

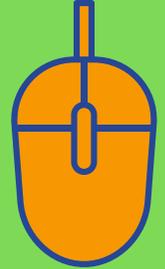


METHODENKOFFER

Einsatz- und Austauschmöglichkeiten
von analogen und digitalen Medien



CoLearn



Sehr geehrte Ausbilder*innen,

in der heutigen Zeit werden zunehmend digitale Geräte und Medien in der Ausbildung eingesetzt. Da Ihnen mit dem „Ausbilderschein“ nach AEVO nur die analogen Methoden vermittelt wurden, möchten wir Ihnen mit dem vorliegenden „Methodenkoffer“ neben den analogen Methoden auch mögliche digitale Lernmedien, Geräte und Einsatzmöglichkeiten vorstellen. Diese digitalen Lernmedien und Geräte sollen Sie in Ihrem Ausbildungsalltag unterstützen. Im Projekt CoLearnET stehen Ihnen weitere Informations- und Beratungsangebote kostenfrei zur Verfügung, die auf der Website www.colearnet.de abgerufen werden können.

Auf der linken Seite finden Sie die analogen Methoden lt. der AEVO-Verordnung und auf der rechten Seite die digitalen Medien. Auf der Folgeseite erhalten Sie eine kurze Beschreibung der digitalen Medien.

Bitte achten Sie darauf, dass digitale Medien nur sinnvoll zum Einsatz kommen können, wenn Sie im Vorfeld die Zielgruppe mit dem zu vermittelnden Lernziel, dem Lernbedarf und den Lerninhalten abgeglichen haben.

|



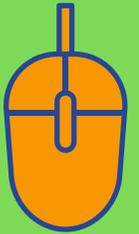
analog

digital





Vortrag



Mit Hilfe der Methode „Vortrag“ können Auszubildende eine Einführung (Organisationshilfe) und ausgewählte Informationen zu einem bestimmten Thema erhalten. Dabei wird vor allem das Kurzzeitgedächtnis der Zuhörer*innen aktiviert und deren Interesse geweckt.

Flipchart

Schaubilder

Folien

Tafelbild

Plakate mit Bildern

Karteikartenquiz

Flicker

Interaktives Whiteboard

E-Screen

Webinartool



Vortrag



Flickr



Bei **Flickr** können Sie, wenn Sie einen Account haben, ihre eigenen Fotos hochladen und mit anderen Usern teilen. Wie in einer Community können Sie Fotos von anderen bewerten, kommentieren oder weiteren Nutzer*innen empfehlen. Der Vorteil ist, dass zu bestimmten

Themen Fotos geteilt und genutzt werden können und dafür ein Speicherplatz in Höhe von 1 Terabyte zur Verfügung steht.

E-Screen

E-Screen benötigt keine weiteren Eingabegeräte. Er ist durch seine Größe sehr übersichtlich. Die Bedienung ist sehr einfach und intuitiv. Klar definierte Menüs und die intuitiv verständliche Interaktion durch Berührung eliminieren viele Anwenderfehler. Da die Eingabe durch Berührung einfach und natürlich ist, erfordern Touchscreens kein spezielles Training und keine Lernkurve.



Interaktives Whiteboard

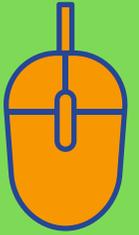
Ein interaktives Whiteboard bzw. eine interaktive Weißwandtafel ist eine interaktive digitale Tafel, die mit einem Computer verbunden ist. Mit Hilfe eines Beamers wird der anzuzeigende Bildschirminhalt auf die weiße Fläche des Whiteboards projiziert. Das Whiteboard stellt also primär einen großen Bildschirm dar. Daneben dient das Whiteboard in der Regel dazu, den Computer – je nach Modell per Fingerdruck oder mit einem kabellosen Stift – zu steuern. In preisgünstigen Varianten erfolgt die Bedienung und das Schreiben direkt am Computer oder mit Hilfe von Eingabegeräten wie Grafiktablets, das Whiteboard selbst besitzt dann keine Sensoren. Es ist durch seine Größe sehr übersichtlich.

Webinartool

Bei einem Webinar handelt es sich um ein Seminar, das über das World Wide Web übertragen wird. Das Webinar wird interaktiv gehalten und die Zuschauer*innen haben somit die Möglichkeit zur Interaktion. Dies ermöglicht die Kommunikation zwischen den Teilnehmer*innen und der/m Vortragenden/r. Hierfür gibt es verschiedene Anbieter*innen. Die gängigsten sind MS-Teams, Zoom, Got To Meeting usw.



Demonstration



Mit der Demonstrationsmethode werden den Lernenden Sachverhalte vorgeführt odervorgetragen um ein Thema anschaulich zu vermitteln.

Bücher, Skripte

Schaubilder

Folien

Tafelbild, Flipchart

Plakate mit Bildern und

Texten

Erklärfilme

Internetfähige Endgeräte

Digitale Präsentation

Video



Demonstration



Erklärfilme

Unter Erklärfilmen kann man sich animierte digitale Infobroschüren vorstellen. Sie sind meist zwei- bis dreiminütige kurze Videos, in denen Abläufe, Produkte, Firmeninhalte oder Dienstleistungen erklärt werden. Der Kern eines erfolgreichen Erklärfilms stellt ein gutes Storytelling dar. Während sich selten jemand nur eintönige Fakten merkt, bleibt eine gut erzählte Geschichte in Erinnerung. Die Story ummantelt dabei den informativen Teil, sodass der Zuschauer diesen eher aufnimmt. [z. B. mit Youtube]

Digitale Präsentation

Unter digitalem Präsentieren ist vor allem die digital gestützte öffentliche Dar- und Vorstellung Ihrer Forschungsergebnisse vor einem Publikum zu verstehen. Folien werden zur Unterstützung von [Lehr-]Präsentationen verwendet, um Inhalte zu visualisieren und optisch aufzubereiten. Um eine digitale Präsentation erstellen zu können, müssen Sie über ein spezielles Software-Programm verfügen. [z. B. e-teaching.org]

Internetfähige Endgeräte

Als Endgerät bezeichnet man internetfähige Computer-Hardware in einem TCP/IP-Netzwerk. Der Begriff kann sich auf Desktop-Computer, Laptops, Smartphones, Tablets, Thin Clients, Drucker oder andere spezielle Hardware wie zum Beispiel POS-Terminals oder intelligente Stromzähler beziehen. Bsp. Laptop, Tablet, Smartphone.

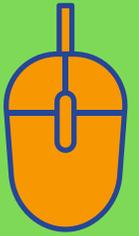
Video

Die Videotechnik, kurz Video genannt, umfasst die elektronischen Verfahren zur Aufnahme, Übertragung, Bearbeitung und Wiedergabe von bewegten Bildern sowie ggf. des Begleittons. Dazu gehören ferner die eingesetzten Geräte, wie Videokamera, Videorekorder und Bildschirm.





Lehrgespräch



Das Lehrgespräch dient grundsätzlich der Einführung in ein neues Thema oder in einen neuen Themenkomplex. Es kann aber auch im Fortgang einer Veranstaltung zur Vertiefung einzelner Abschnitte dienen.

Aufgaben an Tafel

Overhead Projektor (Folien)

Tafelbild, Flipchart

Bücher, Skripte

Wandzeitungen

Digitale Klassenchaträume

E-Books

Beamer

Prüfungssimulatoren



Lehrgespräch



Beamer

Ein Videoprojektor (auch Bildwerfer, Digitalprojektor, Daten-Video-Projektor), umgangssprachlich meist Beamer, ist ein spezieller Projektor, der stehende und bewegte Bilder aus einem visuellen Ausgabegerät (Fernsehempfänger, Computer, DVD-Spieler, Videorekorder usw.) für ein Publikum in vergrößerter Form an eine Bildwand (auch Projektionswand) projiziert. Ein Beamer liefert Ihnen ein hochwertigeres Bild als ein vergleichbar großer Fernseher und überzeugt mit einer natürlichen Farbdarstellung und hoher Kontraststärke. Ferner hat er eine größere Bilddiagonale und lässt sich recht gut verstecken. Auch beim Preis liegen die Beamer gegenüber den eines Fernsehers in der Größe vorne.

Prüfungssimulatoren

Realistische Prüfungssimulation für die Vorbereitung auf die tatsächliche Prüfung. Bsp. je nach Fachrichtung.

Digitale Klassenräume

Räume, in denen sich die Teilnehmenden eines Lehrganges/Seminars online treffen und austauschen können. Optional können sie Texte, bzw. Dokumente erarbeiten und bearbeiten. Bsp. MS-Teams, Zoom, BigBlueButton.

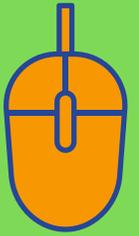




Rollenspiel



Beim Rollenspiel stellt eine Gruppe, aus beliebig vielen Personen, eine Situation dar. Dabei soll das Verhalten in verschiedenen Situationen reflektiert und geübt werden.



Interaktion in Präsenzform

Karteikarten

Moderationskarten

Metaplanwände

Plakate

Skripte

Comic Tools

Flipped Classroom

Interaktive Learnapps

Kahoot



Rollenspiel



COMIC Tools

Mit Comic Tools können einfache Comics mit typischen Elementen (Sprechblasen, Bildeffekten, Lautmalereien etc.) aus Bildern auf dem Gerät oder mit der integrierten Fotofunktion erstellt werden. Bsp. Comic Life 3, Comic Strip it.

Flipped Classroom

Flipped Classroom oder Inverted Classroom bezeichnet eine Unterrichtsmethode des integrierten Lernens, in der die Hausaufgaben und die Stoffvermittlung insofern vertauscht werden, als die Lerninhalte zu Hause von den Lernenden erarbeitet werden und die Anwendung im Unterricht geschieht.

Die Nutzung von Kahoot! ist kostenlos, es gibt jedoch seit 2019 eine kostenpflichtige Premium-Version. Lediglich Sie als der*die Ausbilder*in müssen sich auf der Seite registrieren.



Kahoot

Sie erhalten bei jeder Spieldurchführung eine Zugangs-PIN, die Sie Ihren Mitspieler*innen zur Verfügung stellen. Es können mit relativ geringem Aufwand eigene Spiele erstellt werden.

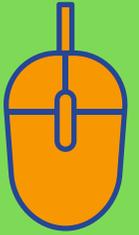
Interaktive Lernapps

Unter interaktives Lernen versteht man den digitalen absichtlichen und den beiläufigen, individuellen oder kollektiven Erwerb von geistigen, körperlichen, sozialen Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten.





Brain-Storming



Verfahren, um durch Sammeln von spontanen Einfällen der Beteiligten. die beste Lösung für ein Problem zu finden.

Papiervorlage

Schaubilder

Flipchart

Tafelbild

Plakate mit Bildern und Texten

Karteikarten

Mindmaps

Evernote

Übersuggest



Brain-Storming

Mindmaps

Mindmaps sind eine typische Technik für kreatives Arbeiten. Anstatt linear an einer Aufgabe zu sitzen und für einen Text herunterzuschreiben, organisieren man mit Mindmaps die Gedanken bzw. den Unterrichtsstoff visuell. Mindmeister ist ein Onlinetool, das Ihnen erlaubt, schnell und unkompliziert eine digitale Mindmap zu entwickeln. Mindmeister läuft webbasiert, Sie können also Ihre Karte problemlos mit anderen teilen, Files hochladen und in Gruppen zusammenarbeiten. Mit einem kostenpflichtigen Zugang bei Mindmaps können Sie sogar aus der Karte ein Worddokument oder eine Präsentation gestalten.

Evernote

Evernote ist schon lange ein bekanntes Onlinetool für die Notizverwaltung. Evernote lässt sich aber auch sehr gut als Notizbuch für die Ideengenerierung nutzen. Die Stärke von Evernote liegt in der digitalen Verknüpfung von Inhalten. Mit einem Webclipper können Sie sehr einfach Seiten aus dem Internet speichern. Die Evernote-App kann Fotos aufnehmen und hochladen, damit können Sie schon gut digitale Notizen anlegen, wenn Sie eher zu Menschen gehören, die klassische Notizbücher bevorzugen, digitalisieren Sie Ihre Inhalte mit der Kamera.

Übersuggest

Mit Übersuggest kann man aus der Weisheit der „Vielen“ auch für kreative Arbeit schöpfen. Das Grundprinzip ist einfach: Sie nutzen Internet-Links, um neue Assoziationen zu schaffen.

Geben Sie in Übersuggest ein Schlüsselwort ein, dann erhalten Sie eine Liste mit anderen Schlüsselwörtern, die sich auf das erste beziehen. Diese Liste ist natürlich suchbasiert. Sie können das Ergebnis auch als Schlüsselwörter anzeigen, nach Schlüsselwörtern filtern und mehr. Übersuggest ist ein geeignetes Werkzeug für kreatives Recherche-Brainstorming.

Auch in einer klassischen Suche können Sie mit der App die Ergebnisse erweitern oder schnell spezifizieren.





Projektmethode



Bei der Projektmethode bearbeitet eine Gruppen von Auszubildenden eine reale berufstypische Aufgabenstellung wie z. B. die Entwicklung eines Produktes, Organisation einer Veranstaltung, Verbesserung einer Dienstleistung etc.

Flipchart

Moderationskarten

Pinnwand

Wandcollagen

Karteikartenquiz

Intranet

Wiki

Blog

Cryptopad



Projektmethode

Cryptopad



Cryptopad ist ein webbasierter Texteditor zur kollaborativen Bearbeitung von Texten [collaborative real-time editor]. Mit Cryptopad können mehrere Personen gleichzeitig ein Textdokument bearbeiten, wobei alle Änderungen der verschiedenen Bearbeiter+innen farblich unterschieden werden. Eine weitere komfortable Funktion ist die Möglichkeit, neben der Textbearbeitung im Bearbeitungsfenster zu chatten.

Wiki

Ein Wiki besteht aus untereinander verlinkten Einzelseiten, die durch eine Vielzahl von Nutzenden frei bearbeitet werden können. Das bekannteste Wiki ist Wikipedia. Im Wiki kann jeder Nutzende Artikel anlegen und bearbeiten, ohne dafür spezielle Programmierkenntnisse zu besitzen. Für jede Artikelseite gibt es eine Diskussionsseite, auf der Änderungen diskutiert werden können und eine Versionshistorie, um den Bearbeitungsprozess sichtbar zu machen. Einzelne Artikel können untereinander verlinkt werden.

Blog

Blogs sind Webseiten, die tagebuchartige Einträge erlauben. Diese werden in umgekehrt chronologischer Reihenfolge dargestellt [neueste Beiträge zuerst] und können durch Kategorien und Schlagworte gefiltert werden. Lesende können Beiträge kommentieren und dadurch Feedback geben oder über die Beitragsinhalte diskutieren. Blogbeiträge können multimediale Elemente wie Bilder und Videos enthalten. Die Inhalte in Blogs können sowohl öffentlich als auch nur einem bestimmten Nutzerkreis freigegeben werden. Bsp. WordPress, Blogger, Tumblr

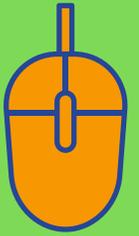
Intranet

Im Intranet werden Arbeitsmaterialien anschaulich und gezielt zur Verfügung gestellt. Diese können durch die/den Ausbilder*in ausgewählt und von den Auszubildenden jederzeit ergänzt und erweitert werden. Bsp. Fachliteratur, audiovisuelle Medien, Lehrprogramme





Vier-Stufen-Methode



Die Handlungselemente Informationssammlung und -analyse, Planung, Entscheidung und Selbstkontrolle übernimmt der Ausbilder bei der Vier-Stufen-Methode zunächst selbst, bevor sie der Auszubildende dann „imitiert“.

Flipchart, Whiteboard

Schaubilder an Tafel

Folien, Textkarten

Tafelbild

Moderationskarten Analoge

Demonstration

Quizlet

Anki

GoConqr

EdPuzzle



Vier-Stufen-Methode

Anki



Anki ist ein Programm, das das Erinnern an Dinge erleichtert. Da es viel effizienter ist als herkömmliche Lernmethoden, können Sie entweder die Lernzeit der Nutzer*innen erheblich verkürzen oder die Lernmenge erheblich erhöhen.

Quizlet



Quizlet erleichtert das Lernen mithilfe von Spielen, Flashcards, Quizzes und Lernsets. Die Plattform deckt zahlreiche Module und Themenbereiche und lässt sich für alle beruflichen Fachrichtungen einsetzen.

BoConqr



GoConqr ist eine kostenlose Online-Lernplattform, auf der Sie Mind-Maps, Flashcards, Studienplaner und andere Ressourcen erstellen, teilen und entdecken können.

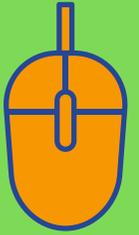
EdPuzzle

Es ist sehr einfach zu bedienen und verfügt über viele Funktionen, die in jedem Thema verwendet werden können. Es hat die Möglichkeit, ein Video zuzuweisen und sehr einfach zu verwenden. Die Möglichkeit, ein Video mit Fragen und Kommentaren zu kopieren und zu erstellen, ermöglicht es Ihnen, das Video an Ihre Bedürfnisse für Ihr Klassenzimmer anzupassen.





Diskussion



Diese Unterrichtsmethode baut darauf, die Diskussionsteilnehmer dazu zu animieren, sich „geistig“ zu behaupten und ihre Meinungen durchzusetzen. Die Diskussion hat im Gegensatz zum Gespräch einen eher kämpferischen Charakter. Das heißt, sie entwickelt sich aus Argument und Gegenargument, aus These und Antithese.

Fragenkatalog
Schaubilder, Illustration
Thementafel an Flipchart,
Whiteboard
Reines Tafelbild
Plakate oder
Metaplanwände mit Bildern
Quizkarten

Interaktive Übungen Sofatutor
Adobe Voice
Peer Review



Diskussion



Interaktive Übungen Sofatutor



Sofatutor.com bietet über 42 500 interaktive Übungsaufgaben in allen Fächern [Aufgabenformen: Bild markieren, Sortieren, Markieren, Zuordnen, Paare finden, Lücken füllen, Multiple Choice, Bild beschriften], die problemlos z. B. am

interaktiven Whiteboard bearbeitet werden können.

Peer Review

Im Regelfall bewerten oder kommentieren die Auszubildenden eigene Leistung gegenseitig. Eine Alternative stellt das Peer-Review dar, bei dem die Auszubildenden [peers] ihre Ergebnisse gegenseitig – nach festgelegten Kriterien – kommentieren bzw. bewerten.

Adobe Voice



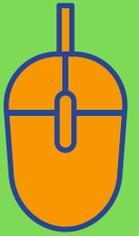
Mit Adobe Voice erstellen die Auszubildenden Video-Präsentationen und peppen diese mit Bildern, Icons, Texten und Audio-Aufnahmen auf. Selbst um passende Bilder kümmert sich die App, der/den Nutzer*innen hilft, den roten Faden beizubehalten.

Adobe Voice ist momentan nur auf Englisch verfügbar.





Leittextmethode



Der Begriff Leittextmethode kennzeichnet ein
Ausbildungsverfahren, bei dem Auszubildende bei der
Bewältigung von praktischen Aufgaben durch
schriftliche Unterlagen - Texte - angeleitet werden

Schriftliche Anleitung
auf Flipchart, Whiteboard
Karteikarten
Folien
Tafelbild
Bücher, Skripte
Wandcollagen

Explain Everything
Powtoon
Mindmeister





Explain Everything



Mit Explain Everything können interaktive Whiteboards und Screencasts erstellt werden. Sie können Ihre Slides für den Unterricht vorbereiten (z. B. Hervorheben wichtiger Stellen in einem Bild). Die Aufnahmefunktion ermöglicht außerdem

das Erstellen von Lehrvideos.

Mindmeister

Mindmeister.com ist ein Online-Mindmapping-Tool, mit dem Sie Ideen visualisieren, ausarbeiten und mit Anderen teilen können. MindMeister ist komplett webbasiert – es muss nichts gedownloadet oder geupdated werden. Egal, ob Sie mit Windows, Mac OS oder Linux arbeiten, Sie können Ihre Mindmap immer direkt im Webbrowser Ihrer Wahl aufrufen.

Powtoon



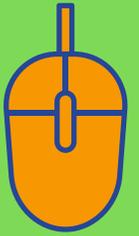
Powtoon ist ein Webdienst, mit dem animierte Präsentationen oder Kurzfilmen erstellt werden können. Es stehen Nutzer*innen eine Vielzahl von Vorlagen und Grafiken zur Verfügung. Eigene Motive und Texte können kombiniert und

animiert werden. Man stellt mithilfe einer Zeitachse ein, zu welchem Zeitpunkt einzelne Objekte zu sehen sind und kann sie mit passenden Ein- und Ausblendeffekten versehen. Außerdem stehen Hand-Animationen zur Verfügung, welche die Objekte auf die Leinwand schieben.





Gruppenarbeit



Die Lernenden arbeiten während einer vorgegebenen Zeit in Gruppen an Arbeitsaufträge, die von der Lehrkraft entsprechend dem Unterrichtsthema konzipiert wurden. Jede Gruppe erhält von der Lehrkraft die hierfür notwendigen Arbeitsmaterialien.

Whiteboard, Metaplanwände
Schaubilder,
Wandzeitungen
Folien, Illustrationen
Tafelbilder, Quizkarten
Plakate mit Bildern
Moderationskarten

Etherpad
Tricider
Camtasia
Wolfram Alpha



Gruppenarbeit



Etherpad



Etherpads sind einfache, webbasierte Texteditoren, die es mehreren Personen gleichzeitig erlauben, ein Dokument zu bearbeiten. Alle Änderungen sind dabei sofort für alle sichtbar, sind nachvollziehbar und lassen sich durch eine

farbliche Markierung unterscheiden.

Tricider



Tricider ist eine Webplattform, auf der jeder Teilnehmende zu einer Frage oder These eine Idee formulieren kann. Anschließend kann jede*r Teilnehmende für die Antworten voten. Optional können Argumente für die Ideen eingetragen werden, um die anderen

Teilnehmenden zu überzeugen. Abschließend kann das Ergebnis des Votums angezeigt werden.

Mit Camtasia können Bildschirmaufnahmen und Videobearbeitungen angefertigt werden. Die Videos können mit klickbaren Elementen, Suchfunktion und Quizfragen interaktiv gestaltet werden.

Camtasia



Wolfram Alpha



Wolfram Alpha ist eine semantische Suchmaschine. Die Ergebnisse sind synthetische Antworten, von einer simplen Summenbildung bis zu Eigenwerten, von Differenzialgleichungen oder Umlaufbahnen von Planeten.





Partnerarbeit



Partnerarbeit ist eine Lernmethode, bei der zwei Lernende gemeinsam an einer unterrichtlichen Aufgabe lernen. Dabei stehen besonders das soziale Lernen und die Förderung des Entwickelns von Lösungen im Vordergrund.

Schaubilder

Moderationskarten

Arbeitsblätter

Plakate mit Bildern

Karteikarten

Illustrationen, Skripte

Think Pair Share

Etherpad

Skype

Padlet



Partnerarbeit



Think Pair Share

In der ersten Phase der think-pair-share Methode setzt sich jede*r Einzelne mit einer Aufgabe auseinander [think]. Diese Aufgabe kann z.B. daraus bestehen einen kurzen Text zu bearbeiten oder über eine Fragestellung nachzudenken [1-5]. Darauf folgt in der zweiten Phase ein Austausch mit einem*einer Partner*in [pair], in der am Ende jede*r die Themen so gut verstanden hat, dass diese vorgestellt werden können [5-10 Min]. Schließlich findet in der dritten Phase der Austausch in einer Gruppe statt [share], das kann in Form eines Vortrags geschehen [5-10 Min].

Padlet

Padlet.com stellt eine virtuelle Oberfläche bereit, auf der kleine Notizen, Videos und Bilder angebracht werden können. Alle können gleichzeitig auf dieser Oberfläche arbeiten und sehen die Ergebnisse der anderen.

Etherpad

Texteditor im Web, auf den alle Teilnehmenden gleichzeitig zugreifen können. Das Besondere: Jeder sieht in Echtzeit sofort die Änderungen der anderen Teilnehmenden.

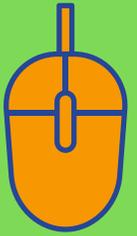
Skype

Mit Ihren Auszubildenden können Sie chatten, sobald eine*r von ihnen online ist. Die Auszubildenden können untereinander ebenso kommunizieren. In den Einstellungen legen Sie außerdem fest, wer Sie anschreiben darf.





Computer-based-Training



Beim Computer Based Training, kurz CBT, wird Wissen mit Hilfe von Computern vermittelt. Bei dieser Lerntechnik werden Informationen in überschaubaren, sinnvollen Schritten angeboten. Dabei befindet sich der Lernende in keiner passiven Rolle, sondern arbeitet aktiv mit.

**Demonstrationen von
Schaubildern
Arbeitsblätter
Quizkarten
Plakate mit Bildern
Arbeitshefte, Bücher
Lernkarten, Skripte**

**One Note
Tutory
Telegramm**



Computer-Based-Training

One Note



OneNote ist ein digitales Notizbuch, mit dem alles auf allen mobilen Geräten festgehalten und geordnet werden kann. Ideen können notiert, Informationen im Web ausgeschnitten, Aufgabenlisten erstellt werden.

Tutory



Tutory ermöglicht es, Arbeitsblätter für den Unterricht online anzulegen, zu bearbeiten und zu veröffentlichen. Alle auf tutory.de veröffentlichten Unterrichtsmaterialien sind offene Bildungsmaterialien: Open Educational Resources (OER). Sie können kostenlos verwendet, verändert und wieder veröffentlicht werden.

Telegramm



Telegram ist ein kostenloser Instant-Messaging-Dienst zur Nutzung auf Smartphones, Tablets, Smartwatches und PCs. Benutzer*innen von Telegram können Textnachrichten, Sprachnachrichten, Fotos, Videos und vcDokumente austauschen, sowie Sprach- und Videotelefonie zu anderen Telegram-Nutzer*innen verwenden. Die Chats können Cloud-basierend oder wahlweise als „Geheime Chats“ direkt zwischen den Endgeräten geführt werden.



CoLearnET – Kooperatives Lernen mit digitalen Medien in der Energietechnik

Das Projekt CoLearnET beschäftigt sich mit der Digitalisierung der Lern- und Arbeitswelt. Sowohl Unternehmen, Beschäftigte als auch Bildungsdienstleister müssen sich neuen Anforderungen stellen, die den Ausbau von IT- und Medienkompetenz verlangen. Ziel von CoLearnET ist es, Kompetenzen für den Umgang mit digitalen Medien zu erweitern und mithilfe digitaler Medien das Lernen in KMU zu fördern. Das Weiterbildungssystem Energietechnik ist inhaltlicher Ausgangspunkt für die Entwicklung digitaler Lern- und Unterstützungsangebote und Basis für den Wissens- und Technologietransfer.

Weitere Informationen finden Sie unter der Projektwebseite: www.colearnet.de

Der Methodenkoffer wurde durch den AVT e.V. im Rahmen des Projektes „CoLearnET – Kooperatives Lernen mit digitalen Medien in der Energietechnik“ erstellt. Der AVT e.V. fungiert als ein Ansprechpartner für Kleine und Mittlere Unternehmen aus der Region Brandenburg/Berlin. Zusammen mit den Netzwerkpartnern unterstützt er die lokalen Unternehmen in der Implementierung der digitalen Transformationsprozesse im Kontext der beruflichen Bildung.

Das Vorhaben CoLearnET wird im Rahmen des Programms „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und dem Europäischen Sozialfonds gefördert.



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



**Zusammen.
Zukunft.
Gestalten.**

