



# CUMILA Curriculum

DIGITALE GESELLSCHAFT & DIGITALE BÜRGERGESELLSCHAFT

[WWW.CUMILA.EU](http://WWW.CUMILA.EU)

## Inhaltsübersicht

Über Cumila .....	2
Umfang des Curriculums.....	2
Methodik.....	2
Die Cumila-Module .....	3
Modul " Digitale Gesellschaft & digitale Bürgerschaft" .....	5
Übersicht über die Lernthemen .....	5
Digitale Gesellschaft .....	6
E-Government.....	6
E-Partizipation .....	8
E-Voting.....	9
Wie Digitalisierung unseren Alltag verändert.....	10
Kollektive // Kollaborative Wissenskonstruktion.....	11
Smart Home.....	12
E-Learning.....	13
Neue Formen des Lernens.....	14
E-Learning, um mehr Lernenden Zugang zu Bildung zu ermöglichen.....	15
Impressum .....	16



# Über Cumila

## Umfang des Curriculums

Das Cumila Curriculum für Medien- und Informationskompetenz zielt darauf ab, Erwachsene mit den grundlegenden Fähigkeiten auszustatten, um mit digitaler Technologie und Medien in ihrem beruflichen und privaten Leben umzugehen und diese kompetent zu nutzen. Als umfassender Leitfaden strukturiert, ermöglicht Cumila den Lehrkräften, sich alle relevanten Kenntnisse anzueignen und stellt ihnen Anleitungen und zahlreiche Materialien für die Vorbereitung und Durchführung ihrer Kurse zur Verfügung.

Die Kompetenzen, die mit dem Cumila-Curriculum trainiert werden, sind nicht auf einen bestimmten Beruf ausgerichtet. Vielmehr handelt es sich um **Basiskompetenzen, die für alle Erwachsenen relevant sind**. Cumila kann daher in der Berufsausbildung und in jeder anderen Form der Erwachsenenbildung (berufliche Qualifizierung, Abendkurse, Integrationsklassen) eingesetzt werden, in der die TeilnehmerInnen ein grundlegendes oder mittleres Wissensniveau in digitalen Themen haben. Obwohl der Inhalt hauptsächlich für erwachsene Lernende entwickelt wurde, kann ein Teil davon auch für junge Lernende verwendet werden (die entsprechenden Lektionen sind in der Lektionsübersicht angegeben).

Da sich die digitale Welt schnell verändert, könnten einige Inhalte bald veraltet sein. Nichtsdestotrotz dient die Struktur des Lehrplans als dauerhafter Rahmen für die Themen der digitalen Medien, die in den 6 Cumila-Modulen behandelt werden:

- Digitale Bürgerschaft und digitale Gesellschaft
- Kommunikation und Zusammenarbeit
- Informationsbeschaffung und Meinungsbildung
- Sicherheit, Privatsphäre und Datenschutz
- Technik
- Familien und digitale Medien

Um mit den rasanten Veränderungen in der digitalen Welt Schritt halten zu können, wird es für Lehrerinnen und Lehrer zu einer Kernkompetenz, diese Veränderungen zu kennen und ihre Unterrichtsmaterialien regelmäßig anzupassen. Ein Schwerpunkt des Curriculums ist die Vermittlung von Kompetenzen zum **selbstständigen Lernen** mit digitalen Werkzeugen. Dies dient sowohl den Lehrern, um ihren Unterricht auf dem neuesten Stand zu halten, als auch den Lernenden, um über die neuesten Entwicklungen der digitalen Technologien informiert zu sein.

## Methodik

Der Cumila Curriculum Leitfaden bietet Lehrkräften ein umfassendes Set an Informationen und Materialien, um ihren Unterricht rund um das Thema digitale Medien zu gestalten:

- **Modul-Dokumentation:** Eine Einführung in jedes Thema mit grundlegenden Informationen sowie weiterführender Lektüre und allgemeinen Informationsquellen, die den Lehrern die notwendigen Informationen zur Durchführung ihres Unterrichts liefert.
- **Lehrplan:** Gibt den Lehrkräften einen Überblick über die im Modul behandelten Themen, eine grobe Schätzung des Zeitbedarfs für die Vermittlung der Inhalte, eine Übersicht über das Lernmaterial und eine Liste der im Modul angesprochenen Kompetenzen (gemäß dem DigiComp 2.1 Rahmenwerk).
- **Lernmaterialien:** Das Cumila-Wiki bietet Lektionen und Lernmaterialien für jedes Modul. (<http://wiki.cumila.eu>)
- **eLearning-Module für LehrerInnen:** Das Cumila Moodle bietet Informationen für Lehrer, wie sie den Lehrplan in ihrer Klasse anwenden können.

Die Cumila-Module sind sehr flexibel und können zum Aufbau ganzer Kurse verwendet werden, es können aber auch einzelne Themen herausgegriffen werden, um sie in andere Kurse zu integrieren. Das Thema Datenschutz zum Beispiel ist für viele Bereiche relevant. Die Cumila-Lektion kann als allgemeine Einführung genutzt und mit weiteren bereichsspezifischen Informationen ergänzt werden (z.B. Datenschutzthemen für Mitarbeiter im Gesundheitswesen, Vorschriften für die digitale Verarbeitung von Daten in IT-Systemen).

Cumila legt Wert auf einen praktischen Ansatz, bei dem die Lernenden direkt mit digitalen Medien interagieren. Daher ist eine **grundlegende digitale Lerninfrastruktur erforderlich**, um die Lektionen durchzuführen. Digitale Geräte mit Internetanschluss sollten mindestens für alle 2-3 Teilnehmer verfügbar sein. Die Arbeit in Gruppen an digitalen Geräten verbessert in den meisten Fällen das Lernen und ermutigt die Teilnehmer, neue Dinge auszuprobieren. Für die meisten Übungen spielt es keine Rolle, um welche Art von Gerät es sich handelt (PC, Laptop, Tablet, Smartphone). Wo spezielle Geräte benötigt werden, ist dies in der Materialliste der Lektion angegeben.

Was für Lehrer neu sein könnte, wenn sie anfangen, digitale Themen zu unterrichten, ist, dass es eine gewisse Flexibilität und Offenheit erfordert. Während bei traditionellen Themen der Lehrer oft viel mehr Wissen hat als die Lernenden, sind die Lehrer bei digitalen Themen ihren Schülern oft nicht weit voraus. Anstatt sich über diese Situation Sorgen zu machen, sollten die Lehrer den Wissensgewinn schätzen, der durch den Austausch mit ihren Lernern im Unterricht entsteht. Viele der Übungen basieren daher auf dem Sammeln von Ergebnissen während des Unterrichts. Die Lehrer sollten darauf achten, diese Ergebnisse aufzuzeichnen und sie mit der Klasse zu teilen. Die Lehrer können ihre Schüler auch dazu ermutigen, die Ergebnisse selbst aufzuzeichnen, indem sie ihre eigenen digitalen Geräte verwenden (z. B. Fotos von der Tafel machen).

## Die Cumila-Module

Die 6 Module des Cumila-Lehrplans decken alle grundlegenden Themen ab, die Teilnehmer über digitale Technologien und Medien wissen müssen. Es gibt zwar keine bestimmte Reihenfolge, wie die Module 1-5 zu unterrichten sind, aber es wird empfohlen, mit Modul 6 erst dann zu beginnen, wenn die Teilnehmer ein solides Wissen über die Grundlagen aus den anderen Modulen haben.

### Modul 1: Digitale Bürgerschaft und digitale Gesellschaft

Dieses Modul befasst sich mit den Auswirkungen der technologiegetriebenen digitalen Transformation auf gesellschaftliche Themen wie Staatsbürgerschaft, Wirtschaftsstrukturen und intelligente Technologien, die Teil unseres täglichen Lebens werden. Das Modul führt auch in die Möglichkeiten und Grundkonzepte des E-Learnings ein.

### Modul 2: Kommunikation und Zusammenarbeit

Digitale Technologien verändern die Art und Weise, wie wir kommunizieren und zusammenarbeiten. Es wird vorgestellt, was das Besondere an der digitalen Kommunikation ist, welche Best Practices es gibt und welche Tools üblicherweise verwendet werden, aber auch, welche Probleme entstehen können, wie z. B. Hassreden und Cybermobbing. Das Modul befasst sich auch mit den Möglichkeiten der digitalen Zusammenarbeit.

### Modul 3: Informationsbeschaffung und Meinungsbildung

Da das Internet eine unendliche Menge an Informationen und Wissen bietet, wird in Modul 3 dargestellt, wie man diese Informationsquelle am besten nutzt: wo man gute Informationen findet, wie man Informationen validiert und organisiert. Das Modul befasst sich auch mit den negativen Auswirkungen einer unsachgemäßen Nutzung von Informationen, wie z. B. der Verbreitung von Fehlinformationen und Verschwörungstheorien oder der Beeinflussung der politischen Meinung.

### Modul 4: Sicherheit, Privatsphäre und Datenschutz

Was muss ich wissen, um Geräte und persönliche Daten in der digitalen Welt zu schützen? Modul 4 erklärt, was unsere digitale Identität ausmacht und wie man die Identität anderer Personen im Internet überprüfen kann. Es werden technische und nicht-technische Risiken vorgestellt, wie z. B. Viren, Phishing-E-Mails und Identitätsdiebstahl, und wie man sich dagegen schützen kann. Das Modul bietet auch Informationen darüber, wie Sie Ihre Privatsphäre in der digitalen Welt schützen können.

### Modul 5: Technik

Modul 5 erklärt alle technischen Geheimnisse, die hinter den digitalen Technologien stecken, und befähigt technisch nicht versierte Personen, Geräte grundsätzlich selbst einzurichten oder einfache Probleme selbst zu beheben. Angefangen bei den Hardware-Elementen bis hin zum Betriebssystem auf den Geräten gibt das Modul einen Überblick über alle relevanten technischen Komponenten, mit denen man täglich zu tun hat. Auch die große Frage, wie das Internet funktioniert, wird hier erklärt.

## Modul 6: Familien und digitale Medien

Das Modul 6 richtet sich an Eltern oder Personen, die mit Familien und Kindern arbeiten. Es geht auf die besonderen Bedürfnisse von Kindern in der Online-Welt ein, wie man sie zu verantwortungsvollen Nutzern erzieht und wie man sie vor Risiken schützt. Damit Eltern ihre Kinder in ihrer beruflichen Entwicklung begleiten können, stellt das Modul auch die Kompetenzen vor, die in einer digital veränderten Arbeitswelt erforderlich sein werden.



# Modul " Digitale Gesellschaft & digitale Bürgerschaft"

## Übersicht über die Lernthemen

<b>Digitale Gesellschaft</b>	Empfohlene Unterrichtseinheiten
E-Government	4
E-Partizipation	4
E-Voting	4

  

<b>Wie Digitalisierung unseren Alltag verändert</b>	Empfohlene Unterrichtseinheiten
Kollektive // Kollaborative Wissenskonstruktion	4
Smart Home	4

  

<b>E-Learning</b>	Empfohlene Unterrichtseinheiten
Neue Formen des Lernens	4
E-Learning, um mehr Lernenden Zugang zu Bildung zu ermöglichen?	4

## Digitale Gesellschaft

Er/Sie versteht und kennt die wichtigsten digitalen Tools, um die gewünschten online-Formulare zu finden und diese für persönliche, elektronische Amtswege zu nutzen. Er/Sie weiß, dass diese Möglichkeiten die Partizipationsfähigkeiten einer Gesellschaft erweitern, weiß aber auch über die Gefahren (Datensicherheit, Datenschutz, etc.), die sich durch elektronische Amtsgänge ergeben können, Bescheid.

### Lerneinheiten und Lernbausteine:

E-Government Empfohlene Unterrichtseinheiten  
4

Digitale Identität

E-Partizipation Empfohlene Unterrichtseinheiten 4

Mehr Bürgerbeteiligung durch E-Partizipation

E-Voting Empfohlene Unterrichtseinheiten 4

E-Voting

### Lernziele

Wissen	Fertigkeiten	Kompetenzen
<p>Er/Sie versteht</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dass jede Bürgerin und jeder Bürger ein Recht auf politische Mitbestimmung haben.</li> <li>dass das Internet Einfluss auf die Demokratie hat.</li> <li>die Theorien und Methoden der E-Partizipation</li> <li>dass E-Voting eine zusätzliche Möglichkeit der Partizipation am politischen Geschehen schafft.</li> <li>dass sich E-Demokratie in manchen Bereichen sowohl positiv als auch negativ auf Veränderungen auswirken kann</li> </ul>	<p>Er/Sie kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dies mit konkreten Situationen in seinem/ihrem Alltag verknüpfen.</li> <li>anhand konkreter Beispiele aus dem Internet diesen Wandel erkennen</li> <li>anhand der Theorien und Methoden die E-Partizipationsmöglichkeiten erkennen.</li> <li>anhand konkreter Beispiele aus dem Internet erkennen, welche vielfältigen E-Voting-Möglichkeiten es gibt</li> </ul>	<p>Er/Sie ist in der Lage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>unterschiedliche Tools für elektronische Amtswege zu nutzen.</li> <li>Vorteile und Gefahren der E-Partizipationsmöglichkeiten zu bewerten.</li> <li>aus den Theorien und Methoden Partizipationsmöglichkeiten für sich abzuleiten.</li> <li>demokratische Mitbestimmungsmöglichkeiten im Internet aufzuzeigen.</li> <li>relevante Informationsquellen der Verwaltung zu bewerten und für sich zu nutzen.</li> </ul>

E-Government

Empfohlene Unterrichtseinheiten: 4

Lernbausteine



<b>Titel:</b>	<b>Digitale Identität</b>								
<b>Herangehensweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragen Sie die Teilnehmenden, ob sie schon einmal von E-Government/Handy-Signatur/digitaler Bürgerkarte gehört haben und wenn sie diese bereits benutzen, welche Erfahrungen sie damit gemacht haben.</li> <li>• Führen Sie Begriffe, wie digitale Gesellschaft, politische Mitbestimmung, elektronische Tools für Amtswege, G2C, G2G, G2B und elektronische Bürgerkarte/Handy-Signatur ein;</li> <li>• Laden Sie die Teilnehmenden ein, verschiedene Fragen zu beantworten und zu diesem Thema im Internet zu recherchieren (siehe Lernmaterial) und ihre Beobachtungen mitzuteilen</li> <li>• Die Teilnehmenden sollen ihr Wissen mit allen anderen Teilnehmenden in einer Diskussionsrunde (Methode: World Café) teilen und vertiefen</li> <li>• Lernmaterial:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ CUMILA-Wiki Lektion c1L01 – Digitale Identität</li> </ul> </li> </ul>								
<b>Weitere Informationen:</b>	CUMILA-Modul "Digitale Gesellschaft und digitale Bürgerschaft"								
<b>Kompetenzen:</b>	<p><b>Kommunikation und Zusammenarbeit</b> Bürgerbeteiligung durch digitale Technologien</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">GRUNDLEGENDE</th> <th style="width: 25%;">ANWENDUNGSSICHER</th> <th style="width: 25%;">FORTGESCHRITTEN</th> <th style="width: 25%;">SPEZIALISIERT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 15px;"> </td> <td style="height: 15px;"> </td> <td style="height: 15px;"> </td> <td style="height: 15px;"> </td> </tr> </tbody> </table>	GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT				
GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT						





## E-Partizipation

Empfohlene Unterrichtseinheiten: 4

### Lernbausteine

<b>Titel:</b>	<b>Mehr Bürgerbeteiligung durch E-Partizipation</b>								
<b>Herangehensweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragen Sie die Teilnehmenden, welche Möglichkeiten sie kennen, die die Beteiligung der Bevölkerung an politischen Prozessen wie Online-Initiativen/Online-Plattformen/Online-Petitionen erlaubt.</li> <li>• Führen Sie folgende Begriffe vorab ein: Partizipation, Digitale Partizipation, Politische Mitbestimmung, Online-Initiative/Online-Plattformen/Online-Petitionen;</li> <li>• Geben Sie konkrete Beispiele, um Online-Initiativen oder Online-Petitionen zu starten</li> <li>• Lassen Sie die Teilnehmenden zu den vorgestellten Möglichkeiten ein Handout erstellen, welches klar definiert, wofür diese Plattformen stehen, wie sich die Bürgerschaft aktiv einbringen kann und welche Themen/Aktionen initiiert werden können.</li> <li>• Diskutieren Sie die Vor- und Nachteile der einzelnen Möglichkeiten (Methode: fish bowl)</li> <li>• Lernmaterial:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ CUMILA-Wiki Lektion c1L02 – Mehr Bürgerbeteiligung durch E-Partizipation</li> </ul> </li> </ul>								
<b>Weitere Informationen:</b>	CUMILA-Modul " Digitale Gesellschaft und digitale Bürgerschaft "								
<b>Kompetenzen:</b>	<p><b>Kommunikation und Zusammenarbeit</b> Bürgerbeteiligung durch digitale Technologien</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>GRUNDLEGENDE</th> <th>ANWENDUNGSSICHER</th> <th>FORTGESCHRITTEN</th> <th>SPEZIALISIERT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT				
GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT						

## E-Voting

Empfohlene Unterrichtseinheiten: 4

### Lernbausteine

<b>Titel:</b>	<b>E-Voting</b>			
<b>Herangehensweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragen Sie die Teilnehmenden, ob sie sich bereits über das Thema E-Voting informiert haben, und ob diese Alternative zum herkömmlichen Urnengang für sie in Betracht käme</li> <li>• Fragen Sie das Wissen der Teilnehmenden mittels Brainstormings ab, indem die Teilnehmenden, alles was sie darüber wissen auf ein Blatt Papier schreiben und im Anschluss daran, diese Informationen auf einem gemeinsamen Flipchart/Tafel etc. zusammenfassen</li> <li>• Geben Sie den Teilnehmenden Informationen zu folgenden Inhalten: E-Voting, E-Voting in der EU, Gefahren des E-Votings, Vorteile des E-Votings</li> <li>• Lassen Sie die Teilnehmenden im Internet zu diesem Thema eine Recherche durchführen, die sich vor allem mit den Auswirkungen von E-Voting auf die eigene Person auseinandersetzt. Im Anschluss sollen die Teilnehmenden ihre Ergebnisse präsentieren</li> <li>• Lernmaterial:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ CUMILA-Wiki Lektion c1L03 - E-voting</li> </ul> </li> </ul>			
<b>Weitere Informationen:</b>	CUMILA-Modul " Digitale Gesellschaft und digitale Bürgerschaft "			
<b>Kompetenzen:</b>	<b>Kommunikation und Zusammenarbeit</b> Bürgerbeteiligung durch digitale Technologien			
	GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT
	■	■	■	■



## Wie Digitalisierung unseren Alltag verändert

Er/Sie ist in der Lage zu erkennen und zu verstehen, wie sich disruptive Technologien auf den Alltag im privaten wie auch im beruflichen Leben auswirken und kann sowohl die positiven als auch die negativen Auswirkungen dieses technologischen Fortschritts erfassen und entscheiden, inwiefern er/sie diesen vertraut und diese in seinem/ihren Alltag implementiert.

### Lerneinheiten und Lernbausteine:

Kollektive // Kollaborative Wissenskonstruktion

Empfohlene Unterrichtseinheiten 4

In Wikis nach Informationen suchen

Smart Home

Empfohlene Unterrichtseinheiten 4

Smart Home für intelligenteres Wohnen

### Lernziele

Wissen	Fertigkeiten	Kompetenzen
<p>Er/Sie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• versteht die Bedeutung und Reichweite der Digitalisierung für den Alltag.</li><li>• versteht die Bedeutung von disruptiven Technologien.</li><li>• baut das Wissen über Digitalisierung aus und kann so im Alltag besser damit umgehen.</li></ul>	<p>Er/Sie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• kann mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag beschreiben.</li><li>• kann die positiven und negativen Auswirkungen von disruptiven Technologien beschreiben.</li><li>• kann positive und negative Aspekte der Digitalisierung des Alltags erkennen</li></ul>	<p>Er/Sie ist in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• die Nutzung digitaler Technologien im Alltag für sich persönlich zu bewerten.</li><li>• disruptive Technologien zu bewerten.</li><li>• digitale Technologien für sich zu bewerten, auszuwählen und zu nutzen.</li></ul>

## Kollektive // Kollaborative Wissenskonstruktion

Empfohlene Unterrichtseinheiten: 4

### Lernbausteine

<b>Titel:</b>	<b>Kollektive // Kollaborative Wissenskonstruktion</b>								
<b>Herangehensweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die kollektive und kollaborative Wissenskonstruktion</li> <li>• Geben Sie einen kurzen Intro-Vortrag, in welchem folgende Begriffe geklärt werden: Informationsgesellschaft, kollektive Wissenskonstruktion, kollaborative Wissenskonstruktion, Wiki, Aufbau eines Wikis, Beispiele für Wikis;</li> <li>• Lassen Sie im Anschluss die Teilnehmenden im Internet recherchieren, was unter Wikis verstanden wird, wofür diese eingesetzt werden und welche Software zur Verfügung steht;</li> <li>• Laden Sie die Teilnehmenden ein, verschiedene Positionen einzunehmen (Projektmanager, Wissenschaftler, etc.) und zu überlegen, welche Informationen diese Personen oder Unternehmen in einem Wiki zur Verfügung stellen würden.</li> <li>• Die Teilnehmenden sollen aufgrund der neu erworbenen Kenntnisse einen Flyer erstellen, um die Vorteile eines Wikis herauszuarbeiten</li> <li>• Besprechen Sie und diskutieren Sie die Ergebnisse</li> <li>• Lernmaterial:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ CUMILA-Wiki Lektion c2L01 – In Wikis nach Informationen fischen</li> </ul> </li> </ul>								
<b>Weitere Informationen:</b>	CUMILA-Modul " Digitale Gesellschaft und digitale Bürgerschaft "								
<b>Kompetenzen:</b>	<p><b>Kommunikation und Zusammenarbeit</b> Bürgerbeteiligung durch digitale Technologien</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>GRUNDLEGENDE</th> <th>ANWENDUNGSSICHER</th> <th>FORTGESCHRITTEN</th> <th>SPEZIALISIERT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #cccccc;"> </td> <td style="background-color: #cccccc;"> </td> <td style="background-color: #cccccc;"> </td> <td style="background-color: #cccccc;"> </td> </tr> </tbody> </table>	GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT				
GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT						



## Smart Home

Empfohlene Unterrichtseinheiten: 4

### Lernbausteine

<b>Titel:</b>	<b>Smart Home für intelligenteres Wohnen?!</b>								
<b>Herangehensweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragen Sie die Teilnehmenden, was sie über Smart Home wissen</li> <li>• Geben Sie eine kurze Einführung in das Thema Smart Home (nur eine kurze Erklärung des Begriffs)</li> <li>• Im Wiki stehen Kärtchen mit Aussagen zum Thema Smart Home zur Verfügung. Benutzen Sie diese um die Teilnehmenden mit Aussagen zum Thema Smart Home zu konfrontieren und darüber zu diskutieren</li> <li>• Arbeiten Sie die Vor- und Nachteile heraus, welche sich durch die Nutzung von Smart Home Devices ergeben.</li> <li>• Lassen Sie die Teilnehmer im Internet nach Angeboten im Bereich Smart Home Devices recherchieren. Welche Anbieter und Angebote von Smart Home Devices gibt es? Welche Kosten sind damit verbunden?</li> <li>• Lernmaterial:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ CUMILA-Wiki Lektion c2L02 – Smart Home für intelligenteres Wohnen?!</li> </ul> </li> </ul>								
<b>Weitere Informationen:</b>	CUMILA-Modul " Digitale Gesellschaft und digitale Bürgerschaft "								
<b>Kompetenzen:</b>	<p><b>Kommunikation und Zusammenarbeit</b> Bürgerbeteiligung durch digitale Technologien</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">GRUNDLEGENDE</th> <th style="width: 25%;">ANWENDUNGSSICHER</th> <th style="width: 25%;">FORTGESCHRITTEN</th> <th style="width: 25%;">SPEZIALISIERT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #cccccc;"> </td> <td style="background-color: #cccccc;"> </td> <td style="background-color: #cccccc;"> </td> <td style="background-color: #cccccc;"> </td> </tr> </tbody> </table>	GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT				
GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT						

## E-Learning

Er/Sie versteht und kennt die wichtigsten Formen des E-Learning sowie die Vor- und Nachteile dieser neuen Lernoptionen. Er/Sie versteht, dass diese Lernoptionen nicht bedeuten, dass alle Bürger gleichberechtigten Zugang zu Bildung bekommen, und dass damit die Frage der Bildungsbenachteiligung nicht gelöst ist. Er/Sie kann einfache Inhalte für E-Learning-Angebote erstellen.

### Lerneinheiten und Lernbausteine:

Neue Formen des Lernens

Empfohlene Unterrichtseinheiten 4

E-Learning-Angebote und ihre Historie

E-Learning, um mehr Lernenden Zugang zu Bildung zu ermöglichen

Empfohlene Unterrichtseinheiten 4

Die Perspektive macht den Unterschied

### Lernziele

Wissen	Fertigkeiten	Kompetenzen
<p>Er/Sie versteht,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dass E-Learning ein Bestandteil der globalen Aus- und Weiterbildungslandschaft ist.</li> <li>dass E-Learning-Angebote eine zusätzliche Möglichkeit der Aus- und Weiterbildung darstellen und Vor- als auch Nachteile mit sich bringen</li> <li>dass es viele relevante Angebote im Bereich des E-Learning auf nationaler und europäischer Ebene gibt.</li> </ul>	<p>Er/Sie kann</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>verschiedene E-Learning-Formate erkennen und Lernsituationen zuordnen.</li> <li>Vor- und Nachteile des E-Learning benennen.</li> <li>relevante E-Learning-Angebote auf nationaler und europäischer Ebene im Internet ausfindig machen.</li> </ul>	<p>Er/Sie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>setzt sich mit den E-Learning-Angeboten auseinander.</li> <li>ist in der Lage Vor- und Nachteile des E-Learning zu bewerten und Formate dementsprechend auswählen.</li> <li>ist in der Lage relevante E-Learning-Angebote auf nationaler und europäischer Ebene für sich zu nutzen.</li> </ul>

## Neue Formen des Lernens

Empfohlene Unterrichtseinheiten: 4

### Lernbausteine

<b>Titel:</b>	<b>E-Learning-Angebote und ihre Historie</b>			
<b>Herangehensweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragen Sie die Teilnehmenden, was sie über E-Learning wissen, und ob sie Beispiele nennen können</li> <li>• Bitten Sie die Teilnehmenden, Bereiche des Lernens zu nennen, in denen sie von E-Learning-Angeboten profitieren können.</li> <li>• Stellen Sie Beispiele vor, wie und wo E-Learning bereits eingesetzt wird (z. B. in Firmen usw.) und wie es die berufliche Aus- und Weiterbildung beeinflusst.</li> <li>• Zeigen Sie, wie Übungen von E-Learning-Inhalten mittels digitaler Tools erstellt/zusammengestellt werden können (z. B. Quiz, Einbinden von Erklär-Videos, etc.).</li> <li>• Diskutieren Sie, was bei der Erstellung von E-Learning-Einheiten wichtig ist.</li> <li>• Lernmaterial:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ CUMILA-Wiki Lektion c3L01 - E-Learning - Neue Formen des Lernens</li> </ul> </li> </ul>			
<b>Weitere Informationen:</b>	CUMILA-Modul "Digitale Gesellschaft & digitale Bürgerschaft"			
<b>Kompetenzen:</b>	<b>Kommunikation und Zusammenarbeit</b> Bürgerbeteiligung durch digitale Technologien			
	GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT
	□	□	□	□



E-Learning, um mehr Lernenden Zugang zu Bildung zu ermöglichen

Empfohlene Unterrichtseinheiten: 4

Lernbausteine

<b>Titel:</b>	<b>Die Perspektive macht den Unterschied</b>								
<b>Herangehensweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskutieren Sie die Vor- und Nachteile von E-Learning-Angeboten im Allgemeinen.</li> <li>• Fragen Sie die Teilnehmenden, ob sie bereits E-Learning-Angebote genutzt haben und wie sie diese neuen Lernoptionen empfunden haben.</li> <li>• Diskutieren Sie, ob sich positive und negative Aspekte des E-Learning auf alle Lernende gleich auswirken.</li> <li>• Erklären und diskutieren Sie diese Aspekte aus unterschiedlichen Perspektiven heraus. (Rollenspiel, siehe Übung im Wiki)</li> <li>• Lernmaterial:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ CUMILA-Wiki Lektion c3L02 - E-Learning – Zugang zu Bildung für alle?!</li> </ul> </li> </ul>								
<b>Weitere Informationen:</b>	CUMILA-Modul "Digitale Gesellschaft & digitale Bürgerschaft"								
<b>Kompetenzen:</b>	<p><b>Kommunikation und Zusammenarbeit</b> Bürgerbeteiligung durch digitale Technologien</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">GRUNDLEGENDE</th> <th style="width: 25%;">ANWENDUNGSSICHER</th> <th style="width: 25%;">FORTGESCHRITTEN</th> <th style="width: 25%;">SPEZIALISIERT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #cccccc;"> </td> <td style="background-color: #cccccc;"> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT				
GRUNDLEGENDE	ANWENDUNGSSICHER	FORTGESCHRITTEN	SPEZIALISIERT						





# Impressum

Dieses Dokument ist Teil des Projekts "CUMILA - Curriculum guide of media and information literacy for adults".  
(KA204-45D50F70)

Weiterführende Informationen unter <https://www.cumila.eu>

## Herausgeber / Kooperationspartner:

Medienkompetenz Team e.V.  
Sophienstr. 120  
76135 Karlsruhe – DE

Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen  
Hauptplatz 23  
4020 Linz – AT

CIDET - Centre for the innovation and development of education and technology, S.L  
Carrer Pintor Ribera 18  
Entresuelo, local 3  
12004 Castellón – ES

Verantwortliche Organisation für dieses Modul:  
Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben in diesem Dokument trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und jegliche Haftung seitens der Herausgeber und der Autoren ausgeschlossen ist.

## Disclaimer:



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Publikation stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International Lizenz, d.h. die nicht-kommerzielle Nutzung und Verbreitung ist erlaubt, sofern die Quelle "Cumila" und die Website [www.cumila.eu](http://www.cumila.eu) genannt werden. Sollten über die obige Lizenz hinausgehende Erlaubnisse erteilt werden, können individuelle Absprachen mit dem Projektkonsortium getroffen werden. Wenden Sie sich dazu bitte an [info@medienkompetenz.team](mailto:info@medienkompetenz.team)

