

UNTERNEHMERISCHE KOMPETENZEN VON FRAUEN IN DER DIGITALEN WELT STÄRKEN



LERNKONZEPT

Autorinnen:

Barbara Lippa, Projektmitarbeiterin, Stiftung Digitale Chancen

Sandra Liebender, Projektmitarbeiterin, Stiftung Digitale Chancen

Caroline Walke, Projektmitarbeiterin, Stiftung Digitale Chancen

Laura Grineviciute, Projektmitarbeiterin, Rural Internet Access Points

Inga Zemaitiene, Projektmitarbeiterin, Rural Internet Access Points

Nina Pejič, Projektmitarbeiterin, Simbioza

Katja Pleško, Projektmitarbeiterin, Simbioza

Zoe Akrivouli, Projektmitarbeiterin, Computer Technology Institute



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission in der Key Action 2 Erasmus+ Strategische Partnerschaften mit der Projektnummer 2018-1-LT01-KA204-047019 finanziert. Dieser Bericht und sein Inhalt geben nur die Ansichten des Verfassers wieder. Die Europäische Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	3
1.1	Bedeutung von unternehmerischen und digitalen Fähigkeiten für die Beschäftigung von Frauen.....	3
2	Ziele des Lernkonzepts	4
2.1	Allgemeines Ziel des Lernkonzepts.....	4
2.2	Übergreifende Lernziele des Trainings	4
3	Zielgruppe des Trainings und Voraussetzungen für die Teilnahme	5
3.1	Pädagogische Fachkräfte aus Einrichtungen der non-formalen Erwachsenenbildung.....	5
3.2	Benachteiligte Frauen	5
3.3	Anpassung des Trainingsprogramms an die Bedürfnisse benachteiligter Frauen und anderer Zielgruppen.....	6
4	Rahmenbedingungen für das Kompetenztraining.....	7
4.1	Der pädagogische Ansatz für die Entwicklung digitaler und unternehmerischer Kompetenzen.....	7
4.2	Themen des Kompetenztrainings	8
4.3	Struktur des Trainings.....	9
4.4	Bestandteile der Module.....	10
4.5	Zeitraumen des Trainings	11
4.6	Allgemeine Bedingungen für das Training	11
4.7	Rolle der pädagogischen Fachkraft	12
5	Module der projektbasierten Kompetenzausbildung	12
5.1	Modul 1 – Ein Projekt initiieren.....	12
5.2	Modul 2 – Ein Projekt planen.....	13
5.3	Modul 3 – Präsentation und Projektabschluss	14
6	Evaluation.....	16
6.1	Erste Bewertung der Kompetenzen, Erfahrungen und Erwartungen	16
6.2	Summative Bewertung der Lernergebnisse und des Lernprogramms	16
6.3	“Open Badges”	17
7	Lernmanagement-System “Moodle”.....	17
8	Anhang I	17
8.1	Modul 1 – Ein Projekt initiieren (9 Sitzungen, 45 Minuten/Sitzung).....	17
8.2	Modul 2 – Ein Projekt planen (11 Sitzungen, 45 Minuten/ Sitzung).....	20
8.3	Modul 3 – Präsentation und Projektabschluss (5 Sitzungen, 45 Minuten/ Sitzung)	24

1 Einleitung

Dieses Dokument beinhaltet ein Lernkonzept, das zur Verbesserung der digitalen und unternehmerischen Fähigkeiten von benachteiligten Frauen beitragen möchte sowie von Fachkräften aus der non-formalen Erwachsenenbildung, die aktiv mit Frauen arbeiten und sie bei der Suche nach (besseren) Beschäftigungsmöglichkeiten unterstützen. Damit wird auf die Entwicklungen des Arbeitsmarktes in den letzten Jahren reagiert und die digitale Transformation in der Wirtschaft. Diese verlangt eine zunehmende Höherqualifizierung von Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmern. Das Konzept bietet einen Ansatz für Einrichtungen der non-formalen Erwachsenenbildung, die Frauen beim Lernen und der Ausbildung neuer Fähigkeiten zu unterstützen.

In diesem Dokument werden das Gesamtkonzept und die Struktur des Trainings sowie Hinweise auf alle relevanten Materialien gegeben.

Das Lernkonzept wurde im Projekt „Entrepreneurial Skills for Women in a Digital World“ entwickelt, das im Rahmen des strategischen Partnerschaftsprogramms Erasmus+ finanziert und in Litauen, Deutschland, Slowenien und Griechenland durchgeführt wurde.

1.1 Bedeutung von unternehmerischen und digitalen Fähigkeiten für die Beschäftigung von Frauen

Heute machen Frauen mehr als 50% der Bevölkerung der Europäischen Union aus. Dabei sind sie stärker von Arbeitslosigkeit betroffen als Männer und auf dem Arbeitsmarkt unterrepräsentiert. Den Eurostat-Daten zufolge lag die Arbeitslosenquote der EU28 im Januar 2019 bei 6,5% (insgesamt mehr als 16 Millionen Männer und Frauen). Die Erwerbsbeteiligung der Frauen in der EU28 liegt nach wie vor etwa 11,5 % unter der der Männer. Unter den Mitgliedstaaten wurden die niedrigsten Arbeitslosenquoten bei den Frauen in der Tschechischen Republik (2,5 %) und in Deutschland (2,8 %) und die höchsten Arbeitslosenquoten in Griechenland (23,7 %) und Spanien (16,2 %) verzeichnet.¹

Trotz der jüngsten Fortschritte beim Rückgang der Arbeitslosenquoten in der EU sind Frauen noch weit davon entfernt, volle wirtschaftliche Unabhängigkeit zu erlangen. Im Vergleich zu Männern sind Frauen nach wie vor weniger erwerbstätig, arbeiten in schlechter bezahlten Sektoren, legen mehr Berufspausen ein, arbeiten weniger Stunden z.B. wegen der Betreuung von Kindern oder Familienangehörigen, werden weniger oder langsamer befördert, erreichen selten die höchsten Führungspositionen und werden für die gleiche Arbeit schlechter bezahlt.

Um zur Verbesserung der Situation von Frauen auf dem Arbeitsmarkt beizutragen, fokussiert sich das Lernkonzept auf die Förderung von arbeitsmarktrelevanten Fähigkeiten von Frauen.

¹ <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/2995521/9628005/3-01032019-BP-EN.pdf/fdee8c71-7b1a-411a-86fa-da4af63710e1> (letzter Zugriff: 17.07.2020)

Heute konzentriert sich der Arbeitsmarkt zunehmend auf die Bedeutung von unternehmerischen Fähigkeiten. Arbeitgeber nennen häufig Teamarbeit, Zusammenarbeit, Kommunikation, kritisches Denken, Problemlösungskompetenz und Kreativität als sehr wertvolle, aber schwer zu findende Qualitäten bei potenziellen Neueinstellungen.

Auf der anderen Seite hat die digitale Transformation der Wirtschaft einen steigenden Bedarf an Fachkräften geschaffen, die mit Innovationen und technischen Entwicklungen Schritt halten können. Es ist eine Tatsache, dass fast alle Arbeitsplätze in der modernen Wirtschaft ein Grundmaß an digitalen Kompetenzen erfordern.

Es ist davon auszugehen, dass in den nächsten Jahren voraussichtlich 85% der Arbeitsplätze digitale Grundfertigkeiten erfordern und dass unternehmerische Fähigkeiten auf dem Arbeitsmarkt eine noch bedeutendere Rolle spielen werden. Damit ist die Qualifizierung von Frauen in diesem Bereich ein entscheidender Faktor, um ihre Beschäftigungsfähigkeit zu erhöhen und eine flexiblere Berufswahl zu ermöglichen.

2 Ziele des Lernkonzepts

2.1 Allgemeines Ziel des Lernkonzepts

Das Lernkonzept zielt darauf ab, den Lernprozess zu beschreiben, wie benachteiligte Frauen von pädagogischen Fachkräften aus der non-formalen Erwachsenenbildung dabei unterstützt werden können, ihre Fähigkeiten für den aktuellen Arbeitsmarkt zu verbessern. Es umfasst Aspekte wie das Lernen stattfindet, welche Fähigkeiten entwickelt werden, welche Zielgruppen beteiligt sind, welche Rollen die pädagogischen Fachkräfte spielen sowie die Beschreibung des Lehrplans für das Training.

2.2 Übergreifende Lernziele des Trainings

Die übergreifenden Lernziele des Trainings sind:

- Die Teilnehmerinnen in die Lage zu versetzen, Verständnis von Technologie, Projektmanagement und Unternehmertum zu entwickeln;
- einen projektbasierten, interdisziplinären Ansatz für die Förderung arbeitsmarktrelevanter Fertigkeiten zu wählen;
- das Bewusstsein für die Bildungsbedürfnisse von Frauen auf den heutigen Arbeitsmärkten zu verbessern.

Die beschriebenen Lernziele werden in Kapitel 5 „Module der projektbasierten Kompetenzausbildung“ noch einmal eine Rolle spielen. Es wird ein praxistaugliches und detailliertes Curriculum zur Verfügung gestellt, das einen pragmatischen und stärkenorientierten Ansatz verfolgt.

3 Zielgruppe des Trainings und Voraussetzungen für die Teilnahme

In vielen Ländern spielen Einrichtungen der non-formalen Erwachsenenbildung wie öffentliche Bibliotheken, Sozialeinrichtungen, Gemeindezentren, verschiedene NGOs oder Ausbildungszentren eine wichtige Rolle als „Tor“ zu Wissen und Integration in lokalen Gemeinschaften. Sie bieten eine breite Palette von Angeboten für alle Altersgruppen und für alle sozialen Schichten an. In vielen Fällen handelt es sich bei solchen Organisationen um Anlaufstellen, in denen benachteiligte Bevölkerungsgruppen (Arbeitslose, allein erziehende Mütter, Menschen mit Beeinträchtigung, ländliche Bevölkerung usw.) Rat oder Unterstützung suchen.

Das vorliegende Lernkonzept bietet diesen Einrichtungen und den dort tätigen pädagogischen Fachkräften Materialien an, um insbesondere benachteiligte Frauen bei der Erlangung unternehmerischer Fähigkeiten zu unterstützen. Damit werden die Frauen in die Lage versetzt, eigene unternehmerische Ideen zu entwickeln, die Chancen auf Integration und eine Verbesserung der eigenen Lebenssituation bieten.

3.1 Pädagogische Fachkräfte aus Einrichtungen der non-formalen Erwachsenenbildung

Zur Zielgruppe dieses Lernkonzepts gehören Vertreterinnen und Vertreter von Institutionen der non-formalen Erwachsenenbildung wie Bibliotheken, Gemeindezentren, Sozialeinrichtungen, NGOs usw.

Die pädagogischen Fachkräfte, die Frauen mit dem Trainingsmaterial unterstützen wollen, sollten folgende Kriterien erfüllen:

- Angestellte oder ehrenamtlich tätige Lehrkräfte in non-formalen Bildungseinrichtungen für Erwachsene (z.B. öffentliche Bibliotheken, NGOs, Gemeindezentren,...);
- Erfahrung in der Ausbildung und Begleitung von Erwachsenen mit unterschiedlichen Hintergründen;
- Mittlere digitale Fertigkeiten (mindestens Stufe 4 in DigComp 2.1²);
- Bereitschaft, ihre eigenen unternehmerischen und digitalen Fähigkeiten zu verbessern sowie das eigene Kompetenzportfolio zu erweitern;
- Bereitschaft, die erworbenen Fähigkeiten an benachteiligte Frauen weiterzugeben.

3.2 Benachteiligte Frauen

Eine weitere Zielgruppe, an die sich das Lernkonzept wendet, sind benachteiligte Frauen. Das Europäische Institut für Gleichstellungsfragen schreibt benachteiligten Frauen ein höheres Risiko von Armut, sozialer Ausgrenzung, Diskriminierung und Gewalt zu. In seine Definition schließt es Frauen aus ethnischen Minderheiten, Migrantinnen, Frauen mit Behinderungen und Frauen, die isoliert leben (oft ältere Menschen) mit ein. Mit Blick auf

² <https://eige.europa.eu/thesaurus/terms/1083> (letzter Zugriff am 17.07.2020)

die oben beschriebenen Anforderungen des modernen Arbeitsmarktes unter den Bedingungen der zunehmenden Digitalisierung, kann die Definition auf langzeitarbeitslose Frauen mit unzureichender Qualifikation in den Feldern Digitalisierung, Unternehmertum und Projektmanagement ausgeweitet werden.

Für das Training kommen vor allem benachteiligte Frauen in Frage, die folgende Kriterien erfüllen:

- Mitglied einer benachteiligten Gruppe, wie z.B. Arbeitslose, Migranten, Angehörige ethnischer Minderheiten, alleinerziehende Mütter oder andere;
- Ziel der Frau ist es, einen Arbeitsplatz zu finden, in ihrer Karriere voranzukommen oder eine unternehmerische Idee zu verwirklichen;
- Digitale Grundkenntnisse und die Bereitschaft, ihre digitalen Fähigkeiten weiterzuentwickeln;
- Bereitschaft, mit empfohlenen Tools und Anwendungen zu arbeiten und bei Bedarf eigene Zugangsdaten zu erstellen;
- Bereitschaft, ihre Projektmanagement- und unternehmerischen Fähigkeiten zu verbessern.

3.3 Anpassung des Trainingsprogramms an die Bedürfnisse benachteiligter Frauen und anderer Zielgruppen

Nicht immer merken Menschen, dass sie etwas nicht wissen oder können. Wenn sie sich dessen bewusst sind oder darauf aufmerksam gemacht werden, kennen sie häufig nicht die Möglichkeiten und Wege zur Entwicklung der gewünschten Fähigkeiten. Diese Expertise zeichnet wiederum die Einrichtungen der non-formalen Erwachsenenbildung aus. Diese befassen sich mit den Problemen, mit denen benachteiligte Frauen, Arbeitslose, Migranten, Angehörige ethnischer Minderheiten und andere gefährdete Personen konfrontiert sind. Sie sehen die Kompetenzlücken und können, wenn sie die konkreten Bedürfnisse kennen, Bildungsangebote machen, um fehlende Fähigkeiten zu entwickeln, Einstellungen zu verändern und das Bewusstsein für bestimmte Themen zu wecken.

Um Frauen für das vorliegende Training zu gewinnen, können verschiedene Mittel zur Bewerbung des Angebots genutzt werden. Zum Beispiel durch eine gezielte Ansprache von Frauen, die die Einrichtung besuchen oder über Mundpropaganda, durch einen Aushang am schwarzen Brett oder einer Anzeige auf der Website oder auf einem Social Media Kanal der Institution.

An dieser Stelle sei noch erwähnt, dass das Lernkonzept und die Trainingsmaterialien nicht nur für benachteiligte Frauen nutzbar sind. Die im Trainingsplan enthaltenen Themen sind für alle relevant, die daran interessiert sind, die für den heutigen Arbeitsmarkt erforderlichen Fähigkeiten zu erwerben oder zu verbessern.

4 Rahmenbedingungen für das Kompetenztraining

4.1 Der pädagogische Ansatz für die Entwicklung digitaler und unternehmerischer Kompetenzen

Es gibt keinen einheitlichen Weg zur Entwicklung von Kompetenzen. Es gibt viele Ansätze, die miteinander interagieren können. Typischerweise hängt es von den Präferenzen der Organisationen, der Situation vor Ort und der Verfügbarkeit von Ressourcen ab, welcher Ansatz am besten passt und ausgewählt wird.

Im Fokus dieses Konzepts steht das projektbasierte Lernen. Dabei handelt es sich um eine nachhaltige Lernstrategie, bei der sich die Lernenden mit Themen und Fragen beschäftigen, die für ihr Leben relevant sind. Die Lernenden werden in die Entwurfs-, Problemlösungs-, Entscheidungs- und Kommunikationsaktivitäten einbezogen. Dieser Ansatz ermöglicht es den Lernenden, anhand der Herausforderungen aus ihrem Leben in Gruppen zu arbeiten, kreativ zu denken und die Ideen in umsetzbare Lösungen zu überführen.

Projektbasiertes Lernen ist ein interdisziplinärer Ansatz, der verschiedene Fachbereiche verbindet und damit die Entwicklung und Stärkung verschiedener Kompetenzen fördert. In dem vorliegenden Training handelt es sich um die Kombination der Fachbereiche „Projektmanagement“, „Digitalisierung“ und „Unternehmertum“. Dabei werden insbesondere die Kompetenzen und Fähigkeiten aus den Bereichen „Digitalisierung“ und „Unternehmertum“ dazu beitragen, das Handwerk des Projektmanagement zu lernen.

Der Fokus des Konzepts auf die Ausbildung dieser drei Schwerpunkte hat verschiedene Gründe:

- Zur Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt im 21. Jahrhundert ist das Erlernen von Projektmanagementfähigkeiten essentiell. Ein projektbasierter Ansatz, der digitale und unternehmerische Kompetenzen fördert, gilt dabei als besonderes effektiv und nachhaltig;
- Projektmanagement hat heute eine ständig wachsende Bedeutung. Wirtschaftliche Aktivitäten finden vor allem in Form von Projekten statt. Darüber hinaus haben Projektmanagement und Unternehmertum ähnliche Herausforderungen. Beispielsweise sind Kompetenzen wie Kreativität, Planung und Organisation sowie die Zusammenarbeit mit anderen in beiden Bereichen relevant.
- Die digitale Kompetenz ist ein Querschnittsthema, das in vielen Disziplinen eine Rolle spielt. Darüber hinaus wächst der Bedarf an digitaler Bildung. So gibt die European Skills and Jobs Survey (ESJS) an, dass 85% aller Arbeitsplätze in der EU zumindest grundlegende digitale Fertigkeiten erfordern.
- Unternehmerische Denkweisen und Fähigkeiten können durch Erfahrungen aus dem alltäglichen Leben und durch Projektarbeit effektiv aufgebaut werden. Wie digitale Fertigkeiten kann unternehmerisches Denken und Handeln eigenständig oder in Kombination mit einem anderen Thema vermittelt werden.

Die Synthese aus Projektmanagement, digitaler Kompetenz und Unternehmertum in einem projektbasierten Ansatz machen dieses Lernkonzept innovativ und einzigartig.

Anstatt die drei Themen als separate Module zu unterrichten, integriert das Training sie und bildet ein kohärentes Ganzes, das auf der Lösung von Problemen aus der realen Welt basiert.

Das Lernen aller drei genannten Themen erfolgt durch:

- **Formelle Ausbildung:** Alle Lernthemen und Materialien werden in Modulen präsentiert, um einen strukturierten Ablauf des Trainingskurses zu bieten. Insgesamt haben die Teilnehmerinnen die Möglichkeit, eine 25-stündige Präsenzschiulung zu erhalten. Das Präsenztraining wird von bis zu 15 Stunden Selbststudium begleitet.
- **Praktische Erfahrung:** In diesem Teil liegt der Schwerpunkt darauf, dass die Teilnehmerinnen miteinander und voneinander lernen, Erfahrungen und Wissen austauschen. Die Teilnehmerinnen werden in Kleingruppen aufgeteilt, um Projekte zu entwickeln. Sie sind verantwortlich für den Austausch von Ideen und Erfahrungen während sie mit anderen zusammenarbeiten. Dabei können die Gruppen Schritt für Schritt den Aufgaben folgen, die in den bereitgestellten Lernmodulen beschrieben sind.

4.2 Themen des Kompetenztrainings

Wie oben beschrieben, verbindet das Lernkonzept drei Kompetenzbereiche miteinander: Digitalisierung, Unternehmertum und Projektmanagement. Die Themen des Kompetenztrainings wurden auf der Grundlage verfügbarer Kompetenzrahmen und elaborierter Standards in den drei Themenfeldern entwickelt.

- **Projektmanagement:** Es gibt eine lange Liste von Projektmanagementmethoden wie Scrum, Kanban, Lean, Waterfall, PRINCE2, PMBOK und andere. In diesem Lernkonzept wird Projektmanagement jedoch als ein System von Praktiken, Techniken, Verfahren und Regeln definiert, in das auf einfache und allgemeine Art und Weise eingeführt wird.
- **Europäischer Referenzrahmen für Digitale Kompetenzen (DigComp 2.1):** Der Europäische Referenzrahmen für Digitale Kompetenzen für Bürgerinnen und Bürger (DigComp 2.1) wird verwendet, um zu definieren, welche digitalen Kompetenzen und welches Kompetenzniveau durch das Lernkonzept und die Schulungsmaterialien unterstützt werden. Mit dem Material werden fünf Kompetenzbereiche aus dem DigComp 2.1 gefördert: Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Zusammenarbeit, Erstellung digitaler Inhalte, Sicherheit und Problemlösung.
- **Der Europäische Kompetenzrahmen für Unternehmertum (EntreComp):** Unter Verwendung des European Entrepreneurship Competence Framework (EntreComp) wurde eine Reihe von Kompetenzen untersucht, um festzustellen, welche Kompetenzen für das Training ausgewählt werden können.

Da eine Reihe von Kompetenzen in den drei Bereichen recht hochschwellig sind, wurden nur relevante Fähigkeiten und solche, die zum Konzept des Trainings passen, ausgewählt.

Die folgende Tabelle zeigt die Kompetenzen und Operatoren, die im Rahmen des Trainings behandelt werden.

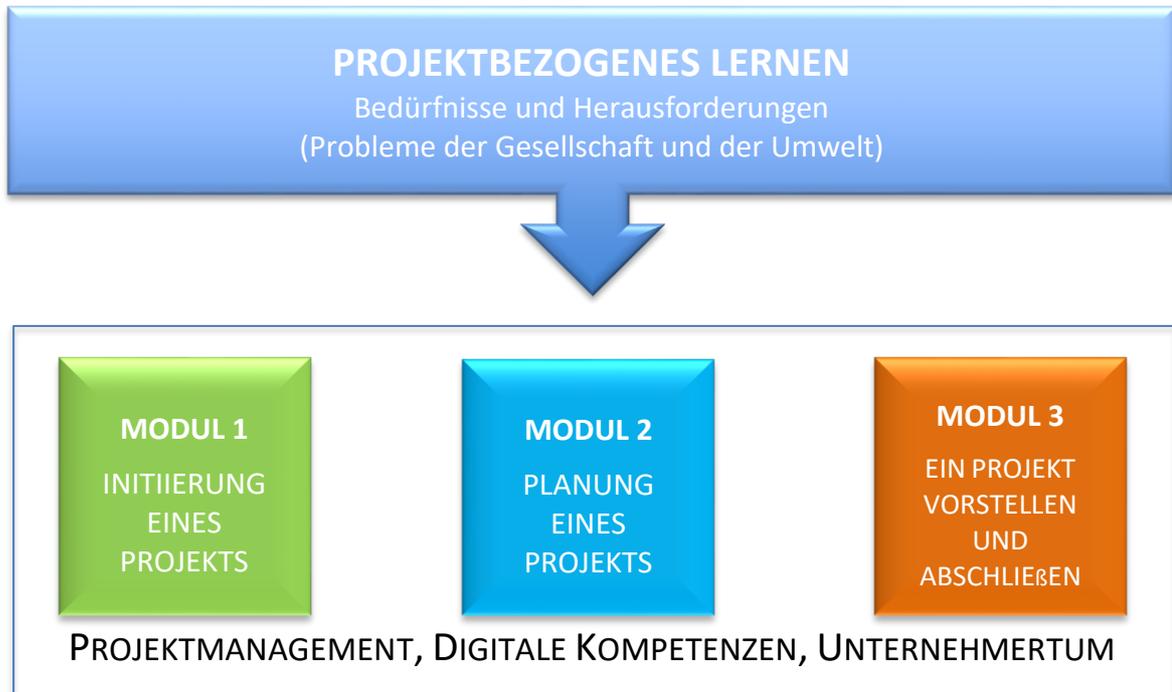
Projektmanagement	Digitale Fertigkeiten (basierend auf DigComp 2.1)	Unternehmerische Fähigkeiten (basierend auf EntreComp)
<ul style="list-style-type: none"> • Schlüsselmerkmale eines Projekts. • Lebenszyklus eines Projekts. • Rolle und Verantwortlichkeiten einer Projektleitung, eines Teams und von Interessengruppen. • Generierung und Auswahl einer Idee für ein Projekt. • Identifizierung von Projektgrenzen mit Hilfe von W-Fragen. • Projektmanagementplan (Umfang, Ziele, Zeitplan, Kosten, WBS, Ressourcen). • Kommunikation zum Projekt. • Teamarbeit. 	<p>Kommunikation und Zusammenarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaktion durch digitale Technologien (2.1) • Gemeinsame Nutzung durch digitale Technologien (2.2) • Zusammenarbeiten mit Hilfe digitaler Technologien (2.4) <p>Erstellung digitaler Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung digitaler Inhalte (3.1) • Integration und Neubearbeitung digitaler Inhalte (3.2) • Urheberrecht und Lizenzen (3.3) <p>Problemlösung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifizieren von digitalen Kompetenzlücken (5.4) 	<p>Ideen und Möglichkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erkennen von Möglichkeiten (1.1) • Kreativität (1.2) • Weitblick (1.3) • Bewertung von Ideen (1.4) • Ethisches und nachhaltiges Denken (1.5) <p>Ressourcen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbsterkenntnis und Selbstwirksamkeit (2.1) • Motivation und Beharrlichkeit (2.2) • Mobilisierung von Ressourcen (2.3) • Mobilisierung anderer (2.5) <p>In Aktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Initiative ergreifen (3.1) • Planung und Verwaltung (3.2) • Zusammenarbeit mit anderen (3.4) • Lernen durch Erfahrung (3.5)

4.3 Struktur des Trainings

Die Methode des Präsenztrainings wurde gewählt, weil die Lernenden aktiv am Lernen beteiligt werden. Es können spezifische Fähigkeiten entwickelt werden, die auf einen Arbeitskontext übertragbar sind. Darüber hinaus wird die Kommunikation mit den Mitlernenden gefördert, was Vertrauen und Motivation fördert. Dies ist wiederum wichtig, da die Teilnehmerinnen in kleinen Gruppen, gemeinsam an der Entwicklung von Projekten arbeiten. Sie sind verantwortlich für einen konstruktiven Austausch, für das Schließen von Kompromissen und damit Sammeln von Erfahrungen während sie mit anderen zusammenarbeiten.

Alle Lernthemen und Materialien werden in Modulen präsentiert, um einen strukturierten Aufbau des Trainingskurses zu ermöglichen. Die Module folgen der Logik des

Projektmanagement-Lebenszyklus. Jedes Modul umfasst entsprechende Inhalte (Theorie und praktische Übungen) zu drei Schlüsselthemen: Projektmanagement, Digitale Kompetenzen und Unternehmertum.



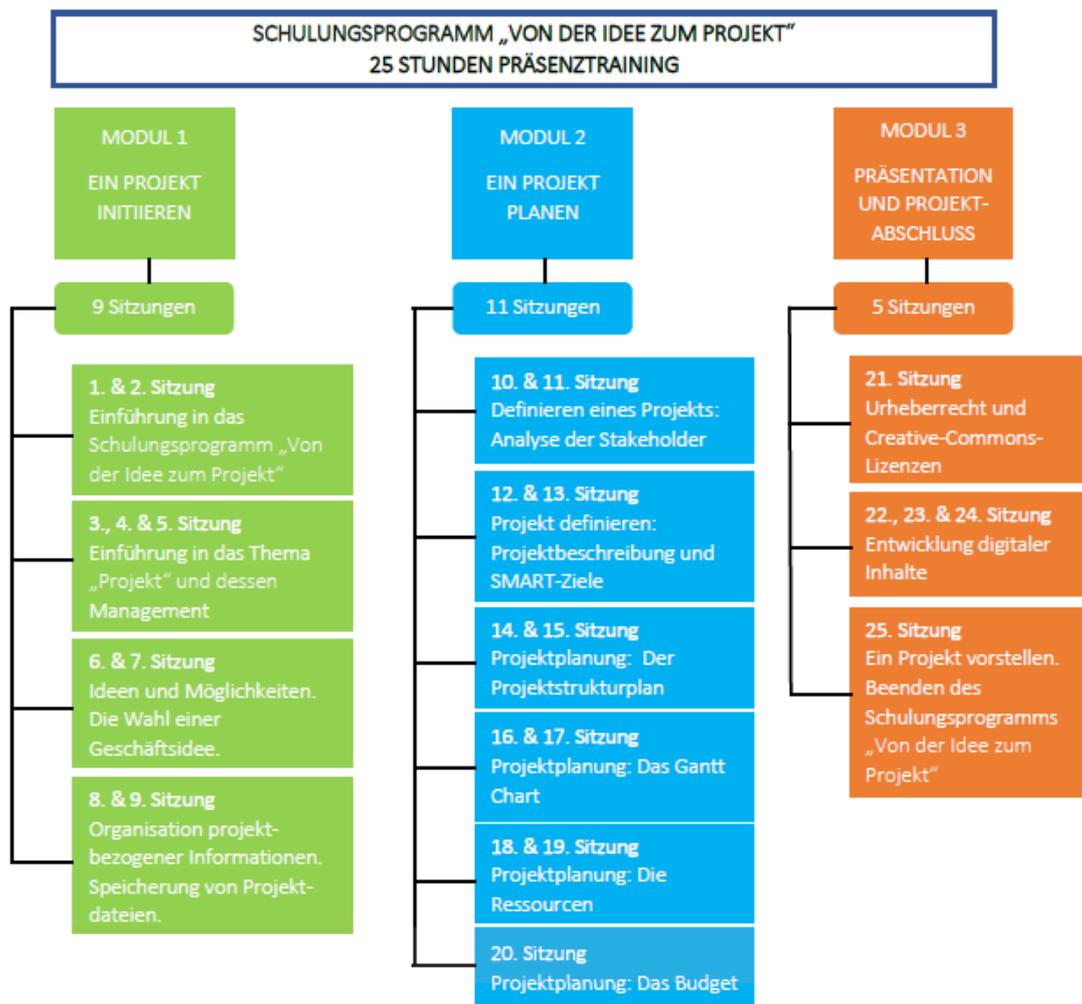
4.4 Bestandteile der Module

Die nachstehende Tabelle veranschaulicht die Komponenten der einzelnen Module. Auf der Grundlage dieses Schemas wurde das Curriculum entwickelt (siehe Anhang 1).



4.5 Zeitrahmen des Trainings

Die folgende Grafik zeigt die chronologische Struktur des gesamten Lernprozesses. Das Training ist entsprechend dem thematischen Schwerpunktbereich in drei Module gegliedert. Die Ausbildung dauert 25 akademische Stunden und wird persönlich durchgeführt. Zusätzlich verbringen die Teilnehmerinnen zwischen den Trainingssitzungen etwa 12 - 15 Stunden mit Selbststudium, Übungen und individueller Arbeit an ihren eigenen Projekten.



4.6 Allgemeine Bedingungen für das Training

Das vorliegende Lernkonzept schlägt ein Präsenztraining vor, das in regelmäßigen Abständen stattfindet. Es muss deutlich gemacht werden, was die Lernziele des Trainings sind. Da das Training regelmäßig stattfindet, sollte es gut vorbereitet sein und bei Bedarf angepasst werden. Die empfohlene Gruppengröße beträgt sechs bis acht Personen.

Vorbereitung:

- Die pädagogische Fachkraft sollte den Raum mit digitalen Geräten zum Lernen vorbereiten (PC, Laptop, Tablet,...);
- Sie sollte dafür sorgen, dass es für alle Teilnehmerinnen eine gute Internetverbindung gibt;
- Da das Training regelmäßig durchgeführt wird, sollte die pädagogische Fachkraft im Voraus überlegen, in welchen Abständen die einzelnen Sitzungen stattfinden und bestimmte Termine mit den Teilnehmerinnen festlegen oder vereinbaren (z.B. jeden ersten Freitag im Monat).
- Die pädagogische Fachkraft sollte Präsentationen zur Einführung in die Lerninhalte vorbereiten. Außerdem sollte er/sie Aufgaben und weitere Materialien für alle Teilnehmerinnen planen.

4.7 Rolle der pädagogischen Fachkraft

Pädagoginnen und Pädagogen spielen eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, Frauen zur Teilnahme an den für sie konzipierten Weiterbildungen zu motivieren, bei den Lernaktivitäten anzuleiten und zu unterstützen. Aus diesem Grund müssen die pädagogischen Fachkräfte die erforderlichen Kriterien erfüllen und über eine Reihe von Fähigkeiten verfügen, die ihnen während der Durchführung des Trainings helfen.

Die Hauptaufgabe der pädagogischen Fachkraft besteht darin, die zu Beginn des Trainings vereinbarten Ziele zu erreichen. Diese werden entlang der Erwartungen der Frauen im Abgleich mit ihren Fähigkeiten entwickelt. Lernaktivitäten und -inhalte des Trainings sollten dies als Orientierung nehmen.

Um ein erfolgreiches Training durchzuführen sollte die pädagogische Fachkraft folgende wichtige Elemente beachten, die in der non-formalen Erwachsenenbildung erforderlich sind: ein motivierendes Umfeld schaffen, die Gruppenbeteiligung fördern, Probleme des realen Lebens diskutieren, respektvollen Umgang fördern und Unterstützung im Lernprozess anbieten.

5 Module der projektbasierten Kompetenzausbildung

5.1 Modul 1 – Ein Projekt initiieren

In Modul 1 werden die Teilnehmerinnen in das Trainingsprogramm, dessen Hauptziele und den gesamten Lernprozess eingeführt. Sie werden die Bedeutung der Kompetenzentwicklung in den Bereichen Projektmanagement, Digitale Kompetenzen und Unternehmertum verstehen. Insbesondere werden die Teilnehmerinnen erfahren, was ein Projekt ist und was man unter Projektmanagement versteht. Sie lernen die Hauptmerkmale des Projektlebenszyklus kennen, wie eine Idee für ein Projekt ausgewählt wird, wie Projektgrenzen gesetzt werden und wie ein Projektplan vorbereitet wird.

Praktische Übungen und Aufgaben für die Lernenden spielen in diesem Modul eine wichtige Rolle. Die Teilnehmerinnen lernen zum Beispiel, wie sie Ideen entwickeln können,

indem Techniken wie Brainstorming, MindMaps oder andere Methoden zur Auswahl der besten Ideen angewendet werden. Diese Prozesse werden durch den Einsatz von digitalen Anwendungen unterstützt.

Dieses Modul entspricht weitgehend unternehmerischen Kompetenzen wie Kreativität, Erkennen von Chancen und Bewerten von Ideen. In dem Teil, in dem es um digitale Tools geht, werden die Teilnehmerinnen lernen, wie sie Daten für ihre Projekte finden, sammeln, verwalten und austauschen.

Lernziele für Modul 1 – Ein Projekt initiieren (Dauer: 9 Stunden Präsenzveranstaltung)		
Projektmanagement	Digitale Kenntnisse	Unternehmerische Kompetenzen
<p>Nach Abschluss dieses Moduls:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Können Lernende erklären, was ein Projekt und was Projektmanagement ist. 2. Kennen die Lernenden die wichtigsten Merkmale des Projektlebenszyklus und Projektmanagements. 3. Kennen die Lernenden die Rollen des Projektmanagers und der Teammitglieder. 4. Wissen die Lernenden, wie man eine Projektidee auswählt. 	<p>Nach Abschluss dieses Moduls:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Können die Lernenden digitale Ordner anlegen und organisieren, um Dateien auf ihren digitalen Geräten zu speichern. 6. Kennen die Lernenden verschiedene (portable oder cloudbasierte) Speicherdienste und wissen, wie man Dateien darauf organisiert. 	<p>Nach Abschluss dieses Moduls:</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Haben die Lernenden erfahren, Ideen zu entwickeln, die einen Mehrwert für andere schaffen. 8. Können die Lernenden Probleme definieren und analysieren. 9. Können die Lernenden eine Vision entwickeln, um Ideen in die Tat umzusetzen. 10. Können die Lernenden die Auswirkungen von Ideen, deren Möglichkeiten und Grenzen einschätzen (einschließlich der Aspekte Ethik und Nachhaltigkeit).

5.2 Modul 2 – Ein Projekt planen

Dieses Modul besteht aus den Kernelementen des Projektmanagements: Festlegung des Projektumfangs, Definition und Spezifikation der Projektziele, Entwicklung des Vorgehens um die Ziele zu erreichen.

In Modul 2 tauchen die Lernenden tief in die Planung des Projekts ein. Sie werden alle Aspekte der Projektplanung kennenlernen und anhand ihrer eigenen Projekte ausprobieren, d.h. Stakeholder-Analysen durchführen, ein Projektplan schreiben, ein Gantt-Diagramm anfertigen, Budget- und Ressourcenplanung. Die Teilnehmerinnen erfahren, wie sie die Planungsarbeiten durch die Nutzung unterschiedlicher digitaler Tools

erleichtern können. Aus der Perspektive des Unternehmertums stehen in diesem Modul Planungs- und Managementfähigkeiten sowie die Mobilisierung von Ressourcen im Vordergrund, aber auch das Bewusstsein für die eigenen Stärken und Schwächen.

Lernziele für Modul 2 – Ein Projekt planen (Dauer: 11 Stunden Präsenzveranstaltung)		
Projektmanagement	Digitale Kenntnisse	Unternehmerische Kompetenzen
<p>Nach Abschluss dieses Moduls:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wissen die Lernenden, wie man Stakeholder identifiziert und in das Projekt einbezieht. 2. Können Lernende einen Projektmanagementplan entwickeln. 3. Können Lernende den Umfang eines Projektes einschätzen. 4. Können Lernende Projektziele definieren und verfeinern. 5. Wissen Lernende, wie man Projektgrenzen setzt. 6. Können die Lernenden Prozesse zur Erreichung der Projektziele entwickeln. 7. Können die Lernenden eine Projektstrukturplan aufstellen. 8. Können die Lernenden ein Gantt-Diagramm erstellen. 9. Wissen die Lernenden, was in einem Projektbudget angegeben und wie es erstellt wird. 	<p>Nach Abschluss dieses Moduls:</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Können die Lernenden ihre Lücken bei den Digitalen Kompetenzen identifizieren. 11. Können die Lernenden verschiedene Werkzeuge für die Planung ihrer Projekte verwenden. 12. Kennen die Lernenden verschiedene Werkzeuge für Kommunikation und Zusammenarbeit in Projektteams. 	<p>Nach Abschluss dieses Moduls:</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Kennen die Lernenden ihre Stärken und Schwächen. 14. Sind die Lernenden in der Lage herauszufinden, wie Kompetenzen (einschließlich technischer, rechtlicher, steuerlicher usw.) verbessert werden können. 15. Verstehen die Lernenden die Bedeutung von Netzwerken. 16. Sind die Lernenden in der Lage, Aktionspläne zu definieren. 17. Wissen die Lernenden, wie sie die SMART-Technik für ihre unternehmerische Idee nutzen können.

5.3 Modul 3 – Präsentation und Projektabschluss

Da die begrenzte Zeit des Trainings den Teilnehmerinnen nicht erlaubt, ihre Projekte durchzuführen, liegt der Fokus in Modul 3 auf der Entwicklung einer Projektpräsentation. Diese kann bspw. vor einem möglichen Geldgeber gehalten werden.

Modul 3 umfasst Kommunikationsaktivitäten (Kommunikationsmanagement planen, Kommunikation verwalten, Kommunikation kontrollieren) sowie Grundsätze des Urheberrechts und der Creative-Commons-Lizenzen für die Nutzung, Änderung und Weitergabe digitaler Inhalte. Das Training wird mit der Präsentation des Projekts und einer Evaluierung des gesamten Trainings abgeschlossen.

Aus der Perspektive des Unternehmertums widmet sich dieses Modul der Verbesserung der Fähigkeit zur Teamarbeit und zur Übernahme von Verantwortung für Aufgaben, die Teil eines Teams sind. Ab dem Teil zur digitalen Kompetenz konzentriert sich dieses Modul auf die Erstellung digitaler Inhalte, umfasst aber auch die Kommunikation und Zusammenarbeit mit Teammitgliedern mittels digitaler Technologien.

Lernziele für Modul 3 - Präsentation und Projektabschluss		
(Dauer: 5 Stunden Präsenzveranstaltung)		
Projektmanagement	Digitale Kenntnisse	Unternehmerische Kompetenzen
<p>Nach Abschluss dieses Moduls:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verstehen die Lernenden die wichtigsten Merkmale der Projektkommunikation. 2. Verstehen die Lernenden die wichtigsten Komponenten eines Projektteams. 	<p>Nach Abschluss dieses Moduls:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Kennen die Lernenden verschiedene digitale Formate. 4. Verstehen die Lernenden die Bedeutung von digitalen Inhalten für ihre eigenen Projekte. 5. Wissen die Lernenden wie man digitale Inhalte erstellt. 6. Verstehen die Lernenden die Prinzipien von Urheberrechten und Creative-Commons-Lizenzen für die Nutzung, Änderung und Weitergabe digitaler Inhalte. 7. Kennen die Lernenden kostenlose Datenbanken mit digitalen Fotos und anderen digitalen Inhalten. 8. Verstehen die Lernenden die Bedeutung von sozialen Medien, Fotos und anderen 	<p>Nach Abschluss dieses Moduls:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Verstehen die Lernenden die Bedeutung von Netzwerken. 10. Sind die Lernenden in der Lage mit anderen zusammenzuarbeiten. 11. Können die Lernenden Verantwortung für Aufgaben übernehmen. 12. Können die Lernenden Hilfsquellen nennen, wenn sie Schwierigkeiten haben, ihre Ziele zu erreichen. 13. Sind die Lernenden in der Lage, Geschäftsideen kreativ zu präsentieren. 14. Können die Lernenden Auswirkungen ihrer Projektideen auf Einzelpersonen, Gemeinschaften und die Umwelt abschätzen.

	Multimediaanwendungen für das Projekt.	
--	---	--

6 Evaluation

Für die Evaluation des Trainings und der von den Teilnehmerinnen erworbenen Kompetenzen wurde ein kombinierter Ansatz gewählt: Eine erste Einschätzung der Kompetenzerfahrungen und -erwartungen wird ergänzt mit der Bewertung der Lernergebnisse sowie einer Gesamtevaluation des Trainings.

6.1 Erste Bewertung der Kompetenzen, Erfahrungen und Erwartungen

Vor dem Training wird eine Erwartungsabfrage durchgeführt, um sich ein besseres Bild von den Teilnehmerinnen zu machen, die an dem Training teilnehmen. Darüber hinaus bilden die Ergebnisse dieser Erstbeurteilung die Grundlage für die spätere Bewertung der Lernergebnisse sowie des gesamten Trainingsprogramms, seiner Methoden und Materialien. Die Evaluation wird mittels eines Online-Fragebogens durchgeführt und besteht aus den folgenden Teilen:

1. Die Teilnehmerinnen werden nach ihren Erfahrungen in Projektarbeit und projektbezogenem Lernen befragt.
2. Die Teilnehmerinnen werden nach ihrer Motivation zur Teilnahme und ihren Erwartungen an das Training befragt.

Die aus der Umfrage gewonnenen Daten ermöglichen der pädagogischen Fachkraft, sich ein besseres Bild von den Teilnehmerinnen zu machen und das Training besser an deren Bedürfnisse anzupassen, z.B. um Prioritäten für bestimmte Inhalte zu setzen oder Übungen vorzubereiten, die auf die Stärken und Schwächen der Teilnehmerinnen zugeschnitten sind.

6.2 Summative Bewertung der Lernergebnisse und des Lernprogramms

Das Lernkonzept soll dazu beitragen, die Qualifikationslücken der Teilnehmerinnen zu schließen und eine positive Wirkung zu erzielen. Neben den Beschreibungen der Trainingsmodule und -themen oben, führt Kapitel 7 die Inhalte und Lernziele sowie weitere Aspekte zur Durchführung detaillierter aus. Darin finden sich Ansätze für die Bewertung der, von den Teilnehmerinnen erworbenen Kompetenzen.

Neben der Evaluation der Lernergebnisse sollte am Ende des Trainings auch Feedback zu den Methoden und Materialien eingeholt werden. Auf diese Weise werden Erfahrungen gesammelt, um das Training zu verbessern.

Zu diesem Zweck wird den Teilnehmerinnen nach Abschluss des Trainings ein Fragebogen ausgehändigt. Inhalte dessen sind:

- Beurteilung, inwieweit die eigenen Erwartungen an das Training erfüllt wurden;
- Feedback zu den verwendeten Trainingsmethoden und -materialien.

6.3 “Open Badges”

Viele gemeinnützige Bildungsorganisationen stellen Teilnehmerinnen Zertifikate aus, wenn sie ein Seminar oder Workshop absolviert oder an einer Veranstaltung teilgenommen haben. Innerhalb des Projektkonsortiums haben sich die Partner für eine Form der Zertifizierung mit digitalen Abzeichen, sogenannten „Open Badges“, entschieden.

„Open Badges“ ist ein international anerkanntes Format für digitale Nachweise von Kompetenzen. Diese werden als normale Bilddatei dargestellt, in der elektronische Informationen über Fähigkeiten und Leistungen des-/derjenigen hinterlegt sind, der/die den Badge, also das Abzeichen, erworben hat. Weitere Informationen gibt es unter <https://openbadges.org>.

Die Projektpartner entwarfen drei neuartige Bages für die Teilnehmerinnen, um den Erwerb der unternehmerischen Fähigkeiten und digitalen Kompetenzen zu visualisieren. Nachdem ein Modul bearbeitet wurde, überprüfen die Lernenden mit Hilfe eines Fragebogens auf der Lernplattform (siehe Kapitel 7) ihr Wissen. Wenn sie diesen Test bestehen, erhalten Sie den Badge über die Lernplattform automatisch:

- Der Badge für Modul 1 sagt aus, dass die Lernenden die Grundlagen eines Projektes verstanden haben und digitale Werkzeuge im Projektmanagement einsetzen können.
- Der Badge für Modul 2 zeigt, dass die Lernenden über die erforderlichen Fähigkeiten zur Planung eines Projekts verfügen und dafür digitale Anwendungen nutzen können.
- Der Badge in Modul 3 zeichnet die Fähigkeiten aus, eine Projektidee potenziellen Sponsoren unter Verwendung von Kommunikations- und Kollaborationswerkzeugen zu präsentieren.

Mit diesen Abzeichen, die den Lernfortschritt und das Lernergebnis visualisieren, können die Lernenden ihre Fähigkeiten mit der Außenwelt und insbesondere im Internet, wie z.B. auf Social-Media-Plattformen und auf ihren eigenen Websites teilen. Dies kann zu neuen Beschäftigungsmöglichkeiten führen oder neue Möglichkeiten eröffnen.

7 Lernmanagement-System “Moodle”

Um das Lernmaterial nachhaltig bereitzustellen, wurde eine Online-Plattform auf Basis der Open-Source-Software 'moodle' initiiert. Moodle ist ein kostenfreies, kollaboratives Lernmanagement-System, das individuell angepasst werden kann.

Jedes Modul des Trainings ist auf der Lernplattform abrufbar. Darin enthalten sind die Beschreibung der Abläufe der einzelnen Sitzung, Arbeitsblätter, Präsentationen und weiteres Material. Darüber hinaus bietet Moodle die Möglichkeit, das Wissen der Lernenden zu bewerten. Nach jedem Modul können die Lernenden ihr Wissen testen. Diese Selbsteinschätzung ist mit den "Open Badges" verbunden. Die Moodle-Plattform ist unter folgendem Link erreichbar: <https://www.culturalmediators.eu/elearning/course/index.php?categoryid=3>

8 Anhang I

8.1 Modul 1 – Ein Projekt initiieren (9 Sitzungen, 45 Minuten/Sitzung)

Dauer	Thema / Titel	Lernziele und -ergebnisse	Lerninhalt	Aufgaben und Übungen	Techniken, Instrumente, Materialien	Bewertung und Feedback
1.& 2. Sitzung 90 Minuten	Einführung in das Schulungsprogramm „Von der Idee zum Projekt“	Teilnehmende werden mit der Schulung, deren Ziele und Aufbau sowie mit den anderen Teilnehmenden vertraut gemacht; Heranführen an digitale Tools und Fachwissen	Während dieser zwei Sitzungen ist es wichtig, nicht nur den Lernenden den Ablauf vorzustellen, die Kompetenzen, die sie erwerben werden, zu erläutern, wie oft und zu welchem Zweck sie sich treffen und wie die Sitzungen und Workshops organisiert sein werden, sondern auch eine entspannte Atmosphäre zu schaffen und den Teilnehmenden zu helfen, die Sitzungen zu genießen.	Interaktive Übungen, um den Teamgeist zu fördern und die Lernenden zur Teilnahme an der Schulung zu ermutigen. Erwartungsabfrage mithilfe von „Padlet“ oder „Dotstorming“.	Kostenlose digitale Tools; Ice breaker/ Teambuilding-Spiele; Stationen, Computer/ Smartphones/ Tablets	Diskussion und Debatte

<p>3., 4. & 5. Sitzung 120 Minuten</p>	<p>Einführung in das Thema „Projekt“ und dessen Management</p>	<p>Lernende können erklären, was ein Projekt ist; sie kennen die wichtigsten Merkmale des Projektzyklus und Projektmanagements; sie verstehen die Rolle eines Projektmanagers und der Teammitglieder; sie machen sich mit digitalen Tools vertraut und erfahren wie diese genutzt werden können.</p>	<p>Während dieser drei Sitzungen spielt die pädagogische Fachkraft eine aktive Rolle, da sie präsentiert und den Lernenden erklärt, warum Projekte und deren Management für den heutigen Arbeitsmarkt so wichtig sind. Des Weiteren stellt die pädagogische Fachkraft die wesentlichen Merkmale des Projektzyklus vor und erklärt wichtige Elemente des Projektmanagements.</p>	<p>Entwicklung eines Konzeptplans. Aktivitäten zum Verständnis über die Bedeutung von Projektgrenzen, das „Magisches Dreieck“ und Projektlaufzeiten. Online Quizzes mithilfe von digitaleTools (z.B. „Kahoot“ oder „Quizizz“)</p>	<p>PowerPoint Präsentationen, Teambuilding-Spiele, Stationen, kostenlose digitale Tools, Computer/ Smartphones/ Tablets</p>	<p>Diskussion und Debatte</p>
<p>6. & 7. Sitzung 90 Minuten</p>	<p>Ideen und Möglichkeiten. Die Wahl einer Geschäftsidee.</p>	<p>Wissen über Konzeptualisierung und Entwicklung von Ideen; Kenntnisse darüber, wie durch Anwendung bestimmter Techniken ein spezifisches Projekt/ eine</p>	<p>Während der Sitzungen wird erklärt, wie Projektideen entstehen. Die Lernenden werden Probleme, Bedürfnisse gemäß ihren Erfahrungen und Wissen aus ihrem persönlichen, sozialen und wirtschaftlichen</p>	<p>Eine Übung zur Ideensammlung, um Ideen aufzulisten. Eine Übung zur Ideenauswahl für ein Projekt mithilfe der Affinitätsdiagramm-Technik oder</p>	<p>PowerPoint Präsentationen, Teambuilding-Spiele, Stationen; Computer/ Smartphones/ Tablets.</p>	<p>Diskussion und Debatte.</p>

		<p>Unternehmensidee ausgewählt werden kann. Vertraut machen mit digitalen Tools und deren Nutzung</p>	<p>Leben erarbeiten und definieren. Mithilfe von spezifischen Techniken und in Gruppenarbeit wird eine Projektidee ausgewählt, die umsetzbar und kreativ ist. Die ausgewählte Unternehmens-/ Projektidee ist die, an der die Lernenden für den Rest der Schulung arbeiten werden.</p>	<p>digitalen Tools (z.B. „MindMup“, „Xmind“, „Buble“, „MindMeister“).</p>		
<p>8. & 9. Sitzung 90 Minuten</p>	<p>Organisation projektbezogener Informationen. Speicherung von Projektdateien.</p>	<p>Die Lernenden können ihre projektbezogenen Daten organisieren und Dateien auf ihre digitalen Endgeräte oder in einer Cloud speichern; Die Lernenden werden in der Lage sein partizipatorische Werkzeuge und Projektmanagement-Tools zu benutzen.</p>	<p>Zweierlei Ziele werden in den Sitzungen verfolgt: Es soll sich mit der Speicherung und der Organisation von projektbezogenen Daten auf die digitalen Endgeräten der Lernenden befasst werden und es soll die Cloud als möglicher mobiler Speicherort vorgestellt werden, die das Teilen von Dateien mit den</p>	<p>Die Lernenden wählen die Cloud, um projektbezogene Daten zu speichern, organisieren ihre Daten in Dateien und Ordern auf den Geräten, die sie benutzen werden, teilen diese innerhalb ihrer Teammitglieder. Beispiele für nutzbare digitale Tools: "Google</p>	<p>PowerPoint Präsentationen; kostenlose Online-Tools, Computer/ Smartphones/ Tablets.</p>	<p>Diskussion und Debatte.</p>

			Teammitgliedern ermöglicht.	Drive", "Trello", "Meistertask", "Slack", "Basecamp".		
--	--	--	-----------------------------	---	--	--

8.2 Modul 2 – Ein Projekt planen (11 Sitzungen, 45 Minuten/ Sitzung)

Dauer	Thema / Titel	Lernziele und -ergebnisse	Lerninhalt	Aufgaben und Übungen	Techniken, Instrumente, Materialien	Bewertung und Feedback
10. & 11. Sitzung 90 Minuten	Definieren eines Projekts: Analyse der Stakeholder	Die Lernenden verstehen die Bedeutung von einer präzisen Projektdefinition; Kenntnisse zur Anfertigung von Stakeholder Analysen und Definieren von Strategien, um Stakeholder-Bedürfnisse zu bedienen. Wissen über ICT-Tools für die Kommunikation und die Zusammenarbeit.	In diesen beiden Sitzungen werden die Teilnehmenden lernen, was Stakeholder sind, wie Stakeholder-Analysen durchgeführt und Strategien für ihre Geschäftsidee definiert werden, um die Bedürfnisse der Stakeholder zu bedienen.	Bestimmung der Stakeholder; Stakeholder-Analysen für das gewählte Projekt mithilfe von ICT-Tools (z.B. „Beeye“, „Group-map“).	PowerPoint Präsentationen; Stationen, Computer/ Smartphones/ Tablets; ICT-Tools	Diskussion und Debatte.

<p>12. & 13. Sitzung 90 Minuten</p>	<p>Projekt definieren: Projektbeschreibung und SMART-Ziele</p>	<p>Die Lernenden sind in der Lage, den Projektumfang zu definieren; erlangen Kenntnisse über das Nutzen von SMART-Ziel-Techniken für ihre Unternehmensidee; Die Lernenden sind in der Lage zu ermitteln, welche digitalen Tools sie in dieser Phase für ihr Projekt nutzen können.</p>	<p>In diesen Sitzungen werden die Lernenden mit dem Definieren von Projektphasen fortfahren. Sie werden lernen, wie sie SMART-Ziele festlegen und die Projektbeschreibung anfertigen. In diesen Sitzungen wird die pädagogische Fachkraft eine Vielzahl von ICT-Tools vorstellen, die die Lernenden für ihre Projektplanung verwenden können.</p>	<p>Eine Übung zum SMART-Ziel-Konzept; Eine Übung zur Entwicklung der Projektbeschreibung für die ausgewählte Projektidee</p>	<p>PowerPoint Präsentationen; kostenlose digitale Tools; Teambuilding-Spiele; Stationen; Computer/ Smartphones/ Tablets.</p>	<p>Diskussion und Debatte.</p>
<p>14. & 15. Sitzung 90 Minuten</p>	<p>Projektplanung: Der Projektstrukturplan</p>	<p>Die Lernenden verstehen die Grundprinzipien von guter Projektplanung; Die Lernenden sind in der Lage, einen Projektstrukturplan für ihre Unternehmensidee zu erstellen; die Lernenden wissen,</p>	<p>Die Lernenden einigen sich darauf, was sie mit ihrer Projektidee machen wollen. Ab diesen Sitzungen startet die Planung des Projekts. In diesen Sitzungen werden die Teilnehmenden lernen, einen Projektstrukturplan zu erstellen.</p>	<p>Eine Übung zur Vorbereitung eines Projektstrukturplans für das ausgewählte Projekt in Gruppen. ICT-Tools („Beeeye“).</p>	<p>PowerPoint Präsentationen; kostenlose digitale Tools; Stationen; Computer/ Smartphones/ Tablets.</p>	<p>Diskussion und Debatte.</p>

		wie sie verschiedene ICT-Tools einsetzen, um ihre Projektidee in Teams auszuarbeiten.				
16. & 17. Sitzung 90 Minuten	Projektplanung: Das Gantt Chart	Die Lernenden wissen, wie sie ein Gantt Chart erstellen; Die Lernenden wissen, wie sie verschiedene ICT-Tools einsetzen, um ihr unternehmerische Idee in Projektgruppen weiterzuentwickeln.	Ziel der Sitzung ist es, den Lernenden zu vermitteln, einen Projekt(zeit)plan, genannt Gantt Chart, zu konzipieren.	Eine Übung zur Erstellung eines Gantt Chart für Projekte. ICT-Tools (z.B. "OpenProject", "Agantty", "GanttPRO").	PowerPoint Präsentationen; kostenlose digitale Tools für Gantt Chart; Stationen; Computer/ Smartphones/ Tablets.	Diskussion und Debatte.
18. & 19. Sitzung 90 Minuten	Projektplanung: Die Ressourcen	Die Teilnehmenden lernen, wie sie Selbstbewusstsein entwickeln und pflegen und ihre Selbstbestimmung erhöhen. Die Lernenden verstehen, worauf sie ihren Fokus setzen müssen, um	Die Lernenden lernen die SWOT-Analyse als Identifikationsmittel für Projektressourcen kennen und wenden diese auf ihre eigene Projektidee an.	Durchführen einer SWOT-Analyse zum Kennenlernen der Methode und für das eigene Projekt. Nutzung digitaler Tools (z.B. „Visual Paradigm – Online Diagrams“, „Canva“)	PowerPoint Präsentationen; kostenlose digitale Tools; Stationen; Computer/ Smartphones/ Tablets.	Diskussion und Debatte.

		persönliche und Gruppenziele zu erreichen; Die Teilnehmenden lernen, wie sie notwendige Ressourcen ermitteln (materielles, immaterielles, digitales etc.).				
20. Sitzung 45 Minuten	Projektplanung: Das Budget	Die Lernenden erfahren, wie sie ein Budget für die Projekte bestimmen und Projektrisiken steuern. Die Lernenden sind in der Lage zu erkennen, welche digitalen Tools sie dafür nutzen können.	In dieser Sitzung erklärt die pädagogische Fachkraft die wesentlichen Aspekte zur Bestimmung des Projektbudgets. Tabellenkalkulationsprogramme werden als nützliche Budgethelfer eingesetzt.	Eine Übung, um ein Budget für das ausgewählte Projekt in Gruppen zu erstellen (z.B. mit Microsoft Excel, Google Tabellen). Eine Übung, um erstellte, projektbezogene Dokumente in das ausgewählte Cloud Speicherprogramm hochzuladen.	PowerPoint Präsentationen; kostenlose digitale Tools Stationen; Computer/ Smartphones/ Tablets.	Diskussion und Debatte.

8.3 Modul 3 – Präsentation und Projektabschluss (5 Sitzungen, 45 Minuten/ Sitzung)

Modul 3 – Präsentation und Projektabschluss (5 Sitzungen, 45 Minuten/ Sitzung)						
Dauer	Thema / Titel	Lernziele und - ergebnisse	Lerninhalt	Aufgaben und Übungen	Techniken, Instrumente, Materialien	Bewertun g und Feedback
21. Sitzung 45 Minute n	Urheberrecht und Creative-Commons- Lizenzen	Die Lernenden verstehen die Richtlinien von Urheberrechten und Creative Commons Lizenzen, um digitale Inhalte zu nutzen, zu verändern und zu teilen.	Die pädagogische Fachkraft wird kurz auf die Bedeutung von Urheberrechten im Internet und Creative Commons Lizenzen eingehen. Die pädagogische Fachkraft wird freie Lizenzen vorstellen, die den Lernenden den Zugang zu digitalen Inhalten ermöglichen.	Eine Übung zur Suche von Alternativen und die richtige Anwendung der Creative Commons Lizenz.	PowerPoint Präsentation; Gruppenarbeit; Computer/ Smartphones/ Tablets.	Diskussion und Debatte.
22., 23. & 24. Sitzung 120 Minute n	Entwicklung digitaler Inhalte	Das Ziel der Sitzung ist es, den Lernenden zu vermitteln, ihre geplanten Projekte zu präsentieren und gleichzeitig digitale Fähigkeiten für das Erstellen von	Digitale Fähigkeiten entwickeln, die den Lernenden helfen, digitale Inhalte zu erstellen (Videos und Präsentationen); Fähigkeit erlangen, um Präsentationen zu	Präsentationsplan entwerfen, Vorbereitung einer Präsentation mit digitalen Tools (z.B. „Adobe Spark“, „Prezi“, „Google	PowerPoint Präsentation; kostenlose digitaleTools; Stationen; Computer/ Smartphones/ Tablets.	Diskussion und Debatte.

		digitalen Inhalten zu entwickeln (Videos und Präsentationen).	geplanten Projekten vorzubereiten und zu halten.	Präsentation“); Präsentation halten		
25. Sitzung 45 Minuten	Ein Projekt vorstellen. Beenden des Schulungsprogramms „Von der Idee zum Projekt“	Die Lernenden werden wissen, wie sie eine kreative Präsentation zu ihrer Projektidee erstellen. Das Programm „Von der Idee zum Projekt“ wird von den Teilnehmenden bewertet.	Videos oder Präsentationen zu den Projekten werden mit den anderen Gruppen geteilt. Ein Feedback Forum wird organisiert, wo die Lernenden eingeladen sein werden, ihre Eindrücke aus dem Programm <i>Von der Idee zum Projekt</i> zu teilen. Die Lernenden werden aufgefordert durch Ausfüllen eines Online-Fragebogens, den Inhalt und den Aufbau der Schulung und ihren eigenen Lernprozess zu bewerten.	Eine Präsentation oder Video über das entwickelte Projekt teilen.	PowerPoint Präsentation; Gruppenarbeit. Computer/ Smartphones/ Tablets.	Diskussion und Debatte.