



Schulungskonzept "Ich digital"

Ziel der Schulung „Ich digital“ ist die gezielte Förderung digitaler Kompetenzen von benachteiligten Personen für eine aktive Teilhabe an unserer digitalen Welt. Trainer*innen lokaler Organisationen werden im Rahmen von Trainings der Stiftung Digitale Chancen befähigt, das modulare Kursprogramm vor Ort selbst mit den Teilnehmenden durchzuführen.

Die Zielgruppe der Schulung ist sehr heterogen und umfasst Menschen, die eher wenig Erfahrung in formellen Lernkontexten haben bzw. deren Teilnahme an einem formellen Lernsetting Jahrzehnte zurückliegt. Hier schließt sich die Lernumgebung der Schulung an: Die Kurse sind geprägt von einer empathischen Grundhaltung. Es wird besonders auf eine angstfreie Lernatmosphäre Wert gelegt. Daher sind die Konzepte Stärken stärken und Growth Mindset für die Trainer*innenausbildung von großer Bedeutung. Fortschritte werden hervorgehoben, Kompetenzerwerb in sehr kleine Schritte geteilt und anschließend der Fortschritt der Teilnehmenden in besonderem Maße wertgeschätzt und bestärkt.

Schulungen

Das Curriculum der Schulung „Ich digital“ ist modular aufgebaut und wird am Bedarf der jeweiligen Teilnehmenden Gruppe angepasst. Durch diesen Ansatz unterscheidet sich der Aufbau der Module stark von Funktionsschulungen oder Computerkursen, und verfolgt das Ziel, die digitalen Kompetenzen der Einzelnen für den Alltag zu stärken. Die Einrichtungen entscheiden selbstständig, welche der fünf Module sie umsetzen. Folgend ein Überblick der Module und ihrer Kompetenzen und Inhalte:

Modul	Kompetenzen	Inhalte
Grundmodul		Vier Einheiten: drei Informationseinheiten, eine Vertiefungseinheit
A	soziale Kompetenz, (Wieder)erkennen, googeln von Icons und ihrer Bedeutung	Bildsprache des Internets Online-Bildersuche

Modul	Kompetenzen	Inhalte
B	Fragekompetenz, Projektionskompetenz (Stimme), Artikulationskompetenz, Beschreibungskompetenz (mit Maps)	Stimmbildung, Vokabelvorentlastung aus dem Bereich IT
C	Digitale Navigationskompetenz, grundlegende Suchmaschinenkompetenz	Navigation und E-Mails
D	Überprüfung des Kompetenzaufbaus	Transferaufgaben, Hausaufgabenüberprüfung
Einstiegs- modul	Zwei inhaltliche Einheiten und eine verbindende Transfereinheit	
A	Digitale Sicherheitskompetenz, Reflektionskompetenz, Organisationskompetenz	Digitaler Fußabdruck, Passwörter
B	Kenntnisse der Technik Gerätekompetenz (zielführender Umgang mit Hardware), Storytelling	Hardware und Geräteverbindungen, Storytelling
C	Überprüfung des Kompetenzaufbaus, soziale Kompetenz, Interaktionskompetenz, prozedurale Kompetenz	Vertiefung Modul A&B

Modul	Kompetenzen	Inhalte
Kreativmodul	Fünf spielerische und ergebnisoffene Einheiten, die nicht konsekutiv aufeinander folgen müssen	
A	Funktionelle Kompetenz in Paint, funktionelle Kompetenz in Word	Grundlegende Funktionen des Microsoft-Programms ‚Paint
B	Funktionelle Kompetenz in Word	Grundlegende Funktionen des Microsoft-Programms ‚Word‘ als Illustrationswerkzeug
C	Funktionelle Kompetenz in , Recherchekompetenz, Reflektionskompetenz, Gerätekompetenz beim Fotografieren mit Smartphone	Verwendung der Kamera im Selfie-Modus und Erstellung eines Avatars
D	Funktionale Kompetenz in Canva, Soziale Kompetenz	grundlegenden Funktionen des Programms ‚Canva‘
E	Funktionale Kompetenz in Padlet, Soziale Kompetenz	Projektarbeit in ‚padlet‘

Modul	Kompetenzen	Inhalte
Kann-Ich - Modul	Fünf inhaltliche Einheiten, die grundlegende digitale Kompetenzen voraussetzen und zwei Vertiefungs- und Transfereinheiten	
A	Recherchekompetenz, Reflektionskompetenz	Suchmaschinen, KI und Chat GPT
B	Anwendungskompetenz für Einheiten Kann-Ich-Modul A und Kreativmodul C	Vertiefung und selbstständige Anwendung
C	Organisationkompetenz, soziale Kompetenz, funktionale Kompetenz in Jitsi, Reflektionskompetenz	Online-Kommunikation: Video-Konferenz mit Jitsi
D	Recherchekompetenz, funktionale Kompetenz bei Online-Zahlarten, Reflexionskompetenz, Sicherheitskompetenz	Bezahlen, Schutz sensibler Daten, Handyverlust
E	Recherchekompetenz, Funktionale Kompetenz, Zahlung online, Reflexionskompetenz	Ticketerwerb und Zahlungsmethoden aus dem Bereich Mobilität
F	Anwendungskompetenz der Einheiten Kann-ich-Modul C, D und E, soziale Kompetenz	Kombinierte Inhalte aus dem Erwerb von Tickets für kulturelle Veranstaltungen oder Reisen
G	Sicherheitskompetenz, Reflektionskompetenz, Funktionale Kompetenz in Canva, Whatsapp, Telegram	Soziale Medien und ihre Sicherheitseinstellungen

Modul	Kompetenzen	Inhalte
Expert*innenmodul (fakultativ)		Eine Einheit zur Vermittlung von Werkzeugen der Online-Zusammenarbeit
	Funktionale Kompetenz in Zoom und Miro, Soziale Kompetenz	Zoom, Sicherheitsrelevante Bedenken, kollaborative Tools für Online-Zusammenarbeit
Abschlussprojekt	Kursabschluss & Verständniskontrolle	Durch Kursleitung festgelegtes Abschlussprojekt

Informationen: Train-the-Trainer

Das Train-the-Trainer-Programm besteht aus zwei Einführungstagen, einem Pflichtworkshop und vier Wahlworkshops, von denen mindestens einer absolviert werden muss, um das Trainer*innen-Zertifikat zu erhalten. Die Veranstaltungen sollen die Werte aus dem Curriculum verankern, Diversitätssensibilisierung erreichen, Methodenwissen vertiefen und einen sozialen Austausch ermöglichen. Zum Ende des Trainings erarbeitet jede*r Trainer*in ein Abschlussprojekt. Dabei kann es sich beispielsweise um einen Unterrichtsentwurf, die Reflektion einer Methode oder den Entwurf eines Spiels handeln.

Die Veranstaltungen finden konsekutiv statt und werden mehrfach angeboten, um allen Interessierten eine Teilnahme zu ermöglichen. Zusätzlich werden monatliche Check-Ins angeboten, bei denen die Trainer*innen sich austauschen und didaktische Unterstützung erhalten können.