

# MEDIEN UND DIGITALE KOMPETENZEN OPEN BADGES ÖKOSYSTEM-BERICHT



MeLDE:

Media Literacy in the Digitalised Era  
(Medienkompetenz in der digitalisierten Ära):  
Unterstützung von Lehrkräften durch einen  
Whole-School Approach

**Autor:** **Emphasys**  
CENTRE

# MEDIEN UND DIGITALE KOMPETENZEN OPEN BADGES ÖKOSYSTEM-BERICHT

## PROJEKT INFORMATIONEN

### PROJEKT ABKÜRZUNG:

MeLDE

### PROJEKTITEL:

Medienkompetenz in der digitalisierten Ära: Unterstützung von Lehrkräften durch einen Whole-School Approach

### PROJEKTNUMMER:

2018-1-UK01-KA201-048041

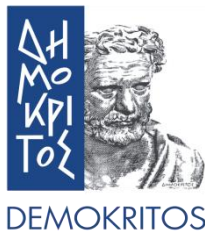
### UNTERPROGRAMME ODER SCHLÜSSELAKTIONEN:

KA2 Kooperation für Innovation und Austausch bewährter Verfahren

### WEBSEITE:

[www.meldeproject.eu](http://www.meldeproject.eu)

### ORGANISATIONEN:



## Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung - ziele und Aufgaben von IO3</b>	4
<b>2. DIE THEORIE DER Open Badges</b>	5
<b>3. VORTEILE VON Open Badges</b>	7
4.1. Aussteller*in	7
4.2 Plattformen zur Ausstellung von Badges	8
4.3. Träger*innen	8
4.4. Auswertung	9
Es gibt verschiedene Optionen für den Bewertungsprozess:	9
4.5. Darsteller*innen	9
<b>4. TechnISCHE Aspekte</b>	10
<b>5. Institutionelle Befürwortung</b>	11
6.2. Befürwortung im Privatsektor	12
<b>6. Open Badges für MeLDE</b>	13
<b>7. Kriterien zur verleihung der badges</b>	17
8.1. Auszeichnungskriterien für die Modul-Badges	17
8.2. Auszeichnungskriterien für das Abschluss-Badge (MeLDE)	17
8.3 Auszeichnungskriterien für das Mentor-Badge	18
<b>8. Open Badges für alle Module und themen</b>	19
<b>9. SCHLUSSFOLGERUNG – DIE NÄCHSTEN SCHRITTE</b>	29
<b>10. Referenzen</b>	30

## 1. EINLEITUNG - ZIELE UND AUFGABEN VON IO3

Basierend auf den Ergebnissen des MeLDE-Kompetenzrahmens gemäß IO1 und des im Rahmen von IO2 entwickelten Bildungspakets zielt IO3 auf Folgendes ab:

- Entwerfen einer dynamischen und interaktiven E-Plattform zur Verwendung als offene Lernumgebung mit den folgenden Funktionen:
  - Zugang zur MeLDE-Akademie – ein Lehrer\*innen-Trainingskurs und Informationen zur weiteren Möglichkeiten der kontinuierlichen beruflichen Weiterentwicklung.
  - Zugriff auf die MeLDE-Toolbank mit Lernmaterialien und Ressourcen zu Unterstützung des Unterrichts.
  - MeLDE-Community-Forum für Mentoring, Peer- und Expert\*innenunterstützung, Anleitung und Austausch bewährter Verfahren.
- Förderung des Einsatzes eines innovativen, einfachen, und rationalen Bewertungstools (Open Badge) zur Transparenz, Validierung und Anerkennung der verschiedenen erworbenen Kompetenzen.
- Gestaltung des Ökosystems, das das Open-Badges-System (basierend auf dem MeLDE-Kompetenzrahmen) mit der E-Plattform verbindet, um die Medienkompetenz der Schüler\*innen, die nötig sind für die digitale Bürger\*innenschaft zu identifizieren, anzuerkennen und zu validieren.
- Festlegung der Stufen/Tests für die Open Badges, die für jedes Modul erhalten werden sollen.
- Schaffung von Synergien zwischen Nichtregierungsorganisationen, dem Arbeitsmarkt, Institutionen, Schulen, Interessengruppen, Behörden usw. zur Bestätigung und Akkreditierung des MeLDE-Programms und der Medienkompetenz der Schüler\*innen zur Unterstützung der digitalen Bürger\*innenschaft.

Daher sind die für IO3 festgelegten Aktivitäten wie folgt:

**A1:** Das Design des Ökosystems für die Implementierung und Verwendung der Open Badges.

**A2:** Die Entwicklung der E-Plattform und der Open-Badge-Bewertung.

**A3:** Die Entwicklung und Übersetzung des E-Plattform-Handbuchs.

**A4:** Einrichten der MeLDE-Academy.

**A5:** Einrichten des MeLDE-Community-Forums.

**A6:** Einrichten der MeLDE-Toolbank.

## 2. DIE THEORIE DER OPEN BADGES

Open Badges sind eine digitale Darstellung von Fähigkeiten, Lernergebnissen, Erfolgen oder Erfahrungen wie:

- Hard Skills: Kenntnisse, Kompetenzen usw.
- Soft Skills: Kollaboration, Kommunikation usw.
- Partizipation und Beteiligung der Gemeinschaft
- Offizielle Zertifikate
- Befugnisse

Open Badge (OB) ist ein innovatives System, das in den USA und vielen EU-Ländern zur Validierung und Anerkennung des Lernen verwendet wird, indem die OB-Technologie offene Bildungsressource zur Verfügung gestellt wird. Es handelt sich um eine Technologie, die den offenen Zugang und die Beteiligung aller am Open-Badges-Prozess beteiligten Akteur\*innen fördert und gleichzeitig die Schaffung von Synergien zwischen den Lernenden (d. h. junge Menschen, Schüler\*innen), den Aussteller\*innen (d. h. Berufsbildungsschulen, Interessengruppen, Unternehmen, Nichtregierungsorganisationen (einschließlich Berufsausbilder\*innen/Freiwillige als Prozessbegleitperson)) und die Badge-Träger\*innen (d. h. Arbeitgeber\*innen, Behörden, offizielle Stellen) ermöglicht. Dies wird zu einem Billigungsprozess führen, der zu einer transparenten, übertragbaren, gültigen und glaubwürdigen Validierung einer Reihe von Fähigkeiten und Kenntnissen führt, die sich auf eine Reihe von Kompetenzen beziehen, z. B. Programmierfähigkeiten für Berufsschüler\*innen und -lehrer\*innen.

Open Badges ist eine sehr umfassende Lösung: Sie ermöglicht es jedem\*jeder, sich aktiv an der Gestaltung, Prüfung, Implementierung und Förderung der Lernergebnisse und -erfolge zu beteiligen. Das ist, was wichtige europäische Anerkennungsdokumente fordern, die es z. B. für Erasmus+ braucht, um die Transparenz und Anerkennung von Fähigkeiten und Qualifikationen zur Erleichterung des Lernens und der Beschäftigungsfähigkeit, sowie der Mobilität der Arbeitskräfte zu betonen. Das gleiche gilt für die Vereinfachung und Rationalisierung von Tools zum einen für eine bessere Transparenz und zum anderen für die Validierung und Anerkennung von Lernergebnissen. Dies beinhaltet die Förderung innovativer Lösungen für die Anerkennung und Validierung von Kompetenzen, die durch informelles, nicht formales, digitales Lernen erworben wurden (Horizontale Prioritäten).

Open Badge ist ein visuell verifizierter Leistungsnachweis. Es hat visuelle Teile (Bild) und Metadaten, die im Bild codiert sind. Jedes digitale Badge muss den erforderlichen Standarddatenfeldern entsprechen, z. B.: Aussteller\*in, Ausstellungsdatum, Beschreibung des Badge, Link zu Bewertungskriterien, Link zu Nachweisen darüber, was der\*die Träger\*in als Leistung angibt, Link zu einem Kompetenzrahmen und Tags, welche das Open Badge im jeweiligen Kontext erklärt.

### 3. VORTEILE VON OPEN BADGES

Im Folgenden sind einige der Vorteile von Open Badges aufgeführt:

- Badges können ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Leistungen eines\*einer Lernenden nachweisen, die durch formelle, nicht-formelle und informelle Lernmethoden und -aktivitäten erworben wurden.
- Badges sind tragbare und überprüfbare digitale Objekte. Alle Informationen können in einer Badge-Bilddatei zusammengefasst werden, die über Online-Lebensläufe und soziale Netzwerke angezeigt werden können.
- Jede Badge enthält eine Beschreibung der Leistungen: D. h., sie beschreibt den bestimmten Weg, den ein\*e Lernende\*r für seine\*ihre Leistung eingeschlagen hat, zusammen mit dem Nachweis zur Badge-Auszeichnung.
- Jede Badge enthält Informationen zur Identität des\*der Träger\*in, einen Link zu Informationen über den\*die Aussteller\*in und einen Link zu einer Beschreibung, was das Badge darstellt.
- Badges können verwendet werden, um Lern- und Karrierewege freizuschalten. Sie können außerdem dafür verwendet werden, Einzelpersonen bei der Erreichung von Lernzielen zu unterstützen, Wege zur Beschäftigung zu finden und Talente innerhalb von Organisationen zu fördern und weiterzuentwickeln.
- Badges können persönliche Attribute darstellen, die für Arbeitgeber\*innen wichtig sind (z. B. Soft Skills).
- Badges können in einem professionellen Kontext genutzt werden. Tausende von Organisationen, inklusive wichtiger Arbeitgeber\*innen oder Bildungseinrichtungen, stellen Nachweise gemäß der Open Badges-Spezifikation aus.

#### 4.1. Aussteller\*in

Der\*die Aussteller\*in legt eine Kompetenz fest, die von einem\*einer Nutzer\*in erworben werden kann, entwirft das dafür vorgesehene Lernmaterial und bewertet die Benutzer\*innen hinsichtlich des Erwerbs dieser Kompetenz. Der\*die Aussteller\*in erstellt dann dafür eine Badge und stellt sie jedem\*jeder zum Erarbeiten zur Verfügung. Für jedes Badge sollte der\*die Aussteller\*in die Kriterien zur Verfügung stellen, die eine Person erfüllen muss, um ein spezifisches Badge zu erhalten. Der\*die Prüfer\*in vergleicht die vorgelegten Daten einer Person mit den spezifischen Badge-Kriterien. Jede Person oder Organisation kann ein Profil erstellen und mit der Definition und Erstellen von Open Badges beginnen. Dies wird von einer Vielzahl von Organisationen und Gemeinschaften durchgeführt, darunter:

- Schulen und Universitäten
- Arbeitgeber\*innen

- Gemeinschaftsorganisationen und gemeinnützige Organisationen
- Regierungsbehörden (einschließlich NASA)
- Bibliotheken und Museen
- Veranstaltungen und Wissenschaftsmessen (einschließlich Intel)
- Unternehmen und Gruppen, die sich auf berufliche Entwicklung konzentrieren (wie das MeLDE-Konsortium)

Eine Instanz, die mit einem Namen, einer Beschreibung, einer URL, einem Bild und einer E-Mail-Adresse beschrieben werden kann, ist eine mögliche Kandidat\*in, um eine Aussteller\*in zu werden. Darüber hinaus benötigt es eine technische Plattform, die die Open Badges-Spezifikation unterstützt, um Open Badges ausstellen zu können.

## 4.2 Plattformen zur Ausstellung von Badges

Viele Unternehmen verfügen über Plattformen zur Ausstellung von Badges, die der Open Badges Spezifikation entsprechen. Sie bieten eine umfassende Palette von Diensten, mit denen Nutzer\*innen Open Badges-Anmeldeinformationen ausstellen können. Die für die Ausstellung von Open Badges verwendeten Plattformen bieten eine Vielzahl von benutzer\*innendefinierten Diensten, darunter Open Badge-Designs, Badge-Erkennung, Ausstellung, Bewertungsworkflow, Anzeige, Benutzerprofile, Social Sharing und Tools zur Integration in vorhandene Lernsysteme. Auf allen Open Badges-Plattformen können Empfänger\*innen ihre Badges in andere Online-Optionen exportieren. Dadurch können Nutzer\*innen auf verschiedenen Plattformen ihre Badge-Sammlungen sammeln und teilen, um ihre Identität im Web zu etablieren.

## 4.3. Träger\*innen

Open Badges helfen dabei Fähigkeiten zu erkennen, die durch eine Vielzahl von Erfahrungen erworben wurden, unabhängig vom Alter oder Hintergrund des\*der Lernenden. Sie ermöglichen es den Träger\*innen, Auszeichnungen zu erhalten, um damit ihre Interessen und Leidenschaften zu verfolgen. Hier bieten sich neue Möglichkeiten, indem sie sich von der Masse abheben. Verdienner\*innen müssen sich auf der Plattform der Organisation registrieren und können eine Badge beantragen, wenn sie die beschriebenen Kriterien während der Bewertungsphase erfüllt haben.



## 4.4. Auswertung

Es gibt verschiedene Optionen für den Bewertungsprozess:

- Asynchrone Bewertung: Die Lernenden lassen sich bewerten, wenn es für sie angemessen ist, anstatt zu einem festgelegten Zeitpunkt eine Prüfung ablegen zu müssen.
- Verdeckte Bewertung: Die Bewertung und Vergabe von Badges kann automatisch erfolgen und somit sofortiges Feedback gewährleisten.
- Portfolio-Bewertung: Arbeitsproben, Projekte und andere Produkte, die die lernende Person erstellt hat, können als Beweis für den Erhalt eines Badge dienen.

## 4.5. Darsteller\*innen

Open Badges sind zum Teilen da. Durch das Teilen präsentieren Personen ihre Erfolge anderen gegenüber und verwandeln sie in eine wertvolle Währung, um neue Möglichkeiten nutzen zu können. Darsteller\*innen können die Displayer-API zum Abrufen von Badges aus dem von Mozilla gehosteten Backpack verwenden. Mozilla hat 2011 den ersten Backpack eingerichtet. Die meisten ausstellenden Plattformen bieten Nutzer\*innen die Möglichkeit, ihre Badges mit dem Backpack zu verbinden und zu speichern. Beim Abrufen von Badges aus dem Mozilla Backpack des\*der Träger\*in (unter Verwendung des E-Mail-Accounts), können die Darsteller\*innen nur auf die Badges zugreifen, die der\*die Träger\*in als öffentlich sichtbar angegeben hat.

Badges können auch geteilt werden:

- Auf Blogs, Webseiten, E-Portfolios und professionellen Netzwerken
- Bei Bewerbungen
- Auf Social-Media-Webseiten – Twitter, Facebook, LinkedIn
- In einer E-Mail-Signatur

#### 4. TECHNISCHE ASPEKTE

Ein verdienbares Badge wird in einer Badge-Klasse definiert, welche eine Vielzahl von Datenelementen verwendet, einschließlich Beschreibungen, Kriterien und Informationen über die ausstellende Organisation. Wenn ein\*e Aussteller\*in beschließt, dieses Abzeichen an eine\*n bestimmte\*n Träger\*in zu vergeben, erstellt er\*sie eine Badge-Bestätigung. Eine Badge-Bestätigung beschreibt die Daten für ein verliehenes Badge. Sie enthält die Identität eines\*einer Träger\*in und einen Link zur generischen Badge-Klasse, die wiederum mit Informationen über den\*die Aussteller\*in des Badges verknüpft ist. Alle Daten für das Badge werden mithilfe von JSON-Strukturen definiert. Um eine\*n Träger\*in ein Badge zu verleihen, erstellt der\*die Aussteller\*in in JSON eine Badge-Zusicherung.

Das Bild für ein Abzeichen sollte ein quadratisches PNG (oder SVG) sein. Die Dateigröße sollte maximal 256 KB betragen und nicht kleiner als 90 px im Quadrat sein.

Dinge, die in einem Badge verifiziert und erkundet werden können:

- Details zu der Organisation, die das Badge ausstellt
- Was die Person getan hat, um die Badge zu erhalten
- Die Kriterien, anhand derer das Badge bewertet wurde
- Dass das Badge an den\*die Empfänger\*in ausgestellt wurde
- Der spezifische Nachweis des\*der Träger\*in (optional)
- Wann das Badge ausgestellt wurde und ob es abläuft

## 5. INSTITUTIONELLE BEFÜRWORTUNG

Badges sind wie kommerzielle Produkte, die von einer bestimmten prominenten Person oder Institution empfohlen werden müssen, um in einer größeren Sphäre bekannt zu werden und die Unterstützung der Verbraucher\*innen zu erhalten. In diesem Abschnitt werden Institutionen aus dem öffentlichen und privaten Sektor hervorgehoben, die Open Badges als Instrument zur Anerkennung und die Bedeutung eines Badges innerhalb eines Ökosystems befürworten und bestätigen.

### 6.1 Regierungsinstitutionen

Der Rat der Europäischen Union ist eine der zwischenstaatlichen Institutionen, die ihre Unterstützung für die Open Badges als einen der unkonventionellen Ansätze zur Anerkennung der Arbeit eines Menschen zum Ausdruck gebracht haben. In einer am 23. November 2016 veröffentlichten Schlussfolgerung des Rates und der Vertreter\*innen der Regierung der Mitgliedstaaten heißt es: „Um junge Menschen anzusprechen und eine größere Auswirkung auf ihr Leben zu gewährleisten, sollten neue Umgebungen, in denen junge Menschen ihre Zeit verbringen, wie z. B. moderne städtische Infrastrukturen und virtuelle Ort oder allgemein neue Herangehensweisen durch das Benutzen von Online- und Offline Tools (z. B. Gamification, GPS-basierte Aktivitäten, Lern-Badges oder Design-Thinking) bei der Weiterentwicklung und Ausbildung von Jugendbetreuer\*innen berücksichtigt werden.“ (Rat der Europäischen Union, 2016). Diese Aussage bestätigt, dass Lern-Badges, wie z. B. Open Badges, einer der heutigen Trends bei der Anerkennung der Fähigkeiten und Kenntnisse der Lernenden sind, die durch das Training erworben wurden.

Innerhalb der EU empfiehlt die Litauische Nationale UNESCO-Kommission zusammen mit der Litauischen Vereinigung für nicht-formale Bildung anderen mit der UNESCO verbundenen Schulen im Land die Verwendung von Open Badges (Litauische Nationale UNESCO-Kommission, 2016).

Neben den EU-Gremien finanzierte das Büro für Berufs- und Erwachsenenbildung (eng. OVAE) des US-Bildungsministeriums 2013 eine Studie, in der die „Machbarkeit der Entwicklung und Implementierung eines Systems digitaler Badges für erwachsene Lernende und die Auswirkung auf Politik und Praxis“ untersucht wird (Finkelstein, Knight & Manning, 2013). In den USA haben folgende Institutionen eine lange Tradition darin, das Open-Badges-System als Instrument zur Anerkennung zu implementieren:

- EDUCAUSE: ein führender Verband auf dem Gebiet der Informationstechnologie mit Schwerpunkt auf Hochschulbildung

- Die Gesellschaft für Wissenschaft und Öffentlichkeit verwaltet die “Intel International Science and Engineering Fair (Intel ISEF)”, den weltweit größten wissenschaftlichen Abschluss vor der Hochschule.
- Die amerikanische Vereinigung für Staats- und Ortsgeschichte
- Das Yale Center für emotionale Intelligenz

Diese institutionelle Befürwortung verschiedener Regierungsstellen zeigt, dass Open Badges ein legitimes Instrument sind, das in Betracht gezogen werden muss und einer der Trends im 21. Jahrhundert ist, die im Bereich der formalen und nicht formalen Bildung weiter untersucht werden sollten.

## 6.2. Befürwortung im Privatsektor

Abgesehen von Mozilla, welche mit der Idee von Open Badges begonnen habe, haben auch verschiedene Unternehmen im privaten Sektor Open Badges verwendet. Zum Beispiel hat das amerikanische Unternehmen Microsoft “ein Badge-System für das ‘Partners in Learning’-Netzwerk (PiLN) von Pädagog\*innen und Schulleiter\*innen entwickelt, um technologische Kompetenzen und relevante Fähigkeiten im heutigen digitalen Zeitalter” zu fördern (Chow, 2014). Auf seiner offiziellen Webseite erklärt das Unternehmen, warum es Badges anbietet: “Mit ihren digitalen Badges können Sie die Details ihrer Fähigkeiten auf vertrauenswürdige und überprüfbare Weise teilen” (Microsoft 2016). Eine der bekanntesten Institutionen, die Open Badges verwendet, ist die National Aeronautics and Space Administration (NASA). 2012 hat die NASA mit dem Projekt “Whitecard” und der Wheeling Jesuit University zusammengearbeitet, um die kalifornische “Academy of Science” davon zu überzeugen, das Open Badges-Systeme von Mozilla zum implementieren, um die “Errungenschaften des Lebens anzuerkennen” (NASA, 2016). Abgesehen von Unternehmen verwenden auch Bildungseinrichtungen Open Badges als Anerkennungsinstrument. In Europa gehören zu diesen Institutionen die “Beuth University of Applied Sciences” in Berlin, die “Newcastle University” in Großbritannien und die “Universitat de les Illes Balears” in Spanien (Mozilla Foundation, 2016).

## 6. OPEN BADGES FÜR MELDE

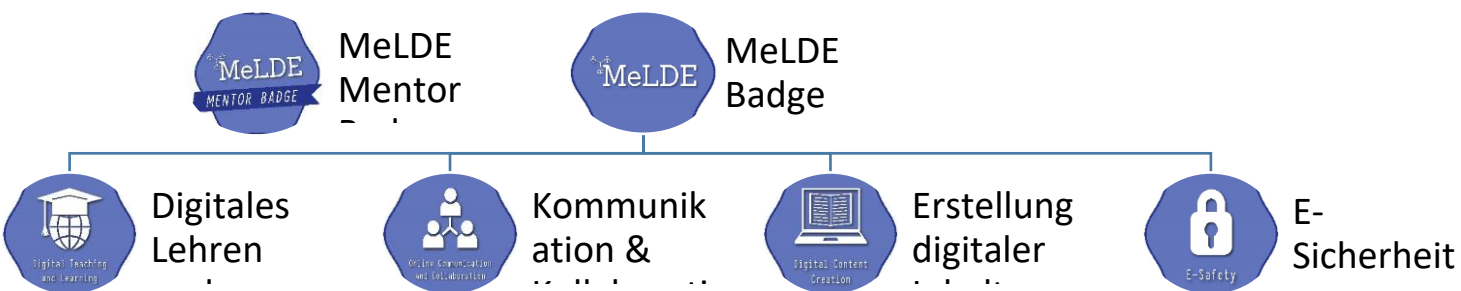
Open Badges bieten übertragbare und -prüfbare Informationen über digitale Fähigkeiten und Erfolge. Schüler\*innen und Lehrer\*innen können Möglichkeiten freischalten, indem sie auf dynamische, evidenzbasierte Weise Sammlungen von Badges teilen, die die gewünschten Fähigkeiten darstellen. Open Badges stellen legitime, authentifizierte Erfolge dar, die in den einzelnen Badges beschrieben und mit dem MeLDE-Projekt verknüpft sind.

Die Hauptmerkmale des MeLDE-Open-Badges-Ökosystems sind:

- Das MeLDE-Konsortium hat den Rahmen, den Lehrplan und das Lehr- und Lernmaterial für die folgenden Module (die in IO2 vorgestellt werden) entworfen, nämlich:
  - Digitales Lehren und Lernen
  - Online-Kommunikation und Kollaboration
  - Erstellung digitaler Inhalte
  - E-Sicherheit
  
- Für jedes der oben genannten Module hat das MeLDE-Konsortium die entsprechenden Badges erstellt (siehe Abbildung 1). Es gibt vier Badges (eines pro Modul) und eine Abschluss-Badge (MeLDE) für die Fertigstellung aller Module. Damit jemand das MeLDE-Badge erwerben kann, muss er\*sie zunächst alle Module ausfüllen. Diese Badges werden über die E-Plattform zur Verfügung gestellt, die speziell für die Lern- und Bewertungszwecke des MeLDE-Projekts entwickelt wurden. Eine zusätzliche Badge mit dem Namen „Mentor-Badge“ (Abbildung 1) wurde für die Teilnehmer\*innen erstellt, die an der kurzweiligen gemeinsamen Schulungsveranstaltung für Mitarbeiter\*innen (C1) teilgenommen haben, die nach Abschluss zur Verfügung gestellt wird. Sie bestätigt die Fähigkeit, Schüler\*innen innerhalb des Programms zu unterstützen und deren Teilnahme zu managen.
- Lehrer\*innen/Schüler\*innen sind eingeladen, sich auf der Plattform anzumelden und an den Kursen des MeLDE-Projekts teilzunehmen.
- Die E-Plattform legt den Schüler\*innen die Kriterien für das Erreichen der unten aufgeführten Badges fest. Diese Kriterien werden im folgenden Abschnitt erläutert.
- Schüler\*innen müssen Nachweise erbringen, dass sie die Kriterien erfüllen, um eine bestimmte Badge zu erhalten. Dieser Vorgang wird auf dem E-Tool automatisiert.
- Die Badges werden automatisch über die E-Plattform anhand bestimmter Kriterien vergeben, die im nächsten Abschnitt vorgestellt werden.

- Der\*die Aussteller\*in (MeLDE-Konsortium) bietet den Benutzer\*innen die Möglichkeit (über das E-Tool), ein Konto im Badge-Backpack zu erstellen, um auch dort die verdienten Badges anzeigen zu lassen.

Das MeLDE-Konsortium spielt eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung des Ökosystems. Open Badges können Lernende dabei unterstützen, neue Kooperationen, Jobs, Praktika und bessere Verbindungen zwischen lebenslangen Lernenden zu erreichen.



**Abbildung 1:** Baumstruktur für Open Badges

Das MeLDE-Konsortium entwickelte das Material für 4 Hauptmodule (digitales Lehren und Lernen, Online-Kommunikation und Kollaboration, Erstellung digitaler Inhalte, E-Sicherheit). Die Lernenden können nach Abschluss jedes Moduls ein Open Badge erhalten. Eine Abschluss-Badge (MeLDE) wird automatisch an Lernende vergeben, die alle Module abgeschlossen haben. Für die kurzfristige Schulung für Mitarbeiter\*innen (C1) wurde eine zusätzliche Badge mit dem Namen „Mentor-Badge“ entwickelt, die an die Personen vergeben wird, die nachweisen, dass sie die Teilnahme der Schüler\*innen am Programm unterstützen und verwalten. Somit werden insgesamt sechs Open Badges entwickelt und vergeben.

Jedes Open Badge wird durch die folgenden Aspekte beschrieben:

1. Name des Open Badges: Der Name der Open Badge umfasst den Namen des Moduls.
2. Design der Open Badges: Die Visualisierung (Bild) der Open Badges für das Modul (siehe Abbildungen 2 und 3)
3. Hauptziel: Eine Beschreibung der Open Badges in Bezug auf die Hauptziele jedes Levels.
4. Lernziele: Eine Liste der zu erwerbenden Lernziele. In dem Dokument IO1 „MeLDE-Kompetenzrahmen für die digitale Vorbereitung von Lehrer\*innen“ werden die Lernziele, die erreicht werden müssen, detailliert dargestellt. Die Lernziele, die durch den dafür entwickelten Rahmen festgelegt wurden, werden durch verschiedene in die E-Plattform integrierte Online-Bewertungen untersucht.
5. Bewertungskriterien: Die Kriterien, nach denen bewertet wird, ob die Lernziele aller Niveaus erreicht wurden und ob die Lernenden die Fähigkeiten und Kompetenzen aller Niveaus erworben haben. In den folgenden Abschnitten werden die Kriterien und Bewertungsmethoden beschrieben, die befolgt werden müssen, um ein Badge zu erhalten.
6. Nachweis: Der Nachweis der erworbenen Fähigkeiten, also z. B. Testergebnisse. Dieser Prozess wird auf dem E-Tool vollständig automatisiert, wobei die Bewertungen automatisch erfolgen.
7. Ausgestellt von: In diesem Abschnitt wird der\*die Aussteller\*in des Open Badges angegeben, in diesem Fall das MeLDE-Konsortium.



## 7. KRITERIEN ZUR VERLEIHUNG DER BADGES

Das MeLDE E-Tool bietet insgesamt sechs Abzeichen. Die Kriterien für das Sammeln der Abzeichen für die Module unterscheiden sich von den Kriterien für die Vergabe des gesamten MeLDE-Abzeichens und des Mentor-Abzeichens.

### 8.1. Auszeichnungskriterien für die Modul-Badges

Um das Badge für **digitales Lernen und Lehren** zu erhalten, muss die Person in den Bewertungen ein Gesamtergebnis von mindestens 60% erreichen.

Um das Badge für **Kommunikation und Kollaboration** zu erhalten, muss die Person in den Bewertungen ein Gesamtergebnis von mindestens 60% erreichen.

Um das Badge für **Erstellung digitaler Inhalte** zu erhalten, muss die Person in der Bewertungen ein Gesamtergebnis von mindestens 60% erreichen.

Um das Badge für **E-Sicherheit** zu erhalten, muss die Person in den Bewertungen ein Gesamtergebnis von mindestens 60% erreichen.

### 8.2. Auszeichnungskriterien für das Abschluss-Badge (MeLDE)

In Bezug auf die Vergabe de MeLDE-Abschluss-Badge wird als Kriterium der erfolgreiche Abschluss aller Module des Kurses festgelegt. Der erfolgreiche Abschluss eines Moduls bedeutet, dass sie das entsprechende Modulabzeichen erhalten, das mit einem Gesamtergebnis von 60% oder mehr erreicht werden kann. Sobald Nutzer\*innen alle Modulabzeichen erhalten haben, vergibt die E-Plattform automatisch die Badge für den Abschluss des Gesamtkurses (MeLDE-Badge) (Abbildungen 2).



**Abbildung 2:** MeLDE.Abschluss-Badge

### 8.3 Auszeichnungskriterien für das Mentor-Badge

Schließlich wird das Mentor-Badge an die Personen vergeben, die nach Abschluss der kurzweiligen Schulung für Mitarbeiter\*innen (C1) bewiesen haben, dass sie die Teilnahme der Schüler\*innen am Modul unterstützen und verwalten können.



**Abbildung 3:** MeLDE-Mentor-Badge

## 8. OPEN BADGES FÜR ALLE MODULE UND THEMEN


Im folgenden Abschnitt werden die Details der Open Badges vorgestellt, die basierend auf den Modulen (IO2) entwickelt wurden.

Name der OB	Design der OB	Lernerfolge	Bewertungskriterien	Nachweise
<b>Digital Lernen und Lehren</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li> <b>1. Digitale Tools und Ressourcen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Beachtet eine Reihe von digitalen Open-Access-Ressourcen, die Lehrer*innen und Schüler*innen zur Verfügung stehen.</li> <li>- Untersucht eine Reihe digitaler Plattformen und Tools, die im Klassenzimmer auf verschiedene Weise eingesetzt werden können, um das Engagement der Schüler*innen zu verbessern.</li> <li>- Sammelt praktische Erfahrungen im Umgang mit digitalen Tools und Plattformen, um das Lernen zu unterstützen und das Engagement der Schüler*innen zu fördern.</li> </ul> </li> <li> <b>2. Soziale Medien und Plattformen für die Zusammenarbeit im Klassenzimmer</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskutiert, wie soziale Medien im Klassenzimmer genutzt werden können, um die Teilnahme der Schüler*innen und den Zusammenhalt der Gruppen zu fördern.</li> <li>- Testet eine Vielzahl anderer Plattformen für die Zusammenarbeit im Klassenzimmer.</li> <li>- Analysiert eine Reihe von Studien und Beispielen und bespricht positive und negative Beispiele.</li> </ul> </li> <li> <b>3. Tools für digitale Bewertung und Feedback</b> </li> </ol>	<p>Um das Badge "Digitales Lernen und Lehren" zu erhalten, muss der*die Schüler*in im Endergebnis mindestens 60% erreichen.</p> <p>*Für mehr Informationen findet ihr im oberen Abschnitt weitere Kriterien für das Erhalten von Badges.</p>	<p>Die erhaltenen Noten dienen als Nachweis der erworbenen Fähigkeiten.</p> <p>Dieser Prozess wird dem E-Tool vollständig automatisiert, die Bewertung erfolgt ebenfalls automatisiert.</p>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bespricht und untersucht Ideen sowie gute und schlechte Methoden zur Verbesserung des Feedbacks mit digitalen Technologien.</li> <li>- Untersucht die Bandbreite der Methoden, um digitale Technologien zur Unterstützung verschiedener Arten von Bewertungen einzusetzen.</li> <li>- Sammelt praktische Erfahrungen, indem Aufgaben entworfen werden und verschiedene Methoden untersucht werden, mithilfe digitaler Tools Feedback zu geben.</li> </ul> <p>4. Digitale Lehrpläne und MOOCs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bespricht neue Methoden, digitale Technologien durch eine nicht-repetitive oder -überfordernde Art in den Lehrplan aufzunehmen, so dass die Schüler*innen davon profitieren.</li> <li>- Entwirft Unterrichtspläne, die eine innovative Methode für den Einsatz von digitalen Technologie im Klassenzimmer fördern.</li> <li>- Versteht, wie Fernunterricht das Lernen innerhalb der Klasse ergänzen kann.</li> <li>- Lernt, wie man einen MOOC (engl.: Massive Open Online Course, dt: Riesiger offener Onlinekurs) entwirft.</li> </ul>		
--	--	---	--	--



Name der OB	Design der OB	Lernerfolge	Bewertungskriterien	Nachweise
<p><b>Online-Kommunikation und -Kollaboration</b></p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Netiquette <ul style="list-style-type: none"> <li>- Versteht, was Netiquette sind und warum sie wichtig sind</li> <li>- Macht euch mit den Grundregeln von Netiquette vertraut.</li> <li>- Lernt, wie man bei Verstößen gegen die Netiquette-Regeln reagiert.</li> </ul> </li> <li>2. Organisatorische Kommunikation <ul style="list-style-type: none"> <li>- Versteht die Vorteile und die Wichtigkeit organisatorischer Kommunikation.</li> <li>- Seid in der Lage, verschiedene Möglichkeiten, die die Kommunikation von Schüler*innen und Eltern durch digitale Technologien verbessern, zu identifizieren</li> <li>- Erkennt verschiedene Methoden, um die Kommunikation mit Kolleg*innen durch digitale Technologien zu verbessern.</li> <li>- Verstehen, wie eine Veranstaltung durch digitale Technologien organisiert und beworben wird.</li> </ul> </li> <li>3. Professionelle Zusammenarbeit <ul style="list-style-type: none"> <li>- Versteht, die Vorteile und Wichtigkeit von professioneller Zusammenarbeit</li> <li>- Lernt verschiedene Möglichkeiten für die Zusammenarbeit mit anderen kennen, um gemeinsam Materialien zu erstellen.</li> <li>- Seid in der Lage, verschiedene Methoden zu entwickeln, um professionelle Kooperationen für die berufliche Entwicklung zu schaffen.</li> </ul> </li> </ol>	<p>Um das Badge "Online-Kommunikation und -Kollaboration" zu erhalten, muss der*die Schüler*in im Endergebnis mindestens 60% erreichen.</p> <p>*Für mehr Informationen findet ihr im oberen Abschnitt weitere Kriterien für das Erhalten von Badges.</p>	<p>Die erhaltenen Noten dienen als Nachweis die erworbenen Fähigkeiten.</p> <p>Dieser Prozess wird dem E-Tool vollständig automatisiert, die Bewertung erfolgt ebenfalls automatisiert.</p>

		<p>4. Selbstmarketing und das Verwalten der digitalen Identität</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erlangt Grundkenntnisse im Bezug auf die digitale Identität und den digitalen Fußabdruck.</li> <li>- Nutzt verschiedene Möglichkeiten, um euren Online-Ruf effizient zu schützen.</li> <li>- Nutzt verschiedene Methoden, um die eigene berufliche Identität zu fördern und euch online zu vermarkten.</li> </ul> <p>5. Durch Technologie ermöglichte Bürger*innenschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskutiert verschiedene Methoden, wie Technologien die Möglichkeiten der Bürger*innenschaft bereichern können.</li> <li>- Entwickelt ein klares Verständnis für die Bedeutung von digitaler Bürger*innenschaft</li> <li>- Versteht, wie ihr euch durch das Einsetzen digitaler Technologien als digitale*r Bürger*in einsetzen könnt</li> <li>- Lernt, wie mithilfe digitaler Technologien die Schüler*innen motiviert werden, digitale Bürger*innen zu werden, indem sie digitale Technologien auf sinnvolle Weise einsetzen.</li> </ul>		
--	--	--	--	--

Name der OB	Design der OB	Lernerfolge	Bewertungskriterien	Nachweise
-------------	---------------	-------------	---------------------	-----------



<p><b>Erstellung digitaler Inhalte</b></p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Audiovisueller Inhalt <ul style="list-style-type: none"> <li>- Versteht die Wichtigkeit der Verwendung von audiovisuellen Inhalten in Vorlesungen und im Klassenzimmer.</li> <li>- Lernt, Audio- und Videoinhalte auf verschiedene Weise mit den eigenen Geräten (Handys/Tablets) aufzunehmen.</li> <li>- Sammelt praktische Erfahrungen, durch das Erstellen und Bearbeiten von Videoinhalten mit bestimmten Tools (z. B. Powtoon, Camtasia).</li> <li>- Fügt audiovisuelle Inhalte auf Vorlesungsfolien hinzu.</li> </ul> </li> <li>2. Erstellung von Cloud-Inhalten <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entwickelt ein Verständnis für das Erstellen von Webinhalten in verschiedenen Formen (z. B. formell, informell usw.).</li> <li>- Lernt die Grundlagen für die Erstellung von Webinhalten mithilfe verschiedener digitaler Technologien (z. B. Facebook, Wix, Canva usw.) kennen.</li> <li>- Sammelt praktische Erfahrungen durch die Erstellung von Inhalten für Online-Plattformen, die für die formale Bildung oder den persönlichen Gebrauch verwendet werden können (z. B. Edmodo, Trello, Instagram usw.).</li> <li>- Baut ein Selbstbewusstsein für die Erstellung einzigartiger</li> </ul> </li> </ol>	<p>Um das Badge "Erstellung digitaler Inhalte" zu erhalten, muss der*die Schüler*in im Endergebnis mindestens 60% erreichen.</p> <p>*Für mehr Information findet ihr im oberen Abschnitt weitere Kriterien für das Erhalten von Badges.</p>	<p>Die erhaltenen Noten dienen als Nachweis der erworbenen Fähigkeiten.</p> <p>Dieser Prozess wird durch das E-Tool vollständig automatisiert, die Bewertung erfolgt ebenfalls automatisch.</p>
--	--	---	---	---

		<p>und kreative digitale Inhalte auf.</p> <p>3. Kurzforminhalte für soziale Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analysiert eine Vielzahl von verfügbaren online Kurzforminhalten und entwickelt ein Verständnis für die Wichtigkeit, Kurzforminhalte zu erstellen, um eine bestimmte Zielgruppe zu erreichen.</li> <li>- Lernt Kurzforminhalte zu planen, vorzubereiten und zu erstellen.</li> <li>- Erstellt Kurzforminhalte über bestimmte Social-Media-Plattformen und versteht, wie man in einer formalen oder nicht formalen Umgebung angemessen handelt.</li> </ul>		
--	--	---	--	--



Name der OB	Design der OB	Lernerfolge	Bewertungskriterien	Nachweise
<p><b>E-Sicherheit</b></p>		<ol style="list-style-type: none"> <li> <p>1. Online-Risiken und Verantwortlichkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskutiert eine Vielzahl potenzieller Bedrohungen für Hardware und Software, einschließlich Computerviren, Adware und Spyware und wie man dagegen vorgehen kann.</li> <li>- Entwickelt ein Verständnis für Daten/Informationen, wie z. B. (aber nicht ausschließlich): Arten von Internetkriminalität: Hacking (Key Logging), Phishing, Pharming, Social Engineering, Arten von Malware, finanzieller Verlust, Identitätsdiebstahl.</li> <li>- Lernt verschiedene Methoden kennen, Betrüger*innen im Internet zu melden.</li> <li>- Erkennt und diskutiert Online-Rechte und Verantwortlichkeiten.</li> </ul> </li> <li> <p>2. Schutz personenbezogener Daten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lernt sichere Passwörter zu erstellen, um sich vor Betrüger*innen zu schützen.</li> <li>- Lernt die Wichtigkeit kennen, immer über eine aktualisierte Anti-Viren-Software und ein aktualisiertes Betriebssystem zu verfügen.</li> <li>- Erkennt, dass auch mobile Geräte gehackt werden können und lernt verschiedene Methoden kennen, die Sicherheit von</li> </ul> </li> </ol>	<p>Um das Badge "E-Sicherheit" zu erhalten, muss der*die Schüler*in im Endergebnis mindestens 60% erreichen.</p> <p>*Für mehr Informationen findet ihr im oberen Abschnitt weitere Kriterien für das Erhalten von Badges.</p>	<p>Die erhaltenen Noten dienen als Nachweis der erworbenen Fähigkeiten.</p> <p>Dieser Prozess wird dem E-Tool vollständig automatisiert, die Bewertung erfolgt ebenfalls automatisiert.</p>

		<p>Smartphones zu gewährleisten.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erkennt schädliche E-Mails und wisst was zu tun ist, wenn man durch den Klick auf einen Link, sein Passwort ungewollt geteilt hat.</li> <li>- Untersucht verschiedene Methoden zum Schutz personenbezogener Daten, auf Webseiten und in sozialen Netzwerken.</li> </ul> <p>3. Digitale Urheberrechte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bespricht neue rechtliche und politische Entwicklungen im Urheberrecht und lernt, wie sich das Urheberrecht an das digitale Zeitalter angepasst hat.</li> <li>- Lernt, digitale Inhalte zu schützen, die von einem selbst oder den Schüler*innen erstellt und veröffentlicht wurden.</li> <li>- Entwickelt ein Verständnis für Nachahmungen und Plagiate und wie sie im Zeitalter der Informationsflut, in der der Inhalt von unzähligen Quellen auf vielfältige Weise verwendet und wiederverwendet werden, vermieden werden können.</li> <li>- Untersucht eine Reihe von Open-Access-Quellen und versteht, für was und wann digitale Inhalte für Bildungszwecke verwendet und wiederverwendet werden können.</li> <li>- Arbeitet in Gruppen, um ein kurzes, leicht lesbares Handbuch zum Thema</li> </ul>		
--	--	---	--	--

		<p>“digitales Urheberrecht” für die Schulen zu erstellen.</p> <p>4. Online-Fehlinformationen und schädliche Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erkennt den Unterschied zwischen einer echten und einer nachgeahmten Webseite.</li> <li>- Bewertet und wisst, wie gefälschte Webseiten gemeldet werden.</li> <li>- Versteht das Konzept von “Fake News” (gefälschten Nachrichten) und lernt, diese zu identifizieren und zu melden.</li> <li>- Bespricht, warum es wichtig ist, gefälschte Webseiten zu melden und deren schädliche Auswirkungen auf Demokratie, Gesellschaft und Einzelpersonen zu verstehen.</li> </ul> <p>5. Cybermobbing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Versteht was Cybermobbing ist und wieso es wichtig zu behandeln ist</li> <li>- Unterscheidet, zwischen verschiedenen Formen von Cybermobbing.</li> <li>- Erkennt Fälle, bei denen Schüler*innen auf verschiedene Arten Opfer von Cybermobbing wurden.</li> <li>- Seid mit verschiedenen Maßnahmen vertraut, die Schüler*innen helfen, die Opfer von Cybermobbing sind.</li> <li>- Bespricht, wie wichtig eine Interventions- und Präventionsstrategie für Cybermobbing ist und</li> </ul>		
--	--	--	--	--



		beginnt, diese für eure Schule auszuarbeiten.		
--	--	--	--	--

## 9. SCHLUSSFOLGERUNG – DIE NÄCHSTEN SCHRITTE

Zusammenfassend enthielt dieses Dokument eine detaillierte Analyse des Ökosystems für die Implementierung und Verwendung von Open Badges.

Die nächsten Schritte in "Intellectual Output" (IO4) umfassen die Einrichtung von "MELDE COMMUNITIES", die das Design und die Entwicklung des TOOL KIT, die Übersetzung und Fertigstellung aller Materialien, sowie die Umsetzung des Programms umfassen. Die Umsetzung erfolgt in jedem Partnerland nach der C1 - kurzfristige Schulung des Personals, die in Kürze folgen wird.

## 10. REFERENZEN

1. Proposal for ENTRE@VETSCHOOLS – Project Number: 2018-1-DE02-KA202-005130
2. <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>
3. <https://www.openbadges.org/>