

FALLSTUDIEN UND BEWÄHRTE VERFAHREN IN ZYPERN

Erasmus+ KA2 Projekt: "REACT - Schaffung einer kollaborativen Umgebung in elektronischen Klassenzimmern"

Intellektueller Output 2 "Entwicklung einer Reihe innovativer Aktivitäten, Werkzeuge und pädagogischer, kollaborativer Methoden, die an den Lehrplan eines virtuellen Klassenzimmers angepasst sind"

Erasmus+ Projekt
KA2 - Zusammenarbeit für Innovation und den Austausch bewährter Verfahren
Projektnummer: 2020-1-DE02-KA226-VET-007926



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Legal description – Creative Commons licensing: The materials published on the "reacteclasslearning" project website are classified as Open Educational Resources' (OER) and can be freely (without permission of their creators): downloaded, used, reused, copied, adapted, and shared by users, with information about the source of their origin.

"TRACES - Unterstützung von Jugendlichen bei der Verwaltung ihrer digitalen und sozialen Medienpräsenz".

EINFÜHRUNG

Die digitale Revolution verändert die Art und Weise, wie junge Menschen spielen, auf Informationen zugreifen, kommunizieren und lernen. Die Jugend von heute hat noch nie dagewesene Lernmöglichkeiten. Die Vermittlung digitaler und sozialer Medienkompetenz ist jetzt notwendig, um sicherzustellen, dass junge Europäer das Potenzial der Online-Möglichkeiten effektiv, aber auch sicher nutzen können, um Fähigkeiten, Karrieren und Beziehungen aufzubauen.

ÜBERBLICK

Das Projekt TRACES ist eine strategische Erasmus+ Partnerschaft für die Jugend. Es hat Werkzeuge für Jugendbetreuer (Jugendbetreuer, Jugendtrainer/-moderatoren, Sozialarbeiter, Erzieher, Berufsberater) entwickelt, um junge Menschen bei der Verwaltung ihrer Online-Präsenz zu unterstützen.

Die digitalen Medien verändern sich jeden Tag. In dem Moment, in dem wir eines beherrschen, erscheint ein neues, fortschrittlicheres. Das gilt für alle Arten von digitalen Medien und für die Medien, die wir in der Jugendarbeit verwenden.

Die digitalen Technologien haben das Leben junger Menschen in vielerlei Hinsicht revolutioniert und die Politik muss sowohl die Chancen als auch die Herausforderungen berücksichtigen, indem sie das Potenzial der sozialen Medien nutzt, junge Menschen mit digitalen Kompetenzen ausstattet und kritisches Denken und Medienkompetenz fördert.

Die Fähigkeit der Jugendbetreuer, die neuen Ressourcen für digitale und soziale Medienkompetenz in ihre tägliche Routine einzubinden, ist entscheidend für die Verwirklichung der Ziele des TRACES-Projekts. Um ihre kontinuierliche berufliche Entwicklung zu unterstützen, wurde ein geeignetes Fortbildungsangebot bereitgestellt.

Das Projekt ist ein Programm von ERASMUS + und wurde von SEAL CYPRUS von 06-2019 bis 01-2021 koordiniert und unterstützt.

ANSATZ

Die Hauptziele von TRACES sind:

- Unterstützung der kontinuierlichen beruflichen Entwicklung von Jugendbetreuern;

- die Entwicklung von Schulungsmaterial für digitale und soziale Medienkompetenz für benachteiligte Jugendliche;
- ein Strategiepapier zu erstellen, das sich für die Förderung einer verantwortungsvollen digitalen Bürgerschaft bei benachteiligten Jugendlichen einsetzt.

Um dies zu erreichen, haben die Projektpartner innovative Instrumente und fünf wichtige intellektuelle Ergebnisse entwickelt und pilotiert:

1. Lehrplanressourcen für digitale und soziale Medienkompetenz;
2. Handbuch zum Fortbildungsprogramm;
3. Datenbank für kollaboratives Online-Lernen;
4. Politische Empfehlungen zur Förderung der digitalen Bürgerschaft für alle jungen Menschen durch digitale Jugendarbeit in Zypern, Finnland, Irland und Rumänien
5. Leitlinien für Jugendbetreuer, die mit digitalen Medien arbeiten.

IO1 - LEHRPLANRESSOURCEN FÜR DIGITALE UND SOZIALE MEDIENKOMPETENZ

Die Partner des Konsortiums haben eine Reihe von Schulungsmaterialien für die digitale und soziale Medienkompetenz entwickelt. Diese Ressourcen bestehen aus 2 Ressourcen zu jedem der folgenden Themen:

(1) Sicheres Online-Engagement - wie man Online-Informationen verwaltet und sie vor Online-Risiken wie Identitätsdiebstahl, Phishing und Internetbetrug schützt. Dieses Thema befasst sich auch mit der Analyse und dem Verständnis von Datenschutzrichtlinien und was sie für die Abonnenten wirklich bedeuten

(2) Reale und virtuelle Identität - wie lassen sich Online- und Offline-Identitäten miteinander in Einklang bringen, um das Bewusstsein für die Auswirkungen auf das eigene Selbstverständnis, den eigenen Ruf und die Beziehungen zu schärfen? Dieses Thema wird jungen Menschen helfen, ihr eigenes digitales Leben zu erkunden

(3) Online-Kommunikation - wie man zwischenmenschliche und innermenschliche Fähigkeiten einsetzt, um positive Online-Kommunikation und Beziehungen aufzubauen. Dieses Thema wird junge Menschen dazu ermutigen, digitale Bürgerschaft und digitale Ethik zu verstehen

(4) Cybermobbing - wie man mit einer Cybermobbing-Situation umgeht. Dieses Thema soll junge Menschen dazu ermutigen, eine aktive, positive Rolle zu übernehmen und sich für andere einzusetzen, um unterstützende Online-Gemeinschaften zu schaffen.

(5) Deine digitale Spur - wie du deine eigene Privatsphäre schützen und die Privatsphäre anderer respektieren kannst. Dieses Thema wird junge Menschen dazu ermutigen, sich selbst zu reflektieren, bevor sie sich selbst preisgeben, und zu überlegen, welche Auswirkungen das, was sie online teilen, heute und in Zukunft haben kann.

(6) Kredit und Urheberrecht - Überlegungen zu den Rechten der Ersteller von Inhalten und den Pflichten der Nutzer von Inhalten. Bei diesem Thema geht es um Themen wie Plagiat, Piraterie, Urheberrecht und faire Nutzung

(7) Informationskompetenz - wie man Informationen findet, bewertet und effektiv nutzt. Dieses Thema wird jungen Menschen helfen, die Qualität, Glaubwürdigkeit und Gültigkeit von Online-Informationen, Websites und Social-Media-Plattformen zu beurteilen

(8) Online-Sicherheit - wie man die Möglichkeiten der Zusammenarbeit, die das Internet bietet, nutzen kann, ohne sich selbst zu gefährden. Dieses Thema wird jungen Menschen helfen, zwischen unangemessenen Kontakten und positiven Verbindungen zu unterscheiden

Jede produzierte Ressource umfasst einige oder alle der folgenden Elemente:

- (1) Ein kurzes Video/eine Animation/ein Quiz/ein Puzzle/eine Multimedia-Präsentation
- (2) Ein Handbuch für Tutoren/Jugendbetreuer im PDF-Format
- (3) Ein Handout für Lernende im PDF-Format

IO2 - HANDBUCH ZUM PROGRAMM DER BERUFSBEGLEITENDEN WEITERBILDUNG

Der Lehrplan für die berufsbegleitende Fortbildung von Jugendbetreuern wurde in Form eines Handbuchs für berufsbegleitende Fortbildungsprogramme entwickelt.

In der Fortbildung werden die 16 neuen Ressourcen für digitale und soziale Medienkompetenz sowie die 8 Themenbereiche, die sie abdecken, vorgestellt. Die neuen Ressourcen sind medienintensiv und interaktiv, und die Fortbildung macht die Jugendbetreuer mit den neuen Ansätzen vertraut, die erforderlich sind, um die neuen Ressourcen effektiv zu nutzen und in die täglichen Aktivitäten zu integrieren.

In Zusammenarbeit mit den Jugendbetreuern vor Ort legten die Partner berufsbegleitende Schulungsmaterialien zur Erprobung und Validierung vor, bevor sie in das endgültige Schulungsprogramm aufgenommen wurden.

IO3 - DATENBANK FÜR KOLLABORATIVES ONLINE-LERNEN

Die TRACES Collaborative online Learning Database unterstützt die Bereitstellung aller Online-Lernkomponenten des Projekts. Über den E-Learning-Bereich der kollaborativen Online-Lerndatenbank können die Nutzer auf das gesamte Spektrum des entwickelten Online-Schulungsmaterials zugreifen und die bereitgestellten interaktiven und kollaborativen Tools vollständig nutzen.

IO4 - GRUNDSATZPAPIER

Das Strategiepapier befasst sich mit der Rolle, die alle Beteiligten spielen müssen, um sicherzustellen, dass der größtmögliche Nutzen aus den allgegenwärtigen Technologien gezogen werden kann, und zwar durch eine verantwortungsbewusste digitale Bürgerschaft, die auf digitaler und sozialer Medienkompetenz beruht.

Das Strategiepapier befasst sich auch mit der wesentlichen Rolle, die die berufsbegleitende Fortbildung für Jugendbetreuer bei der Erzielung hochwertiger Lernergebnisse spielt, insbesondere wenn sie in einem technologiegestützten Umfeld arbeiten.

IO5 - LEITLINIEN FÜR JUGENDBETREUER

Die Partner haben eine Lücke in den Programmen zur kontinuierlichen beruflichen Weiterbildung für Jugendbetreuer und Jugendtrainer/-moderatoren in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien in der Jugendarbeit festgestellt.

Das Leitliniendokument ist eine Ergänzung zu allen anderen erstellten Ressourcen. Das Leitliniendokument wird durch das Feedback der Jugendbetreuer und Jugendtrainer/Moderatoren, die an der Fortbildung teilgenommen haben, bereichert.

Der Leitfaden bietet Ratschläge für die Rolle, die Organisationen und Jugendbetreuer bei der Unterstützung junger Menschen bei der sicheren und produktiven Nutzung digitaler Medien und neuer Technologien spielen können.

ERGEBNISSE

Die Ressourcen für die Schulung in digitaler und sozialer Medienkompetenz sind in allen Partnersprachen kostenlos auf dem Learning Environment - Repository des Projekts verfügbar.

In der Fortbildung werden die 16 neuen Ressourcen für digitale und soziale Medienkompetenz sowie die 8 Themenbereiche, die sie behandeln, vorgestellt. Die neuen Ressourcen sind medienintensiv und interaktiv und die Fortbildung macht die Jugendbetreuer mit den neuen Ansätzen vertraut, die erforderlich sind, um die neuen Ressourcen effektiv zu nutzen und in die täglichen Aktivitäten zu integrieren.

Die kollaborative Online-Lerndatenbank wird während der gesamten Projektlaufzeit ständig aktualisiert und noch drei Jahre lang nach Abschluss des Projekts überprüft und aktualisiert.

In dem Strategiepapier werden die Erfahrungen der Projektpartner in drei verschiedenen Ländern bewertet und auf der Grundlage dieser Erfahrungen Empfehlungen für eine Änderung der Politik ausgesprochen. Es wird erörtert, warum eine Änderung des politischen Ansatzes relevant sein könnte und welche Kostenvorteile sich aus dem entwickelten neuen Modell ergeben würden. Zusätzlich zur Projektwebsite wird das Strategiepapier auch auf ISSUU veröffentlicht.

Das Leitliniendokument bietet Ratschläge für die Rolle, die Organisationen und Jugendbetreuer bei der Unterstützung junger Menschen bei der sicheren und produktiven Nutzung digitaler Medien und neuer Technologien spielen können

SCHLUSSFOLGERUNGEN

TRACES wird die Jugendbetreuer mit praktischen Werkzeugen ausstatten, die sie bei ihrer Arbeit einsetzen können. Die Jugendbetreuer werden die jungen Menschen mit weniger Möglichkeiten unterstützen, das Beste aus den digitalen und sozialen Medien für ihre Kompetenzentwicklung zu machen und sich vor digitalen Gefahren zu schützen. Am wichtigsten ist jedoch, dass junge Menschen unabhängig von ihrem Status, die die im Rahmen



des Projekts entwickelten Lehrplanressourcen absolvieren, ein beträchtliches Maß an Fähigkeiten mitbringen werden, die sie in ihrem Leben in der vernetzten Welt benötigen. Mit Hilfe eines Strategiepapiers werden die Partner einen Dialog über die digitale Bürgerschaft junger Menschen mit geringeren Möglichkeiten beginnen.