXjVOFoKKxE=/</p> <p>Schritt 2 Der Moderator weist die Teilnehmer an, darüber nachzudenken, warum Bildung für die Prävention und Warnung vor Drogenmissbrauch wichtig ist, und ihre Kommentare an die Tafel zu schreiben.</p> <p>Schritt 3 Der Moderator geht dann jeden einzelnen Kommentar durch und bittet die Teilnehmer, die von ihnen hinzugefügten Kommentare zu diskutieren.</p>

A1.2

Titel des Moduls	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit		
Tätigkeit Titel	Mit Teenagern über Drogen sprechen	Tätigkeit scode	A1.2

Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	1 Stunde	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der Methoden zur Sensibilisierung von Jugendlichen für Drogen
Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, Jugendbetreuer mit Informationen darüber zu versorgen, wie sie das Thema Drogenbewusstsein mit Jugendlichen angehen können, die sie in ihrer Jugendarbeitspraxis umsetzen können.		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Internetverbindung • Papier und Stift 		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1 Der Moderator eröffnet die Diskussion über das Drogenbewusstsein von Jugendlichen und fragt zunächst die Jugendbetreuer, worauf sie achten sollten, wenn sie Drogenbewusstsein in einer Jugendeinrichtung vermitteln</p> <p>Schritt 2 Der Moderator spielt das folgende Video über Nancy Reagans "Just say no"-Kampagne ab, die 1986 begann: https://youtu.be/IQXgVM30mIY</p> <p>Schritt 3 Der Moderator bittet die Jugendbetreuer, die folgenden Fragen zu beantworten:</p>		

- Warum glauben Sie, dass diese Kampagne gescheitert ist?
- Warum glauben Sie, dass dieser Ansatz nicht geeignet ist, junge Menschen vom Drogen- und Alkoholkonsum abzuhalten?
- Inwiefern kann dieser Ansatz für Menschen, die an einer Sucht leiden und eine Behandlung benötigen, schädlich sein?
- Glauben Sie, dass diese Kampagne die Stigmatisierung von Drogen- und Alkoholmissbrauch fördert? Inwiefern?

Schritt 4

Der Moderator spielt das folgende Video über das Gespräch mit Jugendlichen über Drogen ab: <https://youtu.be/jDkkk6vMPdw>

Schritt 3

Nach der Präsentation des Videos bittet der Moderator die Jugendbetreuer, über die Informationen im Video nachzudenken, und bittet die Lernenden, kleine Gruppen von 2-3 Jugendbetreuern zu bilden.

Schritt 4

Der Moderator weist dann die Jugendbetreuer an, in ihren Kleingruppen Antworten auf die folgenden Fragen zu schreiben:

- Welcher Ansatz ist nach Ansicht von Jibran Khokhar erforderlich, um den Drogenkonsum bei Jugendlichen zu verringern?
- Welche negativen Folgen hat es, wenn man Jugendlichen sagt, sie sollen keine Drogen nehmen, anstatt ihnen das "Warum" beizubringen?
- Welche Vorteile könnte es haben, wenn man den Drogenkonsum und seine Auswirkungen in einem nicht wertenden Umfeld offener diskutiert?
- Stellen Sie sich vor, ein junger Mensch kommt auf Sie zu und ist neugierig darauf, Drogen auszuprobieren. Schreiben Sie auf, wie Sie an die Situation herangehen würden und wie Sie sie in einer vorurteilsfreien Umgebung informieren würden.

--	--

A1.3

Titel des Moduls	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit		
Tätigkeit Titel	Strafrechtlicher Ansatz vs. gesundheitsorientierter Ansatz	Tätigkeit scode	A1.3
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	1 Stunde	Lernergebnis	Die Lernenden sind mit den beiden wichtigsten Ansätzen zur Bekämpfung des Drogenkonsums (gesundheitsorientierter Ansatz vs. strafrechtlicher Ansatz) und den Auswirkungen, die diese unterschiedlichen Ansätze auf die Gemeinschaften und die Gesellschaft im Allgemeinen haben, besser vertraut

Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, Jugendbetreuern Fallstudien aus zwei verschiedenen Ländern (USA und Portugal) zur Verfügung zu stellen, die zwei gegensätzliche Ansätze zur Drogenaufklärung aufzeigen und eine Diskussion über die Zukunft der Drogenaufklärung und darüber eröffnen, was wir anders machen könnten, um drogen- und alkoholbedingtes Leid zu beenden.
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> ● Internetverbindung ● Stift und Papier ● Laptop oder PC
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1 Der Moderator spielt das Fallstudienvideo über den Umgang der USA mit dem Drogenkonsum ab: https://youtu.be/LXmtsIYsYjY</p> <p>Schritt 2 Der Moderator weist die Jugendbetreuer an, die folgenden Fragen zu beantworten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Was ist der "Krieg gegen Drogen"? ● Was sind die negativen Folgen der Kriminalisierung des Drogenbesitzes? ● Hilft die Inhaftierung von Menschen mit Drogenkonsumstörungen bei der Behandlung ihres Drogen- und Alkoholkonsums? ● Wie kann sich die Inhaftierung von Menschen wegen Drogenbesitzes negativ auf ihr Leben nach Verbüßung ihrer Strafe auswirken? ● Bisher wurden Milliarden für diesen "Krieg gegen die Drogen" ausgegeben, indem täglich Millionen von Menschen wegen Drogenkonsums und -besitzes inhaftiert werden. Fallen Ihnen andere Möglichkeiten ein, wie dieses Geld ausgegeben werden könnte, um das Leiden an Drogenkonsumstörungen zu verringern? ● Welche Botschaft sendet dieser strafrechtlich geprägte Ansatz zum Drogenkonsum an Menschen mit Drogenkonsumstörungen?

Schritt 3

Der Moderator spielt die Fallstudie über den portugiesischen Ansatz zum Drogenkonsum vor:

<https://youtu.be/lba9nkK-DDY>

Schritt 4

Der Moderator stellt den Jugendbetreuern die folgenden Fragen:

- Was ist der Unterschied zwischen Legalisierung und Entkriminalisierung von Drogen?
- Was sind die Vorteile eines auf die Gesundheit ausgerichteten Ansatzes beim Drogenkonsum?
- Portugal gibt 90 % seiner Mittel zur Bekämpfung des Drogenmissbrauchs für die Gesundheitsversorgung und 10 % für die Strafverfolgung aus. Wie sieht das im Vergleich zu den USA aus?
- Warum finden Menschen mit Substanzkonsumstörungen eher in Portugal als in den USA Hilfe?
- Nachdem Sie die beiden Fallstudien gesehen haben, welche Methode hat sich als wirksamer erwiesen, um das durch Drogen- und Alkoholmissbrauch verursachte Leiden zu beenden?

A1.4

Titel des Moduls

Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit

Tätigkeit Titel	Wie geht IHR Land mit dem Drogenkonsum um?	Tätigkeit scode	A1.4
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	45 Minuten	Lernergebnis	Jugendbetreuer werden besser wissen, wie ihre Länder mit Substanzkonsumstörungen umgehen und wie sie dieses Wissen für ihre Arbeit mit jungen Menschen nutzen können.
Ziel der Aktivität	Wissen Sie, wie Ihr Land mit Drogenkonsumstörungen umgeht? Die meisten Menschen haben eine Vorstellung davon, wie ihre Länder den Drogenkonsum sehen, und sie senden oft eine negative Botschaft an die Jugendlichen von heute. Ziel dieser Aktivität ist es, eine Studie zu den Einstellungen und Gesetzen in Bezug auf den Drogenkonsum in Ihrem Land durchzuführen und zu diskutieren, wie dies Ihnen in der Jugendarbeit helfen kann, wenn Sie junge Menschen über Drogenkonsum informieren.		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> ● Laptop oder PC ● Internetverbindung ● Stift und Papier 		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1</p> <p>Der Moderator weist die Lernenden an, das Internet zu nutzen, um mehr über die Herangehensweise an den Drogenkonsum und die Sensibilisierung in ihren Heimatländern herauszufinden. Als Leitfaden sollten die Lernenden die folgenden Fragen berücksichtigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ist der Besitz von Drogen in Ihrem Land strafbar? ● Gibt es in Ihrem Land Dienste zur Schadensbegrenzung? (Zum Beispiel: überwachte Injektionszentren) 		

- Wird Drogenabhängigkeit in Ihrem Land als Problem der öffentlichen Gesundheit betrachtet?
- Wie ist die Einstellung der Öffentlichkeit zu Drogenkonsumstörungen?
- Wie viele drogenbedingte Todesfälle gibt es jedes Jahr in Ihrem Land?
- Haben sich die Drogengesetze in den letzten 50 Jahren geändert? Wie haben sie sich verändert?
- Welche Art von Drogenerziehung haben Sie in der Schule erhalten?
- Welche Möglichkeiten gibt es Ihrer Meinung nach, die Drogenpolitik Ihres Landes zu verbessern?

Schritt 2

Nach ihren Recherchen halten die Jugendbetreuer jeweils eine kurze Präsentation über die Situation in ihrem Land.

Schritt 3

Der Moderator bittet die Jugendbetreuer zum Abschluss der Sitzung, die folgenden Fragen zu beantworten:

- Welches Land aus der Gruppe hat die mildesten Drogengesetze? Welches Land hat die strengsten Drogengesetze?
- Wie haben sich diese laxen/strengen Drogengesetze auf die Einstellung der Öffentlichkeit ausgewirkt?
- Wie können Sie als Jugendbetreuer in Ländern, in denen die Drogengesetze extrem streng sind und die "Sag einfach Nein"-Haltung in der Gesellschaft immer noch weit verbreitet ist, dazu beitragen, dass junge Menschen, die in einem Land aufwachsen, in dem der Drogenkonsum stark stigmatisiert ist, offen über Drogen sprechen?

--	--

A1.5

Titel des Moduls	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit		
Tätigkeit Titel	Quiz	Tätigkeit score	A1.5
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	15 Minuten	Lernergebnis	Nach Abschluss dieses Quiz sind die Lernenden besser über das DATE-Projekt und die in den Infografiken behandelten Themenbereiche informiert.
Ziel der Aktivität	Das Ziel dieser Aktivität ist es, zu beurteilen, wie gut die Jugendbetreuer die in Workshop 1 vorgestellten Informationen behalten haben.		

Erforderliche Materialien für die Aktivität	<ul style="list-style-type: none">● Laptop oder PC● Internetverbindung
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1</p> <p>Der Moderator wird die Jugendbetreuer auffordern, ein Quiz auf Kahoot zu starten: https://kahoot.it/challenge/003128618</p> <p>Schritt 2</p> <p>Die JugendbetreuerInnen füllen das Quiz aus und der/die ModeratorIn beendet den Workshop, indem er/sie die folgenden Fragen stellt:</p> <ul style="list-style-type: none">● Was haben Sie heute über die verschiedenen Ansätze der Drogenaufklärung gelernt?● Möchten Sie interaktive Infografiken in Ihren Unterricht integrieren?● Wenn Sie eine interaktive Infografik zum Thema Drogenaufklärung und -erziehung in einem jugendlichen Umfeld entwerfen würden, wie würden Sie sie gestalten wollen?

Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen - Workshop 1

S1.1

Thema:	Einführung in die DATE- und <i>Drogenaufklärungsarbeit</i>
Titel:	Bewährte Verfahren zur Warnung und Prävention des Drogenkonsums
Zeit:	Eine Stunde
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource ist ein offizielles Portal der Europäischen Beobachtungsstelle für Drogen und Drogensucht und soll dazu beitragen, den Menschen zuverlässige, gesicherte Informationen darüber zu liefern, was in den Bereichen Drogenprävention, Behandlung, Schadensminimierung und soziale Wiedereingliederung funktioniert und was nicht.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource?	Sie verfügen über statistisches, fundiertes Wissen über Methoden, die in der Prävention und im Umgang mit Drogenmissbrauch funktionieren, um diese in Ihrer eigenen Praxis der Jugendarbeit anwenden zu können.
Link zur Ressource:	https://www.emcdda.europa.eu/best-practice_en

S1.2

Thema:	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit
Titel:	Covid-19 und Drogen
Zeit	Eine Stunde
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource enthält wertvolle Informationen darüber, wie sich die Covid-19-Pandemie auf die Drogenkonsumenten auswirkte und welche Auswirkungen sie auf den Drogenmarkt hatte.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource?	Sie werden nützliche Informationen über Veränderungen im Drogenverhalten aufgrund der Covid-19-Pandemie erhalten, die Sie in Ihrer Jugendarbeit anwenden können.
Link zur Ressource:	https://www.emcdda.europa.eu/topics/covid-19_en

S1.3

Thema:	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit
Titel:	Podcast: Drogensucht und Drogenmissbrauch
Zeit	70 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	<p>Dies ist ein äußerst informativer Podcast mit einem qualifizierten Psychiater namens Dr. Kieran Kennedy, in dem er ausführliche Informationen über Drogen- und Alkoholmissbrauch gibt. Hier sind einige der Punkte, die behandelt werden:</p> <ul style="list-style-type: none">• Was sind die Unterschiede zwischen Drogenabhängigkeit und Drogenmissbrauch?• Ist die Drogensucht mit der Verhaltenssucht vergleichbar?• Wovon hängt es ab, ob jemand drogenabhängig wird?• Welche Drogen werden am häufigsten missbraucht?• Welche Behandlungsmöglichkeiten gibt es bei Drogenabhängigkeit?• Welchen Rat würden Sie Zuhörern geben, die einen Freund oder Familienangehörigen haben, bei dem sie eine Drogenabhängigkeit vermuten?• Was ist Entzug?

Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource?	Sie erhalten aufschlussreiche Informationen über Drogenabhängigkeit und -missbrauch, die Sie nutzen können, wenn sich ein junger Mensch in Ihrer Jugendarbeit mit Fragen oder Sorgen zum Thema Drogen an Sie wendet.
Link zur Ressource:	https://youtu.be/Ot7pTKLxelw

S1.4

Thema:	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit
Titel:	Hören wir auf, Drogenkonsumenten zu missbrauchen
Zeit	20 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource bietet einen evidenzbasierten Überblick über die Suchtproblematik und erläutert, wie sich dies auf die Drogenpolitik auswirken sollte

Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource?	Carl Hart vermittelt Ihnen eine alternative Denkweise in Bezug auf Drogen und Drogenkonsumenten und ermutigt Sie, die Wissenschaft anzunehmen, anstatt sie zu verwerfen.
Link zur Ressource:	https://youtu.be/C9HMifCoSko

S1.5

Thema:	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit
Titel:	Gesundheitliche und soziale Reaktionen auf Drogenprobleme: Ein europäischer Leitfaden 2021
Zeit	Eine Stunde
Warum diese Ressource nutzen?	Diese EBDD-Publikation beschreibt die wirksamsten Behandlungsmöglichkeiten für Marihuana-Probleme, gibt Ratschläge, wie man auf neue Trends beim Kokainkonsum reagieren kann, und zeigt Wege auf, wie man den Missbrauch von Arzneimitteln verhindern kann.

Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource?	Durch den Zugriff auf diese Ressource werden Sie als Jugendbetreuer dabei unterstützt, die negativen Folgen des Drogenkonsums anzusprechen und zu bekämpfen.
Link zur Ressource:	https://www.emcdda.europa.eu/publications/health-and-social-responses-a-european-guide_en

S1.6

Thema:	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit
Titel:	Alles, was Sie über Sucht wissen, ist falsch
Zeit	15 Minuten

Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource ist eine aufschlussreiche Rede, in der Johann Hari einige überraschende, innovative und hoffnungsvolle Wege aufzeigt, wie wir über das alte Problem der Sucht nachdenken und wie wir unsere Herangehensweise und Einstellung gegenüber Menschen mit Substanzkonsumstörungen ändern können.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Diese Ressource wird Sie dazu anregen, Ihre Denkweise über Sucht zu überdenken und zu erkennen, dass die Sucht selbst nicht die Ursache des Problems ist, sondern nur die Folge davon. Dies wird in Ihrer Praxis der Jugendarbeit nützlich sein, wenn Sie von einem jungen Menschen angesprochen werden, der an einer Substanzkonsumstörung leidet oder erwägt, Drogen oder Alkohol zu nehmen.
Link zur Ressource:	https://youtu.be/PY9DcIMGxMs

S1.7

Thema:	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit
Titel:	Warum wir den Krieg gegen Drogen beenden müssen

Zeit	20 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource bietet Ihnen einen informativen Vortrag des Drogenpolitik-Reformers Ethan Nadelmann, der ein leidenschaftliches Plädoyer für die Beendigung der Bewegung zur Ausrottung des Drogenhandels hält und sich stattdessen auf den aufgeschlosseneren Ansatz der Regulierung konzentriert.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Diese Ressource unterstützt und leitet Sie an, sich für eine neue Drogenpolitik einzusetzen, die auf Wissenschaft, Mitgefühl, Gesundheit und Menschenrechten beruht.
Link zur Ressource:	https://youtu.be/uWfLwKH_Eko

S1.8

Thema:	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit
---------------	---

Titel:	Eine qualitative Studie über den Kontext, in dem Kinder und Jugendliche mit dem Substanzkonsum beginnen, und über die Konsummuster im ersten Jahr bei Früh- und Spätstartern
Zeit	30 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource besteht aus Interviews, die sich auf die Umstände des ersten Substanzkonsums junger Menschen und ihre Konsummuster im darauf folgenden Jahr konzentrieren.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Diese Ressource bietet Ihnen forschungsgestützte qualitative Studien zu den Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen frühen und späten Initiatoren, damit Sie in Ihrer Jugendarbeit riskante Muster bei jungen Menschen erkennen und sie durch Interventionen in einer Weise begleiten können, die ihnen hilft, gesündere Lebensentscheidungen zu treffen.
Link zur Ressource:	https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0170794#sec001

Thema:	Einführung in die DATE- und Drogenaufklärungsarbeit
Titel:	Eltern-Kind-Beziehung und Kommunikation im Zusammenhang mit Alkohol-, Tabak- und Drogenkonsum im Jugendalter.
Zeit	30 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource enthält Studien, in denen untersucht wird, welche Art von Kommunikation zwischen Eltern und Kindern wirksam ist, um den Alkohol-, Tabak- und Drogenkonsum von Jugendlichen anzugehen.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource?	Diese Ressource bietet Ihnen nützliche Informationen, die Sie in Ihrer Jugendarbeitspraxis anwenden können, da sie darlegt, wie die Kommunikation zwischen Eltern und Kindern am besten zur Prävention des Drogenkonsums beiträgt. Jugendbetreuer können diese Informationen in ihrer Jugendarbeitspraxis nutzen, wenn sie mit den Eltern junger Menschen über das Drogenbewusstsein ihrer Kinder sprechen.
Link zur Ressource:	https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09687637.2016.1221060

Workshop 2: Jugendarbeit in einer digitalen Ära

Lernergebnisse

Workshop 2: Jugendarbeit in einer digitalen Ära

- Erörterung des Konzepts der digitalen Jugendarbeit und Hervorhebung der wichtigsten Veränderungen, die seit dem Ausbruch der Pandemie stattgefunden haben - Beispiele für bewährte Praktiken und Innovationen im Ansatz
- Überlegungen zur Aufrechterhaltung sicherer Online-Interaktionen mit jungen Menschen
- Identifizierung der Schlüsselkompetenzen, die für die digitale Jugendarbeit benötigt werden, und Aktivitäten, die das Vertrauen der Lernenden in die Online-Arbeit stärken
- Kenntnisse über den Zusammenhang zwischen digitaler Kompetenz und digitaler Jugendarbeit;
- Wie lassen sich digitale Technologien nutzen, um die soziale Eingliederung junger Menschen zu verbessern?

Der Unterrichtsplan in diesem Handbuch dient als Leitfaden für die Durchführung des Fortbildungsprogramms für Jugendbetreuer und unterstützt sie dabei:

- das Potenzial der DATE-Projektressourcen in ihren Jugendpraxen zu maximieren
- ihre ständige berufliche Weiterentwicklung zu fördern
- ihren Unterricht und ihre Praktiken auf neue Online-Lernumgebungen ausdehnen

Jeder Workshop besteht aus;

- Ein Unterrichtsplan
- Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen
- Ein Handout für Jugendbetreuer
- PPT-Präsentation

Erforderliche Materialien für dieses Schulungsprogramm:

Zu den Materialien, die Sie für diesen Workshop benötigen, gehören:

Benötigte Materialien:

- Schulungsraum mit Platz für Breakout-Sessions
- Stifte
- Papier
- Flipchart
- Markierungen
- Bunte Stifte und Marker für Kleingruppenaktivitäten
- PC- oder Laptop-Zugang (für selbstgesteuertes Lernen)
- Handout für Jugendbetreuer
- Smartphone

Lektionsplan Workshop 2

Titel des Moduls: Jugendarbeit in einer digitalen Ära			
Beschreibung der Lernaktivitäten	Zeitplan (Minuten)	Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Beurteilung/Bewertung
<p><u>Eröffnung des Workshops:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator begrüßt die Lernenden zu Tag 2 des DATE-Fortbildungsprogramms und beginnt die Sitzung mit der Frage, ob die Gruppe Fragen zu den Informationen und Aktivitäten vom Vortag hat. • Der Moderator verweist dann auf die Folien 2 und 3 der PPT-Präsentation, um das Thema für Tag 2 vorzustellen: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter und die Lernergebnisse für den Workshop zu erläutern. 	<u>20</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil
<p><u>Tätigkeit 2.1: Fragebogen zur Vorabbeurteilung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator wechselt zu Folie 4 und fordert die Lernenden auf, einen "Pre-Assessment-Fragebogen" auszufüllen, der darauf abzielt, das Wissen, das JugendbetreuerInnen bereits zum Thema digitale Jugendarbeit besitzen, zu 	<u>15</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter 	Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil

<p>bewerten und den Lernenden einen Überblick darüber zu geben, welches Wissen sie während des Workshops erwerben werden. Detaillierte Anweisungen zu dieser Aktivität sind in den Aktivitätsblättern des Workshops 2 enthalten.</p>		<p>und SDL Lernressourcen</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Projektor ● Internetverbindung ● Laptop oder PC 	
<p><u>Aktivität 2.2: Warum ist digitale Jugendarbeit notwendig?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Der Moderator fährt mit Folie 5 fort, um den Lernenden eine Definition von "Digitaler Jugendarbeit" zu geben. ● Anschließend stellt der Moderator die Aktivität 2.2 auf Folie 6 vor, bei der die Lernenden über den folgenden Link auf eine Online-Pinnwand zugreifen müssen: https://padlet.com/emma1602/n7aklqgrwvdtfur8 ● Nachdem die Lernenden auf die Online-Pinnwand zugegriffen haben, werden sie aufgefordert, Beiträge auf der Tafel zu verfassen, in denen sie ihre Gedanken über die Notwendigkeit digitaler Jugendarbeit in unserem sich schnell entwickelnden technologischen Zeitalter darlegen. ● Der Moderator geht dann zu Folie 7 über, auf der den Lernenden ein Auszug aus einer Zeitschrift der Europäischen Union vorgelegt wird, in dem dargelegt wird, warum digitale Jugendarbeit notwendig ist. 	<p><u>50</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen ● Projektor ● Internetverbindung ● Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Zum Abschluss dieses Abschnitts zeigt der Moderator den Lernenden auf Folie 8 ein Video, das den Fortschritt der Technologie im Laufe der Jahre zeigt und wie sich dieser auf die Struktur der Lern- und Lehrmethoden ausgewirkt hat. 			
<p><u>Aktivität 2.3: Vorteile und Herausforderungen des Einsatzes von Technologie in der Praxis der Jugendarbeit</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator geht zu Folie 9 über und teilt die Teilnehmer in Gruppen von 3 bis 4 Personen ein. Die Lernenden werden dann aufgefordert, über den folgenden Link auf ein Online-Dokument zuzugreifen: https://docs.google.com/document/d/1YFrCgb5Q9nP3oj-zuRhOdjwJ0BpOxJTEICPgNSEqzU/edit?usp=sharing • In dieser Aktivität, die in den Aktivitätsblättern für Workshop 2 beschrieben ist, werden die Lernenden aufgefordert, ein Brainstorming zu den Vorteilen und Herausforderungen der Integration von Technologie in die Praxis der Jugendarbeit durchzuführen und zu überlegen, wie man diese Herausforderungen bewältigen kann. 	<p><u>20</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p><u>Aktivität 2.4 Veränderungen im Bildungswesen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachdem die Lernenden die Aktivität 2.3 abgeschlossen haben, geht der Moderator zu Folie 10 über, auf der die Veränderungen im Bildungswesen infolge des Ausbruchs der Covid19-Pandemie dargestellt sind. • Der/die Moderator/in geht dann zu Folie 11 über, auf der die Aktivität 2.4 vorgestellt wird. Diese Aktivität, die detailliert im Aktivitätenhandbuch für Workshop 2 beschrieben ist, verlangt von den Jugendbetreuern eine Diskussion über die Veränderungen, die in ihrer Jugendarbeitspraxis stattgefunden haben, darüber, wie sie die Herausforderungen, mit denen sie konfrontiert waren, überwunden oder bewältigt haben, und darüber, ob sie glauben, dass diese Veränderungen auch nach dem Ende der Pandemie bestehen bleiben werden. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>
<p><u>Aktivität 2.5 Beispiele guter Praxis</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nach Beendigung der vorangegangenen Aktivität geht der Moderator zu Folie 12 über, auf der die Lernenden Beispiele für bewährte pädagogische Maßnahmen gegen die Covid19-Pandemie finden, darunter auch Beispiele aus zwei Ländern: Litauen und Neuseeland. • Der Moderator geht dann zu Folie 14, wo die nächste praktische Aktivität vorgestellt wird. In dieser Aktivität (Aktivität 2.5), die im 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p>Aktivitätshandbuch für Workshop 2 detailliert beschrieben ist, werden die Lernenden aufgefordert, einige gute Praxisbeispiele der digitalen Jugendarbeit zu untersuchen, die sie auf ihre eigene Jugendarbeitspraxis anwenden könnten, und sie werden gebeten, ihre Ergebnisse den anderen Teilnehmern zu präsentieren.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Internetverbindung ● Laptop oder PC 	
<p><u>Theorie: Technologie im Bildungswesen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nach Abschluss der vorherigen Aktivität fährt der Moderator mit den Folien 15-20 fort. Auf diesen Folien wird den Lernenden theoretisches Wissen über die Herausforderungen des Fernunterrichts vermittelt, wie die Pandemie die Zukunft der Bildung verändert hat, die Vorteile des Einsatzes von Technologie in der Bildung, der Umgang mit Ängsten vor dem Einsatz von Technologie in der Jugendarbeit und der Aufbau von Selbstwirksamkeit für den digitalen Unterricht. 	<p><u>25</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen ● Projektor ● Internetverbindung ● Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>
<p><u>Theorie: Wie kann Technologie in der Jugendarbeit eingesetzt werden?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Der Moderator wird sich auf die Folien 21-24 beziehen, um den Jugendarbeitern drei verschiedene Möglichkeiten aufzuzeigen, wie sie Technologie in ihrer Jugendarbeit einsetzen können: als Werkzeug, als Aktivität oder als 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p>Inhalt. Der Moderator wird detailliert erläutern, was jeder Ansatz beinhaltet und wie er in der Praxis der Jugendarbeit umgesetzt werden kann.</p>		<p>und SDL Lernressourcen</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Projektor ● Internetverbindung ● Laptop oder PC 	
<p><u>Aktivität 2.6 Digitale Werkzeuge</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Der Moderator fährt mit Folie 25 fort, wo die Lernenden aufgefordert werden, an einer weiteren praktischen Aktivität in kleinen Gruppen teilzunehmen. ● Diese Aktivität (Aktivität 2.6), die im Aktivitätenhandbuch für Workshop 2 ausführlich beschrieben ist, beinhaltet die Vorstellung möglicher digitaler Tools für Jugendbetreuer und fordert sie auf, darüber zu diskutieren, wie sie diese Tools in ihrer Praxis der Jugendarbeit einsetzen würden. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen ● Projektor ● Internetverbindung ● Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>
<p><u>Aktivität 2.7 Digital Literacy Bingo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nach Abschluss von Aktivität 2.6 geht der Moderator zu Folie 26 über, auf der den Lernenden das Konzept der "digitalen Kompetenz" vorgestellt wird. Der Moderator spielt das kurze Video ab, das in die digitale Kompetenz einführt, und geht dann zu Folie 27 über, um die Jugendbetreuer zu fragen, warum 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p>sie denken, dass die digitale Kompetenz für die digitale Jugendarbeit wichtig ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Moderation wechselt zu Folie 28, um die nächste praktische Aktivität "Digital Literacy Bingo" (Aktivität 2.7) vorzustellen. Diese Aktivität wird im Detail im Aktivitätenhandbuch für Workshop 2 beschrieben. Die Lernenden sind eingeladen, ihre digitalen Kompetenzen zu bewerten, indem sie dieses lustige, lehrreiche Spiel spielen, bei dem sie die Bereiche der Technologie identifizieren müssen, mit denen sie vertraut sind, und die Bereiche, in denen sie sich verbessern müssen. 		<ul style="list-style-type: none"> • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	
<p><u>Theorie: Digitale Kompetenz und Online-Sicherheit</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachdem die Lernenden Aktivität 2.7 abgeschlossen haben, fährt der Moderator mit Folie 29 fort, um die Kompetenzen für digitale Kompetenz vorzustellen. • Der Moderator wird dann auf die Folien 30-33 verweisen, um einige praktische Tipps für Jugendbetreuer zu geben, wie junge Menschen bei der Nutzung von Technologie zu Hause und in Jugendarbeitszentren geschützt werden können. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p>Aktivität 2.8 Post-Assessment-Fragebogen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator beendet die Sitzung, indem er zu Folie 35 geht und die letzte Aktivität vorstellt. Bei dieser Aktivität handelt es sich um einen Fragebogen zur Nachbereitung, der die gleichen Fragen wie der Fragebogen zur Vorbewertung enthält und über den folgenden Link aufgerufen werden kann: https://forms.gle/mCUbCwRmEgkGzJ16 <p>Der Zweck dieser Aktivität (im Detail im Aktivitätenhandbuch beschrieben) ist es, die Kenntnisse der Teilnehmer über die Schulungsmaterialien nach dem Workshop zu bewerten und diese Ergebnisse mit den Ergebnissen des Fragebogens zur Vorbewertung zu vergleichen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nach der letzten Aktivität bedankt sich der Moderator bei den Teilnehmern für das Zuhören, und wenn es keine weiteren Fragen gibt, beendet er Workshop 2 und gibt den Lernenden die selbstgesteuerten Lernaktivitäten für Workshop 2, die sie in ihrer eigenen Zeit bearbeiten können. 	<p>30</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 2: Jugendarbeit im digitalen Zeitalter PPT-Präsentation, Aktivitätsblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>
<p>Gesamtdauer des Moduls</p>	<p>6 Stunden</p>		

Aktivität Handout Workshop 2

A2.1

Titel des Moduls	Jugendarbeit im digitalen Zeitalter		
Tätigkeit Titel	Fragebogen zur Vorabbeurteilung	Tätigkeit scode	A2.1
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	15 Minuten	Lernergebnis	Die Lernenden werden sich vor Beginn des Workshops ihres Wissensstandes zum Thema bewusst sein, so dass sie einen Hinweis darauf erhalten, was sie von diesem Workshop lernen können, um ihre Fähigkeiten als Pädagogen auszubauen.
Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, das Wissen, das die Jugendbetreuer bereits über das Thema haben, vor Beginn des Workshops zu bewerten, damit sie eine bessere Vorstellung davon haben, was sie aus dem Workshop lernen können und wie das neu erworbene Wissen ihnen nützen wird.		

Erforderliche Materialien für die Aktivität	Internetverbindung Laptop oder PC
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1 Der/die TrainerIn beginnt die Aktivität, indem er/sie das Lernthema des Tages - "Jugendarbeit im digitalen Zeitalter" - erwähnt und die TeilnehmerInnen fragt, was sie denken, was das bedeutet und warum es ein wichtiges Thema ist, das in einer sich schnell entwickelnden technologischen Gesellschaft behandelt werden muss.</p> <p>Schritt 2 Der Trainer stellt den Teilnehmern den folgenden Link zur Verfügung: https://forms.gle/r2SH6KAAJHNvTif38, den alle Teilnehmer ehrlich beantworten sollen, um ihr Wissen über den Themenbereich des Workshops einzuschätzen, bevor sie mit dem Inhalt vertraut gemacht werden.</p> <p>Schritt 3 Nach dem Ausfüllen des Pre-Assessment-Fragebogens beginnt der Trainer eine Diskussion mit der Frage, welche Wissensbereiche sie heute verbessern können und wie dies ihrer Jugendarbeit zugute kommen wird.</p>

A2.2

Titel des Moduls	Jugendarbeit im digitalen Zeitalter		
Tätigkeit Titel	Bewertung des Bedarfs an digitaler Jugendarbeit	Tätigkeit scode	Beispiel: A2.2
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	30	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse über den Bedarf an Technologie im Klassenzimmer
Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, Gedanken von Jugendbetreuern zu sammeln und eine Diskussion über die Notwendigkeit der Digitalisierung der Jugendarbeit anzustoßen sowie ihre Gefühle darüber zu diskutieren, wie die Zukunft der Technologie in der Bildung aussehen könnte und wie sie mit diesen Veränderungen umgehen würden.		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	Internetverbindung Laptop oder PC		

Schritt-für-Schritt-Anleitung

Schritt 1:

Der Moderator leitet eine Diskussion zum Thema Digitalisierung der Bildung ein und bittet die Lernenden, auf die folgende [Online-Pinnwand](#) zuzugreifen und ihre Meinung dazu zu äußern, warum die Einführung von Technologie in ihre Jugendarbeitspraxis für das 21st Jahrhundert relevant ist.

Schritt 2:

Der Moderator spielt dann das folgende Video ab, das zeigt, wie die Zukunft der Bildung möglicherweise aussehen könnte:

<https://youtu.be/uZ73ZsBkcus>

Schritt 3:

Der Moderator wird die folgenden Fragen zur Selbstreflexion stellen:

- Glauben Sie, dass die Zukunft der Bildung so aussehen könnte?
- Was halten Sie davon, dass sich die Technologie so schnell weiterentwickelt? Glauben Sie, dass Sie mit dieser Entwicklung Schritt halten können?
- Welche Vorteile kann die Digitalisierung der Bildung Ihrer Meinung nach für junge Menschen haben? Glauben Sie, dass sie sich mehr für die Bildung engagieren würden?
- Wo liegen die Grenzen der Bildung, wenn die Technologie nicht in den Unterricht einbezogen wird?

A2.3

Titel des Moduls	Jugendarbeit im digitalen Zeitalter		
Tätigkeit Titel	Vorteile und Herausforderungen beim Einsatz von Technologie in der Jugendarbeit	Tätigkeit scode	A2.3
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	20	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der Vorteile und Herausforderungen der Integration von Technologie in die Praxis der Jugendarbeit und Gruppendiskussion darüber, wie diese Herausforderungen überwunden werden können
Ziel der Aktivität	Diskussion über die Vorteile und Herausforderungen der Integration von Technologie in die Praxis der Jugendarbeit und wie man diese Herausforderungen bewältigen kann.		

Erforderliche Materialien für die Aktivität	Laptop Internetverbindung Projektor
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1: Der Moderator weist die Jugendbetreuer an, kleine Gruppen von 3 bis 4 Personen zu bilden und bittet sie, sich das folgende Dokument anzusehen: Klicken Sie hier</p> <p>Schritt 2: Die Teilnehmer werden dann angewiesen, in ihren Gruppen ein Brainstorming durchzuführen und Beispiele für mögliche Vorteile und Herausforderungen zu nennen, die sich bei der Integration von Technologie in die Praxis der Jugendarbeit ergeben könnten.</p> <p>Schritt 3: Der Moderator bittet jede Gruppe, die Vorteile und Herausforderungen darzustellen, an die sie gedacht hat.</p> <p>Schritt 4: Der Moderator geht dann alle möglichen Herausforderungen durch, die sich die Gruppen ausgedacht haben, und fragt die Teilnehmer, wie diese Herausforderungen bewältigt werden könnten. Sie werden Fragen beantworten wie:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kann diese besondere Herausforderung bewältigt werden? Wie?• Sind Sie zuversichtlich, dass Sie diese Herausforderungen bewältigen können?• Glauben Sie, dass die Herausforderungen die Vorteile überwiegen?

--	--

A2.4

Titel des Moduls	Jugendarbeit im digitalen Zeitalter		
Tätigkeit Titel	Bildungswandel angesichts der Pandemie Covid 19	Tätigkeit scode	A2.4
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	20	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse darüber, wie sich die Covid-19-Pandemie auf die Praxis der Jugendarbeit ausgewirkt hat, und

			Austausch von Erfahrungen in der Gruppe
Ziel der Aktivität	Initiierung einer Diskussion über die Veränderungen in der Praxis der Jugendarbeit und Austausch von Erfahrungen.		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	Stift Papier		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1: Der Moderator weist die Jugendbetreuer an, kleine Gruppen von 3 bis 4 Personen zu bilden und bittet sie, ihre Methoden der Jugendarbeit vor und während/nach der Pandemie zu vergleichen.</p> <p>Schritt 2: Nachdem alle Informationen zusammengetragen wurden, wird eine Person aus jeder Gruppe ihre Ergebnisse der Gruppe vorstellen, und die Jugendbetreuer werden ihre Erfahrungen darüber austauschen, wie sehr sich ihre Jugendarbeit in kurzer Zeit verändert hat.</p> <p>Schritt 3: Der Moderator wird die folgenden Fragen zur Selbstreflexion stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Wie haben Sie sich gefühlt, als all diese plötzlichen Veränderungen eintraten? ● Sind Sie mit der Umstellung auf Online-Lernen und -Lehren zurechtgekommen? ● Mit welchen Herausforderungen waren Sie konfrontiert? 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Hat Ihnen diese Erfahrung nützliche Lernerfahrungen gebracht? Welche waren das? • Glauben Sie, dass diese Veränderungen in Ihrer Praxis der Jugendarbeit bestehen bleiben, auch wenn die Pandemie endet?
--	---

A2.5

Titel des Moduls	Jugendarbeit im digitalen Zeitalter		
Tätigkeit Titel	Bewährte Praktiken	Tätigkeit scode	A2.5
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	30	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis von Beispielen guter Praxis in der digitalen Jugendarbeit

Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, den Jugendbetreuern einige Beispiele für bewährte Praktiken der digitalen Jugendarbeit zu vermitteln, die sie auf ihre eigene Jugendarbeit anwenden können.
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<i>Laptop oder Pc</i> <i>Internetverbindung</i> <i>Stift</i> <i>Papier</i>
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1: Der Moderator bittet die Teilnehmer, die folgende Website aufzurufen: https://www.digitalyouthwork.eu/good-practices/</p> <p>Schritt 2: Der Moderator bittet dann die Jugendbetreuer, Gruppen von 2 bis 3 Personen zu bilden und verschiedene gute Praxisbeispiele der digitalen Jugendarbeit zu recherchieren, die sie interessant finden.</p> <p>Schritt 3: Der Moderator bittet jede Gruppe, ihre Ergebnisse vor der Klasse zu präsentieren und zu diskutieren, welche Beispiele für bewährte Verfahren sie interessant fanden und warum.</p> <p>Schritt 4: Der Moderator wird die folgenden Fragen zur Selbstreflexion stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Welches war Ihr Lieblingsbeispiel für eine gute Praxis und warum? ● Diese Beispiele für bewährte Praktiken fanden alle vor der Pandemie statt. Glauben Sie, dass diese Jugendbetreuer davon profitierten, als die Pandemie ausbrach?

	<ul style="list-style-type: none"> • Fallen Ihnen eigene Beispiele für bewährte Praktiken ein, die Sie im Laufe der Jahre in der Jugendarbeit gesammelt haben? • Gibt es einige dieser bewährten Praktiken, die Sie auf Ihre eigene Jugendarbeitspraxis anwenden möchten? Warum?
--	--

A2.6

Titel des Moduls	Jugendarbeit im digitalen Zeitalter		
Tätigkeit Titel	Digitale Werkzeuge	Tätigkeit scode	A2.6
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	30 Minuten	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden werden mit neuen digitalen Werkzeugen vertraut gemacht, die sie in ihrer Praxis der Jugendarbeit einsetzen können.

Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, Jugendbetreuer mit innovativen digitalen Werkzeugen vertraut zu machen, die sie mit jungen Menschen nutzen können, um deren Engagement für Bildungsmaterialien zu erhöhen.
Erforderliche Materialien für die Aktivität	Internetverbindung Laptop oder PC
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1 Bitten Sie die Teilnehmer, Gruppen von 3 bis 4 Personen zu bilden, und geben Sie ihnen den folgenden Link: Digitale Werkzeuge</p> <p>Schritt 2 Bitten Sie die Teilnehmer, in ihren Gruppen die verschiedenen digitalen Tools zu erkunden und die für sie interessantesten Tools aufzuschreiben.</p> <p>Schritt 3 Der Moderator stellt die folgenden Reflexionsfragen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Wie viele dieser digitalen Werkzeuge waren Ihnen bereits bekannt?• Nennen Sie fünf digitale Tools, die Sie interessant finden• Wie würden Sie diese Instrumente in Ihrer Jugendarbeitspraxis einsetzen?• Sind die Tools einfach zu bedienen? Oder denken Sie, dass Sie eine Schulung benötigen?

	<ul style="list-style-type: none"> • Welche Vorteile könnten sich für junge Menschen ergeben, wenn Sie in Ihrer Jugendarbeit digitale Tools wie diese einsetzen?
--	---

A2.7

Titel des Moduls	Jugendarbeit im digitalen Zeitalter		
Tätigkeit Titel	Bingo zur digitalen Kompetenz	Tätigkeit scode	A2.7
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	15 Minuten	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse über Elemente der digitalen Kompetenz und ihre Fähigkeiten in diesen Bereichen
Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, die digitalen Kompetenzen der Teilnehmer zu bewerten, indem sie ein unterhaltsames, lehrreiches Spiel namens "Digital Literacy Bingo" spielen, bei dem sie die Bereiche der Technologie identifizieren müssen, mit denen sie vertraut sind, und die Bereiche, in denen sie sich verbessern müssen		

Erforderliche Materialien für die Aktivität

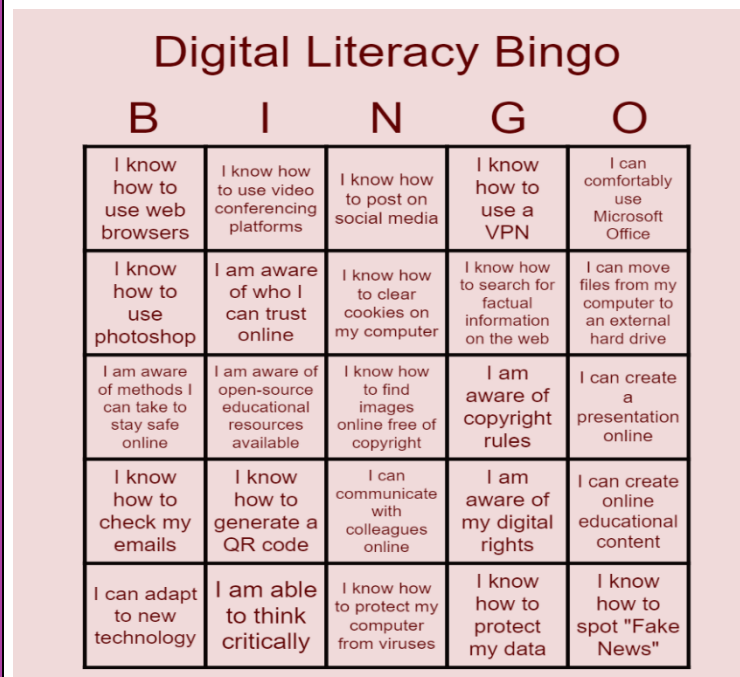
PC oder Laptop
Internetverbindung

Schritt-für-Schritt-Anleitung

Schritt 1

Der Moderator stellt den Teilnehmern den folgenden Link zur Verfügung, der sie zu einem "Digital Literacy Bingo"-Spiel führt: <https://bingobaker.com/#e63da3cc7c7323e9>

Hier erstellen sie ihre eigene, individuelle Bingokarte, so dass jeder Teilnehmer eine anders strukturierte Bingokarte hat. So sieht die Bingokarte aus:



Schritt 2

Der Moderator ruft die Punkte auf der Bingokarte in zufälliger Reihenfolge auf, indem er auf den folgenden Link zugreift: <https://bingobaker.com/view/4964888> und auf die "Aufrufliste" zugreift, und die TeilnehmerInnen markieren jedes Feld, wenn sie hören, dass es aufgerufen wird, wenn sie mit den Aussagen übereinstimmen

Schritt 3

Der/die erste(n) Teilnehmer, der/die eine ganze Reihe (senkrecht oder waagrecht) markiert, muss "BINGO" rufen.

Schritt 4

Der Moderator wird die folgenden Fragen zur Selbstreflexion stellen:

- Wie viele dieser digitalen Aktivitäten können Sie selbstbewusst durchführen?
- Gibt es Aufgaben, die Sie verbessern müssen?
- Glauben Sie, dass junge Menschen in vielen dieser Bereiche selbstbewusst sind?
- Welche dieser Aufgaben würden Sie gerne besser beherrschen?

A2.8

Titel des Moduls	Jugendarbeit im digitalen Zeitalter		
Tätigkeit Titel	Post-Assessment-Fragebogen	Tätigkeit scode	A2.8
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht

Dauer der Aktivität (in Minuten)	15 Minuten	Lernergebnis	Die Lernenden sind sich des neu erworbenen Wissens bewusst und sind motiviert, dieses in ihrer digitalen Jugendarbeit anzuwenden.
Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, die Kenntnisse der Teilnehmer über das Schulungsmaterial nach dem Workshop zu bewerten und diese Ergebnisse mit den Ergebnissen des Fragebogens zur Vorbewertung zu vergleichen. Dies wird für die Teilnehmer motivierend sein und ihnen ein Gefühl der Erfüllung vermitteln, da sie sehen, wie viel neues Wissen sie erworben haben und wie wertvoll die Schulungssitzung war.		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	Internetverbindung Laptop oder PC		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1 Geben Sie den Teilnehmern den folgenden Link: https://forms.gle/1ZwpmJ4XKYQC2jXZ8 und weisen Sie sie an, den Fragebogen auszufüllen.</p> <p>Schritt 2 Nachdem die Teilnehmer den Fragebogen zur Nachbewertung ausgefüllt haben, weisen Sie sie an, ihre Ergebnisse aus dem Fragebogen zur Vorbewertung mit den Ergebnissen des</p>		

	Fragebogens zur Nachbewertung zu vergleichen, und fragen Sie sie, wie dieses neu erworbene Wissen für sie in der Jugendarbeit nützlich sein kann.
--	---

Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen - Workshop 2

S2.1

Thema:	Jugendarbeit in einer digitalen Ära
Titel:	Bewertung der Kompetenzen in der digitalen Jugendarbeit
Zeit:	30 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource bewertet die drei Kompetenzen, die für Jugendbetreuer relevant sind, die planen, digitale Jugendarbeit in ihre Praxis zu integrieren, und informiert sie schließlich über Bereiche, auf die sie sich konzentrieren sollten, um effektiv mit jungen Menschen unter Verwendung relevanter Technologien zu arbeiten.

	Außerdem erhalten sie Empfehlungen zur Unterstützung der Entwicklung ihrer Jugendarbeit.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie erhalten einen Einblick in die Bereiche Ihrer Jugendarbeit, die weiterentwickelt werden können, um die Möglichkeiten der Technologie und der digitalen Medien in Ihrer Jugendarbeitspraxis voll auszuschöpfen, und Sie erhalten detaillierte Empfehlungen, die Sie bei der Entwicklung Ihrer Jugendarbeit unterstützen.
Link zur Ressource:	https://digipathways.io/self-assessment-tool-competence/

S2.2

Thema:	Jugendarbeit in einer digitalen Ära
---------------	-------------------------------------

Titel:	Reaktion auf die Covid-19-Pandemie in Irland im Bereich der Jugendarbeit
Zeit	30 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	<p>Diese Ressource präsentiert Ihnen gesammelte Daten und Informationen über die Reaktion des Jugendarbeitssektors in Irland auf die Covid-19-Pandemie. Sie bietet Ihnen einen infografischen Überblick über die durchgeführte Forschung und untersucht:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herausforderungen, die sich angesichts der weltweiten Pandemie ergaben - Methoden zur Unterstützung junger Menschen - Die Grenzen der derzeitigen Arbeitsmethode
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie werden die Schwierigkeiten und Herausforderungen verstehen, mit denen Ihre Jugendarbeit aufgrund der Auswirkungen der Covid-19-Pandemie konfrontiert ist, und Sie werden Ratschläge erhalten, wie Sie den jungen Menschen in Ihrer Jugendarbeit Orientierung und Unterstützung bieten können
Link zur Ressource:	https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/09/Review-of-the-youth-work-sector-response-to-the-COVID-19-pandemic.pdf

S2.3

Thema:	Jugendarbeit in einer digitalen Ära
Titel:	Digitale Werkzeuge für den guten Zweck einsetzen
Zeit	30 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Jugendbetreuer erhalten neue Informationen darüber, wie sie sich die Möglichkeiten der Technologie zunutze machen und sie in ihrer Jugendarbeitspraxis positiv einsetzen können
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie werden beraten und angeleitet, wie digitale Technologie in der Jugendarbeit eingesetzt werden kann und welche Vorteile dies für junge Menschen hat.
Link zur Ressource:	https://digitalyouthwork.scot/digital-will-continue-to-grow-as-youth-workers-can-we-use-it-for-good/

S2.4

Thema:	Jugendarbeit in einer digitalen Ära
Titel:	Blended Learning
Zeit	30 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Jugendbetreuer lernen, was Blended Learning ist, und erhalten Beispiele für bewährte Verfahren, die sie in ihre Jugendarbeit integrieren können.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie erhalten einen Einblick in bewährte Praktiken im Bereich des gemischten Lernens und erfahren, wie Sie eine Mischung aus technologiebasiertem und persönlichem Unterricht in Ihre Praxis der Jugendarbeit integrieren können.
Link zur Ressource:	https://youtu.be/auzwH1mK2TY

S2.5

Thema:	Jugendarbeit in einer digitalen Ära
Titel:	Bildung für das digitale Zeitalter neu erfinden
Zeit	15 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource hebt die Bedeutung der digitalen Kompetenz hervor. Der Referent, David Middelbeck, erklärt, wie das Bildungswesen der Technologie hinterherhinkt, und plädiert für die Vermittlung digitaler Kompetenzen für alle, um mit dem sich schnell entwickelnden digitalen Zeitalter Schritt halten zu können.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie erfahren, wie wichtig die Einführung von Technologie im Bildungswesen ist, und werden dabei unterstützt, sich eine Zukunft der digitalen Bildung vorzustellen. Gleichzeitig lernen Sie Unternehmen und Bildungsplattformen kennen, die Sie auf Ihrem Weg durch die neue Technologie unterstützen können.
Link zur Ressource:	https://youtu.be/Arl6albrkuY

S2.6

Thema:	Jugendarbeit in einer digitalen Ära
Titel:	Digitale Jugendarbeit: eine systematische Übersicht mit einem Vorschlag
Zeit	Eine Stunde
Warum diese Ressource nutzen?	In diesem Artikel werden die Beziehungen zwischen den Praktiken der digitalen Partizipation von Jugendlichen, die auf die Entwicklung einer digitalen Bürgerschaft abzielen, den Fähigkeiten und Kenntnissen, die für eine kritische digitale Kompetenz erforderlich sind, und der Rolle der digitalen Medientechnologie in der Bildungspraxis der Sozialarbeit bei der Förderung der sozialen Eingliederung aufgezeigt.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie werden wertvolle Informationen darüber erhalten, warum das Konzept der digitalen Jugendarbeit für unser sich schnell entwickelndes technologisches Zeitalter relevant ist und wie Sie junge Menschen dazu anleiten können, sich digital mit sozialer Wirkung zu beteiligen.

Link zur Ressource:	https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02615479.2021.1971187?scroll=top&needAccess=true
----------------------------	---

S2.7

Thema:	Jugendarbeit in einer digitalen Ära
Titel:	DigCompEDU - Digitaler Kompetenzrahmen für Pädagogen
Zeit	Eine Stunde

Warum diese Ressource nutzen?	Der Europäische Rahmen für die digitale Kompetenz von Pädagogen (DigCompEdu) beschreibt für Pädagogen die Bedeutung der digitalen Kompetenz und wie sie ihre digitalen Kompetenzen entwickeln können.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie werden bei der Entwicklung Ihrer digitalen Kompetenzen unterstützt, da dieser Rahmen Ihnen eine Reihe von Kriterien mit universeller Logik und Sprache bietet.
Link zur Ressource:	https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC107466/pdf_digcomedu_a4_final.pdf

S2.8

Thema:	Jugendarbeit in einer digitalen Ära
Titel:	E-learning und digitale Medien
Zeit	Eine Stunde

Warum diese Ressource nutzen?	Diese Zeitschrift untersucht die verschiedenen Ansätze und Disziplinen im Zusammenhang mit der digitalisierten Bildung.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie werden ein umfassendes Verständnis dafür erlangen, wie die politische Ökonomie und die Informationsökologie Einfluss darauf nehmen, wo digitalisierte Bildung möglich ist.
Link zur Ressource:	https://journals.sagepub.com/description/ldm

S2.9

Thema:	Jugendarbeit in einer digitalen Ära
Titel:	Digitale Alphabetisierung

Zeit	45 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Bei dieser Ressource handelt es sich um eine Rede der Autorin Nicky Hockly am Churchill College in Cambridge, in der sie sich auf die Theorie, die den digitalen Kompetenzen zugrunde liegt, und auf die Auswirkungen für Bildungsmanager konzentriert hat.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie werden erfahren, wie Bildungseinrichtungen einen effektiven Ansatz zur Entwicklung digitaler Kompetenzen und deren Integration in die Lehrpläne verfolgen können.
Link zur Ressource:	https://youtu.be/qRN6HdbzPPU

S2.10

Thema:	Jugendarbeit in einer digitalen Ära
---------------	-------------------------------------

Titel:	Entwicklung der digitalen Jugendarbeit
Zeit	30 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Dies ist eine EU-Publikation, die politische Empfehlungen, Schulungsbedarf und Beispiele für bewährte Praktiken bei der Entwicklung der digitalen Jugendarbeit in der EU enthält.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	<p>Von einer Expertengruppe, die im Rahmen des EU-Arbeitsplans für die Jugend 2016-2018 eingesetzt wurde, erhalten Sie einen Einblick in die Theorie zur Entwicklung digitaler Kompetenzen, und hier einige Elemente, die darin enthalten sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine Arbeitsdefinition der "digitalen Jugendarbeit". • Innovative Praxisbeispiele für die Entwicklung der digitalen Jugendarbeit und die Verbesserung der digitalen Kompetenzen von Jugendbetreuern • Politische Empfehlungen zur Entwicklung der digitalen Jugendarbeit • Anerkennung des Ausbildungsbedarfs von Jugendbetreuern für die Praxis der digitalen Jugendarbeit • Sammlung von Schulungsmaterial

Link zur Ressource:	https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1

Workshop 3: Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken

Lernergebnisse

Workshop 3: Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken

- Präsentation und Test des Kompendiums interaktiver Infografiken (IO1), um das Wissen der Lernenden zu erweitern und sie mit den Schlüsselkonzepten vertraut zu machen
- Vorstellung des Konzepts und der Bedeutung einer Mikro-Lernressource für die Schulung und Aufklärung über Drogen
- Praktische Empfehlungen für die Umsetzung und Nutzung der Interaktiven Infografik in der täglichen Praxis der Jugendarbeit

Der Unterrichtsplan in diesem Handbuch dient als Leitfaden für die Durchführung des Fortbildungsprogramms für Jugendbetreuer und unterstützt sie dabei:

- das Potenzial der DATE-Projektressourcen in ihren Jugendpraxen zu maximieren
- ihre ständige berufliche Weiterentwicklung zu fördern
- ihren Unterricht und ihre Praktiken auf neue Online-Lernumgebungen ausdehnen

Jeder Workshop besteht aus;

- Ein Unterrichtsplan
- Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen
- Ein Handout für Jugendbetreuer
- PPT-Präsentation

Erforderliche Materialien für dieses Schulungsprogramm:

Zu den Materialien, die Sie für diesen Workshop benötigen, gehören:

Benötigte Materialien:

- Schulungsraum mit Platz für Breakout-Sessions
- Stifte
- Papier
- Flipchart
- Markierungen
- Bunte Stifte und Marker für Kleingruppenaktivitäten
- PC- oder Laptop-Zugang (für selbstgesteuertes Lernen)
- Handout für Jugendbetreuer
- Smartphone

Lektionsplan Workshop 3

Titel des Moduls: Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken			
Beschreibung der Lernaktivitäten	Zeitplan (Minuten)	Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Beurteilung/ Bewertung
<p><u>Eröffnung des Workshops:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator des Workshops stellt die Sitzung kurz vor und fragt, ob es Fragen zum vorherigen Workshop oder zum selbstgesteuerten Lernen gibt. • Der Moderator verwendet dann die Folien 1 bis 2, um das Thema des Tages vorzustellen (Einführung in das Kompendium interaktiver Infografiken), und fährt dann mit Folie 3 fort, um die Lernergebnisse des Workshops zu präsentieren. 	<u>15</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Einführung in das Kompendium interaktiver Infografiken PPT-Präsentation, Aktivitätenblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil
<p><u>Aktivität 3.1 - Testen von Infografiken:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator verweist dann auf die Folien 4-7 für die erste Aktivität von Workshop 3: Testen der interaktiven Infografiken. Bei dieser Aktivität, die im Aktivitätenhandbuch für Workshop 3 näher erläutert wird, lernen die Jugendbetreuer die in den interaktiven Infografiken von DATE 	<u>45</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Einführung in das Kompendium interaktiver Infografiken PPT-Präsentation, Aktivitätenblätter 	Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil

<p>enthaltenen Ressourcen kennen, indem sie sie mithilfe der QR-Codes testen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator stellt dann die Fragen zur Selbstreflexion, die im Aktivitätshandbuch enthalten sind. 		<p>und SDL Lernressourcen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	
<p><u>Aktivität 3.2: Untersuchung der Problemdefinition</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der/die Moderator/in verweist auf die Folien 8, 9 und 10 für Aktivität 3.2: Erkundung der Infografik zur Problemdefinition. Das Ziel dieser Aktivität, die im Aktivitätenhandbuch detailliert beschrieben ist, besteht darin, diesen Themenbereich in der Infografik von DATE zu erkunden und seine Bedeutung und Relevanz für die Praxis der Jugendarbeit zu bestimmen, wenn junge Menschen über Drogenbewusstsein unterrichtet werden. • Der Moderator beginnt die Aktivität, indem er auf Folie 9 die Aufschlüsselung jeder der 4 Infografiken in "Problemdefinition" vorstellt und welche Themen sie jeweils behandeln. • Anschließend präsentiert der Moderator ein fertiges interaktives Infografik-Poster zum Themenbereich Problemdefinition und weist die Teilnehmer an, dessen Relevanz für die Drogenerziehung mit jungen Menschen zu diskutieren. 	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Einführung in das Kompendium interaktiver Infografiken PPT-Präsentation, Aktivitätenblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p><u>Aktivität 3.3 Untersuchung der heute vorherrschenden Probleme</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator bezieht sich auf die Folien 11 und 12 für die Aktivität 3.3: Erkundung der Infografiken zu den heute vorherrschenden Problemen. Das Ziel dieser Aktivität, die im Aktivitätenhandbuch detailliert beschrieben wird, ist es, diesen Themenbereich in den Infografiken von DATUM zu erkunden und seine Bedeutung und Relevanz für die Praxis der Jugendarbeit zu bestimmen, wenn junge Menschen über Drogenbewusstsein unterrichtet werden. • Der Moderator beginnt die Aktivität, indem er Folie 11 verwendet, um die Aufschlüsselung der 4 Infografiken in "Prevalent Problems Today" vorzustellen und zu erläutern, welche Themen sie jeweils behandeln. • Danach präsentiert der Moderator ein fertiges interaktives Infografik-Poster zum Themenbereich "Prevalent Problems Today" auf Folie 12 und weist die Teilnehmer an, dessen Relevanz für die Drogenerziehung mit jungen Menschen zu diskutieren. 	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Einführung in das Kompendium interaktiver Infografiken PPT-Präsentation, Aktivitätenblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>
<p><u>Aktivität 3.4 Erkundung geeigneter Reaktionsmaßnahmen</u></p>	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Einführung in das Kompendium 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Die Moderation verweist auf die Folien 13 und 14 für Aktivität 3.4: Erkundung der Infografik "Angemessene Reaktion". Das Ziel dieser Aktivität, die im Aktivitätenhandbuch detailliert beschrieben wird, ist es, diesen Themenbereich in den DATE-Infografiken zu erforschen und seine Bedeutung und Relevanz in der Praxis der Jugendarbeit zu bestimmen, wenn junge Menschen über Drogenbewusstsein unterrichtet werden. • Der Moderator beginnt die Aktivität, indem er Folie 13 verwendet, um die Aufschlüsselung der 4 Infografiken in "Angemessene Reaktionsmaßnahmen" und die Themen, die sie behandeln, zu präsentieren. • Danach präsentiert der Moderator ein fertiges interaktives Infografik-Poster zum Themenbereich "Angemessene Reaktion" auf Folie 14 und weist die Teilnehmer an, dessen Relevanz für die Drogenerziehung mit jungen Menschen zu diskutieren. 		<p>interaktiver Infografiken PPT-Präsentation, Aktivitätenblätter und SDL Lernressourcen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	
<p><u>Aktivität 3.5 Infografik-Brainstorming</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator fährt mit Folie 15 fort und stellt eine weitere praktische Aktivität vor, bei der die Jugendbetreuer aufgefordert werden, ein Brainstorming für ihre allererste Infografik durchzuführen. In der Aktivität 3.5, die im 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Einführung in das Kompendium interaktiver Infografiken PPT-Präsentation, 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p>Aktivitätenhandbuch detailliert beschrieben wird, weist der Moderator die Teilnehmer an, sich eine Tatsache oder Aussage auszudenken, die sie in ein interaktives Infografik-Poster zu den Themenbereichen Problemdefinition, heute vorherrschende Probleme und geeignete Maßnahmen einfügen können, um sie bei der Erstellung ihrer eigenen Infografik in der Zukunft zu unterstützen.</p>		<p>Aktivitätenblätter und SDL Lernressourcen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	
<p><u>Mikro-Lernen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator wird sich auf die Folien 16-24 beziehen, um das Konzept des Mikro-Lernens vorzustellen. Die Folien zeigen, was Mikro-Learning ist, Beispiele für Mikro-Learning und die Struktur einer Ressource im Mini-Learning-Format. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Einführung in das Kompendium interaktiver Infografiken PPT-Präsentation, Aktivitätenblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>
<p><u>Aktivität 3.6 Erstellen Sie Ihr eigenes Videoskript!</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator wechselt zu Folie 25, um Aktivität 3.6 vorzustellen: Erstellen Sie Ihr eigenes Videoskript, das im 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Einführung in das Kompendium interaktiver Infografiken PPT- 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p>Aktivitätenhandbuch für Workshop 3 ausführlich beschrieben ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator stellt die Struktur eines Videodrehbuchs vor, die im Aktivitätenhandbuch enthalten ist, und leitet die Teilnehmer an, in kleinen Gruppen ein Videodrehbuch zum Thema Schadensminimierung zu erstellen. • Nachdem die Teilnehmer diese Aktivität abgeschlossen haben, präsentiert jede Gruppe ihr Videoskript und beantwortet die Fragen zur Selbstreflexion. 		<p>Präsentation, Aktivitätenblätter und SDL Lernressourcen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	
<p><u>Einsatz von interaktiven Infografiken in der Praxis der Jugendarbeit</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator geht zu den Folien 26-32 über, auf denen die folgenden Bereiche behandelt werden: <ul style="list-style-type: none"> - QR-Codes als Mikro-Learning zur Drogenaufklärung - Warum Mikro-Learning in der Jugendarbeit einsetzen? - Tipps für die Verwendung von DATE-Ressourcen in der Jugendgruppe - Mikro-Learning-Statistiken - Wie man interaktive Infografiken in der Jugendarbeit einsetzt - Warum interaktive DATE-Infografiken verwenden? 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Einführung in das Kompendium interaktiver Infografiken PPT-Präsentation, Aktivitätenblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>

<p>Abschluss von Workshop 3</p> <p>Der Moderator beendet den Workshop, indem er sich bei den Teilnehmern für das Zuhören bedankt. Wenn es keine weiteren Fragen gibt, beendet der Moderator Workshop 3 und gibt den Lernenden die selbstgesteuerten Lernaktivitäten für Workshop 3, die sie in ihrer eigenen Zeit bearbeiten können.</p>	<p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop 3: Einführung in das Kompendium interaktiver Infografiken PPT-Präsentation, Aktivitätenblätter und SDL Lernressourcen • Projektor • Internetverbindung • Laptop oder PC 	<p>Die Teilnehmer nehmen an allen Gruppenaktivitäten teil</p>
<p>Gesamtdauer des Moduls</p>	<p>6 Stunden</p>		

Aktivitäten-Handout Workshop 3

A3.1

<p>Titel des Moduls</p>	<p>Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken</p>		
<p>Tätigkeit Titel</p>	<p>Infografiken testen</p>	<p>Tätigkeit scode</p>	<p>A3.1</p>

Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	30	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der in den Infografiken verwendeten Ressourcen, die Jugendbetreuer in ihrer eigenen Praxis der Jugendarbeit einsetzen können
Ziel der Aktivität	<i>Ziel dieser Aktivität ist es, Jugendbetreuer mit den Ressourcen in den interaktiven Infografiken von DATE vertraut zu machen, indem sie diese mithilfe der QR-Codes testen</i>		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<i>Smartphone, das QR-Codes scannen kann Internetverbindung</i>		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1: Der Moderator präsentiert den Teilnehmern vier verschiedene QR-Codes, die zu einem Quiz, einem digitalen Breakout, einem Webquest und einem Video führen.</p> <p>Schritt 2:</p>		

	<p>Der Moderator fordert die Teilnehmer auf, diese QR-Codes zu scannen und das Quiz, den digitalen Breakout und die Webquest auszufüllen sowie das Video anzusehen.</p> <p>Schritt 3: Der Moderator wird der Gruppe die folgenden Fragen zur Selbstreflexion stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Haben Ihnen die Ressourcen gefallen? ● Welche Ressource hat Ihnen am besten gefallen, und warum? ● Glauben Sie, dass junge Menschen diese Ressourcen gerne nutzen würden? ● Sind Sie der Meinung, dass diese Ressourcen für die Aufklärung junger Menschen über Drogen wirksam sein könnten? Warum?
--	---

A3.2

Titel des Moduls	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken		
Tätigkeit Titel	Interaktive Infografik zur Erforschung der Problemdefinition	Tätigkeit score	A3.2

Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	20 Minuten	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis des Themenbereichs "Problemdefinition" und seiner Relevanz für die Drogenerziehung mit jungen Menschen
Ziel der Aktivität	<i>Ziel der Aktivität ist es, das Thema "Problemdefinition" in den DATE-Infografiken und seine Bedeutung und Relevanz für die Praxis der Jugendarbeit zu erkunden, wenn es darum geht, jungen Menschen ein Bewusstsein für Drogen zu vermitteln</i>		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<i>Smartphone Internetverbindung</i>		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1: Der Moderator präsentiert ein Infografik-Poster zum Thema "Problemdefinition" und lädt die Lernenden ein, den Themenbereich zu erkunden, indem sie sich das Einführungsvideo ansehen und den Inhalt der verschiedenen Ressourcen erkunden. Die Lernenden sind nicht verpflichtet, die Quizfragen, die digitalen Breakouts oder die WebQuests zu bearbeiten.</p>		

	<p>Schritt 2: Der Moderator wird die folgenden Fragen zur Selbstreflexion stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Art von Fragen werden im Themenbereich "Problemdefinition" behandelt? • Glauben Sie, dass die Infografik relevante Informationen für junge Menschen enthält? • Sind Sie der Meinung, dass die Informationen in der Infografik vorurteilsfrei dargestellt sind? • Glauben Sie angesichts Ihrer Erfahrung in der Arbeit mit jungen Menschen, dass diese von dieser Infografik in Ihrer Praxis der Jugendarbeit profitieren würden?
--	--

A3.3

Titel des Moduls	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken		
Tätigkeit Titel	Interaktive Infografik zur Erforschung der heute vorherrschenden Probleme	Tätigkeit scode	Beispiel: A3.3
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht

Dauer der Aktivität (in Minuten)	20	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis des Themenbereichs "Prevalent Problems Today" und dessen Behandlung in der interaktiven Infografik von DATE
Ziel der Aktivität	<i>Ziel dieser Aktivität ist es, den Lernenden eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem Themenbereich "Prevalent Problems Today" zu ermöglichen, der in den interaktiven Infografiken von DATUM angesprochen wird, und eine Diskussion darüber anzustoßen, wie sie dies in ihrer eigenen Praxis der Jugendarbeit umsetzen können</i>		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<i>Smartphone Internetverbindung</i>		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1: Der Moderator präsentiert den Lernenden ein interaktives Infografik-Poster zum Thema "Prevalent Problems Today".</p> <p>Schritt 2: Der Moderator gibt den Lernenden die Möglichkeit, die Informationen in der Infografik zu erkunden, indem sie die verschiedenen QR-Codes scannen, und weist sie an, darüber nachzudenken, wie relevant diese Informationen für junge Menschen sind</p>		

	<p>Schritt 3: Der Moderator wird die folgenden Fragen zur Selbstreflexion stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie nähern sich die DATE-Infografiken dem Themenbereich "Aktuelle Probleme"? • Welche nützlichen Informationen für junge Menschen enthält diese Infografik? • Halten Sie es für wichtig, junge Menschen über neue psychoaktive und synthetische Drogen zu informieren? Warum? • Welche Folgen hat das Zurückhalten von Informationen über Drogen-Trends? • Prevalent Problems Today" befasst sich mit dem Missbrauch von Arzneimitteln. Glauben Sie, dass sich junge Menschen der Folgen bewusst sind, die die Einnahme von Medikamenten hat, die ihnen nicht verschrieben wurden, obwohl sie als legal gelten?
--	---

A3.4

Titel des Moduls	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken		
Tätigkeit Titel	Erkundung der angemessenen Reaktion Interaktive Infografiken	Tätigkeit score	A3.4

Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	20	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse über den Themenbereich "Angemessene Reaktionsmaßnahmen" und wie er in den DATE-Infografiken behandelt wird
Ziel der Aktivität	<i>Ziel dieser Aktivität ist es, den Lernenden eine Infografik zum Themenbereich "Angemessene Reaktionsmaßnahmen" vorzustellen, die es ihnen ermöglicht, ihr Wissen zu diesem Thema zu vertiefen und zu diskutieren, wie sie dies in ihrer Praxis der Jugendarbeit umsetzen können.</i>		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<i>Smartphone Internetverbindung</i>		

Schritt-für-Schritt-Anleitung

Schritt 1:

Der Moderator präsentiert den Lernenden eine Infografik zum Thema "Angemessene Reaktionsmaßnahmen".

Schritt 2:

Anschließend fordert der Moderator die Teilnehmer auf, sich das Poster anzusehen und die QR-Codes zu scannen, um den Schwerpunkt des Inhalts in diesem Themenbereich zu ermitteln.

Schritt 3:

Der Moderator wird die folgenden Fragen zur Selbstreflexion stellen:

- Welche Informationen sind in dieser Infografik enthalten?
- Nachdem Sie sich einige der Inhalte angeschaut haben, warum denken Sie, dass "Angemessene Reaktionsmaßnahmen" ein wichtiger Themenbereich ist, auf den man sich bei der Drogenaufklärung konzentrieren sollte?
- Welche Einstellung hat die Öffentlichkeit in Ihrem Land gegenüber Menschen mit Substanzkonsumstörungen?
- Glauben Sie, dass Infografiken, die sich auf angemessene Maßnahmen konzentrieren, dazu beitragen können, die mit dem Drogenkonsum verbundene Stigmatisierung zu verringern?
- Sind Sie der Meinung, dass die Infografik nützliche Informationen für junge Menschen enthält?
- Wie könnten Sie diese Infografik in Ihrer Jugendarbeit verwenden?

--	--

A3.5

Titel des Moduls	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken		
Tätigkeit Titel	Brainstorming für Ihre allererste interaktive Infografik	Tätigkeit scode	A3.5
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	30	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, sich eine interaktive Infografik auszudenken, die die Aufmerksamkeit eines jungen Menschen in einem Zentrum für Jugendarbeit oder in einem

			Klassenzimmer auf sich ziehen würde
Ziel der Aktivität	<p><i>Ziel dieser Aktivität ist es, das kreative Denken der Jugendbetreuer zu fördern, indem sie Fakten oder Aussagen für ein interaktives Infografik-Poster zu den Themenbereichen Problemdefinition, heute vorherrschende Probleme und geeignete Maßnahmen finden, um sie bei der Erstellung ihrer eigenen Infografiken zu unterstützen.</i></p>		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<p><i>Stift Buntstifte Papier</i></p>		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Schritt 1: Der Moderator bittet die Teilnehmer, 3 Gruppen zu bilden, und jede Gruppe wird wie folgt einem anderen Themenbereich zugeordnet:</p> <p>Gruppe 1 - Problemstellung Gruppe 2 - Heute vorherrschende Probleme Gruppe 3 - Angemessene Reaktion Maßnahme</p> <p>Schritt 2: Als Nächstes stellt der Moderator jeder Gruppe einige Poster aus dem jeweiligen Themenbereich zur Verfügung und bittet jede Gruppe um ein Brainstorming für eine infografische Posteridee für ihre eigene Jugendarbeitspraxis, die die Aufmerksamkeit der jungen Menschen auf sich ziehen wird. Die Jugendbetreuer werden angewiesen, an Folgendes zu denken:</p>		

1. Eine Tatsache, ein Zitat, eine Aussage oder ein Slogan, der auf dem Poster erscheinen soll und sich auf den zugewiesenen Themenbereich bezieht
2. Wie das Design aussehen würde (die Teilnehmer können ein Blatt Papier und Buntstifte verwenden, um ihre Idee für das Grafikdesign grob darzustellen)

Schritt 3:

Der Moderator bittet jede Gruppe, ihre Posterideen vorzustellen und stellt die folgenden Fragen:

- Wenn man bedenkt, dass jeder Themenbereich sehr breit gefächert ist, warum haben Sie sich für eine bestimmte Tatsache, ein Zitat, eine Aussage oder einen Slogan entschieden, um junge Menschen anzusprechen?
- Warum glauben Sie, dass Ihr Designvorschlag die Aufmerksamkeit junger Menschen auf sich ziehen wird?
- Möchten Sie Ihre eigenen interaktiven Infografiken für Ihre eigene Jugendarbeitspraxis erstellen?

A3.6

Titel des Moduls	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken		
Tätigkeit Titel	Erstellen Sie Ihr eigenes Videoskript unter Verwendung der Phasen von MLFR	Tätigkeit score	A3.6
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Von Angesicht zu Angesicht
Dauer der Aktivität (in Minuten)	60 Minuten	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> JugendbetreuerInnen werden besser damit vertraut sein, wie eine Ressource im Mini-Learning-Format aufgebaut ist, so dass sie ihre eigenen Mikro-Lerneinheiten in ihrer Jugendarbeitspraxis erstellen können
Ziel der Aktivität	<i>Ziel dieser Aktivität ist es, JugendbetreuerInnen dabei zu helfen, ihre pädagogischen Fähigkeiten auszubauen, indem sie die Phasen des Aufbaus einer Ressource im Mini-Lernformat durch die Erstellung eines Videoskripts üben (die TeilnehmerInnen müssen kein Video erstellen, sondern nur das Videoskript), damit sie ihre</i>		

	<p><i>eigenen Ressourcen im Mini-Lernformat für ihre Jugendarbeitspraxis erstellen können.</i></p>
<p>Erforderliche Materialien für die Aktivität</p>	<p><i>Laptop Internetverbindung</i></p>
<p>Schritt-für-Schritt-Anleitung</p>	<p>Schritt 1: Der Moderator erläutert die Phasen einer Ressource im Mini-Lernformat (MLFR) anhand der PowerPoint-Folien (21-24) und stellt dann die Struktur des Videoskripts aus dem DATE-Projekt vor, das zur Erstellung der Projektvideos verwendet wurde:</p> <p>Einführung (50 bis 70 Wörter)</p> <p>Zentrale Lerninhalte 1 (75 bis 100 Wörter)</p> <p>Zentrale Lerninhalte 2 (75 bis 100 Wörter)</p> <p>Zentrale Lerninhalte 3 (75 bis 100 Wörter)</p> <p>Zusammenfassung und Empfehlungen (35 bis 50 Wörter)</p>

Gratulieren und abschließen

(30 Wörter)

Schritt 2:

Die TeilnehmerInnen recherchieren in Kleingruppen von 3-4 Personen zum Thema Harm Reduction und erstellen ein Videoskript zum Thema, das der Struktur einer Ressource im Mini-Lernformat folgt (Ziel, Hauptlerninhalt, Reflexion und Transfer).

Schritt 3:

Nach der Erstellung ihrer Videodrehbücher wird ein Teilnehmer aus jeder Kleingruppe sein Videodrehbuch präsentieren.

Schritt 4:

Der Moderator wird die folgenden Fragen zur Selbstreflexion stellen:

- Sind Sie mit der Struktur einer Ressource im Mini-Lernformat vertraut?
- Glauben Sie, dass dieses Videoskript zur Schadensminimierung für junge Menschen von Nutzen sein könnte?
- Können Sie sich Vorteile vorstellen, die sich aus der Verwendung dieser mundgerechten Ressourcen für junge Menschen ergeben?
- Möchten Sie Ihre eigenen Ressourcen in Form von Mini-Lernformaten in Ihrer Jugendarbeit einsetzen?

Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen - Workshop 3

S3.1

Thema:	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken
Titel:	Tipps für die Erstellung interaktiver Infografiken
Zeit:	20 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource enthält Tipps für die Erstellung interaktiver Infografiken, die sehr ansprechend und lebendig sind.

Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Mit dieser Ressource erhalten Sie nützliche Tipps für die Erstellung interaktiver Infografiken, die Sie in Ihrem Jugendarbeitszentrum / Klassenzimmer mit jungen Menschen verwenden können.
Link zur Ressource:	https://www.infographicdesignteam.com/blog/pro-tips-creating-interactive-infographics/

S3.2

Thema:	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken
Titel:	Lehrmethoden, um die Schüler der Zukunft zu inspirieren
Zeit	20 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Joe Ruhl ist Lehrer für Naturwissenschaften an der Jefferson High School in Lafayette, Indiana, und wurde bereits mehrfach für seine herausragenden Leistungen im naturwissenschaftlichen Unterricht ausgezeichnet. In diesem Video setzt er sich für einen schülerzentrierten

	Unterricht ein und erklärt, warum sich im Unterricht alles um die Kinder und nicht unbedingt um den Lehrer drehen sollte.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie erhalten wertvolle Informationen darüber, welche Lehrmethoden junge Menschen inspirieren und wie Sie diese in Ihrer Jugendarbeitspraxis umsetzen können, indem Sie den von Joe Ruhl beschriebenen Beispielen guter Praxis folgen.
Link zur Ressource:	https://youtu.be/UCFg9bcW7Bk

S3.3

Thema:	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken
Titel:	Ein Überblick über den Trend des Mikrolernens
Zeit	30 Minuten

Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource ist eine Veröffentlichung zum Thema Microlearning und dient als Referenz für den Bildungssektor und die akademische Welt, um Microlearning in die Lehrpraxis zu integrieren.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Diese informative Publikation unterstützt Sie bei der Implementierung von Microlearning-Ressourcen in Ihre Jugendarbeitspraxis, indem sie Ihnen evidenzbasierte Forschungsergebnisse zu diesem Thema liefert.
Link zur Ressource:	https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JWAM-10-2020-0044/full/html

S3.4

Thema:	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken
---------------	--

Titel:	Integration von Microlearning-Inhalten in traditionelle E-Learning-Plattformen
Zeit	Eine Stunde
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource bietet umfangreiche Forschungsergebnisse zum Thema Microlearning und ermutigt dazu, die Vorteile verschiedener Lernphilosophien zu nutzen.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie erhalten aufschlussreiche Informationen über das neue Microlearning-Paradigma sowie Ratschläge und Anleitungen für die Integration von Microlearning in herkömmliche E-Learning-Plattformen.
Link zur Ressource:	https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-020-09523-z

Thema:	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken
Titel:	Innovative Pädagogik der Zukunft: Eine faktengestützte Auswahl
Zeit	Eine Stunde
Warum diese Ressource nutzen?	Dieser Forschungsartikel befasst sich mit einer neuen Reihe von pädagogischen Fortschritten für ein interaktives Wort, um das Lernen zu verändern, und schlägt diese vor.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	In diesem Rahmen werden Sie über neue pädagogische Ansätze informiert, die mögliche Kompetenzen für die Bürger der Zukunft aufzeigen.
Link zur Ressource:	https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2019.00113/full

S3.6

Thema:	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken
Titel:	Entwicklung einer interaktiven Infografik zum Thema Multimedia
Zeit	Eine Stunde
Warum diese Ressource nutzen?	In dieser Studie werden die Durchführbarkeit und die Qualität der Entwicklung einer interaktiven Multimedia-Infografik für das Lernen getestet und dargelegt, warum interaktive Multimediainhalte der Aufmerksamkeitsspanne der Lernenden entgegenkommen und eine stärkere Beteiligung fördern können als passives Lernen, wie z. B. das Ansehen von Videos.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie erhalten wertvolle Informationen über die Methodik, die hinter der Implementierung von Infografiken steht, und darüber, wie sie den Lernenden helfen können, Konzepte und Fakten aus dem, was sie sehen, zu verstehen, was letztendlich die Aktivierung ihres visuellen Gedächtnisses fördert und zu einem effektiveren Erinnerungsabruf führt.

Link zur Ressource:	https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/4447/1.%20J2018Sudarman-JPP-Development%20of%20Interactive%20Infographic%20Learning%20Multimedia.pdf?sequence=1&isAllowed=n
----------------------------	---

S3.7

Thema:	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken
Titel:	Webinar: Bewährte Methoden des Mikrolernens
Zeit	45 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource beschreibt bewährte Verfahren für die Erstellung qualitativ hochwertiger Mikro-Lernressourcen und wie diese in die Ed-Plattform implementiert werden können.

Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	In diesem Webinar erhalten Sie ausführliche Informationen über Mikrolernen und wie Sie eine erfolgreiche Mikrolektion erstellen können, die Sie mit jungen Menschen in Ihrer Jugendarbeitspraxis einsetzen können.
Link zur Ressource:	https://youtu.be/uWfLwKH_Eko

S3.8

Thema:	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken
Titel:	Pandemie-Pädagogik
Zeit	40 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Bei dieser Ressource handelt es sich um ein kostenloses Webinar, das sich mit der Anpassung von Lehr- und Lernstrategien in schwierigen Zeiten wie dem plötzlichen Ausbruch der Covid 19-Pandemie befasst.

Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie erhalten Informationen über interaktives Lernen für Hybrid- und Online-Kurse und erhalten Einblicke von preisgekrönten Dozenten.
Link zur Ressource:	https://youtu.be/2FF3Lr5w7hg

S3.9

Thema:	Einführung in das Kompendium der interaktiven Infografiken
Titel:	Schaffung eines interaktiven Klassenzimmers
Zeit	60 Minuten
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource ermutigt Sie als Jugendarbeiter und Pädagogen, Ihre eigenen interaktiven Präsentationen in Ihre Jugendarbeitspraxis zu integrieren, um die Interaktion der Lernenden in Klassenzimmern oder Jugendzentren zu fördern.

Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Sie werden dabei unterstützt, mehr Interaktivität zwischen den Lernenden in Ihrer Jugendarbeitspraxis zu fördern, indem Sie lernen, wie Sie ein interaktives Klassenzimmer nach den Richtlinien des Webinarveranstalters gestalten können.
Link zur Ressource:	https://youtu.be/rso4ZrAkubY

Workshop 4: Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen

Lernergebnisse

Wissen

- ◆ Erkundung der Sprache und der sozialen "Regeln" junger Menschen im Internet mit einem Überblick über die verschiedenen Social-Media-Plattformen und die wichtigsten Funktionen, mit denen sich junge Menschen besonders beschäftigen (z. B. Instagram, Snapchat, TikTok usw.)
- ◆ Kenntnisse über die besten digitalen Kanäle und Plattformen für die Online-Kommunikation und -Erziehung junger Menschen.
- ◆ Identifizieren und bestimmen Sie, welche pädagogische Software für digitale Medien für jede Zielgruppe am effektivsten ist, und sehen Sie sich jedes Open-Source-Softwareprogramm an (und heben Sie gegebenenfalls hervor, wie es bei der Erstellung der interaktiven Infografik verwendet wurde).

Der Unterrichtsplan in diesem Handbuch dient als Leitfaden für die Durchführung des Fortbildungsprogramms für Jugendbetreuer und unterstützt sie dabei:

- das Potenzial der DATE-Projektressourcen in ihren Jugendpraxen zu maximieren
- ihre ständige berufliche Weiterentwicklung zu fördern
- ihren Unterricht und ihre Praktiken auf neue Online-Lernumgebungen ausdehnen

Jeder Workshop besteht aus;

- Ein Unterrichtsplan
- Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen
- Ein Handout für Jugendbetreuer
- PPT-Präsentation

Benötigte Materialien für dieses Schulungsprogramm:

Zu den Materialien, die Sie für diesen Workshop benötigen, gehören:

Benötigte Materialien:

- Schulungsraum mit Platz für Breakout-Sessions
- Stifte
- Papier
- Flipchart
- Markierungen
- Bunte Stifte und Marker für Kleingruppenaktivitäten
- PC- oder Laptop-Zugang (für selbstgesteuertes Lernen)
- Handout für Jugendbetreuer
- Smartphone

Lektionsplan Workshop 4

Titel des Moduls: Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen			
Beschreibung der Lernaktivitäten	Zeitplan (Minuten)	Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Beurteilung/Bewertung
<p>Die sozialen Regeln der Jugend verstehen</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Einführung in den Workshop 4: Der Moderator leitet die Sitzung mit einer kurzen Einführung ein. ● Anschließend gibt der Moderator zu Beginn der Sitzung einen kurzen Überblick über die Lernergebnisse des Workshops, die auf Folie 3 der PowerPoint-Präsentation zu Workshop 4 dargestellt sind. 	180	<p>Workshop 4: Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen PPT-Präsentation; Projektor;</p>	K.A.
<ul style="list-style-type: none"> ● Nach dem Überblick über die Lernergebnisse beginnt der Moderator mit der Präsentation von Einheit 1: Die Sprache und die sozialen Regeln der Jugend verstehen, indem er das Konzept und die Merkmale von Memen hervorhebt und erklärt, wie Meme im Internet als eine Form der Online-Kommunikation zwischen jungen Menschen verwendet werden. Eine Übersicht über das Konzept und die Merkmale von Memen finden Sie auf den Folien 6-10 der 		<p>Workshop 4: Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen PPT-Präsentation; Projektor;</p>	K.A.

<p>PowerPoint-Präsentation von Modul 3. Während der Diskussion ist es wichtig, das Video zu zeigen, das auf Folie 6 zu finden ist: (Casually Explained - Memes): https://www.youtube.com/watch?v=bJTSxRBbCQA&t=343s</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ● In der Aktivität "4.1. Erstellen Sie Ihr eigenes pädagogisches Meme" werden die TeilnehmerInnen gebeten, ihr eigenes Meme zur Drogenaufklärung und Sensibilisierung zu entwickeln. Bevor der Moderator die Aktivität vorschlägt, ist es wichtig, sich vorher einen Überblick über die Folien 11-14 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 4 zu verschaffen. Nach Abschluss der Aktivität bittet der Moderator alle Teilnehmer, ihre Memes zu zeigen und zu erklären, wie diese mit der Drogenerziehung und -aufklärung zusammenhängen können. Die Moderation kann eine Gruppendiskussion über die Aktivität anregen: <ul style="list-style-type: none"> - Welche Vorteile sehen Sie in der Erstellung von Memes zur Erleichterung der Kommunikation mit jungen Menschen? - Welche Vorteile sehen Sie in der Erstellung von Memes, um junge Menschen online für das Thema Drogenmissbrauch zu sensibilisieren? - Was sind die größten Herausforderungen bei der Einbeziehung von Memen in Ihre Intervention mit jungen Menschen? 		<p>Workshop 4: Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen PPT-Präsentation; Projektor;</p>	<p>K.A.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Nach der Diskussion beendet der Moderator Einheit 1 mit der Präsentation der abschließenden Überlegungen, die auf Folie 15 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 4 zu sehen sind. 			
<p><i>Auswahl einer Plattform für soziale Medien: Wo soll man anfangen?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator beginnt die Sitzung mit einem kurzen Überblick über den Workshop 4 und führt die Aktivität 4.2: Soziale Medien und junge Menschen: was die meisten Leute übersehen durch. Detailliertere Informationen zur Durchführung dieser Aktivität finden Sie auch auf dem Aktivitätenblatt 4.2. • Nach der Aktivität wird der Moderator erklären, welche die bekanntesten Social-Media-Plattformen sind, die junge Menschen nutzen (Folie 17) und wie die Lernenden ein erfolgreiches Social-Media-Engagement in ihrer Jugendarbeit mit jungen Menschen aufbauen können (Folie 18 und 19 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 4). Folie 19 wird durch die Aktivität 3.3: Wie Sie TikTok zu einem Teil Ihres Jugendarbeitsangebots machen können unterstützt, in der der Moderator einen Online-Workshop vorstellt, der von einem digitalen Jugendbetreuer angeboten wird und zeigt, wie TikTok ein großartiges Werkzeug sein kann, um junge Menschen in der Jugendarbeit zu engagieren. 	<u>180</u>	Workshop 4: Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen PPT-Präsentation; Projektor;	K.A.

<ul style="list-style-type: none"> • Anschließend stellt der Moderator die Aktivität 4.4: "Soziale Medien und Jugendarbeit: Fallstudien" ein und präsentiert zwei Video-Fallstudien zu bewährten Praktiken der positiven Einbindung junger Menschen in soziale Medien. Die Links zu den Video-Fallstudien sind auch auf Folie 20 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 4 zu finden. Detailliertere Informationen zur Durchführung dieser Aktivität finden Sie auch auf dem Aktivitätenblatt 4.4. • Am Ende der Einheit kann der Moderator die folgende Frage stellen (auf Folie 20 zu finden), um die Gruppendiskussion zu fördern: Wie können wir junge Menschen, mit denen wir arbeiten, oder in unserer lokalen Gemeinschaft einbinden, indem wir soziale Medien als Baustein nutzen? 			
<p><i>Wichtige Strategien der Online-Kommunikation mit jungen Menschen.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator beginnt die Sitzung mit einem kurzen Überblick über das folgende Thema und gibt einen kurzen Überblick über die wichtigsten Strategien der Online-Kommunikation mit jungen Menschen (Folie 21 der Powerpoint-Präsentation von Workshop 4). • Nach der Erwähnung der wichtigsten Online-Kommunikationsstrategien bittet der Moderator die Gruppe um ein Brainstorming und die Beantwortung 	<u>180</u>	Workshop 4: Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen PPT-Präsentation; Projektor;	K.A.

<p>der Fragen, die auf Folie 22 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 4 zu finden sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Sind die Menschen, mit denen Sie auf der Social-Media-Plattform interagieren möchten, auch die, die Sie suchen?</i> ○ <i>Verfügen Sie über die richtigen Fähigkeiten, um die Plattform zu verwalten?</i> ○ <i>Haben Sie genügend Zeit und Ressourcen, um die gewählte Social-Media-Plattform zum Erfolg zu führen?</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Nach der Diskussion erklärt der Moderator weitere wichtige Überlegungen bei der Online-Kommunikation mit jungen Menschen (Folie 24) und wie wichtig es ist, in der Online-Beziehung zwischen jungen Menschen und Jugendbetreuern Grenzen zu setzen (Folie 25), und wie sie online ein Vorbild für junge Menschen sein können (Folie 26). Für die Zusammenfassung und den Abschluss der Sitzung fragt der Moderator die Gruppe, was sie gelernt hat, um die Diskussion zu fördern und um zu verstehen, ob es missverstandene Begriffe oder Konzepte gibt. Der Moderator kann auch https://www.mentimeter.com/ verwenden, um den Lernenden die Möglichkeit zu geben, die Schlüsselideen, die sie in diesem Abschnitt gelernt haben, aufzuschreiben, um die Ideen der anderen visuell darzustellen. 			
<p>Gesamtdauer des Moduls</p>	<p>6 Stunden</p>		

Handout für Aktivitäten Workshop 4

A4.1

Titel des Moduls	Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen		
Tätigkeit Titel	Erstellen Sie Ihr eigenes Bildungsmemo	Tätigkeit scode	Beispiel: A4.1
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Face-to-Face oder selbstgesteuertes Lernen
Dauer der Aktivität (in Minuten)	60min	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der Online-Sprache und der sozialen "Regeln" der Jugend; • wissen, wie junge Menschen in digitalen Umgebungen und sozialen Medien kommunizieren, um die Aktivitäten der digitalen Jugendarbeit richtig anzupassen • die Rolle der sozialen Medien als Raum für die Sozialisierung und Selbstdarstellung

			junger Menschen zu verstehen.
Ziel der Aktivität	<p>Die Lernenden werden aufgefordert, ihre eigenen Memes zur Drogenerziehung und -aufklärung zu erstellen, indem sie vorhandene Vorlagen verwenden oder eigene Memes kreieren. Am Ende der Aktivität bittet der Moderator alle Lernenden, ihr Meme zu zeigen und die Botschaft hinter dem Bild zu erklären.</p> <p>Die Liste der Online-Plattformen zur Erstellung von Memes ist auf Folie 12 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 4 zu sehen.</p>		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<p><i>Smartphones und/oder Laptops</i> <i>Leere Meme-Vorlagen (online)</i></p>		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p><i>Wählen Sie eine leere Meme-Vorlage und überlegen Sie sich eine Botschaft, die hinter dem Bild steht.</i></p> <p>Die Liste der Online-Plattformen zur Erstellung von Memes ist auf Folie 12 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 4 zu sehen.</p>		

A4.2

Titel des Moduls	Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen
-------------------------	---

Tätigkeit Titel	Soziale Medien und junge Menschen: was die meisten Menschen übersehen	Tätigkeit scode	Beispiel: A4.2
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse über die besten digitalen Kanäle und Plattformen für die Kommunikation mit jungen Menschen; • Sie müssen in der Lage sein, junge Menschen zur Teilnahme an Aktivitäten der digitalen Jugendarbeit zu motivieren; • Die Wirkung von Social-Media-Plattformen verstehen, um junge Menschen effektiv zu erreichen.
Dauer der Aktivität (in Minuten)	30min	Lernergebnis	Welches Lernergebnis soll mit dieser Aktivität erreicht werden?

Ziel der Aktivität	<p>Bei dieser Aktivität wird der Moderator der Gruppe das folgende Video vorführen: SOCIAL MEDIA FOR YOUTH MINISTRY - Was die meisten Leute vermissen: https://www.youtube.com/watch?v=FLG59-l1_8k</p> <p>In diesem Video geht es um Jugendarbeit (religiöse Arbeit), aber die erwähnten Themen sind ein Mehrwert, um darüber nachzudenken, wie Jugendbetreuer soziale Medien nutzen können, um mit jungen Menschen in Kontakt zu treten.</p>
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<p><i>Smartphones und/oder Laptops; Videoprojektor, Stifte, Bleistifte und Papier</i></p>
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p><i>Nach der Vorführung des Videos wird empfohlen, dass der Moderator die folgenden Fragen stellt, um die Gruppendiskussion zu fördern:</i></p> <p><i>Welche sind laut Brady die beliebtesten Social-Media-Plattformen unter Jugendlichen?</i></p> <p><i>-Welche Rollen und Verantwortlichkeiten haben Sie als Jugendbetreuer in den sozialen Medien?</i></p> <p><i>-Wie können wir ansprechende Inhalte für junge Menschen in den sozialen Medien erstellen?</i></p> <p><i>-Wie können wir junge Menschen über die Gefahren der sozialen Medien aufklären?</i></p>

Titel des Moduls	Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen		
Tätigkeit Titel	Wie Sie TikTok zu einem Teil Ihres Jugendarbeitsangebots machen	Tätigkeit scode	Beispiel: A4.3
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Face-to-Face oder selbstgesteuertes Lernen
Dauer der Aktivität (in Minuten)	30min	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der wichtigsten Strategien der Online-Kommunikation mit jungen Menschen; • Kenntnis der angemessenen Sprache für die Kommunikation mit jungen Menschen im Internet; • Sie müssen wissen, wie junge Menschen in digitalen Umgebungen und sozialen Medien kommunizieren, um die Aktivitäten der

			<p>digitalen Jugendarbeit entsprechend anpassen zu können;</p> <ul style="list-style-type: none"> • die angemessenste Sprache für die Online-Kommunikation mit jungen Menschen zu verstehen und anzuwenden.
<p>Ziel der Aktivität</p>	<p>In dieser Aktivität wird der Moderator einen Online-Workshop präsentieren, der von einem digitalen Jugendbetreuer angeboten wird und zeigt, wie TikTok ein großartiges Werkzeug sein kann, um junge Menschen in der Jugendarbeit zu engagieren: https://www.youtube.com/watch?v=clQg8nl9o90&t=92s</p> <p>Empfehlung für den Moderator: das Video hat eine Gesamtdauer von 20 Minuten. Wenn Sie der Meinung sind, dass es zu lang ist, um es in einem Präsenztraining oder einem gemischten Training zu präsentieren, können Sie das Video erst ab 13:00 Minuten zeigen. Dann können Sie die Lernenden bitten, zu analysieren, wie sie ein TikTok-Konto erstellen können, indem sie sich das gesamte Video zu Hause ansehen.</p>		
<p>Erforderliche Materialien für die Aktivität</p>	<p><i>Führen Sie hier alle Materialien und Ausrüstungen auf, die der/die TrainerIn benötigt, um diese Aktivität für JugendarbeiterInnen durchzuführen</i></p>		

Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p>Nach der Präsentation der Videos empfiehlt es sich, dass der Moderator die folgenden Fragen stellt, um die Gruppendiskussion zu fördern:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Was sind die Vorteile und Herausforderungen des Einsatzes von Tiktok in der Jugendarbeit? -Glauben Sie, dass soziale Medienplattformen wie TikTok Innovation und Spaß in die Praxis der Jugendarbeit bringen? <li style="padding-left: 20px;">-Glauben Sie, dass TikTok nützlich sein wird, um junge Menschen für die Jugendarbeit zu erreichen?
--------------------------------------	---

A4.4

Titel des Moduls	Einführung in Open-Source-Software zur Erstellung von Online-Lerninhalten für junge Menschen		
Tätigkeit Titel	Soziale Medien und Jugendarbeit: Fallstudien	Tätigkeit scode	Beispiel: A4.4
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Face-to-Face oder selbstgesteuertes Lernen
Dauer der Aktivität (in Minuten)	45min	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der wichtigsten Strategien der

			<p>Online-Kommunikation mit jungen Menschen;</p> <ul style="list-style-type: none">• Kenntnis der geeigneten Sprache für die Kommunikation mit jungen Menschen im Internet;• Sie müssen wissen, wie junge Menschen in digitalen Umgebungen und sozialen Medien kommunizieren, um die Aktivitäten der digitalen Jugendarbeit entsprechend anpassen zu können;• die angemessenste Sprache für die Online-Kommunikation mit jungen Menschen zu verstehen und anzuwenden.
--	--	--	---

Ziel der Aktivität	<p>In dieser Aktivität wird der Moderator zwei Fallstudien über bewährte Praktiken für ein positives Engagement mit jungen Menschen in den sozialen Medien vorstellen. Zunächst wird der Moderator die erste Fallstudie mit dem Titel "Youtube Barcamp" (Nürnberg, Deutschland) vorstellen: https://www.youtube.com/watch?v=d1enoml_lqs</p> <p>Anschließend stellt der Moderator die zweite Fallstudie vor, die von Instawalk (Wien, Österreich) initiiert wurde: https://www.youtube.com/watch?v=SZb1R2GJPq0</p>
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<p><i>Smartphones und/oder Laptops; Videoprojektor, Stifte, Bleistifte und Papier</i></p>
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p><i>Nach der Präsentation der Videos empfiehlt es sich, dass der Moderator folgende Fragen stellt, um die Gruppendiskussion zu fördern:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>-Was sind die wichtigsten Gemeinsamkeiten der beiden Fallstudien?</i> <i>-Welchen Einfluss hatte Ihrer Meinung nach die Jugendarbeit auf solche Initiativen?</i> <i>-Wie haben die sozialen Medien dazu beigetragen, dass diese jungen Menschen in ihren Gemeinschaften mehr Verantwortung übernehmen können?</i> <i>-Könnten Sie eine ähnliche Aktivität (ein Programm mit jungen Menschen in Ihrer Gemeinde und/oder eine Arbeitsmaßnahme entwickeln? Wie?</i>

Für weitere Informationen zur "Fallstudie 1: Youtube Barcamp" besuchen Sie bitte:
<https://www.digitalyouthwork.eu/?material=youtube-barcamp-en>

Ausführlichere Informationen zur "Fallstudie 2: Instawalk" finden Sie hier:
<https://www.digitalyouthwork.eu/?material=instawalk-en>

Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen - Workshop 4

S4.1

Thema:	Online-Kommunikation und junge <i>Menschen</i>
Titel:	Soziale Medien: die Grundlagen für die Jugendarbeit
Zeit:	1H

Warum diese Ressource nutzen?	<p>In diesem Leitfaden erfahren Sie, was Sie über soziale Medienplattformen und deren Nutzung in der Jugendarbeit wissen müssen. Er wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie werden dazu angeregt, darüber nachzudenken, wie soziale Medien in Ihre Arbeit passen; • Sehen Sie sich einige konkrete Beispiele und Fallstudien an; • Sie erhalten eine Übung, die Ihnen helfen soll, über Ihre organisatorischen Richtlinien für soziale Medien nachzudenken; <p>Sie erhalten Fragen, die Sie stellen können, wenn Sie auf eine neue Plattform stoßen.</p>
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	<p>Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, wie Jugendarbeiter soziale Medien in ihrer Praxis nutzen können. Im Laufe der Zeit ändern sich die Dinge und so wird diese Liste weiter wachsen. In diesem Artikel finden Sie einige Möglichkeiten, die Sie beim Einsatz sozialer Medien in der Jugendarbeit berücksichtigen können.</p>
Link zur Ressource:	<p>https://www.youthlinkscotland.org/media/3548/social-media-youth-worker-guide-branded.pdf</p>

S4.2

Thema:	<p><i>Online-Kommunikation und junge Menschen</i></p>
---------------	---

Titel:	Digitale Jugendarbeitssitzungen
Zeit	1H
Warum diese Ressource nutzen?	In diesem Podcast spricht Jane Melvin über ihre Forschung zu den Auswirkungen der Digitalisierung auf die Jugendarbeit, darüber, wie man zögerliche Jugendbetreuer überzeugen kann, wie man Jugendbetreuer in digitalen Themen schult und über Berufsethik in digitalen Umgebungen.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Dies ist ein Verke's Digital Youth Work Sessions Podcast mit Dr. Jane Melvin von der Universität Brighton. Sie spricht über die Auswirkungen der Digitalisierung auf die Jugendarbeit und einige der Herausforderungen für Jugendarbeiter.
Link zur Ressource:	https://digital-youth-work-sessions.zencast.website/episodes/5

S4.3

Thema:	Online-Kommunikation und junge Menschen
---------------	---

Titel:	Teenager, Technologie und Freundschaften
Zeit	30min
Warum diese Ressource nutzen?	Dieser Bericht geht auf die Details ein und quantifiziert die Art und Weise, wie Jugendliche digitale Werkzeuge im Rahmen von Freundschaften nutzen. Er folgt dem Bogen der Freundschaften und untersucht die Rolle von sozialen Medien, Videospielen und Mobiltelefonen in jeder Phase. Er beginnt mit der Art und Weise, wie Jugendliche digitale Technologien nutzen, um neue Freunde kennenzulernen und zu finden, und geht der Frage nach, wie und wo Jugendliche andere Jugendliche treffen und welche Kommunikationsmittel sie nutzen, um mit neu gewonnenen Freunden in Kontakt zu bleiben.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Der Bericht untersucht, wie Jugendliche digitale Medien nutzen, um ihre Freundschaften zu pflegen, und geht näher darauf ein, wie Jugendliche mit ihren engsten Freunden kommunizieren und wo sie sich digital und persönlich treffen.
Link zur Ressource:	https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/

S4.4

Thema:	<i>Online-Kommunikation und junge Menschen</i>
Titel:	Das Für und Wider der Auswirkungen von Social Media auf Jugendliche
Zeit	20min
Warum diese Ressource nutzen?	In diesem Artikel erfahren Sie, dass die Auswirkungen sozialer Medien auf Jugendliche auch die psychische Gesundheit erheblich beeinträchtigen können und dass soziale Medien und Depressionen bei Jugendlichen eng miteinander verbunden sind.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	In diesem Artikel erfahren Sie mehr darüber: <ul style="list-style-type: none"> ● Forschung über soziale Medien und Depressionen bei Jugendlichen; ● Die Wirkung sozialer Medien auf Jugendliche während der Pandemie; ● Die Auswirkungen der sozialen Medien auf den sozialen Vergleich von Jugendlichen; ● Auswirkungen der sozialen Medien auf Jugendliche: Gesundheitsgefährdung oder gesunde Inspiration? ● Die süchtig machende Qualität der sozialen Medien für Jugendliche.

S4.5

Link zur Ressource:	https://www.newportacademy.com/resources/well-being/effect-of-social-media-on-teenagers/
----------------------------	---

Thema:	Online-Kommunikation und junge Menschen
Titel:	Soziale Medien im Bildungswesen: Ressourcen-Toolkit
Zeit	2H30
Warum diese Ressource nutzen?	Mit diesem Toolkit steht Ihnen eine breite Palette von Ressourcen in den folgenden Bereichen zur Verfügung: -Schüler engagieren sich in den sozialen Medien; -Auswahl von Social Media Tools; -Verbindungen zwischen Elternhaus , Schule und Gemeinde; Digitale Bürgerschaft und Online-Sicherheit.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Diese Sammlung von Blogs, Artikeln und Videos soll Pädagogen dabei helfen, Social-Media-Tools einzusetzen, um sich beruflich weiterzuentwickeln, mit Eltern und Gemeinden in Kontakt zu treten und Schüler für das Lernen im 21.

Link zur Ressource:	https://www.edutopia.org/social-media-education-resources
----------------------------	---

S4.6

Thema:	Online-Kommunikation und junge Menschen
Titel:	Soziale Eingliederung, Digitalisierung und junge Menschen
Zeit	1H30
Warum diese Ressource nutzen?	Während des Studiums werden Sie in der Lage sein, die Überschneidung zwischen der sozialen Eingliederung junger Menschen und der Digitalisierung zu analysieren, um zu verstehen, wie die Entwicklung der digitalen Welt die Eingliederung fördert oder behindert. In ganz Europa gibt es ein wachsendes Interesse an den Möglichkeiten, die die Digitalisierung bietet, und eine Vielzahl von Erfahrungen und Kenntnissen über ihre Nutzung zur Förderung der sozialen Eingliederung.

Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Die Studie stellt eine Sammlung bestehender digitaler Plattformen, Online-Tools und Bildungs- und Ausbildungsmöglichkeiten für junge Menschen, Jugendbetreuer und Lehrer vor. Sie basiert auf einer Schreibtischuntersuchung und einem Online-Fragebogen, der von Korrespondenten des Europäischen Wissenszentrums für Jugendpolitik (EKCY) und Jugendorganisationen in ganz Europa ausgefüllt wurde.
Link zur Ressource:	https://pip-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/053120+Study+on+SID+Web.pdf/0057379c-2180-dd3e-7537-71c468f3cf9d

Workshop 5: Erstellung neuer medienreicher Bildungsressourcen

Lernergebnisse

Wissen

- ◆ Erkundung der Sprache und der sozialen "Regeln" junger Menschen im Internet mit einem Überblick über die verschiedenen Social-Media-Plattformen und die wichtigsten Funktionen, mit denen sich junge Menschen besonders beschäftigen (z. B. Instagram, Snapchat, TikTok usw.)
- ◆ Kenntnisse über die besten digitalen Kanäle und Plattformen für die Online-Kommunikation und -Erziehung junger Menschen.
- ◆ Identifizieren und bestimmen Sie, welche pädagogische Software für digitale Medien für jede Zielgruppe am effektivsten ist, und sehen Sie sich jedes Open-Source-Softwareprogramm an (und heben Sie gegebenenfalls hervor, wie es bei der Erstellung der interaktiven Infografik verwendet wurde).

Der Unterrichtsplan in diesem Handbuch dient als Leitfaden für die Durchführung des Fortbildungsprogramms für Jugendbetreuer und unterstützt sie dabei:

- das Potenzial der DATE-Projektressourcen in ihren Jugendpraxen zu maximieren
- ihre ständige berufliche Weiterentwicklung zu fördern
- ihren Unterricht und ihre Praktiken auf neue Online-Lernumgebungen ausdehnen

Jeder Workshop besteht aus;

- Ein Unterrichtsplan
- Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen
- Ein Handout für Jugendbetreuer
- PPT-Präsentation

Benötigte Materialien für dieses Schulungsprogramm:

Zu den Materialien, die Sie für diesen Workshop benötigen, gehören:

Benötigte Materialien:

- Schulungsraum mit Platz für Breakout-Sessions
- Stifte
- Papier
- Flipchart
- Markierungen
- Bunte Stifte und Marker für Kleingruppenaktivitäten
- PC- oder Laptop-Zugang (für selbstgesteuertes Lernen)
- Handout für Jugendbetreuer
- Smartphone

Lektionsplan Workshop 5

Titel des Moduls: Erstellung neuer medienreicher Bildungsressourcen			
Beschreibung der Lernaktivitäten	Zeitplan (Minuten)	Erforderliche Materialien/Ausrüstung	Beurteilung/Bewertung
<p>Schaffung neuer medienintensiver Bildungsressourcen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in den Workshop 5: Der Moderator leitet die Sitzung mit einer kurzen Einführung ein. • Anschließend gibt der Moderator zu Beginn der Sitzung einen kurzen Überblick über die Lernergebnisse des Workshops, die auf Folie 3 der PowerPoint-Präsentation zu Workshop 5 dargestellt sind. 	180	<p>Workshop 5: Erstellung neuer mediengestützter Bildungsressourcen PPT-Präsentation; Projektor;</p>	K.A.
<ul style="list-style-type: none"> • Nach dem Überblick über die Lernergebnisse beginnt der Moderator mit der Präsentation von Powtoon: einer Online-Plattform, mit der animierte Videos für Bildungszwecke erstellt werden können. Die Präsentation ist zwischen den Folien 4-8 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 4 verfügbar. Zeigen Sie während der Diskussion das Tutorial-Video und sprechen Sie die Hauptschwierigkeiten der TeilnehmerInnen an. 		<p>Workshop 5: Erstellung neuer medienreicher Bildungsressourcen PPT-Präsentation; Projektor;</p>	K.A.

<ul style="list-style-type: none"> ● In der Aktivität 5.1. Erstellen Sie Ihr eigenes Lehrvideo in Powtoon werden die TeilnehmerInnen gebeten, ihr eigenes Video für Bildungszwecke zu entwickeln. Bevor der Moderator die Aktivität vorschlägt, ist es wichtig, einen Überblick über die Verwendung von Powtoon im Klassenzimmer zu geben. Nach Abschluss der Aktivität bittet der Moderator alle Teilnehmer, ihre Videos zu zeigen und zu erklären, wie diese mit der Drogenerziehung und -aufklärung zusammenhängen können. Der Moderator kann eine Gruppendiskussion über die Aktivität anregen: <ol style="list-style-type: none"> 1. Welche Vorteile sehen Sie in der Erstellung von Videos zur Erleichterung der Kommunikation mit jungen Menschen? 2. Welche Vorteile sehen Sie in der Erstellung von Videos, um junge Menschen online für das Thema Drogenmissbrauch zu sensibilisieren? 3. Was sind die größten Herausforderungen bei der Einbeziehung von Videos in Ihre Intervention mit jungen Menschen? ● Diskussion und Behandlung der Punkte der Teilnehmer. 		<p>Workshop 5: Erstellung neuer mediengestützter Bildungsressourcen PPT-Präsentation; Projektor;</p>	<p>K.A.</p>
<p>Schaffung neuer medienintensiver Bildungsressourcen</p>	<p><u>180</u></p>	<p>Workshop 5: Erstellung neuer medienreicher</p>	<p>K.A.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator fährt mit der Sitzung fort, indem er VideoScribe vorstellt, ein weiteres Werkzeug zur Erstellung von Videoanimationen. Seine Eigenschaften werden auf den Folien 9 bis 11 der PTT-Präsentation von Workshop 5 vorgestellt. • Anschließend sollte die Lehrkraft die vorgeschlagenen Videos vorführen: Erwecken Sie Ihren Unterrichtsplan mit VideoScribe zum Leben und VideoScribe für das Bildungswesen: Öffnen Sie die Tür zu einem interaktiven und visuellen Bildungswerkzeug mit VideoScribe • Die Lehrkraft führt die Aktivität 5.2: Erstellen Sie Ihr eigenes Lehrvideo in VideoScribe durch. Detailliertere Informationen zur Durchführung dieser Aktivität finden Sie auch auf dem Aktivitätenblatt 5.2. • Im Anschluss an die Aktivität wird der Moderator eine Diskussion unter den Teilnehmern über die Vorteile und Herausforderungen des Einsatzes von VideoScribe anregen. 		Bildungsressourcen PPT-Präsentation; Projektor;	
<ul style="list-style-type: none"> • Der Moderator sollte mit Canva, einer benutzerfreundlichen Bildbearbeitungssoftware, fortfahren. Nach der Erläuterung der vorgeschlagenen Definition sollte der Moderator das Video und die Anleitung mit den Teilnehmern durchgehen. Die Links zum Video sind auch auf den 	<u>180</u>	Workshop 5: Erstellung neuer mediengestützter Bildungsressourcen PPT-Präsentation. Projektor;	K.A.



Folien 12 bis 14 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5 zu finden.

- Anschließend sollten Sie die Aktivität **5.3** vorschlagen: **Erstellen Sie Ihre eigene Infografik zur Drogenaufklärung.** Detailliertere Informationen zur Durchführung dieser Aktivität finden Sie auch auf dem **Aktivitätenblatt 5.3.**
- Der Moderator sollte mit **StoryboardThat**, einer benutzerfreundlichen Bildbearbeitungssoftware, fortfahren. Nach der Erläuterung der vorgeschlagenen Definition sollte der Moderator das Video und die Anleitung mit den Teilnehmern durchgehen. Die Links zum Video sind auch auf den **Folien 18 bis 20 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5** zu finden.
[Was ist Storyboard That und wie funktioniert es?](#)
[Storyboarding von Anfang bis Ende](#)
[Storyboard That für Bildung](#)
- Der Moderator sollte zu **Kahoot!** übergehen, einer quizbasierten Lernplattform. Nach der Erläuterung der vorgeschlagenen Definition sollte der Moderator das Video und die Anleitung mit den Teilnehmern durchgehen. Die Links zum Video sind auch auf den **Folien 21 bis 23 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5** zu finden.

[Kahoot! Machen Sie Lernen fantastisch!](#)
[Wie erstellt man ein kahoot auf Ihrem Computer](#)
[Wie erstellt man ein kahoot in der App](#)

- Danach sollten Sie die Aktivität **5.4: Erstellen Sie Ihr eigenes Lern-Quiz** vorschlagen. Detailliertere Informationen zur Durchführung dieser Aktivität finden Sie auf dem **Aktivitätenblatt 5.4**.
- Der Moderator sollte mit **H5P** ist eine quizbasierte Lernplattform fortfahren. Nach der Erläuterung der vorgeschlagenen Definition sollte der Moderator das Video und das Tutorial mit den Teilnehmern durchgehen. Die Links zum Video sind auch auf den **Folien 24 bis 26 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5** zu finden.
[INTERAKTIVE HTML5-INHALTE ERSTELLEN, WEITERGEBEN UND WIEDERVERWENDEN](#)
- Nach der Erwähnung der wichtigsten Aspekte aller Plattformen zur Erstellung medienreicher Bildungsinhalte bittet der Moderator die Gruppe um ein Brainstorming und die Beantwortung der Fragen, die auf **Folie 27 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5** zu finden sind:
- **Welche Vorteile sehen Sie in der Erstellung von Videos zur Erleichterung der Kommunikation mit jungen Menschen?**

<ul style="list-style-type: none"> • Welche Vorteile sehen Sie in der Erstellung von Videos, um junge Menschen online für das Thema Drogenmissbrauch zu sensibilisieren? • Was sind die größten Herausforderungen bei der Einbeziehung von Videos in Ihre Intervention mit jungen Menschen? <p>Für die Zusammenfassung und den Abschluss der Sitzung fragt der Moderator die Gruppe, was sie gelernt hat, um die Diskussion zu fördern und um zu verstehen, ob es missverstandene Begriffe oder Konzepte gibt. Der Moderator kann auch https://www.mentimeter.com/ verwenden, um den Lernenden die Möglichkeit zu geben, die Schlüsselideen, die sie in diesem Abschnitt gelernt haben, aufzuschreiben, um die Ideen der anderen visuell darzustellen.</p>			
Gesamtdauer des Moduls	6 Stunden		

Aktivitätshandout Workshop 5

A5.1

Titel des Moduls

Schaffung neuer medienintensiver Bildungsressourcen



DATE

Tätigkeit Titel	Erstellen Sie Ihr eigenes Lehrvideo auf PowToon	Tätigkeit score	Beispiel: A5.1
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Face-to-Face oder selbstgesteuertes Lernen
Dauer der Aktivität (in Minuten)	60min	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Praktische Demonstration und Anwendung von Software und Programmen für digitale Medien wie PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps. • Die Lernenden erstellen eigenständig oder in kleinen Teams eine neue Bildungsressource.
Ziel der Aktivität	Die Lernenden werden aufgefordert, ihr eigenes Video zur Drogenaufklärung und -sensibilisierung zu erstellen, indem sie vorhandene Vorlagen verwenden oder ihr eigenes Video erstellen. Am Ende der Aktivität bittet der Moderator alle Lernenden, ihr Video zu zeigen und die Botschaft dahinter zu erklären.		

DATE

	Die Liste der Online-Plattformen zur Erstellung von Memes ist auf Folie 12 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5 zu finden.
Erforderliche Materialien für die Aktivität	Smartphones und/oder Laptops PowToon: https://www.powtoon.com
Schritt-für-Schritt-Anleitung	Wählen Sie eine leere Videovorlage und überlegen Sie sich eine Botschaft, die Sie damit vermitteln wollen. Die Liste der Online-Plattformen zur Erstellung von Memes ist auf Folie 12 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5 zu finden.

A5.2

Titel des Moduls	Schaffung neuer medienintensiver Bildungsressourcen		
Tätigkeit Titel	Erstellen Sie Ihr eigenes Lehrvideo mit VideoScribe	Tätigkeit score	Beispiel: A5.2
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	<ul style="list-style-type: none"> Praktische Demonstration und Anwendung von

DATE

			<p>Software und Programmen für digitale Medien wie PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden erstellen eigenständig oder in kleinen Teams eine neue Bildungsressource.
Dauer der Aktivität (in Minuten)	30min	Lernergebnis	Welches Lernergebnis soll mit dieser Aktivität erreicht werden?
Ziel der Aktivität	<p>Die Lernenden werden aufgefordert, ihr eigenes Video zur Drogenaufklärung und -sensibilisierung zu erstellen, indem sie vorhandene Vorlagen verwenden oder ihr eigenes Video erstellen. Am Ende der Aktivität bittet der Moderator alle Lernenden, ihr Video zu zeigen und die Botschaft dahinter zu erklären.</p> <p>Die Liste der Online-Plattformen zur Erstellung von Memes ist auf Folie 12 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5 zu finden.</p>		

DATE

Erforderliche Materialien für die Aktivität	<i>Smartphones und/oder Computer-Laptops; Videoprojektor.</i>
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<i>Wählen Sie eine leere Videovorlage und überlegen Sie sich eine Botschaft, die Sie damit vermitteln wollen.</i> Die Liste der Online-Plattformen zur Erstellung von Memes ist auf Folie 12 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5 zu finden.

A5.3

Titel des Moduls	Schaffung neuer medienintensiver Bildungsressourcen		
Tätigkeit Titel	Erstellen Sie Ihre eigene Infografik zur Drogenaufklärung mit Canva	Tätigkeit score	Beispiel: A5.3
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Face-to-Face oder selbstgesteuertes Lernen
Dauer der Aktivität (in Minuten)	30min	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> • Praktische Demonstration und Anwendung von Software und Programmen für

DATE

		<p>digitale Medien wie PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden erstellen eigenständig oder in kleinen Teams eine neue Bildungsressource.
Ziel der Aktivität	<p>Die Lernenden werden aufgefordert, ihre eigene Infografik oder ihr eigenes Plakat zur Drogenaufklärung und -sensibilisierung zu erstellen, indem sie vorhandene Vorlagen verwenden oder ihre eigenen erstellen. Am Ende der Aktivität bittet der Moderator alle Lernenden, ihr Video zu zeigen und die Botschaft dahinter zu erklären.</p> <p>Die Liste der Online-Plattformen zur Erstellung von Memes ist auf Folie 12 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5 zu finden.</p>	
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<p><i>Computer oder Laptop, Videoprojektor.</i></p>	
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p><i>Wählen Sie eine leere Videovorlage und überlegen Sie sich eine Botschaft, die Sie damit vermitteln wollen.</i></p> <p>Die Liste der Online-Plattformen zur Erstellung von Memes ist auf Folie 12 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5 zu finden.</p>	

A5.4

Titel des Moduls	Schaffung neuer medienintensiver Bildungsressourcen		
Tätigkeit Titel	Erstellen Sie Ihr eigenes StoryBoard	Tätigkeit scode	Beispiel: A5.4
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Face-to-Face oder selbstgesteuertes Lernen
Dauer der Aktivität (in Minuten)	45min	Lernergebnis	-Praktische Demonstration und Nutzung der Software und Programme für digitale Medien wie PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps. -Die Lernenden erstellen 1 neues Bildungsmaterial, indem sie entweder unabhängig oder in kleinen Teams arbeiten.

DATE

Ziel der Aktivität	<p>Die Lernenden werden aufgefordert, ihre eigene Infografik oder ihr eigenes Plakat zur Drogenaufklärung und -sensibilisierung zu erstellen, indem sie vorhandene Vorlagen verwenden oder ihre eigenen erstellen. Am Ende der Aktivität bittet der Moderator alle Lernenden, ihr Video zu zeigen und die Botschaft dahinter zu erklären.</p> <p>Die Liste der Online-Plattformen zur Erstellung von Memes ist auf Folie 12 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5 zu finden.</p>
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<p><i>Smartphones und/oder Computer-Laptops; Videoprojektor.</i></p>
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<p><i>Wählen Sie eine leere Videovorlage und überlegen Sie sich eine Botschaft, die Sie damit vermitteln wollen.</i></p> <p>Die Liste der Online-Plattformen zur Erstellung von Memes ist auf Folie 12 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5 zu finden.</p>



A5.5

Titel des Moduls	Schaffung neuer medienintensiver Bildungsressourcen		
Tätigkeit Titel	Erstellen Sie Ihr eigenes interaktives Quiz auf KAHOOT!	Tätigkeit score	Beispiel: A5.5
Art der Ressource	Aktivitätsblätter (AS)	Art des Lernens	Face-to-Face oder selbstgesteuertes Lernen
Dauer der Aktivität (in Minuten)	45min	Lernergebnis	<ul style="list-style-type: none"> -Praktische Demonstration und Nutzung der Software und Programme für digitale Medien wie PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps. -Die Lernenden erstellen 1 neues Bildungsmaterial, indem sie entweder unabhängig oder in kleinen Teams arbeiten.
Ziel der Aktivität	Die Lernenden werden aufgefordert, ihr eigenes interaktives Quiz zu KAHOOT! zu erstellen. Am Ende der Aktivität bittet der Moderator alle Lernenden, ihre Quizfragen zum Thema Drogenbewusstsein gemeinsam zu spielen.		

DATE

	Die Liste der Online-Plattformen zur Erstellung von Memes ist auf Folie 12 der PowerPoint-Präsentation von Workshop 5 zu finden.
Erforderliche Materialien für die Aktivität	<i>Smartphones und/oder Computer-Laptops; Videoprojektor.</i>
Schritt-für-Schritt-Anleitung	<i>Besuchen Sie die KAHOOT! Website. Überlegen Sie sich Fragen, die Sie in Ihrem Quiz stellen wollen. Erstellen Sie Ihr Quiz.</i>



Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen: Workshop 5

S5.1

Thema:	<i>Erstellung medienreicher Ressourcen für die Bildung</i>
Titel:	Europäischer Standard für die Medienkompetenz von Jugendarbeitern - Mediengestaltung und Kommunikation
Zeit:	2H
Warum diese Ressource nutzen?	EMELS ist ein Instrument für Jugendbetreuer zur Verbesserung ihres Wissens über Medienkompetenz und zur Steigerung der Qualität der Jugendarbeit und der Ausbildung im Bereich Medien und Bildung.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Dieser Kompetenzrahmen trägt zur laufenden Diskussion über das Verständnis und die Entwicklung von digitalen Kompetenzen bei. Der Standard als solcher kann von Jugendarbeitern verwendet werden, um: Selbsteinschätzung des Niveaus der digitalen Kompetenzen Bewertung der digitalen Kompetenzen anderer

DATE

	Festlegung von Lernzielen und Ermittlung von Fortbildungsmöglichkeiten Organisation und Planung von (digitalen) Aktivitäten der Jugendarbeit
Link zur Ressource:	https://emels.eu/

S5.2

Thema:	<i>Erstellung medienreicher Ressourcen für die Bildung</i>
Titel:	Die Vorteile von Infografiken für die Bildung
Zeit	1H
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource ermöglicht ein besseres Verständnis der Auswirkungen der Verwendung interaktiver Ressourcen, insbesondere von Infografiken für Bildungszwecke.



DATE

Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Diese Ressource listet die Vorteile der Erstellung und Verwendung von Infografiken als Bildungswerkzeuge auf und entwickelt sie weiter, indem sie eine Vielzahl von Möglichkeiten zur effektiven Interaktion bietet. Es gibt verschiedene Arten von Lehr-Lern-Ressourcen, die bei der Kommunikation und Vermittlung von Inhalten eine große Rolle spielen.
Link zur Ressource:	https://www.researchgate.net/publication/353972899_I_NFOGRAPHICS_AS_A_PROMISING_TOOL_FOR_TEACHING_AND_LEARNING

S5.3

Thema:	<i>Erstellen von medienreichen Bildungsressourcen</i>
Titel:	Interaktive Lerninhalte im eLearning: Wie effektiv ist es?
Zeit	1H
Warum diese Ressource nutzen?	Diese Ressource informiert über die Bedeutung und das Potenzial der Erstellung und des Einsatzes interaktiver Bildungsinhalte und darüber, wie sie dazu beitragen können, die Lernenden zu erreichen und sie während der gesamten Lerneinheiten zu beschäftigen und zu

DATE

	motivieren und gleichzeitig wichtige Fähigkeiten wie kritisches Denken, Problemlösung und Langzeitgedächtnis zu verbessern.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Diese Ressource bietet Einblicke, Wissen und Tipps, um einen bereits effektiven Lernstil noch ansprechender zu gestalten und ein heterogenes Publikum zu erreichen.
Link zur Ressource:	https://elearningindustry.com/interactive-learning-content-elearning-how-effective-is-it

S5.4

Thema:	<i>Erstellen von medienreichen Bildungsressourcen</i>
Titel:	WAS IST RICH MEDIA?
Zeit	1H



Warum diese Ressource nutzen?	<p>Diese Ressource enthält eine klare Definition von medienreichen Ressourcen und einen praktischen Ansatz für den Unterricht mit medienreichen Ressourcen. Darüber hinaus wird eine Klassifizierung von medienreichen Ressourcen mit praktischen Beispielen vorgestellt, wie z. B.: soziale Medien und kognitive Präsenz, Multimedia und Wahrnehmungsauflösung.</p>
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	<p>Diese Teilfertigkeiten können sowohl auf ähnliche als auch auf andere Anwendungen übertragen werden, was wertvoll ist, wenn neue Plattformen oder Tools auftauchen, die ähnliche Fertigkeiten erfordern. Schon die Beschäftigung mit einigen wenigen Webtools und die Übung damit kann zu einer umfangreichen Sammlung von Teilfertigkeiten führen.</p>
Link zur Ressource:	<p>https://granite.pressbooks.pub/rich-media/chapter/what-is-rich-media/</p>

S5.5

Thema:	<p><i>Erstellen von medienreichen Bildungsressourcen</i></p>
Titel:	<p>Tutorials für Powtoon, VideoScribe, Storyboard</p>

Zeit	1H
Warum diese Ressource nutzen?	Tutorien zur Unterstützung bei der Erstellung von medienreichen Ressourcen mit den im Rahmen des DATE-Projekts entwickelten Tools.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Diese Tutorials helfen Ihnen, Ihre Kenntnisse und Ihr Selbstvertrauen bei der Nutzung der Plattformen zur Erstellung von Lernvideos und Comics für junge Menschen zu verbessern.
Link zur Ressource:	https://www.powtoon.com/tutorials/ Erwecken Sie Ihren Unterrichtsplan mit VideoScribe zum Leben VideoScribe für das Bildungswesen: Öffnen Sie die Tür zu einem interaktiven und visuellen Toolkit für den Unterricht mit VideoScribe https://storyboardart.org/storyboard-tutorials/



S5.6

Thema:	<i>Erstellen von medienreichen Bildungsressourcen</i>
Titel:	Tutorials für KAHOOT!, Canva und H5P.
Zeit	1H
Warum diese Ressource nutzen?	Tutorien zur Unterstützung bei der Erstellung von medienreichen Ressourcen mit den im Rahmen des DATE-Projekts entwickelten Tools.
Was bringt Ihnen die Nutzung dieser Ressource ?	Diese Tutorials helfen Ihnen, Ihr Wissen und Ihre Sicherheit im Umgang mit den Plattformen zu verbessern, um pädagogische Quizze, Infografiken und eingebettete Ressourcen für junge Menschen zu erstellen.
Link zur Ressource:	https://kahoot.com/library/video-tutorials/ https://www.canva.com/designschool/tutorials/ https://h5p.org/documentation/for-authors/tutorials





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

DATE



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

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect 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: 2020-2-UK01-KA205-079320

