

KURSMODELLE - BLENDED-LEARNING-KURSE „DIGIKOMP“ O3

LÄNDERSPEZIFISCHN KURSKONZEPTE MIT DIGITALEN BILDUNGSMEDIEN AUS DEN BETEILIGTEN LÄNDERN IN ALLEN SPRACHEN DER BETEILIGTEN LÄNDER, DEUTSCH, ENGLISCH, GRIECHISCH, UNGARISCH, NEDERLÄNDISCH, SLOWENISCH



Projekt:

EU-Programm „Erasmus+ KA2 – Strategische Partnerschaften in der Erwachsenenbildung“

Titel: „DigiMedia - Förderung digitaler Kompetenz von Lehrenden in der Erwachsenenbildung“

Nr.: 2019-1-DE02-KA204-006493

Zeit: 01.10.2019 – 31.07.2022

"Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben."

Open-Educational Resources (OER)

Die Veröffentlichung ist frei zugänglich und ist unter Angabe der Quelle frei nutzbar (vgl. <https://creativecommons.org/licenses/?lang=de>).

Inhaltsübersicht

KURSMODELLE - BLENDED-LEARNING-KURSE „DIGIKOMP“ O3

LÄNDERSPEZIFISCHEN KURSKONZEPTE MIT DIGITALEN BILDUNGSMEDIEN AUS DEN BETEILIGTEN LÄNDERN IN ALLEN SPRACHEN DER BETEILIGTEN LÄNDER, DEUTSCH, ENGLISCH, GRIECHISCH, UNGARISCH, NEDERLÄNDISCH, SLOWENISCH

Abstract EN:

Abstract DE:

1. EINFÜHRUNG ZU DEN KURSMODELLEN UND DEM BLENDED-LEARNING-KONZEPT

BERND H. MIKUSZEIT

2. GRUNDKURS: DIGITALE MEDIEN IN DER ERWACHSENENBILDUNG

(Sprachen: Griechisch und Deutsch)

CHRISTOS GIANNOULIS

3. BLENDED-LEARNING KURSMODELL 1 UND 2 FÜR DIDAKTISCHE DIGITALE MEDIEN (DDM) - DEUTSCHLAND

Kursmodell 1 und 2, Kategorie: DDM,

Sprachen: Deutsch und Englisch

BERND H. MIKUSZEIT

4. BLENDED LEARNING KURSMODELL FÜR LEHR- UND LERNMANAGEMENTSYSTEME (LMS) - DEUTSCHLAND

Kursmodell 3 und 4, Kategorie: LMS

Sprachen: Deutsch und Englisch

ELKE RADDATZ / DANIEL BECKER

5. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR LEHR- UND LERNMANAGEMENTSYSTEME (LMS) - SLOWENIEN

Kursmodell 5 und 6 Kategorie: LMS,

Sprachen: Slowenisch und Deutsch;

MARKO IVANISIN

6. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR EUROPA-POLITISCHE BILDUNGSMEDIEN (EBM) - Österreich

Sprachen: Deutsch und Englisch

THOMAS A. BAUER

7. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR SPIELBASIERTE DIGITALE BILDUNGSMEDIEN (SDM) - NIEDERLANDE

Kursmodell 9 und 10, Kategorie: SDBM

Sprachen: Niederländisch und Deutsch

MARLIES BITTER-RIJKEMA

8. BLENDED-LEARNING KURSMODELLE FÜR DIGITALE MEDIEN MIT BILDUNGSPOTENZIAL (DMB) - ZYPERN UND GRIECHENLAND

Sprachen: Griechisch und Deutsch

CHRISTOS GIANNOULIS

9. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR SPIELBASIERTE DIGITALE BILDUNGSMEDIEN (SDM) -UNGARN

Sprachen: Ungarisch und Deutsch

LIVIA KOVACSEVICS

10. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR DIGITALE MEDIEN MIT BILDUNGSPOTENZIAL (DMB) - GRIECHENLAND

SPRACHEN: GRIECHISCH UND DEUTSCH

DIMITRIS CHARALAMBIS

11. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR BLENDED LEARNING PROGRAMME (BLP) - ÖSTERREICH

Sprachen: Deutsch und Englisch

PÉTER CZISMÁR

Abstract EN:

O3 course models "DigiKomp", exemplary online further education courses with country-specific blended learning courses.

Task / goal:

In the course of the project, course models/blended learning courses "DigiKomp" with country-specific course concepts with digital educational media from the participating countries were developed and published. Country-specific digital educational media that promote digital competence have been integrated into the designed course models in the various blends learning phases. When selecting the digital educational media from the participating countries, the Comenius EduMedia competitions 2020, 2021, 2022, the workshops in the participating countries and the "DataMedia" (O2) database were used. The country-specific course concepts were presented and discussed in the workshops and multiplier events in all participating countries and are being prepared in the e-book (O5) and on the Internet platforms of the partnership.

Description:

We call blended learning courses teaching and learning concepts that combine e-learning and face-to-face phases. The sequence of the following 5 blended learning phases was chosen for the design of the course models: 1. Presence 1: Introduction and presentation, 2. E-learning 1: Exploring and testing, 3. Presence 2; Introduce and apply, 4. E-learning 2: practice and consolidate, 5. Presence 3: evaluate and evaluate. In the individual blended learning phases, country-specific digital educational media that can promote digital competence are integrated into the designed course models.

In the DigiMedia project, 20 different course models were developed according to a basic concept: - for each educational media category designed in the IO1 evaluation tool and - for each language of the participating countries. Based on the jointly developed basic concept, each project partner designed a course model in two language versions. In addition, the project partner Cyprus has developed a basic course in two language versions.

The following course models are provided:

A different number of course models were designed for each educational media category (18 in total):

- 1 for DDM - Didactic Digital Media.**
- 1 for BLP - blended learning programs,**
- 2 for DMB - digital media with educational potential**
- 2 for SDM - Game Based Digital Media**
- 2 for LMS - teaching and learning management systems**
- 1 for EBM - European social educational media.**

1 course model from each country (7 in total), AT, CY, DE, GR; HU, NL, SI);

2 language versions per partner.

Abstract DE:

O3 Kursmodelle „DigiKomp“, Beispielhafte Online-Weiterbildungskurse mit länderspezifischen Blended-Learning-Kursen.

Aufgabe / Ziel:

Im Verlaufe des Projekts wurden Kursmodelle/Blended-Learning-Kurse „DigiKomp“ mit länderspezifischen Kurskonzepten mit digitalen Bildungsmedien aus den beteiligten Ländern entwickelt und herausgegeben. In die konzipierten Kursmodelle sind in den verschiedenen Blended-Learning-Phasen länderspezifische digitale Bildungsmedien, die digitale Kompetenz fördern, integriert worden. Bei der Auswahl der digitalen Bildungsmedien aus den beteiligten Ländern wurden die Comenius-EduMedia-Wettbewerbe 2020, 2021, 2022, die Workshops in den beteiligten Ländern und die Datenbank „DataMedia“ (O2) genutzt. Die länderspezifischen Kurskonzepte wurden in den Workshops und Multiplikatorenveranstaltungen in allen beteiligten Ländern präsentiert, diskutiert und werden im eBook (O5) sowie in den Internetplattformen der Partnerschaft vorbereitet.

Beschreibung:

Als Blended Learning-Kurse bezeichnen wir Lehr- und -Lernkonzepte, die E-Learning- und Präsenzphasen kombinieren. Für die Konzipierung der Kursmodelle wurde die Abfolge folgender 5 Blended-Learning-Phasen gewählt: 1. Präsenz 1: Einführen und Präsentieren, 2. E-Learning 1: Erkunden und Erproben, 3. Präsenz 2; Einführen und Anwenden, 4. E-Learning 2: Üben und Festigen, 5. Präsenz 3: Auswerten und Evaluieren. In die konzipierten Kursmodelle sind in den einzelnen Blended-Learning-Phasen länderspezifische digitale Bildungsmedien, die digitale Kompetenz fördern können, integriert.

Im Projekt DigiMedia wurden 20 verschiedene Kursmodelle nach einem Grundkonzept entwickelt: - für jede im Bewertungstool IO1 konzipierte Bildungsmedienkategorie und - für jede Sprache der beteiligten Länder. Auf der Grundlage des gemeinsam erarbeiteten Grundkonzepts wurde von jedem Projektpartner ein Kursmodell in zwei Sprachversionen konzipiert. Darüber hinaus hat der Projektpartner Zypern einen Grundkurs in zwei Sprachversionen entwickelt.

Folgende Kursmodelle werden bereitgestellt:

Je Bildungsmedienkategorie wurde eine unterschiedliche Anzahl von Kursmodellen konzipiert (insgesamt 18):

- 1 für DDM - Didaktische Digitale Medien.
- 1 für BLP - Blended-Learning-Programme,
- 2 für DMB - Digitale Medien mit Bildungspotential
- 2 für SDM - Spielbasierte Digitale Medien
- 2 für LMS - Lehr- und LernManagementSysteme
- 1 für EBM - Europa-gesellschaftliche BildungsMedien.

Aus jedem Land je 1 Kursmodell (insgesamt 7), AT, CY, DE, GR; HU, NL, SI);

Je Partner 2 Sprachversionen.

1. EINFÜHRUNG ZU DEN KURSMODELLEN UND DEM BLENDED-LEARNING-KONZEPT

Bernd H. Mikuszeit

Aufgabe / Ziel:

Im Verlaufe des Projekts DigiMedia wurden Kursmodelle/Blended-Learning-Kurse „DigiKomp“ mit länderspezifischen Kurskonzepten mit digitalen Bildungsmedien aus den beteiligten Ländern entwickelt und herausgegeben.

Beschreibung:

Als Blended Learning-Kurse bezeichnen wir Lehr und -Lernkonzepte, die E-Learning- und Präsenzphasen kombinieren.

Für die Konzipierung der Kursmodelle wurde die Abfolge folgender 5 Blended-Learning-Phasen gewählt:

1. Präsenz 1: Einführen und Präsentieren,
2. E-Learning 1: Erkunden und Erproben,
3. Präsenz 2; Einführen und Anwenden,
4. E-Learning 2: Üben und Festigen,
5. Präsenz 3: Auswerten und Evaluieren.

In die konzipierten Kursmodelle sind in den einzelnen Blended-Learning-Phasen länderspezifische digitale Bildungsmedien, die digitale Kompetenz fördern können, integriert. Bei der Auswahl der digitalen Bildungsmedien aus den beteiligten Ländern wurden die Ergebnisse der Comenius-EduMedia-Wettbewerbe 2020, 2021 und 2022 und die Datenbank „MediaData“(IO2) genutzt.

Die länderspezifischen Kurskonzepte sind in den Multiplikatorenveranstaltungen in allen beteiligten Ländern getestet und erprobt worden.

Kursmodelle:

Im Projekt DigiMedia wurden 20 verschiedene Kursmodelle nach einem Grundkonzept entwickelt:

- für jede im Bewertungstool IO1 konzipierte Bildungsmedienkategorie und
- für jede Sprache der beteiligten Länder.

Auf der Grundlage des gemeinsam erarbeiteten Grundkonzepts wurde von jedem Projektpartner ein Kursmodell in zwei Sprachversionen konzipiert. Darüber hinaus hat der Projektpartner Zypern einen Grundkurs in zwei Sprachversionen entwickelt.

Folgende Kursmodelle werden bereitgestellt:

- Je Bildungsmedienkategorie wurden verschiedene Kursmodelle konzipiert:

- DDM - Didaktische Digitale Medien (1)
 - BLP - Blended-Learning-Programme (1)
 - DMB - Digitale Medien mit Bildungspotential(4)
 - SDM - Spielbasierte Digitale Medien (2)
 - LMS - Lehr- und LernManagementSysteme (2)
 - EBM - Europa-gesellschaftliche BildungsMedien.(1)
- Je 1 Kursmodell aus jedem Land (insgesamt 7), AT, CY, DE, GR; HU, NL, SI);
 - Je Partner 2 Sprachversionen für Veröffentlichungen.

Erläuterung der Bildungsmedien- und Bewertungskategorien

1. Didaktische digitale Medien DDM

Didaktische digitale Medien (DDM) sind Träger von Informationen über Gegenstände und Prozesse und Mittel der Kommunikation zwischen allen Beteiligten. Sie sind pädagogisch bzw. didaktisch strukturiert, für den Einsatz in Lehr- und Lernprozessen konzipiert und stehen auf diversen elektronischen und digitalen Datenträgern (Internet, USB, hybride Produkte etc.) zur Verfügung. Sie werden in didaktisch intendierten pädagogischen Funktionszusammenhängen genutzt und sollen es den Lehrenden und Lernenden ermöglichen, ihre Handlungskompetenzen (als fachliche, soziale und personelle Kompetenz) zu entwickeln.

(Bernd Mikuszeit, 2021)

2. Blended-Learning-Programme BLEP

Blended-Learning-Programme (BLP) sind „Kombinationen von Lernen in Präsenzveranstaltungen mit E-Learning“ (Arnold; Kilian; Thillosen; Zimmer 2018, 527). Blended-Learning-Programme und Blended-Learning-Kurse sind Lehr- und Lernkonzepte, die eine didaktisch sinnvolle Verknüpfung von Präsenz-Phasen, Online-Phasen und Phasen des selbständigen Lernens (E-Learning-Phasen) umfassen. Dabei werden digitale und analoge Formate und Methoden miteinander kombiniert.

(Péter Csizsár, Lívia Kovácsévics, Bernd Mikuszeit, 2021)

3. Digitale Medien mit Bildungspotenzial DMB

Digitale Medien mit Bildungspotenzial (DMB) sind in erster Linie nicht intendiert zum Lehren oder Lernen. Sie sind aber so aufbereitet, dass sie zum Lehren und Lernen eingesetzt werden können. Viele Medien werden mit der Intention entwickelt zu informieren, aufzuklären, Wissen zu verbreitern etc., besitzen aber Bildungspotenzial.

(Marko Ivanisin, 2021)

4. Spielbasierte digitale Bildungsmedien SDM / game based learning GBS

Spielbasierte digitale Bildungsmedien (game based learning) haben in den letzten Jahren eine ständige Entwicklung mit großen didaktischen, spielerischen und technologischen Fortschritten zu verzeichnen. Wesentlich für die Kategorie SDB (CKP) (Digitale spielbasierte

Bildungsmedien) ist, dass versucht wird, mittels Spielmethoden die vorgesehenen Bildungsabsichten zu realisieren. Der anerkannte Mehrwert des spielerischen Lernens ist der Grund, um immer mehr Lernspiele für formales und informelles Lernen zu entwickeln. Parallel dazu werden auch in anderen Bildungsmedienkategorien immer mehr „spielerische“ Elemente eingebracht (international bezeichnet als „Gamification“).

(Marlies Bitter, Christos Giannoulis, 2021)

5. Lehr- und Lernmanagementsysteme LMS

Lehr- und Lernmanagementsysteme (LMS) sind digitale Werkzeuge, die an den Bildungsprozess angepasst sind bzw. diesen (zum Teil) in eine digitale Form transformieren.

Dabei gehen wir davon aus, dass das LMS das technische Bindeglied / Medium zwischen dem Lehrenden und den Lernenden darstellt. Dem LMS kommt damit eine zentrale Rolle im digitalen Bildungsprozess zu. LMS ersetzen und verbessern die klassische Bildungssituation, die als das Klassenzimmer bzw. aus dem Klassenzimmer bekannt ist.

(Marko Ivanisin, 2021)

6. Europa-gesellschaftliche Bildungsmedien EBM

Europa-politische (eigentlich: Europa-spezifische) Medien sind in diesem Kontext alle jene digitalen Medienprodukte bzw. Medienprojekte, die für die Intensivierung des Europadiskurses kulturelle und gesellschaftspolitische Relevanz aufweisen. Und so sie für das Europa-Bewusstsein für relevant erachtet werden, werden sie als (Europa-politische) Bildungsmedien in Betracht gezogen. Sie werden durch drei Hauptkriterien charakterisiert:

- Die Themenwahl
- Die Kontextualisierung
- Das implizite Bildungspotenzial.

(Thomas A, Bauer, 2021)

Die beteiligten Projektpartner haben **folgende Kursmodelle** entwickelt:

Grundkurs G1 und G2

D.6. CY RCI Limassol, MSc. Christos Giannoulis:

Kategorie: DMB, Sprachen: Griechisch und Deutsch;

Kursmodell 1 und 2

D.1. DE IB&M Berlin, Dr. Bernd Mikuszeit (Koordinator):

Kategorie: DDM, Sprachen: Deutsch und Englisch;

Kursmodell 3 und 4

D.2. DE ITW Berlin, Dr. Elke Raddatz, Dr. Becker:

Kategorie: LMS, Sprachen: Deutsch und Englisch;

Kursmodell 5 und 6

D.3. SI EDUMAN Maribor, Dr. Marko Ivanisin:

Kategorie: LMS, Sprachen: Slowenisch und Deutsch;

Kursmodell 7 und 8

D.4. AT ESEC Wien, Univ.-Prof. Dr. Thomas A. Bauer:

Kategorie: EBM, Sprachen: Deutsch und Englisch;

Kursmodell 9 und 10

D.5. NL BITVISER Sittard, Dr. Marlies Bitter-Rijkema:

Kategorie: SDBM, Sprachen: Niederländisch und Deutsch;

Kursmodell 11 und 12

D.6. CY RCI Limassol, MSc. Christos Giannoulis:

Kategorie: DMB, Sprachen: Griechisch und Deutsch;

Kursmodell 13 und 14

D.7. HU Projective Consulting Pécs, MSc. Livia Kovácsévics:

Kategorie: SDBM, Sprachen: Ungarisch und Deutsch;

Kursmodell 15 und 16

D.8. GR URIAC Athen, Univ.-Prof. Dr. Dimitris Charalambis:

Kategorie: DMB, Sprachen: Griechisch und Deutsch;

Kursmodell 17 und 18

D.9. AT ipcenter Wien, MSc. Peter Csizmar:

Kategorie: BLEP, Sprachen: Deutsch und Englisch.

2. GRUNDKURS G1 und G2: DIGITALE MEDIEN IN DER ERWACHSENENBILDUNG

(Sprachen: Griechisch und Deutsch)

CHRISTOS GIANNOULIS

Βασικό μάθημα G1 Grundkurs G1

CY / ERCI Λεμεσός – DMB – Ελληνικά

DMB διδακτικά μέσα με εκπαιδευτικό δυναμικό

Ψηφιακή ικανότητα: αξιολόγηση μέσων

ΒΑΣΙΚΟ ΜΑΘΗΜΑ

“Ενσωμάτωση υποδειγματικών εκπαιδευτικών πολυμέσων στην τάξη. Εργαλεία παρουσίασης και επεξεργασίας” για το μοντέλο μαθημάτων μικτής μάθησης "DigiKomp".

Ο στόχος είναι να φθάσουν όλοι οι συμμετέχοντες στο μοντέλο μαθημάτων "DigiKomp" στο ίδιο επίπεδο γνώσης των εργαλείων παρουσίασης.

ΣΕΜΙΝΑΡΙΟ: Βασικές γνώσεις για την ενσωμάτωση υποδειγματικών παιδαγωγικών πολυμέσων στην τάξη . Εργαλεία παρουσίασης και επεξεργασίας

Στο πλαίσιο του προγράμματος ERASMUS + KA2 με τίτλο "DIGIMEDIA", αναπτύχθηκε το σεμινάριο (μάθημα) "Βασικές γνώσεις για την ενσωμάτωση υποδειγματικών εκπαιδευτικών πολυμέσων στην τάξη, εργαλεία παρουσίασης και επεξεργασίας".

Στόχος του σεμιναρίου είναι να ενδυναμώσει τους εκπαιδευτικούς στην επιλογή των κατάλληλων πολυμέσων για τη διδασκαλία τους και, κυρίως, να τους παράσχει βασικές γνώσεις και τεχνικές δεξιότητες σχετικά με τα εργαλεία παρουσίασης και επεξεργασίας που μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να εμπλουτίσουν ένα συμβατικό μάθημα με ψηφιακά εκπαιδευτικά μέσα.

Το σεμινάριο απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων

Καθώς η εξοικείωση των εκπαιδευτικών με τα κατάλληλα εργαλεία ποικίλλει από άτομο σε άτομο, το σεμινάριο θα επιχειρήσει σε πρώτη φάση να παρουσιάσει τις κατηγορίες των εκπαιδευτικών πολυμέσων παρουσιάζοντας ένα τυπικό παράδειγμα κάθε κατηγορίας από τη βάση δεδομένων GPI Comenius.

Στη συνέχεια θα παρουσιάσει τα κριτήρια αξιολόγησης των εκπαιδευτικών πολυμέσων, όπως αυτά αναπτύχθηκαν με την πάροδο του χρόνου κατά την υλοποίηση ευρωπαϊκών προγραμμάτων από την επιστημονική ομάδα του GPI και την κοινοπραξία.

Στην επόμενη φάση, παρουσιάζονται οι κύριες εφαρμογές παρουσίασης με τα κύρια χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες τους.

Η τεχνική κατάρτιση θα καλύπτει τη χρήση διαφόρων εφαρμογών για την επεξεργασία και ενσωμάτωση διαφόρων τύπων πολυμέσων, εικόνων, βίντεο-ήχου και υπερσυνδέσμων μέσω εφαρμογών παρουσίασης.

Το σεμινάριο ολοκληρώνεται με την κατάρτιση μιας διδακτικής περιόδου από τους εκπαιδευτικούς με τη χρήση των παραπάνω εφαρμογών.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή στο θέμα

1. ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

1. Διδακτικά προϊόντα ψηφιακών μέσων (DMP),

παρουσίαση ενός υποδειγματικού βραβευμένου DMP από τη Βιβλιοθήκη Comenius

2. γενικά προϊόντα ψηφιακών μέσων (AMP)

παρουσίαση ενός υποδειγματικού βραβευμένου AMP από τη Βιβλιοθήκη Comenius

3. συστήματα διαχείρισης διδασκαλίας και μάθησης (LMS)

παρουσίαση ενός υποδειγματικού βραβευμένου LMS από τη Βιβλιοθήκη Comenius

4. Παιχνίδια υπολογιστή με δυνατότητες ενίσχυσης ικανοτήτων (CKP)

Παρουσίαση ενός υποδειγματικού βραβευμένου CKP από τη Βιβλιοθήκη Comenius

5 Ευρωπαϊκά Εκπαιδευτικά Μέσα (EBM)

Παρουσίαση ενός παραδείγματος βραβευμένου EBM από τη Βιβλιοθήκη Comenius

2. ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

2.1 Διδακτικά προϊόντα ψηφιακών μέσων (DMP),

2.2. Γενικά προϊόντα ψηφιακών μέσων (AMP)

2.3. Συστήματα διαχείρισης διδασκαλίας και μάθησης (LMS)

2.4. Ηλεκτρονικά παιχνίδια με δυνατότητες προαγωγής ικανοτήτων (CKP)

2.5. Ευρωπαϊκά εκπαιδευτικά μέσα (EBM)

3. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ ΓΙΑ ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ

3.1. powerpoint,

Χαρακτηριστικά και δυνατότητες

3.2. Prezi

Χαρακτηριστικά και δυνατότητες

3.3. visme

Χαρακτηριστικά και δυνατότητες

4. ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΣΕ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

4.1 Κείμενο

4.2 Εικόνα

- 4.3 Ηχος
- 4.4 Video
- 4.5 Link

5. ΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

5.1 Κείμενο

Επεξεργασία

5.2. εικόνα, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

5.2.1 PHOTOSHOP

5.2.1.1 Χαρακτηριστικά και δεξιότητες του PHOTOSHOP

5.2.2 GIMP

5.2.2.1 GIMP- Χαρακτηριστικά και δυνατότητες

5.2.3 CANVA

5.2.3.1. CANVA - Χαρακτηριστικά και δυνατότητες

5.3. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΉΧΟΥ

CUBASE

CUBASE- Χαρακτηριστικά και δυνατότητες

5.3.2. AUDACITY

AUDACITY- χαρακτηριστικά και δυνατότητες

5.3.3. PRO-TOOLS

PRO TOOLS- χαρακτηριστικά και δυνατότητες

5.4 ΒΙΝΤΕΟ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΒΙΝΤΕΟ

MOVIEMAKER

MOVIEMAKER - χαρακτηριστικά και δυνατότητες

5.4.2. LIGHTWORKS

LIGHTWORKS - χαρακτηριστικά και δυνατότητες

5.4.3. ADOBE PREMIER PRO

adobe premier pro - χαρακτηριστικά και δυνατότητες

5.5 Σύνδεσμοι

Χρήση συνδέσμων

6. Εργαστήριο: Δημιουργία ενός μαθήματος Blendend Learning με χρήση πολυμέσων.

7. Ανατροφοδότηση, τεκμηρίωση

- Συζήτηση των αποτελεσμάτων
- Τεκμηρίωση των αποτελεσμάτων

SEMINAR:

Grundlagenwissen für die Integration beispielhafter pädagogischer Multimedia-Produkte in den Unterricht: Präsentations- und Bearbeitungtools

Im Rahmen des ERASMUS + KA2-Programms mit dem Titel "DIGIMEDIA" wurde das Seminar (Kurs) "**Grundwissen für die Integration beispielhafter pädagogischer Multimedia Produkte in den Unterricht, sowie Präsentations- und Bearbeitungswerkzeuge**" entwickelt.

Das Seminar zielt darauf ab, Lehrer in der Auswahl der richtigen Multimedia für ihren Unterricht zu befähigen und ihnen vor allem grundlegendes Wissen und technische Kenntnisse über **Präsentations- und Bearbeitungswerkzeuge** zur Verfügung zu stellen, die sie verwenden können, um einen konventionellen Kurs mit digitalen Bildungsmedien zu bereichern. Das Seminar richtet sich an Lehrer:innen aller Stufen.

Da die Vertrautheit von Lehrer:innen mit entsprechenden Mitteln von Person zu Person unterschiedlich ist, versucht das Seminar in der ersten Phase, die Kategorien der pädagogischen Multimedia zu präsentieren, indem es ein typisches Beispiel jeder Kategorie aus der Comenius-Datenbank der GPI vorstellt.

Anschließend werden die Kriterien für die Bewertung von Multimedia im Bildungsbereich vorgestellt, wie sie im Laufe der Zeit im Rahmen der Durchführung europäischer Programme vom wissenschaftlichen Team der GPI und des Konsortiums entwickelt wurden.

In der nächsten Phase werden die wichtigsten Präsentationsanwendungen mit ihren Hauptmerkmalen und Funktionen vorgestellt.

Die technische Schulung erstreckt sich auf die Verwendung verschiedener Anwendungen zur Verarbeitung und Integration verschiedener Arten von Multimedia-, Bild-, Video-Audio- und Hyperlinks durch Präsentationsanwendungen.

Das Seminar endet mit der Ausbildung einer Lehrperiode durch die Lehrer:innen Franz Sageder, war Oblate, Kaplan in München-Hasenberg, nun Telefonseelsorge, ich glaube, Berchtesgaden: franz@sageder.de
Rudolf Sprengseis: war tätig als Jurist bei der WK: rudolf@sprengseis.com
Johann Bohdanský, war beim Münchner Staatsoperchor, zuvor mit mir im Noviziat: bohdansky@web.de

Thomas Munniger, Lehrer in Esternberg, verstorben
Albert Davy, Militär, ann Sexualberatung. In Salzburg, verstorben
Liebe Grüße, bis bald., Thomas
unter Verwendung der oben genannten Anwendungen.

Grundkurs G2

Integration beispielhafter pädagogischer Multimedia Produkte in den Unterricht. Präsentations- und Bearbeitungswerkzeuge"

für das Blended-Learning-Kursmodell „DigiKomp“

Ziel ist es, alle Teilnehmer des Kursmodells „DigiKomp“ auf den gleichen Kenntnisstand der Präsentationstools zu bringen.

Inhalte

Einführung in die Thematik

1. MULTIMEDIA KATEGORIEN
 - 1.1 Didaktische digitale Medienprodukte (DMP),
 - 1.2 Präsentation einer beispielhaften preisgekrönten DMP aus der Comenius Library

- 2.1 Allgemeine digitale Medienprodukte (AMP)
- 2.2 Präsentation einer beispielhaften preisgekrönten AMP aus der Comenius Library
- 3.1 Lehr- und Lernmanagementsysteme (LMS)
- 3.2 Präsentation einer beispielhaften preisgekrönten LMS aus der Comenius Library
- 4.1 Computerspiele mit kompetenzförderlichen Potenzialen (CKP)
- 4.2 Präsentation einer beispielhaften preisgekrönten CKP aus der Comenius Library
- 5.1 Europolitische Bildungsmedien (EBM)
- 5.2 Präsentation einer beispielhaften preisgekrönten EBM aus der Comenius Library
- 2. KRITERIEN FÜR DIE BEWERTUNG VON MULTIMEDIA PRODUKTEN
 - 2.1. Didaktische digitale Medienprodukte (DMP),
 - 2.2. Allgemeine digitale Medienprodukte (AMP)
 - 2.3. Lehr- und Lernmanagementsysteme (LMS)
 - 2.4. Computerspiele mit kompetenzförderlichen Potenzialen (CKP)
 - 2.5. Europolitische Bildungsmedien (EBM)
- 3. PRÄSENTATIONSAPPS FÜR BLENDED LEARNING
 - 3.1. Powerpoint :Merkmale und Fähigkeiten
 - 3.2. Prezi: Merkmale und Fähigkeiten
 - 3.3. Visme: Merkmale und Fähigkeiten
- 4. AUFNAHME VON KURSINHALTEN IN APPS
 - 4.1 Text
 - 4.2 Bild
 - 4.3 Sound
 - 4.4 Video
- 5. TECHNISCHE BEARBEITUNG VON KURSINHALTEN
 - 5.1. Text
 - 5.2. Bearbeiten
 - 5.2. Bild, BILDBEARBEITUNGSANWENDUNGEN
 - PHOTOSHOP:
 - 5.2.1 Merkmale und Fähigkeiten
 - 5.2.2 GIMP: Merkmale und Fähigkeiten
 - 5.2.3 CANVA: Merkmale und Fähigkeiten
 - 5.3 AUDIO AUDIO-BEARBEITUNGSANWENDUNGEN

CUBASE: Merkmale und Fähigkeiten

5.3.2. AUDACITY: Merkmale und Fähigkeiten

5.3.3. PRO-TOOLS: Merkmale und Fähigkeiten

5.4 VIDEO, VIDEO-BEARBEITUNGSANWENDUNGEN

5.4.1. MOVIE MAKER: Merkmale und Fähigkeiten

5.4.2. LIGHTWORKS: Merkmale und Fähigkeiten

5.4.3. ADOBE PREMIER PRO: Merkmale und Fähigkeiten

5.5 Links: Links verwenden

6. Workshop: Erstellen einer Blended Learning Unterrichtseinheit mit Multimedia.
7. Feedback, Dokumentation : Diskussion der Ergebnisse

3. BLENDED-LEARNING

KURSMODELL 1 UND 2 FÜR DIDAKTISCHE DIGITALE MEDIEN (DDM) - DEUTSCHLAND

Kursmodell 1 und 2, Kategorie: DDM,

Sprachen: Deutsch und Englisch

BERND H. MIKUSZEIT

Kursmodell 1

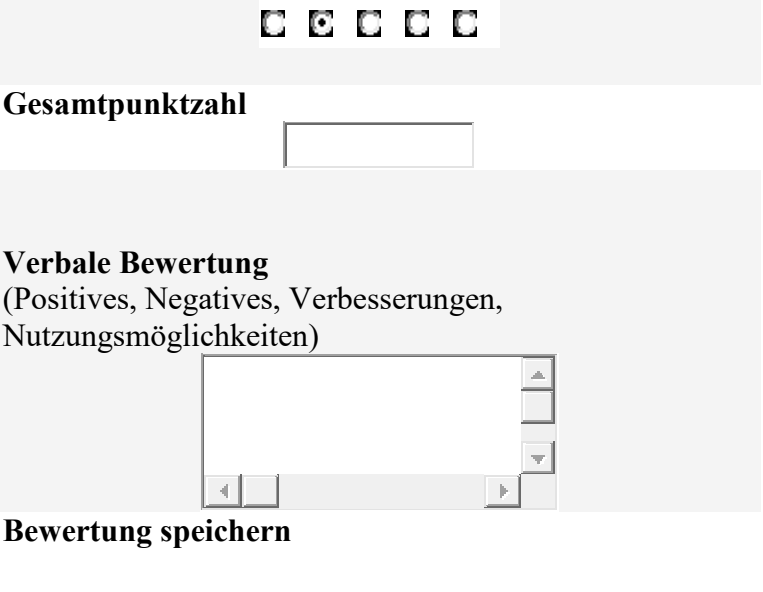
DE / IB&M Berlin– DDM (DMP) – Deutsch

DDM Didaktische Digitale Medien

Digitale Kompetenz: Medien evaluieren

Blended-Learning-Phase/didaktische Absichten	Inhalt	Methodische Hinweise
Präsenz 1 Einführen und Präsentieren	Beispielhaftes didaktisches digitale Medium aus Datenbank O2	Präsentation: „wb-web“ (OER) (Comenius-Medaille 2020) https://wb-web.de/
Gesamtbewertung: In mediengestützten Lehr- und Lernarrangements nimmt die DIGITALE KOMPETENZ von Lehrenden eine Schlüsselrolle ein. Wb-web ist dafür ein ausgezeichnetes Onlineportal. Es vermittelt für Lehrende in der Erwachsenen- und Weiterbildung wissenschaftlich gesichertes und fundiertes pädagogisches Fachwissen. Die auf wb-web bereitgestellten Inhalte sind als <u>OERs</u> (Open Educational Resources) frei verfügbar. Den Nutzern stehen Handlungsanleitungen, Checklisten, Buchvorstellungen, Linklisten, Wissensbausteine, Fallbeispiele und <u>vielen mehr</u> zur Verfügung. Hervorzuheben ist, dass wb-web die Möglichkeit bietet, sich mit Kolleg/Innen in einer Fach-community auszutauschen. Im Lernbereich des Portals können die Nutzer ausgewählte Selbstlernangebote zur <u>Kursplanung, -Durchführung und – Evaluation</u> kostenfrei absolvieren. Das Portal wb-web leistet einen fundierten Beitrag zur Kompetenzentwicklung und Professionalisierung von Lehrenden in der Erwachsenen- und Weiterbildung. Es wird von der Comenius-Jury als didaktisch und		Gesamtbewertung: „wb-web – Kompetenz für Lehrende in der Erwachsenen- und Weiterbildung

methodisch sehr empfehlenswertes Angebot bewertet. Es wurde deshalb mit der Comenius-EduMedia-Medaille 2020 ausgezeichnet.		
Diskussion der Nutzung von „wb-web“ in der Erwachsenenbildung		Vor-und Nachteile und Fragen zu „wb-web“ bearbeiten
Einführung in die Datenbank O2		Bekanntmachen mit der Datenbank O2 Erläuterung: Medium in die Datenbank finden
E-Learning 1 Erkunden und Erproben	Erkundung und Erprobung in der Datenbank O2 („wb-web“)	Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen zu „wb-web“
Erkundung/Erprobung der Datenbank O2 (Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer)		Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen von Eintragungen zu Bildungsmedien, die von den Teilnehmern von Interesse sind.
Präsenz 2 Einführen und Anwenden	Kriterien der Bildungsmedien-Kategorie: DDM	Einführung: Kriterien für DDM/DMP
<p>Pädagogisch-inhaltliche Möglichkeiten (Lernziel, Lerninhalt, Zielgruppe, Innovation, Handlungskompetenzen, Werte)</p> <p><input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Didaktisch-methodische Anforderungen (Didaktische Grundsätze, Didaktische Regeln und Verfahren, Vermittlungs- und Lernformen, Didaktische Schritte, Lernsteuerung, Interaktionsstrukturen)</p> <p><input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Medial-gestalterische Anforderungen (Inhaltsadäquate, adressatengerechte, sprachliche, visuelle, auditive, medienspezifische Gestaltung)</p> <p><input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Organisatorisch-technischen Anforderungen (Selbsterklärung und Zuverlässigkeit, Übersichtlichkeit und Flexibilität, Navigation und Steuerung, Anpassung, Nutzerfreundlichkeit, technische Funktionalität und Handhabung)</p>		<p>Präsentation der Kriterien und der Bewertung von</p> <p>DDM Didaktische digitale Medien</p>

 <p>Gesamtpunktzahl</p> <p>Verbale Bewertung (Positives, Negatives, Verbesserungen, Nutzungsmöglichkeiten)</p> <p>Bewertung speichern</p>		
<p>Einführung: Produkt eintragen Einführung: Produkt bewerten</p>		<p>Produkt in Datenbank O2 eintragen und bewerten mit Hilfe der Kriterien für DDM in Datenbank O2:</p>
<p>Teachtoday ist eine Initiative der Deutschen Telekom AG zur Förderung der sicheren und kompetenten Mediennutzung. Sie unterstützt Kinder & Jugendliche, Eltern & Großeltern sowie pädagogische Fachkräfte mit praxis- und alltagsnahen Tipps und Materialien. Dabei berücksichtigt die Initiative verschiedene Lebensräume und Nutzungsweisen von Kindern und Jugendlichen in Familie, Schule und Freizeit.</p>		<p>Präsentation am Beispiel: DDM „teachtoday“ (OER) http://teachtoday.de/</p>
<p>E-Learning 2 Üben und Festigen</p>	<p>Üben und Festigen DDM eintragen und bewerten mit Hilfe der Datenbank O2 /</p>	<p>DDM durch Teilnehmer eintragen und bewerten, individuell oder in Gruppen.</p> <p>Ergebnis: Jeder Teilnehmer hat ein selbstgewähltes Bildungsmedium in die Datenbank eingetragen und bewertet</p>
	<p>DDM Didaktisches digitales Medium in die Datenbank O2 eintragen</p>	<p>Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer eintragen</p>
	<p>DDM Didaktisches digitales Medium mit Hilfe der Datenbank O2 bewerten</p>	<p>Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer bewerten</p>
<p>Präsenz 3</p>	<p>Diskussion und Auswertung</p>	<p>Vortrag der Ergebnisse der</p>

Auswerten und Evaluieren	der Eintragungen und Bewertungen.	Teilnehmer für DDBM
Schlussfolgerungen für die Kursgestaltung und die Nutzung von DDM		Vorschläge der Teilnehmer


Vorbereitung des Dozenten für den Kurs / Literatur:
Langfassungen der Kriterien / Beispiel DDM (DMP)
<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/kriterien/>

Kursmodell 2 / Course model 2

DE / IB&M Berlin– DDBM (DMP) – Englisch
DDBM Didactic Digital Education Media
Digital competence: evaluating media

Blended learning phase/didactic intentions	Content	Methodological notes
presence 1	Exemplary didactic digital educational medium from database O2	Presentation: DDBM "wb-web" (OER) (Comenius Medal 2020) https://wb-web.de/
<p>DIGITAL COMPETENCE of teachers plays a key role. Wb-web is an excellent online portal for this. It imparts scientifically proven and well-founded pedagogical specialist knowledge for teachers in adult and further education. The content provided on wb-web is available as OERs (Open Educational Resources) freely available. Instructions for action, checklists, book presentations, link lists, knowledge modules, case studies and much more are available to users.</p> <p>It should be emphasized that wb-web offers the opportunity to exchange ideas with colleagues in a specialist community.</p> <p>In the learning area of the portal, users can complete selected self-learning offers for course planning, implementation and evaluation free of charge. The wb-web portal makes a well-founded contribution to the development of skills and the professionalization of teachers in adult and further education. It is rated by the Comenius jury as a didactically and methodologically</p>		<p>Overall rating: In media-supported teaching and learning arrangements, the overall rating is: "wb-web - competence for teachers in adult and further education"</p>

highly recommended offer and is therefore awarded the Comenius EduMedia Medal 2020.		
Discussion of the use of "wb-web" in adult education		Edit pros and cons and questions about "wb-web".
Introduction to the O2 database		Getting acquainted with the O2 database Explanation: Find medium in the database
E learning 1 Explore and try	Exploration and testing in the O2 database ("wb-web")	Independent or group work with the O2 database. Checking the entries for "wb-web"
Exploration/testing of the O2 database (educational medium of the participants' choice)		Independent or group work with the O2 database. Reviewing the listings of educational media listings of interest to participants.
presence 2 Insert and Use	Criteria of educational media, category: DDBM	Introduction: criteria for DDBM/DMP
<p>Pedagogical content options (learning objective, learning content, target group, innovation, skills, values) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Didactic-methodical requirements (Didactic principles, didactic rules and procedures, forms of teaching and learning, didactic steps, learning control, interaction structures) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Media design requirements (Content-adequate, addressee-oriented, linguistic, visual, auditory, media-specific design) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Organizational-technical requirements (Self-explanation and reliability, clarity and flexibility, navigation and control, customization, user-friendliness, technical functionality and handling) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>		<p>Präsentation der Kriterien und der Bewertung von</p> <p>DDBM Didaktische digitale Medien</p>
total score		
<input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>		

verbal evaluation (Positive, negative, improvements, possible uses)		
		
Save rating		
Introduction: Enter product Introduction: rate the product		Enter the product in the O2 database and rate it using the criteria for DDBM in the O2 database
Teachtoday is an initiative of Deutsche Telekom AG to promote safe and competent media use. It supports children & young people, parents & grandparents as well as educational professionals with practical and everyday tips and materials. The initiative takes into account different living spaces and ways of using children and young people in the family, at school and in their free time.		Example presentation: DDBM teach-to-day (OER) http://teachtoday.de/
E learning 2 practice and strengthen	practice and strengthen Enter and evaluate DDBM using the database O2 /	Enter and evaluate DDBM by participants, individually or in groups. Result: Each participant entered and rated an educational medium of their choice in the database
Enter the DDBM didactic digital medium in the O2 database		Enter the educational medium chosen by the participants
Evaluate DDBM didactic digital medium using the O2 database		Evaluate the educational medium chosen by the participants
presence 3 Evaluate and evaluate	discussion and evaluation of entries and ratings.	Presentation of the results of the participants for DDBM
Conclusions for course design and use of DDBM		suggestions of the participants

Preparation of the lecturer for the course / literature:

Long versions of the criteria / example DDBM (DMP)
<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/criteria/>

4. BLENDED LEARNING KURSMODELL FÜR LEHR- UND LERNMANAGEMENTSYSTEME (LMS) - DEUTSCHLAND

Kursmodell 3 und 4, Kategorie: LMS
 Sprachen: Deutsch und Englisch


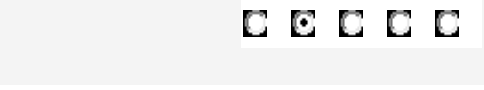
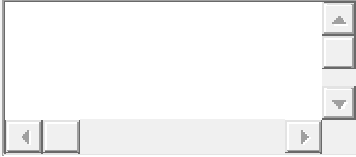
ELKE RADDATZ / DANIEL BECKER

Kursmodell 3

DE / ITW Berlin– LMS – Deutsch
 LMS Lehr- und Lernmanagementsysteme
 Digitale Kompetenz: Medien evaluieren

Blended-Learning-Phase/didaktische Absichten	Inhalt	Methodische Hinweise
Präsenz 1 Einführen und Präsentieren	Beispielhaftes didaktisches digitale Bildungsmedium aus Datenbank O2	Präsentation: LMS „youbu.de - ein intuitiv nutzbares Lernökosystem für Auszubildenden-Schulungen“ (OER) (Comenius-Siegel 2021) www.youbu.de
Gesamtbewertung: youbu.de - ein einfaches, niedrighschwelliges und intuitiv nutzbares Lernökosystem, das sich konsequent an der Lebenswelt der Teilnehmer orientiert und ohne nennenswerte Einarbeitungszeit genutzt werden kann.		Gesamtbewertung: „ youbu.de – Kompetenz für Lehrende in der Erwachsenen- und Weiterbildung

<p>Datensparsam und auf Open-Source Basis, dem Community-Gedanken folgend leicht replizierbar. Das LMS ist umfangreich konzipiert und bietet dem Lernenden viele Kommunikationsmöglichkeiten und dem Lehrenden methodische Vielfalt. Fraglich bleibt, ob bei relativ kurzen Lernphasen (2 Tage) die Möglichkeiten ausgeschöpft werden bzw. ob der Aufwand für die Einrichtung der Kommunikationsstrukturen hierzu im richtigen Verhältnis steht.</p>		
<p>Diskussion der Nutzung von „youbu.de“ in der Erwachsenenbildung</p>		<p>Vor-und Nachteile und Fragen zu „youbu.de“ bearbeiten</p>
<p>Einführung in die Datenbank O2</p>		<p>Bekanntmachen mit der Datenbank O2 Erläuterung: Medium in die Datenbank finden</p>
<p>E-Learning 1 Erkunden und Erproben</p>	<p>Erkundung und Erprobung in der Datenbank O2 („youbu.de“)</p>	<p>Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen zu „wb-web“</p>
<p>Erkundung/Erprobung der Datenbank O2 (Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer)</p>		<p>Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen von Eintragungen zu Bildungsmedien, die von den Teilnehmern von Interesse sind.</p>
<p>Präsenz 2 Einführen und Anwenden</p>	<p>Kriterien der Bildungsmedien-Kategorie: LMS</p>	<p>Einführung: Kriterien für LMS</p>
<p>Pädagogisches Lehr- und Inhaltskonzept (Inhalte, Medienvielfalt, Mediatheken, didaktische Möglichkeiten, nutzerfreundliches Design) □ □ □ □ □</p> <p>Didaktisches Lern- und Nutzungskonzept (Nutzererfahrung, Lernorganisation und –aufgaben, Personalisierung) □ □ □ □ □</p> <p>Prozess- und Kommunikationsorientierung (Umgang mit Lernenden und Inhalten, Werkzeuge für</p>		<p>Präsentation der Kriterien und der Bewertung von LMS Lehr- und Lernmanagementsysteme</p>

<p>Kommunikation und Kollaboration, Struktur, Filter und Suche)</p>  <p>Technik, Marketing und Innovation (Einwandfreies Funktionieren, Adaptiv und Responsive, Marketing, Innovation)</p>  <p>Gesamtpunktzahl</p> <input data-bbox="453 542 644 586" type="text"/> <p>Verbale Bewertung (Positives, Negatives, Verbesserungen, Nutzungsmöglichkeiten)</p>  <p>Bewertung speichern</p>		
<p>Einführung: Produkt eintragen Einführung: Produkt bewerten</p>	<p>Produkt in Datenbank O2 eintragen und bewerten mit Hilfe der Kriterien für LMS in Datenbank O2:</p>	
<p>Das digital.learning.lab ist ein ausgezeichnetes Online-Kompetenzzentrum für die Unterrichtsgestaltung in digitalen Zeiten. Es bietet Lehrkräften Anregungen und Unterstützung, ihren Unterricht entlang der Kompetenzen für eine digitalisierte Lebens- und Arbeitswelt zu entwickeln. Hervorzuheben ist, dass auf der Plattform offen zugängliche Beispiele verschiedener Lehr-Lernszenarien (OER) mit und über digitale Medien zur Verfügung gestellt werden und dass das Kompetenzzentrum dabei frei zugänglich und für alle Lehrkräfte bundesweit verfügbar ist. Das digital.learning.lab wird von der Comenius-Jury als didaktisch und methodisch sehr empfehlenswertes Online-Angebot bewertet und deshalb mit dem Comenius-EduMedia-Siegel 2020 ausgezeichnet.</p>	<p>Präsentation am Beispiel: LMS „digital.learning.lab“ (OER) https://digitallearninglab.de/</p>	
<p>E-Learning 2 Üben und Festigen</p>	<p>Üben und Festigen LMS eintragen und bewerten mit Hilfe der Datenbank O2 /</p>	<p>LMS durch Teilnehmer eintragen und bewerten, individuell oder in Gruppen.</p> <p>Ergebnis: Jeder Teilnehmer hat ein selbstgewähltes Bildungsmedium in</p>

		die Datenbank eingetragen und bewertet
LMS Lehr- und Lernmanagementsystem in die Datenbank O2 eintragen		Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer eintragen
LMS Lehr- und Lernmanagementsystem mit Hilfe der Datenbank O2 bewerten		Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer bewerten
Präsenz 3		
Auswerten und Evaluieren	Diskussion und Auswertung der Eintragungen und Bewertungen.	Vortrag der Ergebnisse der Teilnehmer für LMS
Schlussfolgerungen für die Kursgestaltung und die Nutzung von LMS		Vorschläge der Teilnehmer

Vorbereitung des Dozenten für den Kurs / Literatur:




Langfassungen der Kriterien / Beispiel LMS


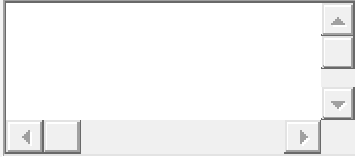
<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/kriterien/>

Kursmodell 4/ Course Model 4

DE / ITW Berlin – LMS – English
 LMS teaching and learning management systems
 Digital competence: evaluating media

Blended-Learning-Phase/didactic intention	Content	Methodical note
Presence 1 Introduction and presentation	Exemplary didactic digitale educational medium from database O2	Presentation: LMS „youbu.de - an intuitively usable learning-ecosystem for the training of trainees- “ (OER) (Comenius-Seal 2021) www.youbu.de
Overall evaluation: youbu.de – a straightforward, low-threshold and intuitively usable learning-ecosystem that is consequently oriented toward the participants lifeworld		Overall evaluation: „ youbu.de – Competence for teachers in adult education and training.

<p>and can be used without a significant training period in advance, it is data economic and an open-source tool, easily replicable following the community-idea.</p> <p>The LMS is comprehensive and provides the learner with multiple communication options and the teacher with a range of methodological options. Given the relatively short learning phase (2 days), it remains questionable, if the capabilities can be fully addressed and if the expense of establishing the communication structures actually meets the outcome.</p>	
<p>Discussion of the usability of „youbu.de“ in adult education.</p>	<p>Advantages, disadvantages and questions regarding „youbu.de“</p>
<p>Introduction into the database O2</p>	<p>Introduction into the database O2 Note: finding media in the database</p>
<p>E-Learning 1 Exploring and trying</p>	<p>Exploring and testing database O2 („youbu.de“)</p> <p>Autonomous or group work with database O2. Scrutinising the „wb-web“ entry</p>
<p>Exploring/testing database O2 (educational medium chosen by participants)</p>	<p>Autonomous or group work with database O2. Scrutinising of entries of educational media of interest to participants.</p>
<p>Presence 2 Introducing and applying</p>	<p>Criteria of the educational media category LMS</p> <p>Introduction: Criteria of LMS</p>
<p>Pedagogical teaching and learning concepts (content, media plurality, media library, didactic options, user-friendly design)</p> <p></p> <p>Didactic learning and utilisation concepts (user experience, learning management and assignments, personalisation)</p> <p></p> <p>Process and communication aims (handling of learners and content, means of communication and collaboration, structure, selection and searches)</p> <p></p>	<p>Presentation of criteria and evaluation of</p> <p>LMS Learning management systems</p>

<p>Technology, marketing and innovation (trouble-free functioning, adaptivity and responsivity, marketing, innovation)</p>  <p>Overall score</p> <input data-bbox="454 421 646 465" type="text"/> <p>Verbal assessment (Somewhat positives or negative, suggestions for improvement, utilisation possibilities)</p>  <p>Save assessment</p>		
<p>Introduction: list product Introduction: assess product</p>	<p>Listing of product in database O2 and evaluation based on the LMS criteria in database O2:</p>	
<p>The digital.learning.lab is an excellent online-based competence centre for the design of teaching in digital times. It offers instructors suggestions and support to develop their units alongside the competences required for a digitalised living and working environment. Noteworthy, openly accessible various examples of teaching and learning scenarios are provided on the platform. Furthermore, the competence centre is also freely available for all instructors nationwide. The Comenius-Jury assessed digital.learning.lab to be didactically and methodologically highly recommendable online offering and is therefore awarded a Comenius-EduMedia-Seal 2020.</p>	<p>Demonstration utilising the example: LMS „digital.learning.lab“ (OER) https://digitallearninglab.de/</p>	
<p>E-Learning 2 Practise and consolidate</p>	<p>Practise and consolidate Listing and assessment of LMS utilising the database O2</p>	<p>LMS listed and assessed by participants, individually or in groups.</p> <p>Result: Every participant has listed and assessed a self-chosen educational medium in the database</p>
<p>Listing of LMS Learning Management System in database O2</p>	<p>Entry of self-chosen educational medium by participant</p>	
<p>Assessing LMS Learning Management System utilising database O2</p>	<p>Assessment of self-chosen educational medium by participant</p>	

Presence 3	Discussion and evaluation of the entry and assessment	Presentation of the LMS results by the participants
Analysation and evaluation		
Conclusion for the course organisation and the utilisation of LMSs		Proposals by participants

Course preparations for the instructor / literature:

Extended version of the criteria / example LMS

<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/kriterien/>

5. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR LEHR- UND LERNMANAGEMENTSYSTEME (LMS) - SLOWENIEN

Kursmodell 5 und 6 Kategorie: LMS,

Sprachen: Slowenisch und Deutsch;

MARKO IVANISIN

Vzorec tečaja 5 (Kursmodell 5)


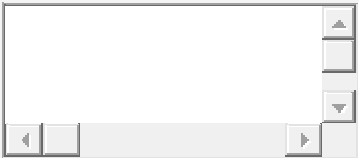
SI / EDUMAN Maribor - LMS – slovensko (Slowenisch)

LMS – Sistemi za upravljanje poučevanja in učenja

Digitalne spretnosti: ocena izobraževalnih medijev

Stopnja v mešanem učenju (blended-learning)/ didaktični cilji	Vsebina	Didaktični namigi
Prezenčno 1 Uvod in predstavitev	Vzorčni Sistem za upravljanje poučevanja in učenja iz podatkovne zbirke O2	Predstavitev: LMS eCampus Proizvajalec: B2 IT, d.o.o. (Slovenija) Priznanje: Pečat Comenius 2017 ID podatkovne zbirke Comenius: 4128 www.spletno-ucenje.com
Gesamtbewertung: eCampus je najsodobnejša platforma za e-izobraževanje, razvita kot odgovor na izzive podjetij na področju razvoja zaposlenih. Opremljena je z inovativnimi in naprednimi rešitvami za e-izobraževanje, od naprednega poročanja in BI, hitrega razvoja vsebin, mobilnega e-izobraževanja, funkcij igrifikacije za povečanje motivacije itd. Izdelek je zelo prijazen do uporabnika, do učiteljev in udeležencev izobraževanja, vendar ima pregledani DMP znotraj sistema LMS omejene funkcije glede predstavitve informacij in testov za udeležence izobraževanja. Učiteljevi vložki večinoma temeljijo na besedilu, druge oblike informacij (npr. videoposnetki) pa zahtevajo podporo proizvajalca.		Skupna ocena: eCampus

<p>S svojo zasnovo, ki temelji na igrah, in interaktivnostjo platforma motivira učence, da ostanejo osredotočeni in napredujejo. Izdelek je kompleksen, vendar enostaven za navigacijo, tako učitelj kot učenec pa lahko zlahka nadzorujeta učenje.</p> <p>Izdelek je zelo dobro zasnovan in ponuja orodja za komunikacijo med učenci in učenci z učiteljem, vendar je glavna interakcija osredotočena na delo učencev z učnim gradivom in testi.</p> <p>Izdelek deluje brez težav in ima ekipo za podporo pri odpravljanju težav. Združljiv je z mobilnimi napravami in uporablja različne vire za medijsko obogatitev.</p>	
<p>Razprava o uporabi eCampus-a v izobraževanju odraslih</p>	<p>Obravnava prednosti in slabosti ter vprašanj v zvezi z eCampus-om</p>
<p>Uvod v podatkovno zbirko O2</p>	<p>Spoznavanje podatkovne zbirke O2 Pojasnimo: iskanje izdelkov v podatkovni zbirki</p>
<p>E-učenje 1 Najti in preizkusiti</p>	<p>Iskanje in preizkušanje eCampus-a v podatkovni zbirki O2</p> <p>Samostojno ali skupinsko delo s podatkovno zbirko O2. Pregled vnosov za eCampus</p>
<p>Iskanje in preizkušanje v podatkovni zbirki O2: izobraževalni medij po izbiri udeležencev</p>	<p>Samostojno ali skupinsko delo s podatkovno zbirko O2. Pregled vnosov izobraževalnih medijev, ki zanimajo udeležence.</p>
<p>Prezenčno 2 Uvod in uporaba</p>	<p>Merila skupine izobraževalnih medijev: LMS</p> <p>Uvod: Merila za LMS</p>
<p>Pedagoška zasnova poučevanja in vsebine (vsebine, raznolikost medijev, medijske knjižnice, didaktične možnosti, uporabniku prijazno oblikovanje)</p> <p>☐ ☐ ☐ ☐ ☐</p> <p>Didaktična zasnova učenja in uporabe (uporabniška izkušnja, organizacija učenja, možnosti nalog ter personalizacija)</p> <p>☐ ☐ ☐ ☐ ☐</p> <p>Usmerjenost v potek učenja in komunikacijo (obravnava učencev in vsebine, orodja za komunikacijo in sodelovanje, zgradba učilnice, možnosti razporejanja in iskanja)</p> <p>☐ ☐ ☐ ☐ ☐</p> <p>Tehnika, trženje in inovacije</p>	<p>Predstavitev meril in ocen za LMS Sistemi za upravljanje poučevanja in učenja</p>

<p>(brezhibno delovanje, prilagodljivost in odzivnost, trženje, inovacije)</p>  <p>Skupno število točk</p> <input type="text" value="18"/> <p>Opisna ocena (Pozitivno, negativno, izboljšave, uporabniška izkušnja)</p>  <p>Shrani oceno</p>		
<p>Uvod: vnašanje izdelka Uvod: ocena izdelka</p>	<p>Vnos in s pomočjo meril za LMS ocena izdelka v podatkovni zbirki O2</p>	
<p>FLOWsparks združuje znane elemente ustvarjanja didaktičnih vsebin z zelo napredno uporabniško izkušnjo (UX). V videoposnetku za usposabljanje je na kratko opisano: avtor se mora ukvarjati le z vsebino in izbrati sliko, vse drugo opravi platforma PLatform. To pomeni, da je vsebina učencu posredovana v sodobni zasnovi, ki se prilagaja vsem velikostim zaslona in operacijskim sistemom, ne da bi se pri tem izgubila uporabniška izkušnja.</p> <p>Učenca lahko nekoliko zmoti količina in raznolikost ponujenih možnosti predstavitve vsebine ter s tem povezana didaktika in učinkovitost učenja. Platforma poskuša olajšati pregled z ikonami in smiselnimi, a tudi marketinško skladnimi imeni, vendar bo avtor/učitelj to spoznal šele po nekaj urah dela na platformi. Na voljo pa je nekaj videoposnetkov za usposabljanje in osebna pomoč...</p> <p>Učenec lahko dela časovno neodvisno od učitelja, vse povratne informacije so na voljo na platformi ter na didaktičnih poteh in rešitvah.</p>	<p>Predstavitev: LMS FLOWSPARKS Proizvajalec: FLOWSPARKS NV (Belgija) Priznanje: Medalja Comenius 2021 ID podatkovne zbirke Comenius: 4898 www.flowsparks.com</p>	
<p>E-učenje 2 Vaja in pomnjenje</p>	<p>Vaja in pomnjenje Vnos in s pomočjo meril za LMS ocena izdelka v podatkovni zbirki O2</p>	<p>Udeleženci samostojno ali v skupinah vnesejo in ocenijo LMS</p> <p>Rezultat: vsak udeleženec je vnesel in ocenil izdelek v podatkovno zbirko O2</p>
<p>Vnos LMS v podatkovno zbirko O2</p>	<p>Vnos izobraževalnega medija po izbiri udeleženca</p>	
<p>Ocena LMS v podatkovni zbirki O2</p>	<p>Ocena izobraževalnega medija po izbiri udeleženca</p>	

Prezenčno 3	Razprava in ocena vnosov in ocen.	Udeleženci predstavijo svoje rezultate za LMS
Ocena		
Zaključki za oblikovanje tečaja in uporabo LMS		Predlogi udeležencev


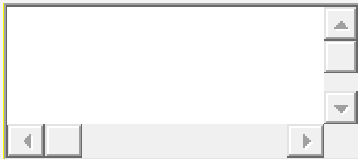
Priprava učitelja za tečaj/Viri:
Razširjena različica meril/Primer LMS
 (glej www.comenius-award.de)

Kursmodell 6

SI / EDUMAN Maribor - LMS – Deutsch
 LMS Lehr- und Lernmanagementsysteme
 Digitale Kompetenz: Medien evaluieren

Blended-Learning-Phase/didaktische Absichten	Inhalt	Methodische Hinweise
Präsenz 1 Einführen und Präsentieren	Beispielhaftes LMS Lehr- und Lernmanagementsystem aus Datenbank O2	Präsentation: LMS eCampus Produzent: B2 IT, d.o.o. (Slowenien) Preis: Comenius-Siegel 2017 Comenius-Datenbank ID: 4128 www.spletno-ucenje.com
Gesamtbewertung: eCampus ist eine hochmoderne eLearning-Plattform, die entwickelt wurde, um die Herausforderungen der Mitarbeiterentwicklung in Unternehmen zu meistern. Sie ist vollgepackt mit innovativen und fortschrittlichen eLearning-Lösungen, wie z. B. fortschrittliches Reporting und BI, schnelle Inhaltentwicklung, mobiles eLearning, Gamification-Funktionen zur Motivationssteigerung, etc. Das Produkt ist sehr benutzerfreundlich, sowohl für Lehrende als auch für Lernende, doch das überprüfte DMP innerhalb des LMS bietet nur begrenzte Funktionen für die Präsentation von Informationen und Tests für Lernende. Der Input des Lehrers ist meist textbasiert, andere Formen von Informationen (z.B. Videos) erfordern die Unterstützung des Produzenten. Mit ihrem spielerischen Design und ihrer Interaktivität motiviert die Plattform die Lernenden, sich zu konzentrieren und weiterzumachen. Das Produkt ist komplex, aber einfach zu navigieren; sowohl Lehrende als auch Lernende können das Lernen leicht kontrollieren.		Gesamtbewertung: eCampus

<p>Das Produkt ist sehr gut gestaltet und bietet Kommunikationswerkzeuge zwischen den Lernenden und zwischen Lernenden und Lehrenden, doch die Hauptinteraktion konzentriert sich auf die Arbeit der Lernenden mit Lernmaterialien und Tests.</p> <p>Das Produkt funktioniert ohne Probleme und verfügt über ein Supportteam, das bei Problemen hilft. Es ist mit mobilen Geräten kompatibel und nutzt verschiedene Quellen zur Medienanreicherung.</p>		
<p>Diskussion der Nutzung von eCampus in der Erwachsenenbildung</p>		<p>Vor- und Nachteile und Fragen zu eCampus bearbeiten</p>
<p>Einführung in die Datenbank O2</p>		<p>Bekanntmachen mit der Datenbank O2 Erläuterung: Medium in die Datenbank finden</p>
<p>E-Learning 1 Erkunden und Erproben</p>	<p>Erkundung und Erprobung in der Datenbank O2 eCampus</p>	<p>Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen zu eCampus</p>
<p>Erkundung/Erprobung der Datenbank O2 (Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer)</p>		<p>Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen von Eintragungen zu Bildungsmedien, die von den Teilnehmern von Interesse sind.</p>
<p>Präsenz 2 Einführen und Anwenden</p>	<p>Kriterien der Bildungsmedien-Kategorie: LMS</p>	<p>Einführung: Kriterien für LMS</p>
<p>Pädagogisches Lehr- und Inhaltskonzept (Inhalte, Medienvielfalt, Mediatheken, didaktische Möglichkeiten, nutzerfreundliches Design) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Didaktisches Lern- und Nutzungskonzept (Nutzererfahrung, Lernorganisation und –aufgaben, Personalisierung) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Prozess- und Kommunikationsorientierung (Umgang mit Lernenden und Inhalten, Werkzeuge für Kommunikation und Kollaboration, Struktur, Filter und Suche) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Technik, Marketing und Innovation</p>		<p>Präsentation der Kriterien und der Bewertung von LMS Lehr- und Lernmanagementsysteme</p>

<p>(Einwandfreies Funktionieren, Adaptiv und Responsive, Marketing, Innovation)</p>  <p>Gesamtpunktzahl</p> <p><input type="text" value="18"/></p> <p>Verbale Bewertung (Positives, Negatives, Verbesserungen, Nutzungsmöglichkeiten)</p>  <p>Bewertung speichern</p>		
<p>Einführung: Produkt eintragen Einführung: Produkt bewerten</p>	<p>Produkt in Datenbank O2 eintragen und bewerten mit Hilfe der Kriterien für LMS in Datenbank O2:</p>	
<p>FLOWsparks verpackt bekannte Elemente der didaktischen Inhalterstellung mit einer sehr fortschrittlichen Nutzererfahrung (UX). Wie ein Schulungsvideo es auf den Punkt bringt: Der Author muss sich nur mit dem Inhalt beschäftigen und ein Bild aussuchen, alles andere macht die Plattform. D.h. der Inhalt wird anschliessend in einem modernen Design an den Lernenden vermittelt und passt sich auf alle Bildschirmgrößen und Operationssysteme an, ohne dabei an Nutzererfahrung zu verlieren. Was die Lernenden etwas verunsichern mag, ist die Menge und Vielfalt der angebotenen Präsentationsmöglichkeiten des Inhalts und damit verbundener Didaktik und Lerneffizienz. Die Plattform versucht zwar mit Icons und aussagekräftigen, aber auch marketing-konformen Benennungen den Überblick zu erleichtern, aber diesen wird sich der Autor/Lehrende erst nach ein paar Stunden Arbeit an der Plattform verschaffen können. Es stehen ihm aber einige Schulungsvideos und auch persönliche Assistenz zur Verfügung...</p> <p>Der Lernende kann so selbständig und zeitlich unabhängig vom Lehrer arbeiten.</p>	<p>Präsentation am Beispiel: LMS FLOWSPARKS Produzent: FLOWSPARKS NV (Belgien) Preis: Comeius-Medaille 2021 Comenius-Datenbank ID: 4898 www.flowsparks.com</p>	
<p>E-Learning 2</p>	<p>Üben und Festigen</p>	<p>LMS durch Teilnehmer eintragen</p>

Üben und Festigen	LMS eintragen und bewerten mit Hilfe der Datenbank O2 /	und bewerten, individuell oder in Gruppen. Ergebnis: Jeder Teilnehmer hat ein selbstgewähltes Bildungsmedium in die Datenbank eingetragen und bewertet
	LMS Lehr- und Lernmanagementsystem in die Datenbank O2 eintragen	Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer eintragen
	LMS Lehr- und Lernmanagementsystem mit Hilfe der Datenbank O2 bewerten	Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer bewerten
Präsenz 3		
Auswerten und Evaluieren	Diskussion und Auswertung der Eintragungen und Bewertungen.	Vortrag der Ergebnisse der Teilnehmer für LMS
	Schlussfolgerungen für die Kursgestaltung und die Nutzung von LMS	Vorschläge der Teilnehmer

Vorbereitung des Dozenten für den Kurs / Literatur:

Langfassungen der Kriterien / Beispiel LMS

<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/kriterien/>

6. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR EUROPA-POLITISCHE BILDUNGSMEDIEN (EBM) - Österreich

Sprachen: Deutsch und Englisch

THOMAS A. BAUER




Kursmodell 7

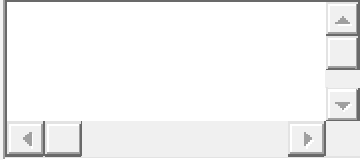
AT/ ESEC Wien - EBM – Deutsch

EBM Europa-politische Bildungsmedien

Digitale Kompetenz: Medien evaluieren

Blended-Learning-Phase/didaktische Absichten	Inhalt	Methodische Hinweise
Präsenz 1 Einführen und Präsentieren	Beispielhaftes Europa-politisches Bildungsmedium aus Datenbank O2	Präsentation: „Der Staat Österreich“ https://www.education-online.at/detail/4800666
<p>Gesamtbewertung: Das Medienprodukt "Der Staat Österreich" ist sehr konsequent gegliedert, Teilthemen sind inhaltlich gut zueinander verbunden. Die Themenwahl ist traditionell (Politik, Gesellschaft, Kultur, Natur, Migration), informativ, staatsbetont (entspricht dem Titel), hätte etwas problembetonter (Alltagsdemokratie, Zivilgesellschaft, Demokratiekultur, Autorität und Macht- Strukturen) ausfallen können, ist auch historisch eher kursorisch besprochen, vermittelt (aber) staatspolitisch Identität und patriotischen Stolz. Didaktisch gut strukturiert und in jugendlichem Gestus moderiert. Das gesamte Produkt lebt von dessen Verständlichkeit.</p>		Gesamtbewertung: „Der Staat Österreich“
Diskussion der Nutzung von „Der Staat Österreich“ in der Erwachsenenbildung	Vor-und Nachteile und Fragen zu „Der Staat Österreich“ bearbeiten	

Einführung in die Datenbank O2	Bekanntmachen mit der Datenbank O2 Erläuterung: Medium in die Datenbank finden
E-Learning 1 Erkunden und Erproben	Erkundung und Erprobung in der Datenbank O2 („Der Staat Österreich“)
Erkundung/Erprobung der Datenbank O2 (Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer)	Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen zu „Der Staat Österreich“
Präsenz 2 Einführen und Anwenden	Kriterien der Bildungsmedien-Kategorie: EBM
<p>Thematischen Kontexte, Bildungsinhalte und Diskursmuster (Relevanz der Inhalte, Thematische Tiefe und Differenziertheit, Gesellschaftlicher Kontext, EU-Politik und Policies, Wertekontext / Europäische Werte)</p> <p></p> <p>Didaktisch verwertbare Medienumgebungen (Erfahrungsgewinn und Erfahrungsverarbeitung, Soziale Arrangements, Medien- Realitäts-Mix (Realitätsbezug), Zielgruppe, Bildungskontexte)</p> <p></p> <p>Design und mediale Aufbereitung (Medienmuster, Medieneinsatz, Medialisierungspotenziale, Medieneffekte)</p> <p></p> <p>Nachhaltigkeit, Bildungserwartungen und Bildungseffekten (Lernanwendung, Folgeprozesse, Anpassungsfähigkeit / Kompatibilität, Technische Funktionalität, Produktinformationen)</p> <p></p> <p>Gesamtpunktzahl</p> <p><input data-bbox="456 2018 647 2063" type="text"/></p>	<p>Einführung: Kriterien für EBM</p> <p>Präsentation der Kriterien und der Bewertung von EBM Europa-politische Bildungsmedien</p>

<p>Verbale Bewertung</p> <p>(Positives, Negatives, Verbesserungen, Nutzungsmöglichkeiten)</p>  <p>Bewertung speichern</p>	
<p>Einführung: Produkt eintragen Einführung: Produkt bewerten</p>	<p>Produkt in Datenbank O2 eintragen und bewerten mit Hilfe der Kriterien für EBM in Datenbank O2:</p>
<p>Gesamtbewertung: Digitale Nachhaltigkeit ist in Österreich im Lehrplan für digitale Grundbildung und auf www.digikomp.at verankert. Es ist daher besonders wichtig, Kinder und Jugendliche so früh wie möglich für dieses Thema zu sensibilisieren. Denn Digitalisierung bringt nicht nur umwälzende gesellschaftliche Veränderungen mit sich, sondern digitale Technologien hinterlassen auch merkbar einen ökologischen Fußabdruck. Das Produkt ist in hervorragender Art und Weise konzipiert und realisiert. Die Lerninhalte werden didaktisch-pädagogisch korrekt und innovativ vermittelt und die Lernziele sind klar herausgestellt und werden sehr überzeugend umgesetzt.</p>	<p>Präsentation am EBM-Beispiel: ÖHA! - Lernmaterialien zu Digitalisierung, Ökologie und Medienbildung https://www.phwien.ac.at/</p>

<p>E-Learning 2 Üben und Festigen</p>	<p>Üben und Festigen EBM eintragen und bewerten mit Hilfe der Datenbank O2 /</p>	<p>EBM durch Teilnehmer eintragen und bewerten, individuell oder in Gruppen.</p> <p>Ergebnis: Jeder Teilnehmer hat ein selbstgewähltes Bildungsmedium in die Datenbank eingetragen und bewertet</p>
<p>EBM Europapolitisches Bildungsmedium in die Datenbank O2 eintragen</p>		<p>Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer eintragen</p>

EBM Europapolitisches Bildungsmedium mit Hilfe der Datenbank O2 bewerten		Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer bewerten
Präsenz 3 Auswerten und Evaluieren	Diskussion und Auswertung der Eintragungen und Bewertungen.	Vortrag der Ergebnisse der Teilnehmer für EBM
Schlussfolgerungen für die Kursgestaltung und die Nutzung von EBM		Vorschläge der Teilnehmer

Vorbereitung des Dozenten für den Kurs / Literatur:

Langfassungen der Kriterien / Beispiel EBM

<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/kriterien/>


Kursmodell 8/ Course Model 8




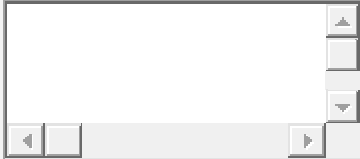
AT/ ESEC EBM – English

EBM European educational media

Digital Competence: evaluate media

Blended-Learning-Phase/Didactic Intention	Content	Methodological Notice
Presence 1 Introduce and present	exemplaric didactical digital educational media taken from database O2	presentation: ÖHA! - Lernmaterialien zu Digitalisierung, Ökologie und Medienbildung https://www.phwien.ac.at/
Overall rating: In Austria, digital sustainability is anchored in the curriculum for basic digital education and on www.digikomp.at . It is therefore particularly important to sensitize children and young people to this topic as early as possible. Because digitization not only brings		overall rating :,, ÖHA! - Lernmaterialien zu Digitalisierung, Ökologie und Medienbildung

<p>about revolutionary social changes, but digital technologies also leave an enormous ecological footprint.</p> <p>The product is designed and realized in an excellent way. The learning content is conveyed in a didactically and pedagogically correct and innovative way, and the learning objectives are clearly stated and implemented very convincingly.</p>		
<p>Debate on the use of „ÖHA! - Lernmaterialien zu Digitalisierung, Ökologie und Medienbildung“ in adult education</p>		<p>advantages and disadvantages, as well questions to ÖHA! - Lernmaterialien zu Digitalisierung, Ökologie und Medienbildung</p>
<p>Introduction to database O2</p>		<p>getting acquainted with database O2 explanation:: find the media in the database</p>
<p>E-Learning 1 Exploration and Testing</p>	<p>Exploration and testing the database O2 („Der Staat Österreich“)</p>	<p>independent or group work with database O2. check the entries to „ÖHA! - Lernmaterialien zu Digitalisierung, Ökologie und Medienbildung</p>
<p>Exploration and testing of database O2 (European Educational Media according to your selection</p>		<p>independent or group work with database O2. checking the entries to educational media being of interest for course participants.</p>
<p>Presence 2 Introduce and Apply</p>	<p>Criteria of the European educational media: EBM</p>	<p>Introduction: criteria for European educational media EBM</p>
<p>Thematischen Kontexte, Bildungsinhalte und Diskursmuster (Relevanz der Inhalte, Thematische Tiefe und Differenziertheit, Gesellschaftlicher Kontext, EU-Politik und Policies, Wertekontext / Europäische Werte)</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Didaktisch verwertbare Medienumgebungen (Erfahrungsgewinn und Erfahrungsverarbeitung, Soziale Arrangements, Medien- Realitäts-Mix</p>		<p>Presentation of the criteria and evaluation</p> <p>EBM European Educational/ Didactical Media</p>

<p>(Realitätsbezug), Zielgruppe, Bildungskontexte)</p> <p></p> <p>Design und mediale Aufbereitung (Medienmuster, Medieneinsatz, Medialisierungspotenziale, Medieneffekte)</p> <p></p> <p>Nachhaltigkeit, Bildungserwartungen und Bildungseffekten (Lernanwendung, Folgeprozesse, Anpassungsfähigkeit / Kompatibilität, Technische Funktionalität, Produktinformationen)</p> <p></p> <p>Gesamtpunktzahl</p> <p><input type="text"/></p> <p>Verbale Bewertung (Positives, Negatives, Verbesserungen, Nutzungsmöglichkeiten)</p> <p></p> <p>Bewertung speichern</p>		
<p>Introduction: insert media product introduction: evaluate the media product</p>	<p>insert the media product in database O2 and evaluate by means of criteria for European educational media in database, EBM in database O2:</p>	
<p>Exercise: EBM European Educational Media (according to the selection of participants): insert in database O2</p> <p>EBM European Educational Media (according to the selection of participants): evaluate by means of database O2</p>	<p>Presentation: example: EBM „Title 2“</p>	
<p>E-Learning 2 Practice and</p>	<p>Practice and Consolidate EBM insert and evaluate by means of database O2 /</p>	<p>EBM participants insert and evaluate European educational media, individually or in groups.</p>

Consolidate		Result: each participant entered and rated a self-selected educational medium in the database
EBM: insert didactical digital media in database O2		insert the selected educational media
EBM: evaluate the didactical digital media in database O2		evaluate the selected educational media
Presence 3	Discussion and evaluation of the entries	presentation of the results of participants for EBM European educational media
Rate and Evaluate		
Conclusion for the course design and the use of EBM European educational media		suggestions by participants

Preparation of the lecturer for the course / Literature:

long version of the criteria / example EBM: European educational media

<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/kriterien/>

7. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR SPIELBASIERTE DIGITALE BILDUNGSMEDIEN (SDM) - NIEDERLANDE

Kursmodell 9 und 10, Kategorie: SDBM




Sprachen: Niederländisch und Deutsch


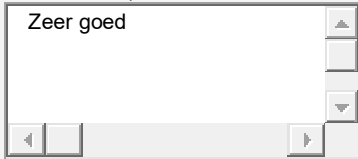
MARLIES BITTER-RIJPKEMA

Kursmodell 9 / Coursemodel 9

NL / BITVISER Sittard – SDBM – Nederlands
SDBM spelgebaseerde digitale educatieve media
Digitale competentie: media evalueren

Blended-Learning-Phase/didaktische Didactisch intenties	Inhoud	Methodische Hints
Sessie 1 Introductie kennismaking	Voorbeelden van spel gebaseerde educatieve media uit de O2-database	Presentatie (Nederlandse spel gebaseerde educatieve media: "Edumedia Siegel 2013)“ Internet http://onthegroundreporter.nl/ http://www.uitgeverij-deviant.nl/methods/burgerschap/ontheground-reporter (Präsenz und/oder Online)
Beoordeling: On the Ground Reporter biedt een innovatieve leeromgeving. Het combineert een slim onderwijsconcept (LD) met intelligente educatieve spelmechanica, waarbij het leren is ingebed in een geavanceerde technisch aantrekkelijke interactieve (360o) fotorealistische omgeving. De omgeving stelt je in staat jezelf onder te dompelen in een bijna echte wereld van een verslaggever. Tegelijkertijd verwerven studenten bijna ongemerkt vaardigheden om complexe problemen te onderzoeken, te reflecteren en erover te rapporteren. De ontwikkelaars zijn erin geslaagd een		Algemene beoordeling (NL spelgebaseerde educatieve media) Edumedia Siegel 2013

<p>motiverend leerspel en ervaring te creëren met overdraagbare leereffecten. Daarnaast neemt het de mbo-studenten serieus en verbindt het met bekende professionals.</p>	
<p>Bespreken van voor- en nadelen van het gebruik van de On the Ground Reporter voor de verschillende doelgroepen.</p>	<p>Discussie en vragen over de relevantie van "„On the ground reporter“ binnen formele en informele leercontexten</p>
<p>Kennis maken met invoeren in de O2-database</p>	<p>Kennismaken met de O2-database en het vinden van edumedia in de database</p>
<p>E-Lereren 1 Ontdekken en exploreren</p>	<p>Erkundung/Erprobung der Datenbank O2, Verkennen en Explorieren van de Mediadata database rond Deviant's „On the ground reporter“</p> <p>Zelfstandige/individuele of groepswork met Mediadata database O2 aan de hand van Deviants “On the ground reporter”“</p>
<p>Exploreren en testen van de O2-database aan de hand van een door de deelnemers zelf gekozen edumedia toepassing</p>	<p>Individueel of als groepen zien welke educatieve media uit de)2 data base voor de deelnemers interessant zijn</p>
<p>Sessie 2 Invoeren en toepassenDire</p>	<p>Criteria voor Edumedia In de categorie spelgebaseerde edumedia</p> <p>Invoeren: Criteria voor spelgebaseerde edumedia</p>
<p>Pädagogisch-inhaltliche Lern-Spiel-Absichten (Lernziele, Lern-Spiel Unterstützung, innovatives spielerisches Lernen) </p> <p>Didaktisch-methodische Anforderungen für das spielerische Lernen (Spielelemente (game mechanics), spielerische Kompetenzen, spielerisches Lernen) </p> <p>Anforderung an die Spiel-Lern Kompetenzförderung (Kognitive, sozial-emotionale, ethische und technisch-multimediale Kompetenzen, Involvement, Spielfreude) </p>	<p>Criteria: SDB Spel gebaseerde digimedia beoordelen</p> <p>Beoordeling op onderdelen.7/4.7/4.7/4.5 totaal =18.6 zeer goed</p>

<p>Medial-technologische Gestaltung (Medial technologische Realisation, Bilanz zwischen Spielen und Lernen, Abstraktion & Transfer Potential, Innovation)</p>  <p>Gesamtpunktzahl</p> <p>18,6</p> <p>Verbale Bewertung (Positives, Negatives, Verbesserungen, Nutzungsmöglichkeiten)</p> <p>Zeer goed</p>  <p>Bewertung speichern</p>		
<p>Invoeren van toepassing Invoeren beoordeling van toepassing</p>	<p>Voer het digimedia product in de O2-database en evalueer het aan de hand van de criteria voor SDB spel gebaseerde media in de O2-database</p>	
<p>2e. Spel. Benelux NL / Smart Life Blink Award 2016 BE/ Liftoff Hasselt (2018)/BE Awards 2018 NL/ You've got the Power, Podium Award 2019</p>	<p>2e. Spel. Benelux NL / Smart Life Blink Award 2016 BE/ Liftoff Hasselt (2018)/BE Awards 2018 NL/ You've got the Power, Podium Award 2019</p>	
<p>E-Leren 2 Oefenen versterken</p>	<p>Oefenen: - SDB Spelgebaseerde digimedia (naar keuze van de deelnemers invoeren in de O2 Database</p> <p>- SDB Spelgebaseerde digimedia (naar keuze van de deelnemers beoordeling invoeren in de O2 Database</p> <p>Oefening: - Invoeren van een SDB game gebaseerde digimedia toepassing (naar keuze van de</p>	<p>Oefenen en vastleggen</p> <p>Via de Mediadata database O2 door deelnemers, individueel of in groepen.SDB invoeren en beoordelen</p> <p>Resultaat: Elke deelnemer heeft een educatief medium naar keuze in de database ingevoerd en beoordeeld</p>





	<p>deelnemers) in de O2 database Evalueer de SDB-spel gebaseerde digitale educatieve media (naar keuze van de deelnemers) met behulp van de O2-database</p> <p>Oefening: - Invoeren van een SDB game gebaseerde digimedia toepassing (naar keuze van de deelnemers) in de O2 database Evalueer de SDB-spel gebaseerde digitale educatieve media (naar keuze van de deelnemers) met behulp van de O2-database</p>	
	Voer SDB-spel gebaseerde digimedia in de O2-database in	Voer de door de deelnemers gekozen edumedia toepassing in
	Voer de beoordeling van de spel gebaseerde digimedia in de O2-database in	Beoordeel de door de deelnemers gekozen edumedia toepassing
Sessie 3 Evaluëren van de beoordelingen	Discussie en evalueren van de ingevoerde edumedia en beoordelingen	Presentatie van de resultaten inzake spel gebaseerde edumedia (SDB)
	Schlussfolgerungen für die Kursgestaltung und die Nutzung von SDB Conclusies voor ontwerpen van cursussen en het gebruik van spel gebaseerde edumedia (SDB)	Conclusies en voorstellen van de deelnemers

Vorbereitung des Dozenten für den Kurs / Literatur:
Langfassungen der Kriterien / Beispiel SDB
 (vgl. www.comenius-award.de)

Kursmodell 10

NL / BITVISER Sittard – SDBM – Deutsch
 SDBM Spielbasierte Digitale Bildungsmedien
 Digitale Kompetenz: Medien evaluieren

Blended-Learning-Phase/didaktische Absichten	Inhalt	Methodische Hinweise
Präsenz 1 Einführen und Präsentieren	Beispielhaftes spielbasiertes digitales Bildungsmedium aus Datenbank O2	Präsentation(Niederländisches Spiel): On the Ground Reporter“ Internetadresse: http://onthegroundreporter.nl/ http://www.uitgeverij-deviant.nl/methods/burgerschap/on-the-ground-reporter (Präsenz und/oder Online)
Gesamtbewertung: On the Ground Reporter bietet eine innovative Lernumgebung. Sie kombiniert kluges Unterrichtskonzept (LD) mit intelligenter Lernspiel-Mechanik, wobei das Lernen eingebettet ist in eine fortgeschrittene technisch attraktive interaktive (360o) fotorealistische Umgebung. So ermöglicht die Umgebung das Eintauchen in eine nahezu reale Welt eines Reporters. Gleichzeitig erwerben die Studenten fast unbemerkt Kompetenzen, um komplexe Probleme zu untersuchen, darüber zu reflektieren und zu berichten. Den Entwicklern ist es gelungen, ein motivierendes Lernspiel und Erfahrung zu realisieren mit übertragbaren Lerneffekten. Dazu nimmt es die MBO Studenten ernst und verbindet sie mit bekannten Profis.	Gesamtbewertung (NL-Spiel): „Edumedia Siegel 2013“	
Diskussion der Vor- und Nachteile der Nutzung in der On the Ground Reporter für unterschiedliche Zielgruppen Erwachsene/Junge Erwachsene.	Diskussion und Fragen zu „On the ground reporter“ Relevanz in Formelle und Informelle Lern Kontexten	
Einführung in die Datenbank O2	Bekanntmachen mit der Datenbank O2 Erläuterung: Medium in die Datenbank finden?	
E-Learning 1 Erkunden und Erproben	Erkundung/Erprobung der Datenbank O2, Beispiel „On the ground Reporter“	Selbständige oder Gruppenarbeit an der Datenbank O2 am Beispiel „On the ground Reporter“

<p>Erkundung/Erprobung der Datenbank O2 (Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer)</p>	<p>Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen von Eintragungen zu Bildungsmedien, die von den Teilnehmern von Interesse sind.</p>
<p>Präsenz 2 Einführen und Anwenden</p>	<p>Kriterien der Bildungsmedien-Kategorie: SDB</p> <p>Einführung: Kriterien für SDB</p>
<p>Pädagogisch-inhaltliche Lern-Spiel-Absichten (Lernziele, Lern-Spiel Unterstützung, innovatives spielerisches Lernen) </p> <p>Didaktisch-methodische Anforderungen für das spielerische Lernen (Spielelemente (game mechanics), spielerische Kompetenzen, spielerisches Lernen) </p> <p>Anforderung an die Spiel-Lern Kompetenzförderung (Kognitive, sozial-emotionale, ethische und technisch-multimediale Kompetenzen, Involvement, Spielfreude) </p> <p>Medial-technologische Gestaltung (Medial technologische Realisation, Bilanz zwischen Spielen und Lernen, Abstraktion & Transfer Potential, Innovation) </p> <p>Gesamtpunktzahl <input type="text" value="18.6"/></p> <p>Verbale Bewertung (Positives, Negatives, Verbesserungen, Nutzungsmöglichkeiten) <input type="text" value="Sehr Gut"/></p> <p>Bewertung speichern</p>	<p>Kriterien: SDB Spielbasierte Digitale Bildungsmedien bewerten</p> <p>Bewertung.7/4.7/4.7/4.5 =18.6 sehr gut</p>
<p>Einführung: Produkt eintragen Einführung: Produkt bewerten</p>	<p>Produkt in Datenbank O2 eintragen und bewerten mit Hilfe der Kriterien für DDBM in Datenbank O2:</p>

Beschreibung 2e. Spiel. NL / Smart Life Blink Award 2016 BE/ Liftoff Hasselt (2018)/BE Awards 2018 NL/ You've got the Power, Podium Award 2019		Beispiel 2. Beispiele aus NL/Benelux oder mit Relevanz für NL/Benelux Digimedia Lern Kontexten wie :
E-Learning 2 Üben und Festigen	Übung: - Ein SDB Spielbasierte Digitale Bildungsmedien (nach Wahl der Teilnehmer) nach Thema, Unterrichtszielgruppe, Land (NL oder Benelux) in die Datenbank O2 eintragen SDB Spielbasierte Digitale Bildungsmedien (nach Wahl der Teilnehmer) mit Hilfe der Datenbank O2 bewerten	Üben und Festigen mit Datenbank O2 / SDB durch Teilnehmer, individuell oder in Gruppen. Ergebnis: Jeder Teilnehmer hat ein selbstgewähltes SDB/ NLoder Benelux Bildungsmedium in die Datenbank eingetragen und bewertet
	SDB Spielbasierte Digitale Bildungsmedien in die Datenbank O2 eintragen	Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer eintragen
	SDB Spielbasierte Digitale Bildungsmedien mit Hilfe der Datenbank O2 bewerten	Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer bewerten
Präsenz 3 Auswerten und Evaluieren	Diskussion und Auswertung der Eintragungen und Bewertungen.	Vortrag der Ergebnisse der Teilnehmer für SDB
	Schlussfolgerungen für die Kursgestaltung und die Nutzung von SDB	Vorschläge der Teilnehmer

Vorbereitung des Dozenten für den Kurs / Literatur:
Langfassungen der Kriterien / Beispiel SDB
(vgl. www.comenius-award.de)

8. BLENDED-LEARNING KURSMODELLE FÜR DIGITALE MEDIEN MIT BILDUNGSPOTENZIAL (DMB) - ZYPERN UND GRIECHENLAND

Sprachen: Griechisch und Deutsch

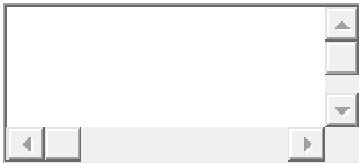
CHRISTOS GIANNOULIS

Μοντέλο μαθήματος 11 (Kursmodell 11)

CY / RCI Λεμεσός – DMB – Ελληνικά
DMB Ψηφιακά μέσα με εκπαιδευτικό δυναμικό
Ψηφιακή ικανότητα: αξιολόγηση μέσων

Φάση μικτής μάθησης/διδασκτικές Προθέσεις	Περιεχόμενο	Μεθοδολογικές σημειώσεις
Παρουσία 1 Εισαγωγή και Παρουσίαση	Υποδειγματικό DMB Ψηφιακό μέσο με εκπαιδευτικό δυναμικό από τη βάση δεδομένων O2	Παρουσίαση: "Viet-Costas, Εθνικότητα: Απροσδιόριστη"
<p>Συνολική βαθμολογία: Η ταινία με τίτλο "Viet-Costas, Υπηκοότητα: Απροσδιόριστη" του σκηνοθέτη Γιάννη Τριτσιμπίδα αναφέρεται στην οδύσσεια ενός νεαρού από τη Θεσσαλονίκη που στάλθηκε στην Κεντρική Ευρώπη για καταναγκαστική εργασία κατά τη διάρκεια της γερμανικής κατοχής. Στη συνέχεια υπηρέτησε ως λεγεωνάριος στη Γαλλική Λεγεώνα των Ξένων στην Αλγερία και την Ινδοκίνα, μέχρι που συνειδητοποίησε ότι η πραγματική δουλειά ήταν να σκοτώνει και να καταστρέφει. Ως εκ τούτου, αυτομόλησε στους Βιετμίνχ και πολέμησε στο Λαϊκό Στρατό για πολλά χρόνια. Ο Κώστας Σαραντίδης / Nguen van Lap φροντίζει ακόμα και σήμερα το Βιετνάμ, το οποίο σέβεται αυτόν τον δραστήριο Έλληνα ως ήρωα.</p> <p>Σύμφωνα με την ταινία, ο Κώστας Σαραντίδης είναι ένας απλός άνθρωπος του λαού που ακολουθούσε πάντα το ένστικτό του. Μέσα από την πορεία μιας ταραγμένης ζωής, η ταινία είναι ένας προβληματισμός για την ταυτότητα που χάθηκε και κερδήθηκε. Δεν είχα καμία μόρφωση, καμία πολιτική σκέψη για να κάνω ανάλυση των γεγονότων. Ήμουν 18 ετών. Αλλά συνειδητοποίησα ότι γινόμουν κατακτητής. Αντικαθιστούσα τον Γερμανό, τον Βούλγαρο και τον Ιταλό στην πατρίδα μου. Αναρωτήθηκα: τι κάνουμε εδώ; Ποια είναι η αποστολή μας στο Βιετνάμ; Τότε πήρα την απόφασή μου: Να αναζητάς και να βρίσκεις.</p>		<p>Συνολική βαθμολογία: "Viet-Costas, Εθνικότητα: απροσδιόριστη". - Επάρκεια των εκπαιδευτικών στην εκπαίδευση ενηλίκων και τη συνεχιζόμενη εκπαίδευση</p>

<p>Έτσι άρχισα να ψάχνω για να βρω. Επί τέσσερις μήνες έψαχνα να μάθω τι ακριβώς συνέβη, τι είναι οι Βιετμίνχ.</p> <p>Η ταινία δομείται από τη γλαφυρή αφήγηση του πρωταγωνιστή και διανθίζεται με σπάνια ιστορικά οπτικά ντοκουμέντα από την εποχή του στο Βιετνάμ. Η κάμερα ακολουθεί τον Κώστα Σαραντίδη στα μέρη όπου έζησε για είκοσι χρόνια, σε συναντήσεις με τους παλιούς του συντρόφους, μεταξύ των οποίων θρύλους του Βιετνάμ, όπως ο στρατηγός "Γκιάπ" κ.ά., αλλά και στην Ελλάδα, όπου ζει πλέον με τη δεύτερη σύζυγό του, τα τέσσερα παιδιά του και τα εννέα εγγόνια του. Η ιστορία του Κώστα Σαραντίδη είναι φτιαγμένη για μια ταινία μυθοπλασίας.</p> <p>Η ζωή του θα μπορούσε κάλλιστα να χρησιμεύσει ως έμπνευση για ένα σενάριο χολιγουντιανού μπλοκμπάστερ, το οποίο θα μπορούσε να απορριφθεί για το αδιανόητο του!</p> <p>Η κριτική επιτροπή αποφάσισε να απονείμει στην ταινία το βραβείο Erasmus για την εξαιρετική σκηνοθεσία, τα αρμονικά προσαρμοσμένα οπτικά ντοκουμέντα και κυρίως για τα μηνύματα αλληλεγγύης που μεταφέρει η ταινία.</p>	
<p>Συζήτηση σχετικά με τη χρήση του "Viet-Costas, Υπηκοότητα: Απροσδιόριστη" στην εκπαίδευση ενηλίκων</p>	<p>Επεξεργαστείτε τα υπέρ και τα κατά και τις ερωτήσεις σχετικά με το "Viet-Costas, Υπηκοότητα: Απροσδιόριστη"</p>
<p>Εισαγωγή στη βάση δεδομένων O2</p>	<p>Γνωριμία με τη βάση δεδομένων O2 Επεξήγηση: Εύρεση μέσου στη βάση δεδομένων</p>
<p>Ηλεκτρονική μάθηση 1</p> <p>Εξερευνήστε και δοκιμάστε</p>	<p>Διερεύνηση και δοκιμή στη βάση δεδομένων O2 "Viet-Costas, Υπηκοότητα: Απροσδιόριστη"</p> <p>Ανεξάρτητη ή ομαδική εργασία με τη βάση δεδομένων O2. Ελέγξτε τις καταχωρίσεις για "Viet-Costas, Υπηκοότητα: Απροσδιόριστη"</p>
<p>Εξερεύνηση/πειραματισμός της βάσης δεδομένων O2 (εκπαιδευτικό μέσο της επιλογής των συμμετεχόντων)</p>	<p>Ανεξάρτητη ή ομαδική εργασία με τη βάση δεδομένων O2. Έλεγχος καταχωρήσεων εκπαιδευτικών μέσων που ενδιαφέρουν τους συμμετέχοντες.</p>
<p>Παρουσία 2</p> <p>Εισαγωγή και Εφαρμογή</p>	<p>Κριτήρια της κατηγορίας εκπαιδευτικών μέσων: DMB</p> <p>Εισαγωγή: Κριτήρια για DMB</p>
<p>Αξία πληροφοριών (παγκόσμια αναφορά, ολισμός, επικαιρότητα, εμπειρογνωμοσύνη, πρωτοτυπία, πλαίσιο)</p>	<p>Παρουσίαση των κριτηρίων και αξιολόγηση των</p> <p>DMB Ψηφιακά μέσα με εκπαιδευτικό δυναμικό</p>

<p>Παιδαγωγικό-διδασκτικό δυναμικό (Παιδαγωγικό-διδασκτικό δυναμικό, κριτική σκέψη και δημιουργικότητα, παιδαγωγική αποτελεσματικότητα)</p> <p>Εμπειρία χρήστη (Διαισθητική χρήση και πλοήγηση, οπτικοποίηση και μέσα έκφρασης, εξατομίκευση, αλληλεπίδραση και επικοινωνία)</p> <p>Ποιότητα και καινοτομία (Προσαρμοστικότητα και ανταπόκριση, Πολυμορφία και ποιότητα των μέσων ενημέρωσης, Καινοτομία, Μάρκετινγκ)</p> <p>Συνολική βαθμολογία</p> <p>Προφορική αξιολόγηση (Θετικά, αρνητικά, βελτιώσεις, πιθανές χρήσεις)</p>  <p>Αποθήκευση βαθμολογίας</p>	
<p>Εισαγωγή: Εισάγετε το προϊόν Εισαγωγή: Αξιολογείτε το προϊόν</p>	<p>Εισάγετε και βαθμολογήστε το προϊόν στη βάση δεδομένων O2 χρησιμοποιώντας τα κριτήρια για το DMB στη βάση δεδομένων O2:</p>
<p>"Εργαστηριακός οδηγός για τη ROBOTICS" χρησιμοποιώντας τον ανοικτό διαδικτυακό πόρο TINKERCAD της AUTODESK και τις δυνατότητες που παρέχει η ηλεκτρονική πλατφόρμα ανάπτυξης ARDUINO για ένα ευρύ φάσμα των αναγκών της διδακτέας ύλης, καθώς δεν υπάρχει αντίστοιχο βιβλίο από οποιοδήποτε μέρος του κράτους. Ο οδηγός αυτός είναι διαθέσιμος σε ηλεκτρονική μορφή εκ μέρους του σχολείου σε όλους τους ενδιαφερόμενους μαθητές, φοιτητές και εκπαιδευτικούς και τα θέματά του έχουν δοκιμαστεί σε επίπεδο τάξης σχολικής μονάδας και συνοδεύονται από αντίστοιχα βιντεομαθήματα, ενώ στο μάθημα Ανατομία-Φυσιολογία έχουν παραχθεί βιντεοδιδασκαλίες για τη χρήση του λογισμικού ανοικτού κώδικα FreeMind για το σχεδιασμό εννοιολογικών χαρτών για διάφορα επιστημονικά θέματα, όπως ΑΝΟΣΙΑ και ΟΜΑΔΕΣ ΑΙΜΑΤΟΣ, οι οποίες είναι επίσης διαθέσιμες σε όλους τους ενδιαφερόμενους μαθητές, φοιτητές και εκπαιδευτικούς και έχουν δοκιμαστεί με επιτυχία σε επίπεδο τάξης σχολικής μονάδας.</p>	<p>Παρουσίαση του παραδείγματος: DMB "Εργαστηριακός οδηγός για τα ROBOTICS"</p>

Ηλεκτρονική μάθηση 2 Εξάσκηση και εμπέδωση	Εξάσκηση και εμπέδωση Εισαγωγή και αξιολόγηση του DDM με τη βοήθεια της βάσης δεδομένων O2 / "Αποφάσεις στη δημοκρατία"	DDM που εισάγονται και αξιολογούνται από τους συμμετέχοντες, ατομικά ή σε ομάδες. Αποτέλεσμα: Κάθε συμμετέχων έχει εισάγει και βαθμολογήσει ένα εκπαιδευτικό μέσο που έχει επιλέξει ο ίδιος στη βάση δεδομένων.
DMB Ψηφιακά μέσα με εκπαιδευτικό δυναμικό Εγγραφείτε στη βάση δεδομένων O2		Εισάγετε εκπαιδευτικό μέσο της επιλογής των συμμετεχόντων
DMB Αξιολόγηση ψηφιακών μέσων με εκπαιδευτικό δυναμικό με τη χρήση της βάσης δεδομένων O2		Αξιολογήστε το εκπαιδευτικό μέσο σύμφωνα με την επιλογή των συμμετεχόντων
Παρουσία 3 Αξιολογήστε και εκτιμήστε	Συζήτηση και αξιολόγηση των συμμετοχών και των αξιολογήσεων.	Παρουσίαση των αποτελεσμάτων των συμμετεχόντων στο DMB
Συμπεράσματα για το σχεδιασμό μαθημάτων και τη χρήση του DMB		Προτάσεις των συμμετεχόντων

Προετοιμασία του διδάσκοντα για το μάθημα/τη βιβλιογραφία:

Μεγάλες εκδόσεις των κριτηρίων / Παράδειγμα DMB<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/kriterien/>

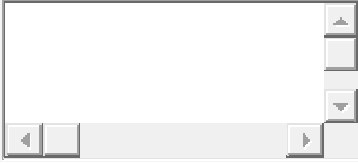
Kursmodell 12

CY / RCI Limassol – DMB – Deutsch
DMB Digitale Medien mit Bildungspotential
Digitale Kompetenz: Medien evaluieren

Blended-Learning-Phase/didaktische Absichten	Inhalt	Methodische Hinweise

<p>Präsenz 1 Einführen und Präsentieren</p>	<p>Beispielhaftes DMB Digitale Medien mit Bildungspotential aus Datenbank O2</p>	<p>Präsentation: "Viet-Costas, Nationality:Undefined"</p>
<p>Gesamtbewertung: Der Film mit dem Titel "Viet-Costas, Nationality:Undefined" von Regisseur John Tritsibidas handelt von der Odyssee eines jungen Mannes aus Thessaloniki, der während der deutschen Besatzung zur Zwangsarbeit nach Mitteleuropa geschickt wurde. Anschließend war er als Legionär der französischen Fremdenlegion in Algerien und Indochina im Einsatz, bis er erkannte, dass die eigentliche Aufgabe darin bestand, zu töten und zu zerstören. Deshalb lief er zu den Vietminh über und kämpfte viele Jahre lang in der Volksarmee. Kostas Sarantidis / Nguen van Lap kümmert sich auch heute noch um Vietnam, das diesen umtriebigen Griechen als Helden verehrt.</p> <p>Dem Film zufolge ist Kostas Sarantidis ein einfacher Volksmann, der immer seinem Instinkt folgte. Durch den Verlauf eines unruhigen Lebens ist der Film ein Gedanke über die verlorene und gewonnene Identität.</p> <p>Ich hatte keine Bildung, kein politisches Denken, um eine Analyse der Fakten zu machen. Ich war 18 Jahre alt. Aber ich erkannte, dass ich ein Eroberer wurde. Ich war dabei, den Deutschen, den Bulgaren und den Italiener in meiner Heimat zu ersetzen. Ich fragte mich: Was machen wir hier? Was ist unsere Aufgabe in Vietnam? Dann traf ich meine Entscheidung: Zu suchen und zu finden.</p> <p>Also begann ich zu suchen, um zu finden. Vier Monate lang war ich auf der Suche, um herauszufinden, was genau passiert ist, was der Viet Minh ist.</p> <p>Der Film ist durch die lebendige Erzählung des Protagonisten strukturiert und mit seltenen historischen Bilddokumenten aus seiner Zeit in Vietnam unterlegt. Die Kamera folgt Kostas Sarantidis an die Orte, an denen er zwanzig Jahre lang gelebt hat, zu den Begegnungen mit seinen alten Kameraden, darunter Legenden Vietnams wie General "Gkiap" usw., aber auch nach Griechenland, wo er heute mit seiner zweiten Frau, seinen vier Kindern und seinen neun Enkelkindern lebt. Die Geschichte von Kostas Sarantidis ist wie geschaffen für einen fiktiven Film. Sein Leben könnte durchaus als Inspiration für ein Hollywood-Blockbuster-Szenario dienen, das wegen seiner Unvorstellbarkeit abgelehnt werden könnte!</p> <p>Die Jury hat beschlossen, den Film mit dem Erasmus-Preis für seine herausragende Regiearbeit, die harmonisch angepassten visuellen Dokumente und insbesondere für die Botschaften der Solidarität, die der Film vermittelt, auszuzeichnen.</p>		<p>Gesamtbewertung: "Viet-Costas, Nationality:Undefined" – Kompetenz für Lehrende in der Erwachsenen- und Weiterbildung</p>

Diskussion der Nutzung von "Viet-Costas, Nationality:Undefined" in der Erwachsenenbildung	Vor-und Nachteile und Fragen zu "Viet-Costas, Nationality:Undefined" bearbeiten
Einführung in die Datenbank O2	Bekanntmachen mit der Datenbank O2 Erläuterung: Medium in die Datenbank finden
E-Learning 1 Erkunden und Erproben	Erkundung und Erprobung in der Datenbank O2 ("Viet-Costas, Nationality:Undefined") Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen zu "Viet-Costas, Nationality:Undefined"
Erkundung/Erprobung der Datenbank O2 (Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer)	Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen von Eintragungen zu Bildungsmedien, die von den Teilnehmern von Interesse sind.
Präsenz 2 Einführen und Anwenden	Kriterien der Bildungsmedien-Kategorie: DMB Einführung: Kriterien für DMB
<p>Informationswert (Weltbezug, Ganzheitlichkeit, Aktualität, Expertise, Originalität, Kontext) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Pädagogisch-didaktisches Potential (Pädagogisch-didaktisches Potential, Kritisches Denken und Kreativität, pädagogische Effizienz) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Nutzererfahrungen (Intuitive Nutzung und Navigation, Visualisierung und Ausdrucksmittel, Personalisierung, Interaktion und Kommunikation) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Qualität und Innovation (Adaptiv und Responsive, Medienvielfalt und –qualität, Innovation, Marketing) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Gesamtpunktzahl</p>	<p>Präsentation der Kriterien und der Bewertung von</p> <p>DMB Digitale Medien mit Bildungspotential</p>

<p>Verbale Bewertung (Positives, Negatives, Verbesserungen, Nutzungsmöglichkeiten)</p>  <p>Bewertung speichern</p>		
<p>Einführung: Produkt eintragen Einführung: Produkt bewerten</p>	<p>Produkt in Datenbank O2 eintragen und bewerten mit Hilfe der Kriterien für DMB in Datenbank O2:</p>	
<p>„Laboratory Guide für ROBOTICS“ unter Verwendung der offenen Internet-Ressource TINKERCAD von AUTODESK und die Möglichkeiten, die durch die Entwicklung Elektronik ARDUINO Plattform für eine breite Palette von seinen Bedürfnissen Lehrplan, da es kein entsprechendes Buch von einem Teil des Staates. Dieser Leitfaden steht in elektronischer Form im Namen der Schule allen interessierten Schülern, Studenten und Lehrern zur Verfügung und seine Themen wurden auf Klassenebene einer Schuleinheit getestet und werden von entsprechenden Video-Lektionen begleitet, während im Kurs Anatomie-Physiologie Video-Tutorials für die Verwendung der Open-Source-Software FreeMind bei der Gestaltung von Concept Maps für verschiedene wissenschaftliche Themen, wie z.B. IMMUNITÄT und BLUTGRUPPEN, erstellt wurden, die ebenfalls allen interessierten Schülern, Studenten und Lehrern zur Verfügung stehen und die erfolgreich auf Klassenebene einer Schuleinheit getestet wurden.</p> <p>Übersetzt mit www.DeepL.com/Translator (kostenlose Version)</p>	<p>Präsentation am Beispiel: DMB “Laboratory Guide for ROBOTICS”</p>	
<p>E-Learning 2 Üben und Festigen</p>	<p>Üben und Festigen DDM eintragen und bewerten mit Hilfe der Datenbank O2 /</p>	<p>DDM durch Teilnehmer eintragen und bewerten, individuell oder in Gruppen.</p> <p>Ergebnis: Jeder Teilnehmer hat ein selbstgewähltes Bildungsmedium in die Datenbank eingetragen und</p>

		bewertet
DMB Digitale Medien mit Bildungspotential in die Datenbank O2 eintragen		Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer eintragen
DMB Digitale Medien mit Bildungspotential mit Hilfe der Datenbank O2 bewerten		Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer bewerten
Präsenz 3 Auswerten und Evaluieren	Diskussion und Auswertung der Eintragungen und Bewertungen.	Vortrag der Ergebnisse der Teilnehmer für DMB
Schlussfolgerungen für die Kursgestaltung und die Nutzung von DMB		Vorschläge der Teilnehmer

Vorbereitung des Dozenten für den Kurs / Literatur:

Langfassungen der Kriterien / Beispiel DMB

<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/kriterien/>

9. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR SPIELBASIERTE DIGITALE BILDUNGSMEDIEN (SDM) -UNGARN

Sprachen: Ungarisch und Deutsch

LIVIA KOVACSEVICS



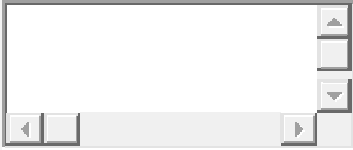
Tanfolyammodell 13 (Kursmodell 13)

HU / Proactive Consulting Pécs – SDBM – Játékalapú, oktatási célú digitális médiatermékek
Magyar verzió

Digitális kompetencia: a médium értékelése

Blended-Learning-fázis /didaktikai szándékok	Tartalom	Módszertani megjegyzések
Jelenlét 1 Prezentáció/ bevezetés:	Példaértékű játékalapú digitális médiatermék (SDBM) az O2 adatbázisból	Prezentáció (magyar médiatermék): „Games for Business“ Internet: http://www.gamesforbusiness.eu (jelenléti vagy online)
Átfogó értékelés/ leírás: A Games for Business tanulási platform lehetővé teszi a tapasztalati tanulást olyan területeken, ahol a hagyományos e-learning rendszerek kudarcot vallanak, azáltal, hogy az információkat a játékok átlátható, szabályozott és motiváló világába integrálja. Az utóbbi időben a felhasználók szokásai és a technológiával és az eszközökkel kapcsolatos hozzáállása olyan ütemben változott, amelyet a HR-piac nem tudott követni. A minket körülvevő szolgáltatások mobilak, személyre szabottak, peer-to-peer és gamification mechanizmusokat használnak, és azonnali, folyamatos visszajelzést nyújtanak. Következésképpen a munkavállalók elvárásai is mások, mint egy évtizeddel ezelőtt. A felhasználók felelősséget és irányítást akarnak vállalni a tanulásuk és fejlődésük	Átfogó értékelés: „Games for Business“	

felett. A Games for Business célja egy olyan motiváló vállalati tanulási rendszer létrehozása, ahol a tanulás nem feladat, hanem állandó belső igény. Platformunk többrétegű motivációs mechanizmus segítségével közvetíti az információkat és edzi a viselkedést, amely elősegíti a magabiztos hozzáállást. Ez a gyakorlatban bevált megoldás hatalmas versenyelőnyt jelent, mivel csökkenti a kockázatot azon szervezetek számára, amelyeknek nincs gyakorlati tapasztalatuk a legújabb technológiákkal kapcsolatban. A platform emellett könnyen adaptálható a különböző szervezeti helyzetekhez és célokhoz.		
A „Games for business” felnőttképzés területén való alkalmazásának előnyei és hátrányai		Előnyök és hátrányok „Games for Business” médiumhoz
Feltöltés az O2 adatbázisba		Közzététel az O2 adatbankban Magyarázat: a médium feltöltése és értékelése
E-Learning 1 Megismerés és tesztelés	Az O2 adatbank megismerése és tesztelése Példa „Games for Business”	Önálló vagy csoportos munka az O2 adatbázisban a „Games for Business” példáján keresztül Bejegyzések a „Games for Business”-hez
Jelenlét 2 Bevezetés és alkalmazás	A következő oktatási médium kategória kritériumai: SDBM	Bevezetés: Kritériumok a SDBM kategória keretében
A játékos tanulás pedagógiai-tartalmi szándékai (tanulási célok, tanulási játékok támogatása, innovatív, játékalapú tanulás) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Kritériumok: SDBM Játékalapú digitális médiatermékek értékeléséhez
A játékos tanulás didaktikai-módszertani követelményei (Játékos elemek (game mechanics), játékalapú kompetenciák, játékalapú tanulás) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
A játékos tanulás kompetenciáinak fejlesztésére vonatkozó követelmények (kognitív, szociális-érzelmi, etikai és technikai-		

<p>multimédiás kompetenciák, részvétel, a játék öröme)</p>  <p>Média-technológiai tervezés (média-technológiai megvalósítás, játék és tanulás közötti egyensúly, absztrakció, átadhatóság, innováció)</p>  <p>Összpontszám</p> <input data-bbox="453 495 641 539" type="text"/> <p>Szöveges értékelés (pozitív és negatív kritika, javítási javaslatok, felhasználási lehetőségek)</p>  <p>Az értékelés mentése</p>	
<p>Bevezetés: a termék feltöltése Bevezetés: a termék értékelése</p>	<p>A termék feltöltése és értékelése az O2 adatbankban a SDBM kritériumok segítségével:</p>
<p>2. magyar példa leírása: – iDoctum SEN GAMES</p> <p>A Balázs-Diák Kft. oktatási szoftvereket és alkalmazásokat fejleszt és forgalmaz. Az alkalmazás - az iDoctum SEN (a speciális nevelési igényűek számára) - kifejlesztésének ötlete a Nemzetközi Pető András Intézettől, egy híres magyar szervezettől származik, amely agyi bénulással élő gyermekeket tanít.</p> <p>A konduktív nevelés eredete Pető András magyar professzor munkásságára vezethető vissza, akinek Országos Mozgásterápiás Intézete megteremtette egy olyan oktatási modell kereteit, amelyben a fogyatékkal élő gyermekek speciális testi és szellemi igényeiknek megfelelő oktatásban részesülhetnek.</p> <p>Az agysérülés káros hatásai a gyermek általános fejlődését befolyásolják, ezért a konduktív nevelés gyakorlói olyan kezelést részesítenek előnyben, amely az egyént egységes egésznek tekinti, és átfogó, holisztikus beavatkozást biztosít. A holisztikus azt jelenti, hogy az életben mindent, az egyén teljes működését, a személyes fejlődést és a társadalmi szerveződést egymástól függőnek, egymással összefüggőnek, többretegűnek, kölcsönhatásban lévőnek és egymással összefüggőnek tekintjük.</p>	<p>Magyar példa: SDBM - „iDoctum SEN GAMES“ (OER) Internet: https://idoctum.com/en/products/sen</p>

<p>Részkompetenciák fejlesztése - tanulási játékok. Az alkalmazás célcsoportja a sajátos nevelési igényű, óvodás és általános iskolás korú gyermekek, de ezek a tanulási játékok a normál fejlődésű gyermekek számára is kiválóak. Inklúzió - atipikusan és tipikusan fejlődő gyermekek is használhatják őket. A tanulási játékok nagyszerű eszközt jelentenek a mai általános iskolai tanterv által megkövetelt számos rész-készség megalapozására.</p> <p>Szemkövető és érintőkészülék (Win, IOS) kompatibilis szoftver termékcsalád.</p>		
<p>E-Learning 2</p> <p>Gyakorlás és elmélyítés</p>	<p>Gyakorlás és elmélyítés: SDBM médiatermék feltöltése és értékelése az O2 adatbankban</p>	<p>SDBM termék feltöltése és értékelése a résztvevők által, egyénileg vagy csoportosan.</p> <p>Eredmény: Minden résztvevő feltöltött egy saját maga által kiválasztott oktatási médiumot az adatbázisba, és értékelte azt.</p>
	<p>SDBM Didaktikai digitális médiatermék feltöltése az O2 adatbankba</p>	<p>Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer eintragen</p>
	<p>SDBM Didaktikai digitális médiatermék értékelése az O2 adatbankban</p>	<p>Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer bewerten</p>
<p>Jelenlét 3</p> <p>Kiértékelés és evaluáció</p>	<p>A bejegyzések és értékelések megvitatása és evaluációja</p>	<p>Az eredmények bemutatása a résztvevők számára (DDM)</p>
	<p>Konklúzió a kurzusok tervezéséhez és a DDM-ek használatához</p>	<p>A résztvevők javaslatai</p>


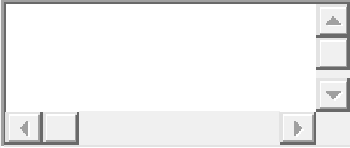
Az előadó felkészülése a kurzusra / irodalom:
A kritériumok hosszú változatai / Példa: SDBM
www.comenius-award.de

Kursmodell 14

HU / Proactive Consulting Pécs – SDBM – Deutsch
 Spielbasierte digitale Bildungsmedien
 deutsche Version
 Digitale Kompetenz: Medien evaluieren

Blended-Learning-Phase/didaktische Absichten	Inhalt	Methodische Hinweise
Präsenz 1 Präsentation/ Einführung:	Beispielhaftes didaktisches digitale Medium aus Datenbank O2	Präsentation (ungarisches Medium): „Games for Business“ Internetadresse (OER): http://www.gamesforbusiness.eu (Präsenz oder Online)
Gesamtbewertung:/ Beschreibung <p>Die Lernplattform Games for Business ermöglicht erfahrungsbasiertes Lernen in Themenbereichen, in denen herkömmliche E-Learning-Systeme scheitern, indem Informationen in die transparente, geregelte und motivierende Welt der Spiele integriert werden. In der letzten Zeit haben Gewohnheiten und Einstellungen der NutzerInnen gegenüber Technologie und Tools in einem Tempo verändert haben, dem der HR-Markt nicht folgen konnte. Die Dienstleistungen, die uns umgeben, sind mobil, personalisiert, nutzen Peer-to-Peer- und Gamification-Mechanismen und bieten sofortiges, kontinuierliches Feedback. Folglich sind auch die Erwartungen der MitarbeiterInnen anders als noch vor einem Jahrzehnt. NutzerInnen wollen selbst Verantwortung und Kontrolle über ihr Lernen und ihre Entwicklung übernehmen. Ziel von Games for Business ist es, ein motivierendes betriebliches Lernsystem zu schaffen, in dem Lernen keine Aufgabe ist, sondern eine ständige interne Anforderung. Unsere Plattform vermittelt Informationen und coacht Verhalten, indem sie mit einem vielschichtigen Motivationsmechanismus arbeitet, der eine selbstbewusste Haltung fördert. Diese praxiserprobte Lösung hat einen enormen Wettbewerbsvorteil, da sie das Risiko für Organisationen verringert, denen es an praktischer</p>		Gesamtbewertung: „Games for Business“

Erfahrung mit den neuesten Technologien fehlt. Außerdem ist die Plattform einfach an unterschiedliche organisatorische Situationen und Ziele anpassbar.		
	Diskussion der Vor- und Nachteile der Nutzung in der EB	Diskussion und Fragen zu „Games for Business“
	Datenbank O2	Bekanntmachen mit der Datenbank O2 Erläuterung: Medium eintragen und bewerten
E-Learning 1 Erkundung und Erprobung	Erkundung/Erprobung der Datenbank O2, Beispiel „Games for Business“	Selbständige oder Gruppenarbeit an der Datenbank O2 am Beispiel „Games for Business“ Eintragungen zu „Games for Business“
Präsenz 2 Einführen und Anwenden	Kriterien der Bildungsmedien-Kategorie: SDBM	Einführung: Kriterien für SDBM
Kompetenzanforderungen (Lernziel, Lerninhalt, Zielgruppe, Werte) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Kriterien: SDBM Spielbasierte digitale Bildungsmedien bewerten
Anforderungen an Präsenzphasen (Didaktische Blended-Learning Ansätze und Phasen, Vermittlungs- und Lernformen in Präsenzphasen, didaktische Schritte in Präsenzphasen, didaktische Regeln und logische Lernverfahren, didaktische Schwerpunkte der Präsenzphasen) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Anforderungen an E-Learningphasen (Didaktische Blended-Learning Ansätze und Phasen, didaktisch-inhaltliche Aspekte der E-Learning-Phasen, allgemeine Anforderungen an E-Learning-Phasen, didaktische Regeln und logische Lernverfahren, didaktische Schwerpunkte der E-Learning-Phasen) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Organisation und Medialität (Rahmenbedingungen, Inhaltsadäquate und adressengerechte Auswahl und Gestaltung der		

<p>didaktischen digitalen Medienprodukte, Multimedialität, Interaktivität, Adaptivität, Informationen zum Blended-Learning-Programm)</p>  <p>Gesamtpunktzahl</p> <input data-bbox="451 416 639 461" type="text"/> <p>Verbale Bewertung (Positives, Negatives, Verbesserungen, Nutzungsmöglichkeiten)</p>  <p>Bewertung speichern</p>		
	Einführung: Produkt eintragen	Produkt in Datenbank O2 eintragen
	Einführung: Produkt bewerten	Bewerten mit Hilfe der Kriterien für DDM in Datenbank O2:
<p>E-Learning 2</p> <p>Üben und Festigen</p>	<p>Übung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DDM Didaktisches digitales Medium (nach Wahl der Teilnehmer) in die Datenbank O2 eintragen DDM Didaktisches digitales Medium (nach Wahl der Teilnehmer) mit Hilfe der Datenbank O2 bewerten 	<p>Üben und Festigen mit Datenbank O2 / DDM durch Teilnehmer, individuell oder in Gruppen.</p> <p>Ergebnis: Jeder Teilnehmer hat ein selbstgewähltes Bildungsmedium in die Datenbank eingetragen und bewertet</p>
<p>Beschreibung Ungarisches 2. Beispiel – iDoctum SEN GAMES</p> <p>Balázs-Diák Ltd. ist ein Unternehmen, das pädagogische Software und Anwendungen entwickelt und vertreibt. Die Idee zur Entwicklung dieser Anwendung - das idoctum SEN (für Special Educational Needs) - stammt vom Internationalen Pető András Institut, einer berühmten ungarischen Organisation, die Kinder mit Cerebralparese unterrichtet.</p> <p>Der Ursprung der konduktiven Erziehung liegt in den Arbeiten des ungarischen Professors András Pető, dessen Nationales Institut für Motorische Therapie einen Rahmen</p>	<p>Ungarisches Beispiel: SDBM - „iDoctum SEN GAMES“ (OER)</p> <p>Internetadresse: https://idoctum.com/en/products/sen</p>	

	<p>für ein Erziehungsmodell schuf, in dem Kinder mit Behinderungen eine Erziehung erhalten können, die ihren besonderen körperlichen und geistigen Bedürfnissen entspricht.</p> <p>Die schädlichen Auswirkungen einer Hirnverletzung beeinträchtigen die gesamte Entwicklung des Kindes, daher bevorzugen Praktiker der konduktiven Pädagogik eine Behandlung, die das Individuum als einheitliches Ganzes betrachtet und eine umfassende, ganzheitliche Intervention bietet. Ganzheitlich bedeutet, dass alles im Leben, das gesamte Funktionieren des Individuums, die persönliche Entwicklung und die soziale Organisation, als voneinander abhängig, miteinander verbunden, vielschichtig, interagierend und zusammenhängend betrachtet wird.</p> <p>Entwicklung von Teilkompetenzen - Lernspiele. Die Zielgruppe dieser Anwendung sind Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf im Vorschul- und Grundschulalter, aber diese Lernspiele eignen sich auch hervorragend für normal entwickelte Kinder. Inklusion - atypisch und typisch entwickelnde Kinder können sie ebenfalls nutzen. Lernspiele sind ein großartiges Werkzeug, um die Grundlage für viele Teilkompetenzen zu schaffen, die der heutige Lehrplan für die Grundschule erfordert.</p>	
<p>Präsenz 3</p> <p>Auswerten und Evaluieren</p>	<p>Diskussion und Auswertung der Eintragungen und Bewertungen.</p>	<p>Vortrag der Ergebnisse der Teilnehmer für DDM</p>
	<p>Schlussfolgerungen für die Kursgestaltung und die Nutzung von DDM</p>	<p>Vorschläge der Teilnehmer</p>

Vorbereitung des Dozenten für den Kurs / Literatur:

Langfassungen der Kriterien / Beispiel SDBM

<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/kriterien/>

10. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR DIGITALE MEDIEN MIT BILDUNGSPOTENZIAL (DMB) - GRIECHENLAND

SPRACHEN: GRIECHISCH UND DEUTSCH


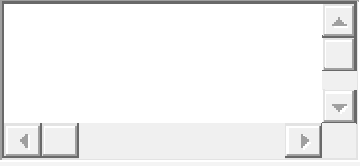
DIMITRIS CHARALAMBIS

Μοντέλο μαθήματος 15 (Kursmodell 15)

GR / URIAC Athens – DMB – Ελληνικά
DMB Ψηφιακά μέσα με εκπαιδευτικό δυναμικό
Ψηφιακή ικανότητα: αξιολόγηση μέσων

Φάση μικτής μάθησης/διδασκτικές Προθέσεις	Περιεχόμενο	Μεθοδολογικές σημειώσεις
Παρουσία 1 Εισαγωγή και Παρουσίαση	Υποδειγματικό DMB Ψηφιακό μέσο με εκπαιδευτικό δυναμικό από τη βάση δεδομένων O2	Παρουσίαση: „Fluchtpunkte“
<p>Το "Σημεία εξαφάνισης" παρουσιάζει επτά ιστορίες ζωής που καθιστούν ορατή και συζητήσιμη τη διαπλοκή της γερμανικής και αυστριακής ιστορίας με την ιστορία της εβραϊκής-αραβικής "Μέσης Ανατολής". Οι βιογραφίες είναι προσβάσιμες διδακτικά μέσω έξι μαθησιακών ενότητων- οι ενότητες και τα κείμενα για τους εκπαιδευτικούς βρίσκονται στον ιστότοπο fluchtpunkte.net. Με βάση τις ιστορίες ζωής, στην τάξη εξετάζονται τα θέματα του αντισημιτισμού, του ρατσισμού, της φυγής και της μετανάστευσης, του Ολοκαυτώματος και της σύγκρουσης στη Μέση Ανατολή. Το Escape Points αποτελεί μια καινοτόμο απάντηση στις προκλήσεις της διδασκαλίας της ιστορίας και της εκπαίδευσης για το Ολοκαύτωμα σε μια κοινωνία που διαμορφώνεται από τη μετανάστευση. Η αφετηρία των διδακτικών προτάσεων είναι πάντα (τουλάχιστον) δύο ιστορίες ζωής, στις οποίες προστίθενται και αυτοβιογραφικές αναμνήσεις. Οι ιστορικές και τρέχουσες πληροφορίες είναι προσβάσιμες στους μαθητές σε ενημερωτικά δελτία. Αυτά τα</p>		Συνολική βαθμολογία: "Σημεία εξαφάνισης"

<p>ενημερωτικά δελτία και το γλωσσάρι χρησιμεύουν για την πλαισίωση και την καλύτερη ταξινόμηση των ιστοριών ζωής. Οι εκπαιδευτικοί έχουν επίσης πρόσβαση σε εμπεριστατωμένα κείμενα.</p>	
<p>Συζήτηση σχετικά με τη χρήση του "Σημεία εξαφάνισης" στην εκπαίδευση ενηλίκων</p>	<p>Επεξεργαστείτε τα υπέρ και τα κατά και τις ερωτήσεις σχετικά με το "Σημεία εξαφάνισης"</p>
<p>Εισαγωγή στη βάση δεδομένων O2</p>	<p>Γνωριμία με τη βάση δεδομένων O2 Επεξήγηση: Εύρεση μέσου στη βάση δεδομένων</p>
<p>Ηλεκτρονική μάθηση 1 Εξερευνήστε και δοκιμάστε</p>	<p>Διερεύνηση και δοκιμή στη βάση δεδομένων O2 "Σημεία εξαφάνισης"</p> <p>Ανεξάρτητη ή ομαδική εργασία με τη βάση δεδομένων O2. Ελέγξτε τις καταχωρίσεις για "Σημεία εξαφάνισης"</p>
<p>Εξερεύνηση/πειραματισμός της βάσης δεδομένων O2 (εκπαιδευτικό μέσο της επιλογής των συμμετεχόντων)</p>	<p>Ανεξάρτητη ή ομαδική εργασία με τη βάση δεδομένων O2. Έλεγχος καταχωρήσεων εκπαιδευτικών μέσων που ενδιαφέρουν τους συμμετέχοντες.</p>
<p>Παρουσία 2 Εισαγωγή και Εφαρμογή</p>	<p>Κριτήρια της κατηγορίας εκπαιδευτικών μέσων: DMB</p> <p>Εισαγωγή: Κριτήρια για DMB</p>
<p>Αξία πληροφοριών (παγκόσμια συνάφεια, ολισμός, επικαιρότητα, εμπειρογνωμοσύνη, πρωτοτυπία, πλαίσιο) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Παιδαγωγικό-διδασκτικό δυναμικό παιδαγωγική αποτελεσματικότητα), (Παιδαγωγικό-διδασκτικό δυναμικό, κριτική σκέψη και δημιουργικότητα) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Εμπειρία χρήστη (Διαισθητική χρήση και πλοήγηση, οπτικοποίηση και μέσα έκφρασης, εξατομίκευση, αλληλεπίδραση και επικοινωνία) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Ποιότητα και καινοτομία (Προσαρμοστικότητα και ανταπόκριση, Πολυμορφία και ποιότητα των μέσων ενημέρωσης, Καινοτομία, Μάρκετινγκ)</p>	<p>Παρουσίαση των κριτηρίων και αξιολόγηση των</p> <p>DMB Ψηφιακά μέσα με εκπαιδευτικό δυναμικό</p>

<div style="text-align: center;">  </div> <p>Συνολική βαθμολογία</p> <p>Προφορική αξιολόγηση (Θετικά, αρνητικά, βελτιώσεις, πιθανές χρήσεις)</p>  <p>Αποθήκευση βαθμολογίας</p>	
<p>Εισαγωγή: Εισάγετε το προϊόν Εισαγωγή: Αξιολογήστε το προϊόν</p>	<p>Εισάγετε και βαθμολογήστε το προϊόν στη βάση δεδομένων O2 χρησιμοποιώντας τα κριτήρια για το DMB στη βάση δεδομένων O2:</p>
<p>Χρησιμοποιώντας το παράδειγμα της κατασκευής του A49 μέσω του Dannengroeder Forst, το οποίο απασχολεί εδώ και καιρό τα παραδοσιακά και νέα μέσα ενημέρωσης και τη δημόσια συζήτηση στη Γερμανία, οι μαθητές των τάξεων 7-10 διδάσκονται, στο πλαίσιο του μαθήματος των κοινωνικών σπουδών/κοινωνικών σπουδών/ιστορίας, τα μέσα και τις δυνατότητες που έχουν οι πολίτες σε μια δημοκρατία να επηρεάζουν τις δημόσιες αποφάσεις.</p> <p>Εξηγείται το φαινόμενο της διαμαρτυρίας των πολιτών και παρουσιάζονται οι πτυχές/τρόποι του. Ο μαθησιακός στόχος είναι σαφής και το μαθησιακό περιεχόμενο και οι αξίες μεταφέρονται στις πολλαπλές διαστάσεις τους, προσαρμοσμένες στην ομάδα-στόχο.</p> <p>Τα διαφορετικά αποκλίνοντα συμφέροντα παρουσιάζονται πειστικά και με μεγάλη σαφήνεια και γίνονται κατανοητά μέσα από συζητήσεις/συνεντεύξεις με τους ενδιαφερόμενους. Με αυτόν τον τρόπο, η διαμαρτυρία για την προστασία του περιβάλλοντος αποκτά αξιοπρέπεια και αναδεικνύονται τα δικαιώματα και η μορφή με την οποία ασκούνται από τους διαδηλωτές.</p> <p>Ταυτόχρονα, όμως, καθίσταται σαφές ποια διαφορετικά συμφέροντα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη στο πλαίσιο της πραγματικής ζωής, γεγονός που αποτελεί τη διάσταση του πρακτικού λόγου της δημοκρατικής διαδικασίας και παρουσιάζεται στον μαθητή με σαφή τρόπο.</p> <p>Πολύ ενδιαφέρουσα είναι επίσης η διαφοροποιημένη προσέγγιση της στάσης της αστυνομίας, δηλαδή των αστυνομικών ως ατόμων και της αστυνομίας ως θεσμού του κρατικού μονοπωλίου εξουσίας, ο οποίος πρέπει να εκπληρώσει το έργο του στο πλαίσιο του δημοκρατικού συνταγματικού κράτους.</p> <p>Οι ταινίες και το συνοδευτικό υλικό ανταποκρίνονται στις παιδαγωγικές-διδασκτικές απαιτήσεις του μαθησιακού στόχου και είναι άριστα και με συνέπεια σχεδιασμένα και υλοποιημένα σύμφωνα με την ομάδα-στόχο.</p>	<p>Präsentation am Beispiel: DMB "Αποφάσεις στη δημοκρατία"</p>

Ηλεκτρονική μάθηση 2 Εξάσκηση και εμπέδωση	Εξάσκηση και εμπέδωση Εισαγωγή και αξιολόγηση του DDM με τη βοήθεια της βάσης δεδομένων O2 / "Αποφάσεις στη δημοκρατία"	DDM που εισάγονται και αξιολογούνται από τους συμμετέχοντες, ατομικά ή σε ομάδες. Αποτέλεσμα: Κάθε συμμετέχων έχει εισάγει και βαθμολογήσει ένα εκπαιδευτικό μέσο που έχει επιλέξει ο ίδιος στη βάση δεδομένων.
DMB Ψηφιακά μέσα με εκπαιδευτικό δυναμικό Εγγραφείτε στη βάση δεδομένων O2		Εισάγετε εκπαιδευτικό μέσο της επιλογής των συμμετεχόντων
DMB Αξιολόγηση ψηφιακών μέσων με εκπαιδευτικό δυναμικό με τη χρήση της βάσης δεδομένων O2		Αξιολογήστε το εκπαιδευτικό μέσο σύμφωνα με την επιλογή των συμμετεχόντων
Παρουσία 3 Αξιολογήστε και εκτιμήστε	Συζήτηση και αξιολόγηση των συμμετοχών και των αξιολογήσεων.	Παρουσίαση των αποτελεσμάτων των συμμετεχόντων στο DMB
Συμπεράσματα για το σχεδιασμό μαθημάτων και τη χρήση του DMB		Προτάσεις των συμμετεχόντων

Προετοιμασία του διδάσκοντα για το μάθημα/τη βιβλιογραφία:

Μεγάλες εκδόσεις των κριτηρίων / Παράδειγμα DMB
<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/kriterien/>

Kursmodell 16

GR / URIAC Athen – DMB – Deutsch
 DMB Digitale Medien mit Bildungspotential
 Digitale Kompetenz: Medien evaluieren

Blended-Learning-Phase/didaktische Absichten	Inhalt	Methodische Hinweise
Präsenz 1 Ειςαγωγή και Παρουσίαση	Beispielhaftes DMB Digitale Medien mit Bildungspotential aus Datenbank O2	Präsentation: „Fluchtpunkte“
„Fluchtpunkte“ stellt sieben Lebensgeschichten vor, welche die		Gesamtbewertung:

<p>Verflechtungen der deutschen und österreichischen Geschichte mit der Geschichte des jüdisch-arabischen „Nahen Ostens“ sichtbar und besprechbar machen. Die Biografien werden durch sechs Lernmodule didaktisch erschlossen, die Module sowie die Hintergrundtexte für Pädagog*innen finden sich auf der Website fluchtpunkte.net. Anhand der Lebensgeschichten werden die Themen Antisemitismus, Rassismus, Flucht und Migration, Holocaust und Nahostkonflikt im Unterricht behandelt. Fluchtpunkte ist eine innovative Antwort auf die Herausforderungen des Geschichtsunterrichts und der Holocaust-Education in einer von Migration geprägten Gesellschaft.</p> <p>Ausgangspunkt der didaktischen Vorschläge sind stets (mindestens) zwei Lebensgeschichten, denen auch autobiografische Erinnerungen beigelegt sind. Historische und aktuelle Hintergrundinformationen werden für Schüler*innen in Factsheets erschlossen. Diese Factsheets sowie das Glossar dienen der Kontextualisierung und der besseren Einordnung der Lebensgeschichten. Den Lehrpersonen stehen darüber hinaus vertiefende Texte zur Verfügung.</p>	<p>„Fluchtpunkte“</p>
<p>Diskussion der Nutzung von „Fluchtpunkte“ in der Erwachsenenbildung</p>	<p>Vor- und Nachteile und Fragen zu „Fluchtpunkte“ bearbeiten</p>
<p>Einführung in die Datenbank O2</p>	<p>Bekanntmachen mit der Datenbank O2 Erläuterung: Medium in die Datenbank finden</p>
<p>E-Learning 1 Erkunden und Erproben</p>	<p>Erkundung und Erprobung in der Datenbank O2 („Fluchtpunkte“)</p> <p>Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen „Fluchtpunkte“</p>
<p>Erkundung/Erprobung der Datenbank O2 (Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer)</p>	<p>Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen von Eintragungen zu Bildungsmedien, die von den Teilnehmern von Interesse sind.</p>
<p>Präsenz 2 Einführen und Anwenden</p>	<p>Kriterien der Bildungsmedien-Kategorie: DMB</p> <p>Einführung: Kriterien für DMB</p>
<p>Informationswert (Weltbezug, Ganzheitlichkeit, Aktualität, Expertise, Originalität, Kontext)</p> <p style="text-align: center;">☐ ☐ ☐ ☐ ☐</p> <p>Pädagogisch-didaktisches Potential</p>	<p>Präsentation der Kriterien und der Bewertung von</p> <p>DMB Digitale Medien mit Bildungspotential</p>

<p>(Pädagogisch-didaktisches Potential, Kritisches Denken und Kreativität, pädagogische Effizienz)</p> <p style="text-align: center;">☑ ☑ ☑ ☑ ☑</p> <p>Nutzererfahrungen (Intuitive Nutzung und Navigation, Visualisierung und Ausdrucksmittel, Personalisierung, Interaktion und Kommunikation)</p> <p style="text-align: center;">☑ ☑ ☑ ☑ ☑</p> <p>Qualität und Innovation (Adaptiv und Responsive, Medienvielfalt und –qualität, Innovation, Marketing)</p> <p style="text-align: center;">☑ ☑ ☑ ☑ ☑</p> <p>Gesamtpunktzahl</p> <p style="text-align: center;"><input type="text"/></p> <p>Verbale Bewertung (Positives, Negatives, Verbesserungen, Nutzungsmöglichkeiten)</p> <div style="border: 1px solid gray; height: 60px; width: 200px; margin: 0 auto;"></div> <p>Bewertung speichern</p>	
<p>Einführung: Produkt eintragen Einführung: Produkt bewerten</p>	<p>Produkt in Datenbank O2 eintragen und bewerten mit Hilfe der Kriterien für DMB in Datenbank O2:</p>
<p>Am Beispiel des Aufbaus der A49 durch den Dammroeder Forst, der lange Zeit traditionelle und Neue Medien und die öffentliche Debatte in Deutschland beschäftigt hat, werden Schuelern der 7.-10. Klasse im Rahmen des Sozialkunde/Gemeinschaftskunde/Geschichte Unterrichts die Mittel und die Moeglichkeiten, die in einer Demokratie den Staatsbuergerinnen und den Staatsbuergern zur Verfuegung stehen um öffentliche Entscheidungen zu beeinflussen, vermittelt. Das Phaenomen des Bürgerprotestes wird erlaeutert und seine Facetten/Modalitaeten aufgezeigt. Das Lernziel ist klar und die Lerninhalte und Werte werden , in ihren mannigfaltigen Dimensionen, der Zielgruppe angepasst vermittelt. Ueberzeugend und sehr anschaulich werden die verschiedenen divergierenden Interessen gezeigt und ueber Gespraechе/Interviews mit den Betroffenen verstaendlich gemacht. So wird der Protest im Interesse des Umweltschutzes gewuerdigt und dadurch die Rechte und die Form ihrer Wahrnehmung durch die Protestierenden aufgezeigt. Gleichzeitig wird aber auch klar gemacht und herausgestellt welche verschiedenen Interessen im Rahmen des wirklichen</p>	<p>Präsentation am Beispiel: DMB Produkts: „Entscheidungen in der Demokratie“</p>

<p>Lebens beruecksichtigt werden muessen, was die Dimension der praktischen Vernunft des demokratischen Prozesses ausmacht und dem Lernenden Anschaulich praesentiert wird. Sehr interessant ist auch die differenzierte Angehensweise an die Haltung der Polizei, d.h. der Polizistinnen und Polizisten als Individuen und der Polizei als Institution des Machtmonopols des Staates, die ihre Aufgabe im Rahmen des demokratischen Rechtsstaates erfuellen muss. Filme und Begleitmaterial erfuellen die paedagogisch-didaktische Anforderungen des Lernziels.</p>		
<p>E-Learning 2 Üben und Festigen</p>	<p>Üben und Festigen DDM eintragen und bewerten mit Hilfe der Datenbank O2 /</p>	<p>DDM durch Teilnehmer eintragen und bewerten, individuell oder in Gruppen. Ergebnis: Jeder Teilnehmer hat ein selbstgewähltes Bildungsmedium in die Datenbank eingetragen und bewertet</p>
<p>DMB Digitale Medien mit Bildungspotential in die Datenbank O2 eintragen</p>		<p>Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer eintragen</p>
<p>DMB Digitale Medien mit Bildungspotential mit Hilfe der Datenbank O2 bewerten</p>		<p>Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer bewerten</p>
<p>Präsenz 3 Auswerten und Evaluieren</p>	<p>Diskussion und Auswertung der Eintragungen und Bewertungen.</p>	<p>Vortrag der Ergebnisse der Teilnehmer für DMB</p>
<p>Schlussfolgerungen für die Kursgestaltung und die Nutzung von DMB</p>		<p>Vorschläge der Teilnehmer</p>

Vorbereitung des Dozenten für den Kurs / Literatur:

Langfassungen der Kriterien / Beispiel DMB

<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/kriterien/>

11. BLENDED-LEARNING-KURSMODELL FÜR BLENDED LEARNING PROGRAMME (BLP) - ÖSTERREICH

Sprachen: Deutsch und Englisch

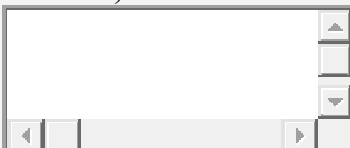
PÉTER CZISMÁR

Kursmodell 17

AT / ipcenter Wien – BLEP – Deutsch
 BLEP Blended-Learning-Programme
 Digitale Kompetenz: Medien evaluieren

Blended-Learning-Phase/didaktische Absichten	Inhalt	Methodische Hinweise
Präsenz 1 Einführen und Präsentieren	Beispielhaftes Blended Learning-Programm aus Datenbank O2	Präsentation (österreichisches Medium): digi.skills education Internetadresse (OER): https://digiskills.info (Präsenz oder Online)
Gesamtbewertung/Erläuterung: digi.skills fördert Digitalkompetenz in der Bildung. Es verfügt über einen Kompetenzcheck zur Erhebung des persönlichen Kompetenzstandes. Auf dieser Basis wird eine persönliche Lernempfehlung erzeugt, und nach Absolvierung aller e-Learning Lektionen bzw. Abschluss des Kurses erhalten Lerner*innen ein persönliches Zertifikat als Erfolgsnachweis.		Gesamtbewertung/Erläuterung: digi.skills education
Diskussion der Nutzung von „digi.skills education“ in der Erwachsenenbildung		Vor-und Nachteile und Fragen zu „digi.skills education“ bearbeiten
Einführung in die Datenbank O2		Bekanntmachen mit der Datenbank O2 Erläuterung: Medium in die Datenbank finden

E-Learning 1 Erkunden und Erproben	Erkundung/Erprobung der Datenbank O2, Beispiel „digi.skills education“	Selbständige oder Gruppenarbeit an der Datenbank O2 am Beispiel „digi.skills education“ Eintragungen zu „digi.skills education“
Selbstständiges Bearbeiten		Durchlaufen der digi.skills education digi.skills education ausprobieren
Erkundung/Erprobung der Datenbank O2 (Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer)		Selbständige oder Gruppenarbeit mit der Datenbank O2. Prüfen der Eintragungen von Eintragungen zu Bildungsmedien, die von den Teilnehmern von Interesse sind.
Präsenz 2 Einführen und Anwenden	Kriterien der Bildungsmedien-Kategorie: BLEP	Einführung: Kriterien für BLEP
Kompetenzanforderungen (Lernziel, Lerninhalt, Zielgruppe, Werte) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Anforderungen an Präsenzphasen (Didaktische Blended-Learning Ansätze und Phasen, Vermittlungs- und Lernformen in Präsenzphasen, didaktische Schritte in Präsenzphasen, didaktische Regeln und logische Lernverfahren, didaktische Schwerpunkte der Präsenzphasen) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Anforderungen an E-Learningphasen (Didaktische Blended-Learning Ansätze und Phasen, didaktisch-inhaltliche Aspekte der E-Learning-Phasen, allgemeine Anforderungen an E-Learning-Phasen, didaktische Regeln und logische Lernverfahren, didaktische Schwerpunkte der E-Learning-Phasen) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Organisation und Medialität (Rahmenbedingungen, Inhaltsadäquate und adressengerechte Auswahl und Gestaltung der didaktischen digitalen Medienprodukte, Multimedialität, Interaktivität, Adaptivität, Informationen zum Blended-Learning-Programm) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Kriterien: BLEP Blended Learning Programme
Gesamtpunktzahl		

<p>Verbale Bewertung (Positives, Negatives, Verbesserungen, Nutzungsmöglichkeiten)</p>  <p>Bewertung speichern</p>	
---	--

<p>Einführung: Produkt eintragen Einführung: Produkt bewerten</p>	<p>Produkt in Datenbank O2 eintragen und bewerten mit Hilfe der Kriterien für BLEP in Datenbank O2:</p>
<p>Beschreibung des Beispiels BLEP</p> <p>Die Digitalisierung stellt immer neue Ansprüche an die Mitarbeiterentwicklung per se sowie an jede(n) Einzelne(n) neue Lernstrategien zu entwickeln. Digitale Grundkompetenzen bilden die Basis für jeden weiteren Kompetenzaufbau. Gleichzeitig muss ein digitales Lernprogramm interaktiv sein und eine große, diverse Zielgruppe ansprechen.</p> <p>Das neue Angebot ermöglicht gezielten strategischen, internen Kompetenzaufbau, schafft dadurch neue Entwicklungs- und Karrieremöglichkeiten und sichert den unternehmensweiten Digitalisierungsfit. Damit soll Jetzt:DIGITAL sowohl digitale QuereinsteigerInnen erreichen um zukunftsfit zu bleiben, als auch bestehende ExpertInnen ansprechen und Kompetenz-Wachstum fördern.</p>	<p>Beispiel: BLEP „jetzt:DIGITAL“ (OER)</p> <p>Internet: https://create-stela.storytellingengine.com/</p>

<p>E-Learning 2 Üben und Festigen</p>	<p>Üben und Festigen BLEP eintragen und bewerten mit Hilfe der Datenbank O2 /</p>	<p>BLEP durch Teilnehmer eintragen und bewerten, individuell oder in Gruppen.</p> <p>Ergebnis: Jeder Teilnehmer hat ein selbstgewähltes Bildungsmedium in die Datenbank eingetragen und bewertet</p>
<p>BLEP Blended Learning-Programm in die Datenbank O2 eintragen</p>	<p>Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer eintragen</p>	

BLEP Blended Learning-Programm mit Hilfe der Datenbank O2 bewerten		Bildungsmedium nach Wahl der Teilnehmer bewerten
Präsenz 3 Auswerten und Evaluieren	Diskussion und Auswertung der Eintragungen und Bewertungen.	Vortrag der Ergebnisse der Teilnehmer für BLEP
	Schlussfolgerungen für die Kursgestaltung und die Nutzung von SDM	Vorschläge der Teilnehmer

Vorbereitung des Dozenten für den Kurs / Literatur:
Langfassungen der Kriterien / Beispiel BLEP
(vgl. www.comenius-award.de)

Hinweis: Bei Bedarf kann in dem Kurs beispielsweise ein kurzer Exkurs mit Verweis auf den digitalen Kompetenzrahmen der Europäischen Kommission (der auf Österreich zugeschnitten wurde), gemacht werden:

- Präsentation des österr. DigiKomp Rahmens
- <https://www.fit4internet.at/view/verstehen-das-modell>
- Selbstcheck:
- <https://www.fit4internet.at/page/assessment>
- Diskussion über die Erkenntnisse des Selbstchecks

Course model 18 (Kursmodell 18)

AT / ipcenter Vienna – BLEP – Englisch
BLEP Blended-Learning Programs
Digital competence: evaluating media

Blended learning phase/didactic intentions	Content	Methodological notes
presence 1 Insert and Present	Exemplary didactic digital educational medium from database O2	Presentation: BLEP digi.skills education https://digiskills.info

		<u>(Comenius Seal 2021)</u>
<p>digi.skills education promotes digital competence in education. It has a competence check to determine the personal level of competence. On this basis, a personal learning recommendation is generated, and after completing all e-learning lessons or completing the course, learners receive a personal certificate as proof of success.</p>		<p>Overall rating:</p> <p>“digi.skills education”</p>
<p>Discussion of the use of "digi.skills education" in adult education</p>		<p>Edit pros and cons and questions about "digi.skills education".</p>
<p>Introduction to the O2 database</p>		<p>Getting acquainted with the O2 database Explanation: Find medium in the database</p>
<p>E learning 1</p> <p>Explore and try</p>	<p>Exploration and testing in the O2 database (“digi.skills education”)</p>	<p>Independent or group work with the O2 database. Checking the entries for "digi.skills education"</p>
<p>Exploration/testing of the O2 database (educational medium of the participants' choice)</p>		<p>Independent or group work with the O2 database. Reviewing the listings of educational media listings of interest to participants.</p>
<p>presence 2</p> <p>Insert and Use</p>	<p>Criteria of educational media, category: BLEP</p>	<p>Introduction: criteria for BLEP</p>
<p>Competence requirements (Learning objective, learning content, target group, values)</p> <p style="text-align: center;"><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Presence phases requirements (Didactic blended learning approaches and phases, forms of teaching and learning in attendance phases, didactic steps in attendance phases, didactic rules and logical learning procedures, didactic focus of attendance phases)</p> <p style="text-align: center;"><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>E-Learning phases requirements</p>		<p>Presentation of the criteria and evaluation of Blended-Learning-Programs</p>

<p>(Didactic blended learning approaches and phases, didactic-content aspects of e-learning phases, general requirements for e-learning phases, didactic rules and logical learning procedures, didactic focus of e-learning phases)</p> <p style="text-align: center;"><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Organizational-technical requirements (Framework conditions, content-adequate and address-appropriate selection and design of didactic digital media products, multimedia, interactivity, adaptivity, information on the blended learning programme)</p> <p style="text-align: center;"><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Total score</p> <p style="text-align: center;"><input type="text"/></p> <p>Verbal evaluation (Positive, negative, improvements, possible uses)</p> <p style="text-align: center;"><input type="text"/></p> <p>Save rating</p>		
<p>Introduction: Enter product</p> <p>Introduction: rate the product</p>	<p>Enter the product in the O2 database and rate it using the criteria for BLEP in the O2 database</p>	
<p>Digitisation places ever new demands on staff development per se as well as on each individual to develop new learning strategies. Basic digital competences form the basis for any further competence development. At the same time, a digital learning programme must be interactive and address a large, diverse target group.</p> <p>The new offer enables targeted, strategic, internal competence building, thereby creating new development and career opportunities and ensuring the company-wide digitalisation fit. Jetzt:DIGITAL is intended to reach digital career changers in order to remain fit for the future, as well as to address existing experts and promote competence growth.</p>	<p>Example presentation:</p> <p>BLEP “jetzt:DIGITAL” (OER)</p> <p>https://create-stela.storytellingengine.com/</p>	
<p>E learning 2</p>	<p>practice and strengthen Enter and evaluate BLEP</p>	<p>Enter and evaluate BLEP by participants, individually or in</p>

practice and strengthen	using the database O2 /	groups. Result: Each participant entered and rated an educational medium of their choice in the database
Enter the BLEP Blended-Learning-Programs medium in the O2 database		Enter the educational medium chosen by the participants
Evaluate the BLEP Blended-Learning- Programs using the O2 database		Evaluate the educational medium chosen by the participants
presence 3	discussion and evaluation of entries and ratings.	Presentation of the results of the participants for BLEP
Evaluate and evaluate		
Conclusions for course design and use of BLEP		suggestions of the participants

Preparation of the lecturer for the course / literature:

Long versions of the criteria / example BLEP

<https://comenius-award.de/comenius-edumedia-award/criteria/>

Note: If needed, a short excursion with reference to the European Commission's digital literacy framework (which has been tailored to Austria) can be made in the course:

- Presentation of the Austrian DigiKomp framework.
- <https://www.fit4internet.at/view/verstehen-das-modell>
- Self-check:
- <https://www.fit4internet.at/page/assessment>
- Discussion about the findings of the self-check