

COMPETENCE FRAMEWORK FOR TEACHER DIGITAL PREPARATION



MeLDE:

Medienkompetenz im digitalen Zeitalter: Unterstützung für Lehrer durch einen “whole-school” Ansatz

Autoren: Dr. Bianca Fox, University of Wolverhampton, UK

Mitwirkende Autoren:

Chrystalla Thrasyvoulou, Emphasys Centre & Michalis Odysseos, ANT1 Limited, Cyprus

Beata Jaranowska, Daria Jaranowska, Arbeitskreis e.V. in Munster, Germany

Athanaïos Drigas, Vasiliki Bravou, Eleftheria Demertzi & Yannis Papagerasimou, N.C.S.R. “Demokritos”, Greece



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

KOMPETENZRAHMEN FÜR LEHRER DIGITALE VORBEREITUNG

Projekt Informationen

PROJEKT AKRONÜM: MeLDE

PROJEKT TITEL: Medienkompetenz im digitalen Zeitalter: unterstützung für Lehrer durch einen "whole-school" Ansatz

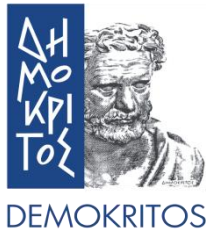
PROJEKT NUMMER: 2018-1-UK01-KA201-048041

SUB-PROGRAMM ODER KA: KA2 KOOPERATION FÜR INNOVAZION UND DEN AUSTAUSCH GUTER PRAKTIKEN

WEBSEITE:

www.meldeproject.eu

KONSORTIUM:



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

Die schnelle Entwicklung neuer Technologien hat alle Aspekte des modernen Lebens verändert, dies bemerkt man besonders an der Interkonnektivität der Menschen und allen Ebenen der Interaktion. Bildung wurde auch von der Entwicklung der Technologie betroffen, wie wir lesen, lernen oder unterrichten hat sich verändert und tut dies weiterhin mit einer unglaublichen Geschwindigkeit. Auch wenn Technologie das unterrichten unterstützen kann in einer Art und Weise die wir so noch nicht gesehen haben in dem es neue Möglichkeiten und Pädagogische Herangehensweisen bietet, ist es auch wahr, dass es sehr schwer ist mit einer so rapiden Entwicklung mit zu halten. Überfordert durch einen Berg von Informationen, scheinen Lehrer, Student und Schüler immer einen Schritt hinterher zu sein.

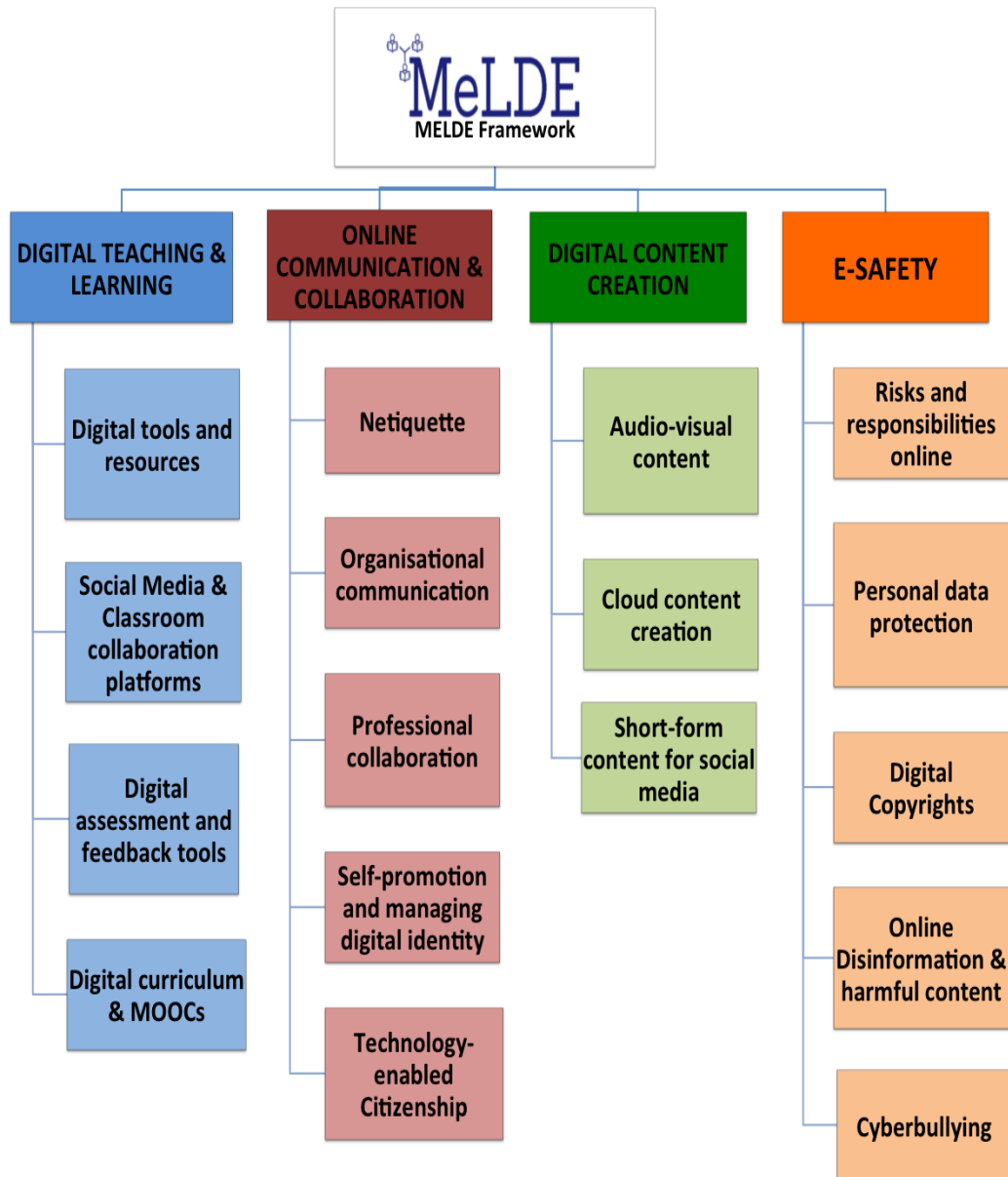
Europäische Lehrer und Schüler leben in einer immer komplizierter werdenden Welt, die durchgehend verändert wie sie arbeiten, unterrichten, lernen und als aktive Bürger handeln. Es wird erwartet, dass die Digitale Revolution in die Klassenräume gebracht werden muss um die Digitale Revolution in unserer Gesellschaft zu spiegeln. Es ist undenkbar, dass jemand in unserer modernen Welt Erfolg haben könnte ohne eine starke Grundlage digitaler Fähigkeiten zu besitzen. Es wurde jedoch wiederholt berichtet, dass europäischen Lehrkräften und Schülern die Möglichkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse fehlen um das volle Potenzial digitaler Technologien auszuschöpfen.

Ausgehend von dem europäischen digitalen Kompetenzrahmen für Bürger (DigComp, 2016) und nach Untersuchungen in 4 Ländern (siehe Länder und ähnliche Artikel auf <http://meldeproject.eu>), dass MeLDE Konsortium hat ein Werkzeug entwickelt, dass in jeder Bildungssituation sicherstellt, dass Schüler und Lehrer digitale Medien in einer bedeutungsvollen Art und Weise benutzen um Engagement und Kollaboration in und außerhalb des Klassenraumes zu steigern. Das MeLDE-Framework für die digitale Lehrervorbereitung soll Lehrern dabei helfen, den Unterricht im Klassenzimmer zu revolutionieren und das Lernen zu einer unterhaltsamen und unvergesslichen Erfahrung zu machen. Im Wesentlichen identifiziert der Rahmen Kompetenzen in Schlüsselbereichen, die europäische Lehrkräfte benötigen, um ihre Lehrmethoden zu revolutionieren und mit den neuen technologischen Entwicklungen Schritt zu halten. Wir möchten nicht nur Wissen vermitteln, sondern auch die Einstellung der Lehrer ändern und sie ermutigen, Technologien auf kreative Weise in den Lehrplan aufzunehmen, unabhängig von dem Thema, das sie unterrichten.

Grundlegendes digitales Training ist nicht mehr genug, jetzt ist die Zeit Bildung neu zu erfinden, zu verstehen, wie die Schüler von heute lernen, und neue innovative Ansätze und Lehrmethoden zu testen, die für die Schüler von heute relevant sind. Um europäischen Schulen zu helfen, ihre Lehrer und Schüler auf eine digitale Zukunft vorzubereiten, haben wir die folgenden Module entwickelt, die, sofern sie in Schulen bereitgestellt werden, sowohl Lehrern als auch Schülern helfen, digitale Technologien besser zu verstehen und für andere Zwecke zu nutzen als nur zum Spielen, Einkaufen oder Geselligkeit. Das Framework ermöglicht Lehrern zu verstehen, was es bedeutet, im Klassenzimmer digital kompetent zu sein.

Das MeLDE-Framework für die digitale Vorbereitung von Lehrkräften umfasst vier Hauptwissenssäulen und 17 Kompetenzbereiche. Das Framework kann in der Lehrerbildung als Nachschlagewerk verwendet und flexibel eingesetzt werden. Um die Fortschritte der Lehrkräfte zu überwachen, empfehlen wir, zu Beginn und am Ende des Moduls eine Kompetenzmatrix zu verwenden, um die Erfahrungen und Fähigkeiten der Teilnehmer zu vergleichen. Jede Institution, die ihre Lehrer auf den Unterricht vorbereiten möchte, verfolgt einen digitalen Ansatz und hilft ihnen, das Vertrauen zu gewinnen, dieses Wissen an die Schüler weiterzugeben. Auf diese Weise können neue Generationen von Schülern zukunftssicherer gemacht werden.

MeLDE-Kompetenzrahmen für die digitale Lehrervorbereitung



1. MODULE 1 (DIGITAL TEACHING AND LEARNING): MAIN OBJECTIVE

Main Objective: To introduce teachers to a range of digital resources, platforms, tools and techniques that can be used in a classroom setting to enhance learning and classroom collaboration and boost student engagement.

2. MODULE 1 (DIGITAL TEACHING AND LEARNING): GENERAL DESCRIPTION

General Description: This module will introduce teachers to a range of digital tools and techniques that can be used in a classroom setting. The module will analyze and explore a series of digital resources, tools, platforms, software and techniques that are free to use to enhance lecture preparation, learning, assessment design and feedback. The module will also include hands-on sessions that aim to boost teachers' confidence by allowing them to test some of the digital tools, platforms and techniques discussed throughout the module.

3. MODULE 1 (DIGITAL TEACHING AND LEARNING): TOPIC 1 (DIGITAL TOOLS AND RESOURCES)

Short Description: This topic will introduce teachers to a range of digital resources, tools and platforms easy to use in teaching. A series of case studies and examples will be discussed.

4. MODULE 1 (DIGITAL TEACHING AND LEARNING): TOPIC 2 (SOCIAL MEDIA AND CLASSROOM COLLABORATION PLATFORMS)

Short Description: This topic will introduce teachers to a range of classroom collaboration platforms. The topic also aims to explore a variety of ways in which social media platforms can be used in teaching and learning to foster and maintain group cohesion. A series of case studies and examples will be discussed.

5. MODULE 1 (DIGITAL TEACHING AND LEARNING): TOPIC 3 (DIGITAL ASSESSMENT AND FEEDBACK TOOLS)

Short Description: This topic aims to discuss and explore a variety of ways of using digital technology to support different types of assessment and to deliver effective feedback. Case studies and ideas of how to enhance assessment and feedback will be explored.

6. MODULE 1 (DIGITAL TEACHING AND LEARNING): TOPIC 4 (DIGITAL CURRICULUM AND MOOCs)

Short Description: This topic will explore how to use integrate digital technologies into the curriculum to revolutionize the learning process. Distance learning to complement in-class learning and designing MOOCs will also be discussed.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

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

Modul 1: (Digitales Lehren und Lernen)	
Hauptziel: Einführung der Lehrkräfte in eine Reihe digitaler Plattformen, Werkzeuge und Techniken, die im Klassenzimmer eingesetzt werden können, um das Lernen zu verbessern und das Engagement der Schüler zu fördern.	
Themen:	Lernergebnisse:
1.1. Digitale Werkzeuge und Ressourcen	<p>1.1.1. Kennen der zahlreichen digitalen Ressourcen, die Lehrern und Schülern mit offenem Zugang zur Verfügung stehen.</p> <p>1.1.2. Kennenlernen einer Reihe digitaler Plattformen und Tools, die auf verschiedene Weise im Klassenzimmer eingesetzt werden können, um das Engagement der Schüler zu verbessern.</p> <p>1.1.3. Sammeln praktischer Erfahrungen bei der Verwendung digitaler Tools und Plattformen, um das Lernen zu unterstützen und das Engagement der Schüler zu fördern.</p>
1.2. Plattformen für die Zusammenarbeit in sozialen Medien und Klassenzimmern	<p>1.2.1. Diskussion und Verständnis darüber, wie soziale Medien im Klassenzimmer genutzt werden können, um die Teilnahme der Schüler und den Zusammenhalt der Gruppen zu fördern.</p> <p>1.2.2. Diskussion der Vor- und Nachteile des Einsatzes von Social Media im Unterricht.</p> <p>1.2.3. Test einer Vielzahl anderer Plattformen für die Zusammenarbeit im Klassenzimmer.</p> <p>1.1.4. Analyse einer Reihe von Fallstudien und Beispielen.</p>
1.3. Digitale Bewertungs- und Feedback-Tools	<p>1.3.1. Diskussion und Entwicklung von Ideen zur Verbesserung des Feedbacks und der Feedbackbereitstellung mit digitaler Technologie.</p> <p>1.3.2. Entdecken einer Vielzahl von Möglichkeiten zur Verwendung digitaler Technologien, um verschiedene Arten der Bewertung zu unterstützen.</p> <p>1.3.3. Sammeln praktischer Erfahrungen, indem Aufgaben entworfen werden, um mithilfe digitaler Tools ein Feedback zu erzielen.</p>
1.4. Digitaler Lehrplan und MOOCs	<p>1.4.1. Diskussion neuer Wege, um digitale Technologien auf nicht wiederholende und nicht überwältigende Weise in den Lehrplan aufzunehmen, die den Schülern zugute kommen.</p> <p>1.4.2. Entwurf von Unterrichtsplänen, die eine innovative Art der Nutzung digitaler Technologien im Klassenzimmer fördern.</p> <p>1.4.3. Verständnis darüber, wie Fernunterricht das Lernen im Unterricht ergänzen kann.</p> <p>1.4.4. Erfahren, wie ein MOOC entworfen wird.</p>

COMPETENCY MATRIX EXAMPLE FOR THIS MODULE

Areas of Competence	PARTICIPANT 1			PARTICIPANT 2		
	KNOWLEDGE	EXPERIENCE	INTEREST	KNOWLEDGE	EXPERIENCE	INTEREST



Digital tools and resources	LO1						
	LO2						
	LO3						
Social Media and Classroom collaboration platforms	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
Digital assessment and feedback tools	LO1						
	LO2						
	LO3						
Digital curriculum and MOOCs	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
<p style="text-align: center;">Knowledge</p> <p>1- No knowledge. 2- Little or basic knowledge. 3- Considerable knowledge. 4- Advanced knowledge.</p>		<p style="text-align: center;">Experience</p> <p>0 – No experience. 1- Little experience. 2- Notable experience. 3 - Expert experience.</p>			<p style="text-align: center;">Interest</p> <p>0 – No interest in the topic and in applying any of these skills and competencies. 1- Moderate interest. 2- High interest in the topic and in applying the knowledge and skills gained.</p>		



1. MODULE 2 (ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): MAIN OBJECTIVE

Main Objective: To teach teachers about online self-promotion and event promotion and expose them to a variety of examples that they could use. Other issues like netiquette, organizational communication, professional collaboration, self-promotion through digital technology and how to teach students to be responsible digital citizens will be discussed.

2. MODULE 2 (ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): GENERAL DESCRIPTION

General Description: This module aims to address a gap in teachers' knowledge by introducing them to the benefits of personal branding and to best practice, strategies and tips for online self-promotion and event promotion. The module aims to inspire teachers to start promoting more of their events and work online. Other issues like netiquette, how to use digital technologies for collaboration, how to manage digital identity and how to teach students to be responsible digital citizens will be discussed.

3. MODULE 2 (ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): TOPIC 1 (NETIQUETTE)

Short Description: This topic will familiarize teachers with the concept of netiquette and with the rules for acceptable online behavior and acceptable use of online resources.

4. MODULE 2 (ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): TOPIC 2 (ORGANISATIONAL COMMUNICATION)

Short Description: This topic will equip teachers with the skills and knowledge on how to communicate and share resources online and also on how to organize and promote an event using digital technologies.

5. MODULE 2 (ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): TOPIC 3 (PROFESSIONAL COLLABORATION)

Short Description: This topic will uncover the benefits of using digital tools and technologies for collaborative work in education. It will introduce teachers to the steps of setting the stage for a successful collaboration and will focus on how to use professional collaborative networks to promote examples of good practice.

6. MODULE 2 (ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): TOPIC 4 (SELF-PROMOTION AND MANAGING DIGITAL IDENTITY)

Short Description: This topic aims to provide an introduction to the concepts of digital identity and digital footprint. It will equip the participants with the knowledge on how to use digital technologies to build up their professional identities and also on how to manage and protect their reputation online.

7. MODULE 2 (ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): TOPIC 5 (ENGAGING IN CITIZENSHIP THROUGH DIGITAL TECHNOLOGY)

Short Description: This topic will focus on how to use digital technologies to engage and empower citizens and will equip teachers with the knowledge, skills and tools to teach their students about engaging in citizenship through digital technology.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

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

Modul 2: (ONLINE-KOMMUNIKATION UND ZUSAMMENARBEIT)

Hauptziel: Unterrichten von Lehrern über Online-Eigenwerbung und Veranstaltungswerbung und Bekanntmachen mit einer Vielzahl von Beispielen, die sie verwenden können. Andere Themen wie Netiquette, organisatorische Kommunikation, professionelle Zusammenarbeit, Eigenwerbung durch digitale Technologie und das Unterrichten der Schüler als verantwortungsbewusste digitale Bürger werden erörtert.

Themen:	Lernergebnisse:
2.1. Netiquette	<p>2.3.1. Verstehen, was Netiquette ist und warum es wichtig ist.</p> <p>2.3.2. Vertraut machen mit den Grundregeln der Netiquette.</p> <p>2.3.3. Erfahren, wie man auf Verstöße gegen die Regeln der Netiquette reagieren kann.</p>
2.2. Organisation und Kommunikation	<p>2.2.1. Bewußtsein über/Grundlegende Nutzung der digitalen Kommunikationstechnologien.</p> <p>2.2.2. In der Lage sein, digitale Technologien zu verwenden, um Lernende und Eltern über Verfahren zu informieren.</p> <p>2.2.3. In der Lage sein, digitale Technologien zu nutzen, um Lernende und Eltern individuell zu informieren.</p> <p>2.2.4. In der Lage sein, digitale Technologien zu nutzen, um eine Veranstaltung zu organisieren und zu fördern.</p>
2.3. Professionelle Zusammenarbeit	<p>2.3.1. Bewußtsein über/Grundlegende Nutzung der digitalen Technologien, um mit anderen Pädagogen zusammenzuarbeiten.</p> <p>2.3.2. Verwendung digitaler Technologien, um mit anderen Pädagogen an einem bestimmten Projekt oder einer bestimmten Aufgabe zusammenzuarbeiten.</p> <p>2.3.3. In der Lage sein, digitale Technologien für kollaborative Wissenskonstruktionen zu verwenden.</p> <p>2.3.4. In der Lage sein, professionelle kollaborative Netzwerke als Quelle für die persönliche Entwicklung zu nutzen und innovative Praktiken zu ermöglichen.</p>
2.4. Eigenwerbung und Verwaltung der digitalen Identität	<p>2.4.1. Grundkenntnisse in Bezug auf digitale Identität und digitale Spuren.</p> <p>2.4.2. Seien Sie in der Lage, digitale Technologien zu verwenden, und zu identifizieren.</p> <p>2.4.3. Learn why your reputation online is important and to be able to manage and protect it efficiently.</p>
2.5. Staatsbürgerschaft durch Technologie	<p>2.5.1. Diskussion einer Reihe von Möglichkeiten, wie Technologie die Staatsbürgerschaft ermöglichen kann.</p> <p>2.5.2. Verstehen, was digitale Bürgerschaft bedeutet.</p> <p>2.5.3. Verstehen, wie man sich mit digitaler Technologie für Staatsbürgerschaft einsetzt.</p> <p>2.5.4. Erfahren, wie man mit digitaler Technologie Schüler befähigen und</p>



zu aktiven Bürgern ermutigen kann, indem digitale Technologie sinnvoll eingesetzt werden.

COMPETENCY MATRIX EXAMPLE FOR THIS MODULE							
Areas of Competence		PARTICIPANT 1			PARTICIPANT 2		
		KNOWLEDGE	EXPERIENCE	INTEREST	KNOWLEDGE	EXPERIENCE	INTEREST
Netiquette	LO1						
	LO2						
	LO3						
Organizational Communication	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
Professional Collaboration	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
Self-promotion and managing digital identity	LO1						
	LO2						
	LO3						
Technology-enabled Citizenship	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
Knowledge		Experience			Interest		
1- No knowledge 2- Little or basic knowledge 3- Considerable knowledge 4- Advanced knowledge		0 – No experience 1- Little experience 2- Notable experience 3 - Expert experience			0 – No interest in the topic and in applying any of these skills and competencies. 1- Moderate interest 2- High interest in the topic and in applying the knowledge and skills gained.		



1. MODULE 3 (DIGITAL CONTENT CREATION): MAIN OBJECTIVE

Main Objective: To introduce teachers to a range of techniques that will help them produce compelling audio and video content to enrich their lectures and improve student experience, as well as enhancing their web content skills and social media awareness.

2. MODULE 3 (DIGITAL CONTENT CREATION): GENERAL DESCRIPTION

General Description: This hands-on module aims to teach teachers use a series of filming, recording and editing techniques and apps that will help them create compelling audio and video content to use in lectures.

3. MODULE 3 (DIGITAL CONTENT CREATION): TOPIC 1 (AUDIO-VISUAL CONTENT)

Short Description: This topic will familiarize teachers with a range of audio and video recording techniques and teach them how to create audiovisual content using their own digital devices or certain other tools that will help them with formal education as well as for their own personal use.

4. MODULE 3 (DIGITAL CONTENT CREATION): TOPIC 2 (CLOUD CONTENT CREATION)

Short Description: This topic will help teachers gain basic skills and competences when it comes to creating, editing, storing and sharing content via cloud and other web services. The focus will be on open source or other free-to-use digital properties.

5. MODULE 3 (DIGITAL CONTENT CREATION): TOPIC 3 (SHORT-FORM CONTENT FOR SOCIAL MEDIA)

Short Description: This topic will teach teachers how to plan, prepare and develop short-form content for social media. This short-form might be video, audio or image, accompanied with text. The characteristics of each platform will be discussed and teachers will learn how to adapt their content to each platform.

Modul 3: (Erstellung digitaler Inhalte)

Hauptziel: Einführung der Lehrkräfte in eine Reihe von Techniken, mit deren Hilfe sie überzeugende audiovisuelle und textbasierte Inhalte erstellen können, um ihre Vorlesungen zu bereichern und die Schülererfahrung zu verbessern sowie ihre Fähigkeiten in Bezug auf Webinhalte und das Bewusstsein für soziale Medien zu verbessern.

Themen:	Lernergebnisse:
3.1. Audiovisueller Inhalt	3.1.1. Verstehen, wie wichtig die Verwendung von audiovisuellen Inhalten in Vorlesungen und im Klassenzimmer ist. 3.1.2. Erfahren, wie Audio- und Videoinhalte auf verschiedene Weise mit eigenen Geräten (Mobiltelefonen/Tablets) aufgenommen werden können. 3.1.3. Sammeln praktischer Erfahrungen, indem Videoinhalte mit bestimmten digitalen Tools (z. B. Powtoon, Camtasia) erstellt und bearbeitet werden. 3.1.4. Anhängen audiovisueller Inhalte an die Vorlesungsfolien.
3.2. Erstellung von Cloud-Inhalten	3.2.1. Verstehen der Erstellung von Webinhalten in verschiedenen Einstellungen (z. B. formal, informell usw.). 3.2.2. Erlernen der Grundlagen der Erstellung von Webinhalten mithilfe verschiedener digitaler Technologien (z. B. Facebook, Wix, Canva usw.). 3.2.3. Sammeln praktischer Erfahrungen, indem Inhalte für Online-Plattformen erstellt werden, die für die formale Bildung oder den persönlichen Gebrauch verwendet werden können (z. B. Edmodo, Trello, Instagram usw.). 3.2.4. Aufbau von Vertrauen in die Erstellung Ihrer eigenen Inhalte, die einzigartig, kreativ und einsatzbereit sind.
3.3. Kurzforminhalte für Social Media	3.3.1. Analysiere einer Vielzahl von online verfügbaren Kurzform-Inhalten und Verständnis darüber, wie wichtig es ist, Kurzform-Inhalte zu erstellen, um eine Zielgruppe zu erreichen. 3.3.2. Erfahren, wie Inhalte in Kurzform geplant, vorbereitet und erstellt werden. 3.3.3. Erstellung von Inhalten in Kurzform über bestimmte Social-Media-Plattformen und lernen, wie man sich in einem formalen oder nicht formalen Umfeld richtig engagiert.



COMPETENCY MATRIX EXAMPLE FOR THIS MODULE										
		PARTICIPANT 1			PARTICIPANT 2					
Areas of Competence		KNOWLEDGE	EXPERIENCE	INTEREST	KNOWLEDGE	EXPERIENCE	INTEREST			
Audio- Visual Content	LO1									
	LO2									
	LO3									
	LO4									
Cloud Content Creation	LO1									
	LO2									
	LO3									
	LO4									
Short-form content for social media	LO1									
	LO2									
	LO3									
		Knowledge			Experience			Interest		
		1- No knowledge 2- Little or basic knowledge 3- Considerable knowledge 4- Advanced knowledge			0 – No experience 1- Little experience 2- Notable experience 3 - Expert experience			0 – No interest in the topic and in applying any of these skills and competencies. 1- Moderate interest 2- High interest in the topic and in applying the knowledge and skills gained.		



1. MODULE 4 (E-SAFETY): MAIN OBJECTIVE

Main Objective: This module aims to introduce teachers to a range of scenarios and ways to stay safe online. Issues like risks and responsibilities online, protecting personal data, online misinformation and harmful content, digital copyright, and cyberbullying effective and ineffective practice will be discussed.

2. MODULE 4 (E-SAFETY): GENERAL DESCRIPTION

General Description: This module aims to help teacher gain basic online safety skills, from data protection and privacy to more complex issues like recognizing and reporting fake websites and fake news or cyberbullying.

3. MODULE 4 (E-SAFETY): TOPIC 1 (RISKS AND RESPONSIBILITIES ONLINE)

Short Description: Teachers will be introduced to a series of risks they can encounter online and will discuss both risks and responsibilities in the digital world. The topic will cover different threats to hardware and software, and to Data/Information such as types of cybercrime, malware, financial loss and identity theft, Internet scammers and will teach individuals how to protect themselves against these risks and how to teach students about these threats.

4. MODULE 4 (E-SAFETY): TOPIC 2 (PROTECTING PERSONAL DATA)

Short Description: This topic aims to introduce teachers to the most common security measures, such as strong passwords, Antimalware software, data backup, encryption, firewall and shopping securely. The topic will also touch on how to stay safe on social media, how to keep your mobile devices safe, how to avoid harmful or offensive content on social media, and how to spot fake news.

5. MODULE 4 (E-SAFETY): TOPIC 3 (COPYRIGHTS)

Short Description: This topic will discuss copyright infringement and will introduce teachers to a range of open access sources, making them aware of what information is and isn't legal to re-use for educational purposes.

6. MODULE 4 (E-SAFETY): TOPIC 4 (ONLINE DISINFORMATION AND HARMFUL CONTENT)

Short Description: This topic introduces teachers to a series of Internet frauds (Internet scammers, fake websites) and aims to raise awareness and teach individuals how to spot phishing emails, fake website and fake news and how to protect themselves from Internet scammers. In addition, the topic highlights the importance of a clean healthy online environment, teaching the participants how everyone can contribute to keeping our online environment free of fake news.

7. MODULE 4 (E-SAFETY): TOPIC 5 (CYBERBULLYING)

Short Description: This topic will raise awareness about cyberbullying and introduce teachers to a range of procedures to identify and help both students at risk and students who have been victims of cyberbullying.

Modul 4: (E-Sicherheit)

Hauptziel: Dieses Modul zielt darauf ab, Lehrern eine Reihe von Szenarien und Möglichkeiten vorzustellen, wie sie online sicher bleiben können. Themen wie Risiken und Verantwortlichkeiten im Internet, Schutz personenbezogener Daten, Online-Fehlinformationen und schädliche Inhalte, digitales Urheberrecht und effektive und ineffektive Cybermobbing-Praktiken werden diskutiert.

Themen	Lernergebnisse
4.1. Risiken und Verantwortlichkeiten online	<p>4.1.1. Diskussion verschiedener potenzieller Bedrohungen für Hardware und Software einschließlich Computerviren, Adware und Spyware, und wie diese beseitigt werden können.</p> <p>4.1.2. Verstehen der Bedrohungen für Daten/Informationen wie (aber nicht beschränkt auf):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arten von Cyberkriminalität: Hacking (Schlüsselprotokollierung), Phishing, Pharming, Social Engineering • Arten von Malware • Finanzieller Verlust • Identitätsdiebstahl <p>4.1.3. Kennenlernen verschiedener Möglichkeiten, um Internet-Betrüger zu melden.</p> <p>4.1.4. Identifizierung und Erörterung der Online-Rechte und -Verpflichtungen.</p>
4.2. Schutz personenbezogener Daten	<p>4.2.1. Verstehen, wie sichere Passwörter erstellt und von Betrügern ferngehalten werden.</p> <p>4.2.2. Verstehen, wie wichtig es ist, stets über eine aktualisierte Anti-Malware-Software und ein aktualisiertes Betriebssystem zu verfügen.</p> <p>4.2.3. Verstehen, dass mobile Geräte auch gehackt werden können, und Kennenlernen der Möglichkeiten, um Smartphones sicher zu halten.</p> <p>4.2.4. Erkennen von böswilligen E-Mails und Kennenlernen der Vorgehensweise, wenn festgestellt wird, dass auf einen Link geklickt und das Kennwort freigegeben wurde.</p> <p>4.2.5. Entdecken der Möglichkeiten zum Schutz personenbezogener Daten auf Websites sozialer Netzwerke.</p>

4.3. Digitale Urheberrechte	<p>4.3.1. Diskussion neuer rechtlicher und politischer Entwicklungen im Urheberrecht und verstehen, wie sich das Urheberrecht an das digitale Zeitalter angepasst hat.</p> <p>4.3.2. Erfahren, wie man digitale Inhalte schützt, die von Lehrern oder Schülern erstellt und veröffentlicht wurden.</p> <p>4.3.3. Verstehen des Plagiats und wie es im Zeitalter der Informationsüberflutung vermieden werden kann, wenn der Inhalt von unzähligen Quellen auf vielfältige Weise verwendet und wiederverwendet werden kann.</p> <p>4.3.4. Entdecken einer Reihe von Open-Access-Quellen und erfahren, wann digitale Inhalte für Bildungszwecke verwendet und wiederverwendet werden können.</p> <p>4.3.5. Arbeiten in Gruppen, um ein kurzes, einfach zu lesendes Handbuch für das digitale Urheberrecht für Schulen zu erstellen.</p>
4.4. Online-Fehlinformationen und schädliche Inhalte	<p>4.4.1. Verstehen des Unterschieds zwischen einer echten und einer kopierten Website.</p> <p>4.4.2. Wissen darüber, wie man gefälschte Websites meldet.</p> <p>4.4.3. Verstehen des Konzepts von „gefälschten Nachrichten“ und wissen, wie gefälschte Nachrichten bewertet, identifiziert und gemeldet werden.</p> <p>4.4.4. Besprechen, warum es wichtig ist, gefälschte Websites zu melden und ihre nachteiligen Auswirkungen auf Demokratie, Gesellschaft und Einzelpersonen zu verstehen.</p>
4.5. Cyber-Mobbing	<p>4.5.1. Verstehen, was Cybermobbing ist und warum es wichtig ist.</p> <p>4.5.2. Unterscheiden zwischen verschiedenen Formen von Cybermobbing.</p> <p>4.5.3. In der Lage sein, Schüler, die Opfer von Cybermobbing sind, auf verschiedene Arten zu identifizieren.</p> <p>4.5.4. Vertraut machen mit einer Reihe von Maßnahmen, die Schülern helfen, die Opfer von Cybermobbing sind.</p> <p>4.5.5. Besprechen, wie wichtig eine Strategie zur Bekämpfung und Prävention von Cybermobbing ist, und Beginn der Ausarbeitung einer Strategie zur Bekämpfung und Prävention von Cybermobbing für die Schule.</p>

COMPETENCY MATRIX EXAMPLE FOR THIS MODULE
PARTICIPANT 1
PARTICIPANT 2


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

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

Areas of Competence		KNOWLEDGE	EXPERIENCE	INTEREST	KNOWLEDGE	EXPERIENCE	INTEREST
Risks and Responsibilities Online	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
Protecting Personal Data	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
	LO5						
	LO6						
Digital Copyrights	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
	LO5						
Online misinformation and harmful content	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
Cyberbullying	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
	LO5						
Knowledge		Experience			Interest		
1- No knowledge 2- Little or basic knowledge 3- Considerable knowledge 4- Advanced knowledge		0 – No experience 1- Little experience 2- Notable experience 3 - Expert experience			0 – No interest in the topic and in applying any of these skills and competencies. 1- Moderate interest 2- High interest in the topic and in applying the knowledge and skills gained.		

