



LEHRPLAN

Ausbildung im
Digitalunternehmen
für Erwachsene
mit unterschiedlichen
Fähigkeiten

TITEL:

Lehrplan „Ausbildung im Digitalunternehmen für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten“

PROJEKT:

„Ausbildung im Digitalunternehmen für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten“, finanziert bei der nationalen Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung, Deutsche nationale Agentur für das Erasmus+ (Erwachsenenbildung) Programm.

Projekt Partner sind:

- Outreach Hannover e.V., Germany
- Wizard, obrt za savjetovanje, Croatia
- Association for improvement of modern living skills "Realization", Croatia
- Company for professional rehabilitation and employment of persons with disabilities ITECCION, Serbia
- Centre for Non-formal education and Lifelong learning (CNELL), Serbia
 - Fondazione Don Giovanni Zandrea Onlus, Italy
 - Ung Kraft / Youth Power Sweden

HERAUSGEBER:

Outreach Hannover e.V., Germany

EDITORS:

Danijela Matorčević
Miloš Matorčević

AUTHOREN/INNEN:

Berna Xhemajli
Danijela Matorčević
Miloš Matorčević
Maja Katinić Vidović
Enrico Taddia
Nedim Micijevic
Pavle Jevđić
Stanče Matović

ÜBERSETZT AUS DEM ENGLISCHEN

Nikola Saric

GRAFIKDESIGN:

Milica Milović Kinoli

Hannover, Germany
2021

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG IN DIESES LEHRPLAN	1
Trainingskurs Programm:	2
ÜBER DAS PROJEKT	3
EMPFEHLUNGEN FÜR DIE NUTZUNG DIESES LEHRPLANS UND DIE ORGANISATION ÄHNLICHER SCHULUNGEN	5
ENTWICKELTE SITZUNGEN DES TRAININGSKURS “AUSBILDUNG IM DIGITALUNTERNEHMEN FÜR ERWACHSENE MIT UNTERSCHIEDLICHEN FÄHIGKEITEN”	9
Einführung, Erwartungen und Beiträge, Aktivitäten zum Aufbau von Gruppen	9
Länderrealitäten zu Start-ups für Digitalunternehmen bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten	12
Digitale Revolution – eine neue Art der Geschäftstätigkeit	15
Einführung von dem Digitalunternehmen – Stieg und Entwicklung davon	18
Digitalunternehmen und Digitalarbeitsplatz	21
Erforschung des Problemlösungsansatzes und der Kompetenzen (von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten), die für digitales Unternehmertum benötigt sind	24
Grundlagen des Geschäfts – Businessplan, Marketing, Design und Finanzen	28
Fotografie im Digitalunternehmertum – I & II	31
Start-up Lebenszyklus und Bedeutung von Innovation	34
Unterschiedliche Fähigkeiten im geschäftlichen Umfeld	36
Mentoring-Prozess für Digitalunternehmen bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten – wie man Motivation weckt und Feedback gibt	39
Entwicklung unserer Erwachsenenbildung Aktionspläne für Start-up im Digitalunternehmen geführt bei Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten	42
Präsentationen, Feedback und weitere Beratungen	44
Auswertung und Abschluss	46

EINFÜHRUNG IN DIESES LEHRPLAN

Dieser Lehrplan kann als Werkzeug für alle interessierten Erwachsenenbildner angesehen werden und dient der Qualitätsverbesserung des Wissens in Organisationskultur, Mentoring und Bildung/Workshops/Kursen, da es eine einfache und qualitativ hochwertige Multiplikation des beschriebenen Wissens und der beschriebenen Praktiken ermöglicht zukünftige Bildung und Ermutigung von Erwachsenenbildnern, die daran interessiert sind, digitale Unternehmergebung für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu organisieren/durchzuführen.

Konkrete Ziele der Ausbildung sind:

- Über den theoretischen Rahmen des Digital Entrepreneurship nachzudenken und Erwachsenenbildner zu ermutigen, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten weiter zu verbessern, wie dieses Wissen in der Bildungsarbeit zur Erhöhung der Kompetenzen von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten umgesetzt werden kann;
- Das Konzept des digitalen Unternehmertums zu verstehen und über individuelle und organisatorische Kompetenzen und Fähigkeiten nachzudenken, die zur Unterstützung einer qualitativ hochwertigen Bildung erforderlich sind, um Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten für das Unternehmertum der neuen Ära auszubilden;
- Erwachsenenbildner die Bedeutung des digitalen Unternehmertums bei der Arbeit mit Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten nahezubringen;
- Visualisierung der Möglichkeiten, die die digitale Revolution für zukünftige Unternehmen bietet;
- Den Teilnehmern das Konzept eines digitalen Unternehmens vorzustellen;
- Den Teilnehmern praktische Beispiele und Fallstudien zum digitalen Unternehmertum zur Verfügung zu stellen;
- Die Herausforderungen und Vorteile des digitalen Arbeitsplatzes erleben und daraus lernen;
- Verstehen, welche Kompetenzen Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten im Rahmen eines FWE-Modells haben müssen (Fähigkeiten, Wissen, Einstellungen) und wie sie dazu beitragen können, relevante (Weich)Skills für die Arbeit an einem digitalen Arbeitsplatz und Unternehmertum aufzubauen;
- Um mehr über die Vorteile, Nachteile und typischen Merkmale eines digitalen Unternehmens zu erfahren;
- Erwachsenenbildnern die erforderlichen Kompetenzen zur Förderung des Unternehmertums bei der Arbeit mit Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten für die Gründung eines digitalen Unternehmertums vermitteln;
- Um mehr über die Grundlagen des Geschäftsbetriebs zu erfahren, bestehend aus Businessplan-Design, Finanzen, Marketing und Design;
- Einführung in die Bedeutung der Fotografie im digitalen Unternehmertum;
- Um die visuelle Präsentation im digitalen Marketing kennenzulernen und verstehen, wie wichtig es ist, visuelle Inhalte sorgfältig auszuwählen und Fotografie als Werkzeug für Online-Kampagnen einzusetzen;
- Entwicklung von NFB-Werkstätten zu diesem Thema, die in der Arbeit mit Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten verwendet werden können.

Die Ausbildung orientiert sich an den Prinzipien, Methoden und Ansätzen der non-formalen Bildung. Es handelt sich um interaktive und partizipative Methoden, die auf das Profil und die Bedürfnisse der Teilnehmer zugeschnitten sind, wie theoretische Themen und Vorträge; Einzel-/Gruppenaktivitäten; Gruppenspiele und -übungen, Simulationen und Rollenspiele; in einer Kleingruppe an Beispielen arbeiten; Diskussionen; etc. Die Unterrichtssprache ist Deutsch.

Programm des Lehrgangs:

Tag 1	
Nachmittag	Ankunft der Teilnehmer
Abend	Willkommensabend
Tag 2	
Vormittag	Einführung, Erwartungen und Beiträge, Aktivitäten zum Aufbau von Gruppen
Nachmittag	Länderrealitäten zu Start-ups für digitales Unternehmertum bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten
Nachmittag	Tägliche Reflexionszeit und Bewertungsrunde
Abend	Interkultureller Abend
Tag 3	
Vormittag	Digitale Revolution – eine neue Art der Geschäftstätigkeit
Nachmittag	Einführung von dem Digitalunternehmen – Stieg und Entwicklung davon
Nachmittag	Tägliche Reflexionszeit und Bewertungsrunde
Abend	NRO-markt
Tag 4	
Vormittag	Digitalgesellschaft und Digitalarbeitsplatz
Nachmittag	Erforschung des Problemlösungsansatzes und der Kompetenzen (von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten), die für digitales Unternehmertum benötigt sind
Nachmittag	Tägliche Reflexionszeit und Bewertungsrunde
Tag 5	
Vormittag	Grundlagen des Geschäfts – Businessplan, Marketing, Design und Finanzen
Vormittag	Fotografie im digitalen Unternehmertum I
Nachmittag	FREIER NACHMITTAG
Tag 6	
Vormittag	Fotografie im digitalen Unternehmertum II
Vormittag	Start-up Lebenszyklus und Bedeutung von Innovation
Nachmittag	Unterschiedliche Fähigkeiten im geschäftlichen Umfeld
Nachmittag	Tägliche Reflexionszeit und Bewertungsrunde
Tag 7	
Vormittag	Mentoring-Prozess für Digitalunternehmen bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten – wie man Motivation weckt und Feedback gibt
Nachmittag	Entwicklung unserer Erwachsenenbildung Aktionspläne für Start-up im Digitalunternehmen <u>geführt</u> bei Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten
Nachmittag	Tägliche Reflexionszeit und Bewertungsrunde
Tag 8	
Vormittag	Präsentationen, Feedback und weitere Beratungen
Nachmittag	Auswertung und Abschluss
Abend	Abschiedsfeier
Tag 9	
Vormittag	Abfahrt der Teilnehmer

ÜBER DAS PROJEKT

Projekttitle: „Ausbildung im Digitalunternehmen für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten“

In letzter Zeit erleben wir hohe Arbeitslosenquoten, insbesondere für Menschen mit Behinderungen, die es schwer haben, überhaupt einen ersten Arbeitsplatz zu finden und relevante Erfahrungen für ihre (zukünftige) Karriere zu sammeln. Es gibt viele benachteiligte Erwachsene, die keine Beschäftigung und kein regelmäßiges Gehalt haben. Angesichts der aktuellen Situation der Pandemie von Covid-19 in Europa und der Tatsache, dass aufgrund von Lockdown, Isolation und anderen Maßnahmen der Bürger viele Arbeitgeber ihre Mitarbeiter zu Beginn der Pandemiemaßnahmen entlassen haben. Selbst mit der wirtschaftlichen Hilfe der Regierungen haben wir also immer noch höhere Arbeitslosenquoten als vor Beginn der Pandemiemaßnahmen. Selbstständigkeit und Unternehmertum haben sich als wertvolle Option für den Karriereaufbau erwiesen. Mit der Entwicklung der IT-Branche bringen klassische „Offline“-Unternehmen jedoch nicht genügend Kunden und Gewinn und überleben somit nicht lange. Wir glauben, dass eine selbstständige Tätigkeit im digitalen Unternehmertum die Arbeitslosigkeit von Erwachsenen mit Behinderungen reduzieren kann.

Menschen mit Behinderungen sind oft mit gesellschaftlichen Barrieren konfrontiert, und Behinderungen rufen in vielen Gesellschaften negative Wahrnehmungen und Diskriminierung hervor. „Aufgrund des mit Behinderung verbundenen Stigma werden Menschen mit Behinderungen im Allgemeinen von Bildung, Beschäftigung und Gemeinschaftsleben ausgeschlossen, was ihnen wesentliche Chancen für ihre soziale Entwicklung, Gesundheit und ihr Wohlergehen beraubt.“¹ Erwachsenenbildung ist eine sehr geschätzte Option für Erwachsene mit Behinderungen, da es einfacher ist, sich für diese Bildungsprogramme einzuschreiben; sie dauern kürzer als die formale Bildung und entsprechen oft den modernen Bedürfnissen der Gesellschaften.

Mit diesem Projekt gehen wir sowohl auf die Bedürfnisse der Institutionen als auch auf die Bedürfnisse unserer eigenen Ausbilder und Nutznießer ein. Wir fördern das digitale Unternehmertum von Erwachsenen mit Behinderungen und die Stärkung der Qualität unserer Erwachsenenbildner, damit sie eine qualitativ hochwertige (digitale) Unternehmerrausbildung unserer Begünstigten organisieren können. Wir produzieren intellektuelle Ergebnisse, die als hochwertiges Wissensmanagementmaterial für die Ausbildung von aktuellen und zukünftigen Erwachsenenbildnern zur qualitativen Stärkung und Betreuung von Begünstigten für digitales Unternehmertum dienen, sowie einen Online-(E-Learning-)Kurs für die direkte Ausbildung von Erwachsenen für digitales Unternehmertum Start-ups.

Objektiven des Projekts sind daher:

- Befähigung der arbeitslose Erwachsene mit Behinderungen für die Gründung eines digitalen Unternehmertums durch die Entwicklung eines inspirierenden, innovativen und aktuellen Handbuchs sowie des Online-Kurses.
- Verstärkung von unserer Erwachsenenbildner und verbessern von dem Wissensmanagement unserer Organisationen in Theorie und Praxis, um Kompetenzen von Ausbilder im digitalen Unternehmertum für Erwachsene mit Behinderungen aufzubauen, durch LTTA und innovative Lehrpläne für das Ausbildertraining und ein nützliches Toolkit mit Werkstätten für begünstigte.
- Austausch bewährter Verfahren und Weiterentwicklung hochwertiger strategischer Partnerschaften zwischen Partnern aus 5 europäischen Ländern mit unterschiedlichen Realitäten in Bezug auf Beschäftigung und digitales Unternehmertum.

¹ <https://www.un.org/development/desa/disabilities/issues/disability-and-sports.html>

Projektaktivitäten sind:

- A1 Projektmanagement
- M1 Anfangstermin
- O1 Handbuch „Erkundung des digitalen Unternehmertums für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten“
- M2 Zweiter Termin
- O2 Lehrgang „Ermächtigung von Erwachsenenbildnern zur Förderung digitaler Unternehmensgründungen bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten“
- O3 Toolkit „Mentoring und Unterstützung von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten bei der Gründung eines digitalen Unternehmertums“
- M3 drittes Termin
- O4 E-Learning Kurs „Gründungskurs für digitales Unternehmertum für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten“
- C1 LTTA Ausbildung von Trainern
- E1, E2, E3, E4, E5 – Offene Konferenzen in Schwedisch, Kroatisch, Serbisch, Italienisch, Deutsch
- M4 Bewertungsgespräch

Am Ende dieses Projekts werden den Projektpartnern sowie anderen Organisationen und Interessengruppen effektivere Instrumente und kompetentere Mitarbeiter zur Verfügung stehen, um sich an der Bildung für digitales Unternehmertum von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu beteiligen.

Projektpartner sind:

- Outreach Hannover e. V., Germany
- Wizard, obrt za savjetovanje, Croatia
- Association for improvement of modern living skills "Realization", Croatia
- Company for professional rehabilitation and employment of persons with disabilities ITECCION, Serbia
- Centre for Non-formal education and Lifelong learning (CNEELL), Serbia
- Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus, Italy
- Ung Kraft / Youth Power Sweden

EMPFEHLUNGEN FÜR DIE NUTZUNG DIESES LEHRPLANS UND DIE ORGANISATION ÄHNLICHER SCHULUNGEN

Das Lehrplan „Ausbildung im Digitalunternehmen für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten“ wurde erstellt, um Erzieher als Ressourcenmaterial zur Organisation von Schulungen zur Stärkung von Erwachsenenbildnern, zur Weiterentwicklung der Organisationskultur, Mentoring und Bildung/Workshops/Kurse zu dienen für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten, und erweitert so die Wirkung unseres Projekts auf andere Partnerorganisationen und ähnliche Organisationen sowie andere begünstigte, um das Wissensmanagement und den Kapazitätsaufbau zum Thema Start-ups im Bereich des digitalen Unternehmertums weiter zu verbessern.

Dieser Lehrplan kann eine Inspiration für Lehrende im Bereich des digitalen Unternehmertums sein, da sie Wissensmultiplikatoren sein können, insbesondere bei der Organisation von Schulungen für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten auf lokaler und europäischer Ebene. Detaillierte Unterrichtsentwürfe sowie Anhänge und andere benötigte Materialien für einfachere Multiplikation Zwecke sind alle in diesem Lehrplan enthalten.

Bei der Verwendung dieses Curriculums zur Organisation eines Schulungskurses sollen Erwachsenenbildner ihr Wissen, ihre Fähigkeiten und Einstellungen im Bereich der Gründung digitaler Unternehmer und andere relevante Fähigkeiten entwickeln. Im Einzelnen sollen folgende Kompetenzen entwickelt werden:

- Kenntnis des theoretischen Rahmens von Digitalunternehmen – was es ist, warum es verwendet wird und wie die Umwandlung vom traditionellen Unternehmertum stattfindet;
- Verständnis des Konzepts der neuen Ära des Unternehmertums und Betrachtung über die individuellen und organisatorischen Kompetenzen und Fähigkeiten, die zur Unterstützung einer qualitativ hochwertigen Bildung/Erziehung von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten für digitale Unternehmertums-Gründungen erforderlich sind;
- Vertiefung von Wissen und Sensibilisierung für IKT, digitales Unternehmertum, digitale Unternehmen und digitale Arbeitsplätze;
- Ein besseres Verständnis der Kompetenzen, die ein digitaler Unternehmer im Rahmen eines FWE-Modells haben muss (Fähigkeiten, Wissen, Einstellungen);
- Verstehen, wie Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten relevante (Weich-)Fähigkeiten für die Arbeit an einem digitalen Arbeitsplatz aufbauen können;
- Verständnis der Bedeutung von Geschäftsplanung, Finanzen, Marketing und Design bei der Gründung eines digitalen Unternehmens;
- Verständnis der Bedeutung visueller Präsentationen im digitalen Marketing, Fotografie im digitalen Unternehmertum und Online-Kampagnen sowie Fotogebühren und neue Medienmöglichkeiten für digitale Unternehmen;
- Vertiefung des Wissens über die Anwendungsmöglichkeiten der Schulungen und Werkstätten mit lokalen Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, um sie bei der Gründung Digitalunternehmen zu unterstützen.

In jeder Sitzung gibt es eine Liste der Kompetenzen, die sich auf diese Sitzung beziehen. Daher wird beim Lesen der vorgeschlagenen Aktivität eine Liste der Kompetenzen vorgeführt, die während der Durchführung der Aktivitäten entwickelt wurden.

Insgesamt entspricht dieser Kurs einem bedeutungsvollen Beitrag zum Wissensmanagement innerhalb der teilnehmenden Organisationen im Hinblick auf die Befähigung ihrer zukünftigen

Erwachsenenbildner für die digitale Unternehmergebung unter Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und anderen Fähigkeiten, die für digitale Unternehmergebung-Gründungen relevant sind. Dies hilft den Teilnehmern in der Tat, sich selbst und andere zu verstehen und Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten bei der Gründung digitaler Unternehmen zu unterstützen.

Um qualitativ hochwertige Schulungen auf der Grundlage dieses Curriculums zu organisieren und die in jeder der in diesem Curriculum beschriebenen Sitzungen festgelegten Lernziele zu erreichen, ist es ratsam, für die Teilnehmer eine qualitativ hochwertige Lernumgebung zu gewährleisten. Dies muss in mehreren Stufen erfolgen.

Stufe 1: vor dem Trainingskurs

- Sicherstellen, dass die Teilnehmer alle erforderlichen Informationen zu ihrer Teilnahme erhalten, wie z. B. Infopakete, Registrierung/Anmeldeformular. Die Bewerbungsformulare sollten detaillierte Fragen zu ihrer Motivation im Programm und darauf aufbauend zur Auswahl der Teilnehmer enthalten. Es wird auch empfohlen, die Bewerber nach ihrem Beitrag zum Programm zu befragen. Fragen, ob sie irgendwie zum Schulungsprogramm beitragen können und ob es einige Themen gibt, die ihrer Meinung nach behandelt werden sollten. Darüber hinaus wird empfohlen, diese Übung auch während des Trainings mehrmals durchzuführen, nachdem sich die Teilnehmer ein klares Bild von den stattfindenden Aktivitäten gemacht haben. Auf diese Weise kann sichergestellt werden, dass die Teilnehmer zufrieden sind und das Programm auf ihre Bedürfnisse eingegangen ist. Wenn einige ausgewählte Themen nicht mit dem Schulungskurs selbst verbunden sind, kann der Trainer die Teilnehmer anweisen, vorhandene Literatur zu diesem Thema zu recherchieren und ihnen die erforderliche Unterstützung zu bieten.
- Vorbereitende Treffen mit den Teilnehmern sollten von den Koordinatoren des Projekts und den Partnerorganisationen, die für die Vorbereitung/Entsendung der Teilnehmer des Trainings verantwortlich sind, organisiert werden, um die Teilnehmer über das Aussehen des Programms zu informieren und sie bei Bedarf auf verschiedenen Ebenen – sprachlich – vorzubereiten, kulturell oder emotional. Für manche Personen kann es sein, dass sie zum ersten Mal an solchen Schulungen teilnehmen, daher wäre es gut, ihnen einen kurzen Hintergrund zum Kontext von NFE zu geben. Die Teilnehmer sollten auch irgendeine Art von Unterstützung bei der Organisation der Reise und bei Bedarf andere technische Unterstützung erhalten.
- Es ist besonders wichtig, die Teilnehmer im Voraus über einige Aktivitäten zu informieren, die ein gewisses Maß an Wissen über den lokalen Kontext erfordern. Die Teilnehmer müssen ein Verständnis für die Situation von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten in ihren lokalen Gemeinschaften und Ländern mitbringen, um Workshops zu diesem Thema für sie entwickeln zu können. Dazu gehört auch das Verständnis der Herausforderungen, denen sich Erwachsenenbildner bei der Vermittlung dieser Themen stellen müssen. Daher müssen die Teilnehmer ihre lokalen Realitäten recherchieren. Es wird dringend empfohlen, dass entstehende Organisationen bei dieser Aufgabe Hilfe leisten, damit Hintergrundinformationen und Situation zu den neuesten Entwicklungen richtig und aktuell sind.

- Die Teilnehmenden sollten von den Partnerorganisationen über das Profil der Teilnehmenden, die Bedeutung von Akzeptanz und Toleranz bei der Arbeit in interkulturellen Gruppen informiert und vorbereitet werden.
- Entsende Organisationen sollten ihren Teilnehmern aktuelle Informationen über lokale und internationale Projekte, relevante Materialien über die Arbeit und Aktivitäten der Organisation wie Broschüren, Webseiten-Links, Visitenkarten, kleine Bücher oder andere relevante Informationen wie Kontaktinformationen der Organisationen zur Verfügung stellen. Dies gibt ihnen die Möglichkeit, Netzwerke zu knüpfen oder potenzielle Partnerschaften zu initiieren.
- Die Teilnehmer sollten im Voraus darüber informiert werden, dass es einen interkulturellen Abend geben wird, bei dem jede Gruppe lokale Speisen oder Getränke mitbringt oder interessante Fakten und kulturelle Werte aus ihrem eigenen Land präsentiert

Stufe 2: während des Trainingskurses

- Die in diesem Lehrplan geplanten Aktivitäten wurden von Trainern in diesem Bereich entwickelt und eignen sich für Erwachsenenbildner und Erwachsenenbildnerinnen, um Digitalunternehmertums-Gründungen bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu fördern, aber auch für andere Begünstigte, die sich über Themen und Kompetenzen des digitalen Unternehmertums informieren möchten. Abhängig von der Anzahl der Teilnehmer in der Gruppe können die Aktivitäten manchmal länger oder kürzer dauern. Es ist wichtig, den Wissensstand in der Gruppe im Auge zu behalten, der auch die Dynamik beeinflussen kann. Bei Bedarf sollten sich die Trainer also frei fühlen, die Sitzungen an die Bedürfnisse anzupassen.
- In jeder Sitzung dieses Curriculums finden sich Empfehlungen zur zukünftigen Umsetzung durch andere Trainer/innen oder Erzieher. Es empfiehlt sich, diese zu lesen und zielgruppengerecht umzusetzen.
- Als wesentlicher Bestandteil jedes Trainings werden Auswertung und Lernen auch mit diesem Lehrplan verstärkt. Am ersten Tag des Programms müssen die Teilnehmer Lernziele und Erwartungen an das Training festlegen und am letzten Tag reflektieren. Es wird empfohlen, dass die Teilnehmer einen Raum innerhalb des Programms benötigen, um den Arbeitstag einschließlich des Programms, der Energie innerhalb der Gruppe, der Leistung der Trainer und ihres Beitrags und ihres Lernniveaus zu reflektieren und zu bewerten.
- Um auf die Bedürfnisse der Gruppe einzugehen und die Sessions und die Methodik leicht an die Bedürfnisse der Teilnehmer anpassen zu können, werden tägliche Evaluationsrunden oder Buzz-Groups dringend empfohlen. Die Teilnehmer sollten in der Lage sein, die Methoden, Inhalte und andere Details der Schulungen zu bewerten. Die Art und Weise der Auswertung bleibt dem Trainer überlassen, ob sie anonym durchgeführt wird oder jeden Teilnehmer gebeten wird, sich vollständig zu teilen.
- Flexibilität ist ein weiterer entscheidender Faktor, auf den sich ein Ausbilder bewusst sein sollte. Einige der Sitzungen können während der Implementierungsphase länger dauern als ursprünglich geplant. In solchen Fällen ist es wichtig, flexibel zu sein, insbesondere wenn die Teilnehmer die Aktivität zu genießen scheinen und mehr über ein bestimmtes Thema erfahren.

Stufe 3: nach dem Trainingskurs

- Nach Abschluss der Schulung ist die Bewertung ein besonders wichtiger Prozess, der danach stattfinden sollte. Wenn die Teilnehmer nach der Ausbildung bereit sind, lokale Werkstätten zu organisieren, muss das Bewertungsformular diesen Prozess beinhalten und ihn mit der langfristigen Wirkung des gesamten Trainingskurses in Verbindung bringen, was für sie besonders nützlich ist, um zu reflektieren und für die Trainer zu ihrer Arbeit in den zukünftigen Programmen verbessern. Außerdem sollten Ausbilder sie offen um Vorschläge und mögliche Verbesserungen der geleisteten Arbeit bitten.
- Nach der Abreise ist es besonders wichtig, den Kontakt zu den Teilnehmern aufrechtzuerhalten, um die Workshops vor Ort weiterentwickeln zu können und bei Bedarf Unterstützung/Hilfe bei der Organisation einer solchen Aktivität zu geben. Zusätzlich, können die Teilnehmer nach der Durchführung der Aktivität aufgefordert werden, ein Formular für Feedback und Berichterstattung über die Folgeaktivität einzureichen.

ENTWICKELTE SITZUNGEN DES TRAININGSKURS “AUSBILDUNG IM DIGITALUNTERNEHMEN FÜR ERWACHSENE MIT UNTERSCHIEDLICHEN FÄHIGKEITEN”

Einführung, Erwartungen und Beiträge, Aktivitäten zum Aufbau von Gruppen

Sitzungstitel: Einführung, Erwartungen und Beiträge, Aktivitäten zum Aufbau von Gruppen

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Das Programm dieses Schulungskurses beginnt zunächst mit einer vollständigen Sitzung, in der die wichtigsten Aspekte der Organisation und des Inhalts vorgestellt werden. Die Teilnehmer treffen sich zum ersten Mal offiziell mit den Organisatoren und dem Trainerteam sowie untereinander. Um also eine entspanntere Atmosphäre zu haben, in der sich alle wohlfühlen, sollte diese Sitzung einige Namensspiele und Gruppenbildungsaktivitäten beinhalten. Darüber hinaus dient diese Sitzung als Ort, an dem die Teilnehmer in das Projekt und seine Ziele, den Schulungskurs und das Programm, die Logistik in Bezug auf den Veranstaltungsort und zugehörige praktische Informationen eingeführt werden. Am wichtigsten ist, dass diese Sitzung die Schaffung einer Grundlage für qualitativ hochwertiges Lernen und Gruppenarbeit bildet, die für die nächsten Tage und Sitzungen während der Arbeit als Gruppe unerlässlich sind. Die Teilnehmer kommen aus verschiedenen Ländern und Kulturen sowie aus verschiedenen Organisationen, sodass sie durch diese Sitzung die Möglichkeit haben, sich gegenseitig und die Realitäten ihrer Organisationen/Länder kennenzulernen.

Ziel der Sitzung: Teilnehmer offiziell in das Programm und die Organisation des Trainings einzuführen, sowie Raum zum gegenseitigen Kennenlernen und Festlegen gemeinsamer Arbeitsregeln zu schaffen.

Objektiven:

- Offizielle Vorstellung des Projekts, des Trainingskurses und des Themas sowie dem Organisationsteam und Trainern;
- Raum zum Kennenlernen schaffen;
- Um die Teilnehmer mit dem detaillierten Programm weiter vorzustellen;
- Über Erwartungen, Ängste und Beiträge der Teilnehmer nachdenken;
- Gruppen Vereinbarungen für gemeinsames Arbeiten und Lernen zu treffen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Mehrsprachigkeit;
- Persönliche, soziale und lernende Kompetenz;
- Kommunikation;
- Staatsbürgerschafts-Kompetenz;
- Kulturbewusstsein und Ausdruckskompetenz.

Methodik und Methoden:

- Plenar runden;

- Eingaben (Präsentationen);
- Komplexe Übung mit Nachbesprechung;
- Nachbesprechung;
- Brainstorming.

Sitzungsablauf:

I. Offizielle Einführung und Begrüßung (15 Minuten)

Der Projektkoordinator eröffnet die Sitzung, indem er sich offiziell vorstellt und alle zur Schulung begrüßt. Er erzählt in wenigen Worten, wie er zu der Organisation dieser Schulung gekommen ist. Anschließend stellt er seinen beruflichen Hintergrund und seine Rolle im Projekt und in der Schulung vor. Stellt anschließend das restliche Team und die Trainer vor, die sich auch vor den Teilnehmern präsentieren und wie ihr beruflicher Hintergrund mit dem Thema dieser Schulung zusammenhängt und welche Hauptaufgaben sie haben.

II. Namensrunde (10 Minuten)

Nach der Vorstellung des Teams und der Trainer sind die Teilnehmer eingeladen, sich vorzustellen. Sie werden gebeten, ihren Namen, das Land, aus dem sie kommen, und ein paar Worte zu ihrem Studium/ ihrer Arbeit zu nennen.

III. Einführung in das Projekt, den Trainingskurs und das Programm (25 Minuten)

Der Projektkoordinator hält eine kurze Präsentation über die Projektinformationen, die Aktivitäten, die den Schulungskurs beinhalten, um die Teilnehmer besser über die Ziele und den Ablauf dieses Projekts zu informieren. Anschließend präsentieren die Trainer das detaillierte Programm der Schulung, in dem die Teilnehmer über jede Sitzung und jeden behandelten Inhalt/Thema informiert werden.

IV. Erwartungen, Ängste und Beiträge (40 Minuten)

Nach einer Einführung in das Programm und die damit verbundenen Details zur Arbeitswoche werden die Teilnehmer mit ihrer ersten Aufgabe angeleitet, ihre Erwartungen an das Programm und die Gruppe zu ermitteln. Sie werden auch auf mögliche Ängste eingehen und wie sie aufgrund ihrer Erfahrungen, ihres Bildungshintergrunds und ihrer Informationen zum Training beitragen können. Die Trainer haben drei Flipcharts mit den Titeln Erwartungen, Ängste und Beiträge vorbereitet, die separat geschrieben werden. Die Teilnehmenden sind eingeladen, 20 Minuten Zeit zu nehmen, um über das präsentierte Programm nachzudenken und die Erwartungen, die sie daraus haben, aufzuschreiben und mit Ängsten und Beiträgen fortzufahren, die nicht unbedingt nur mit dem Inhalt des Programms zusammenhängen. Sie erhalten Haftnotizen, in die sie ihre Eingaben zu der Aufgabe schreiben müssen, und kleben diese Notizen dann auf die gestalteten Flipchart-Papiere. Nach 20 Minuten individueller Arbeit laden die Trainer die Teilnehmer ein, alle Papiere in die Flipcharts zu kleben und dann langsam gemeinsam jeden gegebenen Input durchzugehen. Sie besprechen jedes dort eingefügte Element und kommentieren zusätzlich mögliche Wege zur Überwindung der Ängste.

V. Mission Impossible (75 Minuten)

Der Trainer präsentiert den Teilnehmern eine Reihe verschiedener Aufgaben/Missionen (ungefähr 15 Aufgaben). Sie müssen durch den Veranstaltungsort oder die Stadt/das Dorf gehen, um diese Aufgaben zu erfüllen. Der Trainer weist sie an, dass sie 50 Minuten Zeit haben, um die Aufgaben zu erledigen und nach Abschluss 5 Minuten Zeit haben, um ihre Leistung zu überprüfen / zu stempeln. Es gibt keine anderen Anweisungen, wie sie arbeiten oder die Aufgaben aufteilen sollen, die Gruppe muss sich selbst organisieren. Nachdem sie fertig sind, lädt der Trainer alle im Plenum zu einer kurzen Nachbesprechung über die Mission Impossible ein, wobei die folgenden Fragen beantwortet werden:

- Wie haben Sie sich während der Arbeit als Gruppe gefühlt?

- Wie war die Aufgabenverteilung? Haben Sie als ganze Gruppe gearbeitet oder in kleine Gruppen aufgeteilt?
- Konnten Sie sich problemlos auf die Aufgaben und den Ablauf einigen oder nicht?
- Haben Sie es geschafft, alle gestellten Aufgaben zu erfüllen?
- Welche Aufgabe war für jeden von euch die interessanteste und wichtigste?
- Wenn Sie diese Aufgabe von Anfang an übernehmen würden, was würden Sie ändern?

VI. Gruppenvereinbarungen (15 Minuten)

Basierend auf den vorherigen Aufgaben und der Präsentation des Programms bittet der Trainer die Teilnehmer, sich 5 – 7 Minuten Zeit zu nehmen, um über mögliche Regeln der Gruppenarbeit in den kommenden Tagen nachzudenken, aber auch Elemente/Regeln, die nicht unbedingt mit den Sitzungen zu tun haben, aber ihre Gesamterfahrung während des Trainings, wie zum Beispiel: einander zu respektieren, alle in die nicht obligatorischen Sitzungen am Abend einzubeziehen und so weiter. Mit einer Kollektivvereinbarung der Teilnehmer und ihrem Anteil an Meinungen und Regeln schreibt der Trainer die festgelegten Gruppenvereinbarungen in das Flipchart. Das Flipchart wird an einer gut sichtbaren Stelle an der Wand angebracht, damit es während des gesamten Trainings jeder im Blick hat.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papiere, Flipchart-Papiere, Haftnotizen, Marker, Farben, Laptop, Beamer, ein Poster mit 12–15 Missionen.

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Bei der Entwicklung von Missionen/Aufgaben für die Mission Impossible Übung wird empfohlen, die möglichen unterschiedlichen Fähigkeiten der anwesenden Teilnehmer zu berücksichtigen. Es ist wichtig, dass die Aufgaben leicht sind, Spaß machen und für jede spezifische Gruppe angemessen sind. Die Aufgaben sollen zur Gruppenbildung der Teilnehmer beitragen.
- Für den Mission Impossible Teil sollte der Trainer erwähnen, dass die Teilnehmer ihre Mobiltelefone nicht benutzen sollten. Außerdem sollte die Mission Impossible Aufgaben beinhalten, die die Teilnehmer dazu bringen, die Umgebung in der Nähe des Veranstaltungsortes zu erkunden, und Dinge, die mit der Kultur zu tun haben, wie zum Beispiel ein Lied in der Sprache des Landes, in dem die Schulung stattfindet, zu lernen, oder zu zählen 10–20 in der Landessprache/dem Dialekt usw.
- Die Arbeitsvereinbarung ist so gestaltet, dass sich die Teilnehmer etwas Zeit zum Nachdenken nehmen und dann mit der gesamten Teilnehmer- und Trainergruppe über gemeinsame Optionen nachdenken. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass die Trainer im Voraus einige Vereinbarungen vorbereiten und diese den Teilnehmern präsentieren, die neue hinzufügen können. Dies kann getan werden, wenn die Zeit für die erste Option fehlt.

Länderrealitäten zu Start-ups für Digitalunternehmen bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten

Sitzungstitel: Länderrealitäten zu Start-ups für Digitalunternehmen bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Diese Sitzung findet direkt nach der offiziellen Einführung und den Gruppenbildungsaktivitäten statt. Es ist das Erste, das die Teilnehmer auf das Thema der Schulung lenkt. Es ist bekannt, dass verschiedene Wirtschaftskrisen und kürzlich die Covid-19-Pandemie die Beschäftigungsquote weltweit beeinflusst haben, einschließlich der Länder in Europa. Am stärksten betroffen waren die Frauen, benachteiligte Jugendliche und Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten Zielgruppen. Die Covid-19-Pandemie hat auch die Arbeitsweise von Unternehmen verändert, da sich die meisten Unternehmen und Institutionen an die Digitalisierung anpassen mussten, was die Bedeutung hervorhebt und mehr Menschen für ihre Produkte/Dienstleistungen anzieht. Vor diesem Hintergrund ist der Bedarf an der Entwicklung neuer Fähigkeiten sowie der Notwendigkeit, Möglichkeiten zur Selbständigkeit zu entdecken, gestiegen. Bei der Arbeit mit Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten als Hauptzielgruppe sollten sich die Teilnehmer dieses Trainings ihrer Realitäten darüber bewusst sein, wie Start-ups von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten wahrgenommen werden und ob es Möglichkeiten gibt, ihr Lernen und ihren Bedarf im Bereich des digitalen Unternehmertums zu unterstützen. Daher bietet das Programm dieser Sitzung den Teilnehmern die Möglichkeit, die diesbezügliche Situation ihres Landes zu erforschen und zu analysieren.

Ziel der Sitzung: Erkundung und Austausch der Länderrealitäten zur Situation von Start-ups im Bereich des digitalen Unternehmertums unter Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

Objektiven:

- Schaffung von Raum für die Erforschung der Realitäten der Länder (Daten, Statistiken) zu Start-ups im Bereich des digitalen Unternehmertums zwischen Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten;
- Erkundung der bestehenden Programme und Initiativen, die sich mit diesem Thema und dieser Zielgruppe befassen;
- Potenzielle Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Realitäten der Länder zu diesem Thema zu identifizieren;
- Förderung der Bedeutung von Forschung und Datenerhebung bei der Berücksichtigung der Bedürfnisse der Zielgruppe.

Angesprochene Kompetenzen:

- Unternehmerische Kompetenz;
- Kommunikation über Fremdsprachen;
- Sozial- und Bürgerkompetenzen;
- Zusammenarbeit;
- Digitale Kompetenz;
- Kultureller Ausdruck.

Methodik und Methoden:

- Arbeit in Nationalmannschaften;

- Präsentationen im Plenum;
- Austauschrunden.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Aufgabe (10 Minuten)

Der Trainer beginnt diese Sitzung mit der Erwähnung des Schwerpunkts und der Bedeutung der Aufgabenerfüllung vor dem Training, durch die Teilnehmer zur Forschung für Digitalunternehmen für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

II. Arbeit in Nationalmannschaften (80 Minuten)

Die Teilnehmenden arbeiten für diese Aufgabe in Nationalmannschaften. Sie müssen das vorgestellte Thema erforschen und ein Poster/eine Collage vorbereiten, um sie vor den anderen zu präsentieren, indem sie folgende Fragen beantworten:

- Wie sieht die Realität in Bezug auf die Arbeitslosigkeit von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten aus?
- Auf welche Daten und Statistiken können Sie diesbezüglich zugreifen?
- Was sind die Ursachen und Lösungen für dieses Problem?
- Was ist das Interesse von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, ein eigenes Unternehmen zu gründen?
- Gibt es Programme zur Ausbildung von Digitalunternehmen für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten?
- Vor welchen Herausforderungen stehen NGOs und Institutionen bei der Arbeit zu diesem Thema?

III. Präsentationen (50 Minuten)

Alle Gruppen nehmen an der Plenarsitzung teil, um ihre Poster/Collagen kurz vorzustellen. Sie haben bis zu 10 Minuten Zeit, ihre Ergebnisse vor den anderen zu präsentieren. Nach jeder Präsentation sind andere Teilnehmer und Trainer eingeladen, Fragen zu stellen oder Kommentare hinzuzufügen.

IV. Austauschrunden (40 Minuten)

Nach den Präsentationen teilt der Trainer die Teilnehmer in kleine gemischte Gruppen aus verschiedenen Ländern ein und stellt sicher, dass alle Gruppen mindestens 1 Teilnehmer aus jedem teilnehmenden Land haben. Sie werden angewiesen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu besprechen, die sie beim Hören der Präsentationen voneinander erkannt haben. Darüber hinaus haben sie zusätzliche Fragen zu diskutieren - in Bezug auf ihre Rolle als Erwachsenenbildner (NFB) sowie die Rolle ihrer Organisationen bei der Behandlung der genannten Probleme. Der Trainer gibt ihnen eine ungefähre Zeit von 20-25 Minuten, um in kleinen Teams zu diskutieren. Danach nehmen alle an der Plenarsitzung teil, und der Trainer lädt jeden Gruppenvertreter ein, die Ergebnisse ihrer Gruppendiskussion zu teilen.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papiere, Flipchart-Papiere, Haftnotizen, Bleistifte und Stifte, Marker, Farben, Laptop, Beamer.

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Diese Sitzung ist mit der Voraufgabe des Teilnehmers verbunden: Erforschung der Realitäten ihres Landes zu Start-ups im Bereich des digitalen Unternehmertums unter Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Wichtig ist, dass die Trainer im Vorfeld prüfen, ob die Teilnehmenden diese Voraufgabe durchgeführt haben und darauf aufbauend die Zeit für die

Erforschung anpassen. Falls die Teilnehmer die Voraufgabe nicht abgeschlossen haben, sollte ihnen mehr Zeit für die Erforschung eingeräumt werden.

- Es ist wichtig, dass die Teilnehmer während der Austauschrunden-Diskussion ermutigt werden, sich Notizen zu machen. Diese Diskussion gibt ihnen bereits einige Hinweise, wie sie die Probleme/Herausforderungen in ihrer Gemeinschaft und mit ihrer Zielgruppe angehen können.

Digitale Revolution – eine neue Art der Geschäftsabwicklung

Sitzungstitel: Digitale Revolution – eine neue Art der Geschäftsabwicklung

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Digitale Revolution ist die erste Sitzung, die die Teilnehmer in die Lernkonzepte dieser Ausbildung eingeführt hat. Sehr oft wird dieses Konzept direkt mit Technologie in Verbindung gebracht, während die digitale Revolution tatsächlich darüber hinausgeht – sie hat mit Menschen und ihren täglichen Lebensfunktionen, Geselligkeit und Arbeit zu tun. Laut CIO Whitepapers (o. J.) hat die digitale Revolution die Art und Weise, wie Informationen über verschiedene Sektoren der Welt verteilt sind, vollständig verändert. Schaffung von Gründen für Unternehmen, über die nationalen Märkte hinaus in andere Märkte zu wechseln, wodurch internationale Märkte erreicht und die Vernetzung der Welt verstärkt wird. Generell sind sich Organisationen und Unternehmen bewusst, dass sie stets fokussiert und in der Lage sein sollten, sich an neue digitale Entwicklungen anzupassen. Der Einsatz von Technologie über eine digitale Plattform hat Länder, soziale Organisationen und Unternehmen weitgehend in Richtung ihrer Produktivität verbessert und die Welt zu einem wettbewerbsfähigeren Ort gemacht, um in ihrem Wettlauf in die gewünschte Zukunft zu überleben. Somit dient diese Sitzung als Einstiegsphase für die Teilnehmenden, um in das Thema Digitalisierung einzusteigen und darüber nachzudenken, wie ihre unternehmerischen Lernmethoden für die zukünftigen Projekte mit Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgerichtet werden sollten.

Ziel der Sitzung: Das Konzept der digitalen Revolution und ihre Präsenz für Unternehmen sowie ihre Geschichte zum besseren Verständnis der Teilnehmer vorzustellen.

Objektiven:

- Um ein klares Verständnis der digitalen Revolution als Konzept zu erhalten;
- Sich der Veränderungen bewusst sein, die die digitale Revolution in Wirtschaft und Leben mit sich bringt;
- Konzepte im Zusammenhang mit der digitalen Revolution weiterzuerforschen;
- Das Vorhandensein der digitalen Revolution in der zukünftigen Arbeit und ihre Auswirkungen verstehen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Unternehmerische Kompetenz;
- Mehrsprachigkeit;
- Zusammenarbeit;
- Digitale Kompetenz;
- Persönliche, soziale und lernende Kompetenz;
- Kreatives Denken.

Methodik und Methoden:

- Theoretischer Eingabe;
- Brainstorming;
- Kleingruppenarbeit;
- Rollenspiel-Performance;
- Präsentationen im Plenum.

Sitzungsablauf:

I. Brainstorming – Thema eingeben (30 Minuten)

Der Trainer schreibt in die Mitte des Flipchart-Papiers den Titel „Digitale Revolution“ und fragt die Teilnehmer nach ihren Vorstellungen zum Verständnis dieses Konzepts. Während die Teilnehmer unterschiedliche Meinungen äußern, schreibt der Trainer in den Rest des Flipchart-Papiers Schlüsselwörter ihrer Meinungen. Dieser Vorgang dauert ca. 10 Minuten, dann informiert der Trainer die Teilnehmer über den Arbeitsalltag, der sich diesem Thema widmet. Als Nächstes lädt er/sie die Teilnehmer ein, Paare zu bilden. Sie haben 10 Minuten Zeit, um zu zweit darüber zu diskutieren, wie sich die digitale Revolution auf ihr tägliches Leben auswirkt und welche Folgen es hätte, wenn diese Revolution nicht stattfindet. Danach teilt jedes Paar die wichtigsten Punkte seiner Plenardiskussion im Plenum mit.

II. Geschichte der digitalen Revolution (15 Minuten)

Um das Wissen der Teilnehmer über die digitale Revolution aufzuhellen, haben die Trainer eine kurze Präsentation mit historischen Schlüsselereignissen der digitalen Revolution vom Jahr 1947 bis heute vorbereitet. Dazu gehören die Einführung des Computers, die Anpassung von Computern in Regierungsbehörden, die Schaffung des World Wide Web, die Ausweitung der Internetnutzer und vieles mehr.

III. Digitale Revolution und Die Zukunft – I (40 Minuten)

Der Ausbilder setzt die Sitzung fort, indem er die Bedeutung von Vision und Kreativität in Bezug auf die digitale Revolution und das digitale Unternehmertum hervorhebt. Mit diesem Akzent stellt er/sie 5 berühmte Zitate zur Inspiration und Zukunftsorientierung vor. Die Teilnehmer werden in 5 Kleingruppen eingeteilt und jede Gruppe erhält ein Angebot. Die Aufgabe jeder Gruppe besteht darin, ein kurzes Rollenspiel basierend auf ihrem Zitat zu erstellen. Da jedes Zitat eine Vision und Inspiration für Veränderungen in der Wirtschaft darstellt und die digitale Welt umfasst, werden die Teilnehmer diejenigen sein, die sich vorstellen können, wie die Welt basierend auf ihrem gegebenen Zitat aussieht. Die möglichen Zitate für diese Aufgabe können die folgenden sein:

- „Man ändert nie etwas, indem man die bestehende Realität bekämpft. Um etwas zu ändern, baue ein neues Modell, das das vorhandene Modell überflüssig macht.“ (Buckminster Fuller)
- “Die digitale Revolution ist für das traditionelle Mediengeschäft fast so störend wie die Elektrizität für das Kerzengeschäft.“ (Ken Auletta)
- „Aufgrund des Ansturms an menschlichem Wissen, aufgrund der digitalen Revolution, habe ich eine Stimme und muss nicht schreien.“ (Roger Ebert)
- „Die digitale Revolution hat die Art und Weise verändert, wie wir Dinge tun, weil Sie nicht unter dem Druck stehen, dass Film kostbar und Film teuer ist.“ (Colm Meaney)
- „Weißt du, es ist lustig, was mit uns passiert. Unser Leben ist digital geworden. Unsere Freunde, jetzt virtuell. Und alles, was du jemals wissen möchtest, ist nur einen Klick entfernt. Die Welt durch Informationen aus zweiter Hand zu erleben, reicht nicht aus. Wenn wir Authentizität wollen, müssen wir sie einleiten. Wir werden unser volles Potenzial nie erkennen, wenn wir uns nicht selbst dazu drängen, es zu finden. Es ist diese Selbstfindung, die uns unweigerlich an die wildesten Orte der Erde führt.“ (Travis Reis).

Die Teilnehmer nutzen 30-40 Minuten, um ihre kurzen Rollenspiele vorzubereiten und für die Aufführung bereit zu sein.

IV. Digitale Revolution und Die Zukunft – II (25 Minuten)

Wenn sie bereit sind, braucht jede Kleingruppe 5 Minuten, um ihr Rollenspiel durchzuführen. Nach jeder Aufführung haben andere Gruppen Zeit zu erraten, worum es bei der Aufführung ging.

V. Erkunden von Schlüsselkonzepten im Zusammenhang mit der digitalen Revolution (20 Minuten)

Es gibt 4 Flipchart-Papiere mit Titeln von Konzepten, die Teil der Digitalen Revolution sind, in verschiedenen Tabellen. Die Teilnehmer sind eingeladen, die nächsten 20 Minuten zu nutzen, um Haftnotizen zu verwenden, die in jedem Tisch platziert sind, um ihre Eingaben / ihr Verständnis jedes Konzepts aufzuschreiben. Diese Aufgabe erledigen sie einzeln und schweigend. Die Konzepte in Flipchart-Papieren sind die folgenden:

- Digitale Revolution
- Digitale Kundenerfahrung
- Digitale Plattformen
- Digitales Marketing

VI. Präsentationen und Diskussion (50 Minuten)

Der Ausbilder teilt die Teilnehmer in 4 Kleingruppen ein. Jede Gruppe erhält ein Flipchart-Papier mit Eingänge aus der vorherigen Aufgabe. Die Aufgabe jeder Gruppe besteht darin, die nächsten 10 Minuten zu nutzen, um den Eingang zu überprüfen und eine Zusammenfassung davon für die Präsentation im Plenum vorzubereiten. Wenn alle Gruppen bereit sind und dem Plenum beitreten, gibt der Ausbilder das grüne Zeichen, um mit kurzen Präsentationen zu beginnen. Nach jeder Präsentation gibt es eine kurze Diskussion, die der Ausbilder moderiert, sowie zusätzliche Inputs des Trainers, um das Wissen der Teilnehmer über die Konzepte zu stärken.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Flipchart-Papier, Haftnotizen, Bleistifte und Stifte, Marker, Farben, Laptop, Beamer, gedruckte Zitate für Gruppen.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

Weitere Einzelheiten zum theoretischen Eingang zu Geschichte und Konzepten zur Digitalen Revolution kann gefunden werden in:

- Digital Revolution Definition and Explanation: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>
- Digital customer experience: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-customer-experience/> ; <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/customer-experience-management/>
- Digital Platforms: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-platform/>
- Digital marketing: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-marketing/>

Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Für die historischen Ereignisse der digitalen Revolution kann der Ausbilder verschiedene Methoden mit gedruckten Materialien einer kreativen Präsentation visuell vorbereiten. Es ist wichtig, dass dieser Teil ansprechend ist, auch wenn er ein kurzer Teil der Sitzung ist.
- Bei der Vorbereitung des kurzen Rollenspiels mit inspirierenden Zitaten sollten die Teilnehmer ermutigt werden, so kreativ wie möglich zu sein und unterschiedliche Materialien/Räume zu nutzen, die am Veranstaltungsort zur Verfügung stehen.

Einführung von dem Digitalunternehmen – Stieg und Entwicklung davon

Sitzungstitel: Einführung von dem Digitalunternehmen – Stieg und Entwicklung davon

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

In dieser Session haben die Teilnehmer die Möglichkeit, ihr Wissen über die digitale Revolution zu erweitern, indem sie das digitale Unternehmertum und seine Entwicklung behandeln. Der Begriff "Digitalunternehmen" ist relativ neu und hat hauptsächlich mit der Übernahme der neuesten Änderungen in der Unternehmensfunktionalisierung zu tun. Digitalunternehmen umfasst alles, was neu und anders ist als die traditionelle Sichtweise auf Unternehmertum. Digitalunternehmen, beschrieben von J.P. Allen im Artikel „Was ist Digitalunternehmen?“ besteht aus folgendem:

- Neue Wege, Kunden für Unternehmen zu finden.
- Neue Wege, Produkte und Dienstleistungen zu gestalten und anzubieten.
- Neue Wege zur Umsatzgenerierung und Kostensenkung.
- Neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit Plattformen und Partnern.
- Neue Chancen, Risiken und Wettbewerbsvorteile².

Daher konzentriert sich diese Sitzung hauptsächlich auf die Erforschung des Digitalunternehmens sowie auf verschiedene Fallstudien von Unternehmen, die sich in Digitalunternehmen verwandelt und entwickelt haben, um den Aufstieg und die Entwicklung des Digitalunternehmens zu verstehen.

Ziel der Sitzung: Einführung in das Digitalunternehmen und seine Entwicklung sowie praktische Beispiele dafür, wie Unternehmen durch diese Anpassung wachsen und sich entwickeln.

Objektiven:

- Um das Wissen der Teilnehmer in die digitale Transformation zu erweitern;
- Einführung des Digitalunternehmens und seines Aufstiegs und seiner Entwicklung;
- Um verschiedene Unternehmen zu erkunden, die sich vom traditionellen Unternehmertum zum digitalen Unternehmertum gewandelt haben;
- Die Vor- und Nachteile des Digitalunternehmens zu verstehen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Unternehmerische Kompetenz;
- Mehrsprachigkeit;
- Zusammenarbeit;
- Digitale Kompetenz;
- Persönliche, soziale und lernende Kompetenz;
- Analytische Kompetenz.

Methodik und Methoden:

- Eingabe;
- Kleingruppenarbeit;
- Video-Screening;

² Allen, J. P. (2019, February 16). What is Digital Entrepreneurship? – Digital Entrepreneurship. Learning Digital Entrepreneurship. <https://www.learn.digitalentrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>

- Fallstudienanalyse;
- Diskussion im Plenum.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung (10 Minuten)

Der Trainer führt die Teilnehmer in das Thema der Sitzung und den Ablauf des Programms ein. Er/sie erwähnt kurz das Konzept des Digitalunternehmens und seine weite Definition.

II. Digitalunternehmertum (30 Minuten)

Die Teilnehmer werden in 3 Kleingruppen aufgeteilt. Der Trainer stellt jeder Gruppe eine Frage zum Diskutieren und schreiben die wichtigsten Punkte ihrer Diskussion in den nächsten 30 Minuten in ein Flipchart-Papier. Die Fragen für Gruppen lauten:

- Gruppe 1: Was sind die Merkmale des Digitalunternehmens?
- Gruppe 2: Was sind die Vorteile des Digitalunternehmens?
- Gruppe 3: Was sind die Nachteile des Digitalunternehmens?

III. Austausch wichtiger Erkenntnisse über das Digitalunternehmen (30 Minuten)

Gruppen schließen sich dem Plenum an, um die wichtigsten Punkte ihrer Diskussion in Kleingruppen auszutauschen. Jede Gruppe braucht ungefähr 5-7 Minuten, um ihre Frage zu diskutieren. Der Trainer fügt zu jeder Frage mehr Input hinzu, um das Wissen der Teilnehmer in diesem speziellen Thema/Diskussionspunkt zu erweitern.

IV. Digitale Transformation – Sind Sie bereit für exponentielle Änderungen? (20 Minuten)

Der Trainer setzt die Sitzung fort, indem er ein kurzes Video über die digitale Transformation und ihre Auswirkungen zeigt. Das Video dauert 4 Minuten, und der Trainer nutzt die nächsten 16 Minuten, um kurz die Eindrücke und das Verständnis der Teilnehmer zum Video und zur digitalen Transformation im Allgemeinen zu diskutieren.

(Futuristischer Keynote-Speaker Gerd Leonhard: <https://www.youtube.com/watch?v=ystdF6jN7hc>)

V. Firmen, die das Digitalunternehmen umarmen (50 Minuten)

Der Trainer stellt kurz die 4 Wege vor, die verwendet wurden, um traditionelle Unternehmen in digitales Unternehmertum umzuwandeln: Engagement, Erleichterung, Sichtbarkeit und Unmittelbarkeit. Weiterhin werden 4 Unternehmen genannt, die sich an Digitalunternehmertum angepasst haben: New York Times, Fidelity, Disney Parks, und Walmart. Die Teilnehmer werden in vier Kleingruppen eingeteilt, wobei jeder Gruppe ein Unternehmen zur Analyse als Fallstudie zugeteilt wird. Sie haben 40 Minuten Zeit, um über diese Unternehmen zu lesen, im Internet über ihre Transformation zu erforschen und Poster zu ihren Merkmalen des Digitalunternehmertums vorzubereiten.

VI. Teilen von Firmenplakate (40 Minuten)

Die Teilnehmer platzieren die Plakate der Unternehmen gut sichtbar im Arbeitsraum. Jede Gruppe präsentiert kurz ihr Firmenposter in 3–5 Minuten (ca. 20 Minuten für alle Präsentationen). In den nächsten 10 Minuten der Sitzung lädt der Trainer alle Teilnehmer ein, mit Haftnotizen die interessantesten Eigenschaften jedes Firmenposters zu bewerten. Wenn alle fertig sind, verwendet der Trainer die nächsten Minuten, um die am meisten bewerteten Eigenschaften zu erwähnen und die Teilnehmer kommentieren ihre Bedeutung.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papiere, Flipchart-Papiere, Haftnotizen, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, Farben, Laptop, Beamer.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- More details for the theoretical input on the concept of Digital Entrepreneurship can be found in: Allen, J. P. (2019, February 16). What is Digital Entrepreneurship? – Digital Entrepreneurship. Learning Digital Entrepreneurship.
<https://www.learn.digitalentrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>
- Video for screening: Digital Transformation - Are you ready for exponential change? Futurist Keynote Speaker Gerd Leonhard: <https://www.youtube.com/watch?v=ystdF6jN7hc>
- The 4 Ways the Digital Age Transformed Traditional Business Models: <https://www.inc.com/bubba-page/4-ways-the-digital-age-transformed-traditional-business-models.html>
- Case study: New York Times <https://www.nytimes.com/>
- Case study: Fidelity <https://www.fidelity.com/>
- Case study: Disney Parks <https://disneyparks.disney.go.com/>
- Case study: Walmart <https://www.walmart.com/>

Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Bei der Auswahl der Fallstudienunternehmen wird empfohlen, dass die Trainer nach einigen Beispielen in den teilnehmenden Ländern des Trainingskurses suchen. Falls sie keine gute Fallstudie finden, ist es ratsam, sich an die internationalen Unternehmen zu wenden.

Digitalunternehmen und Digitalarbeitsplatz

Sitzungstitel: Digitalunternehmen und Digitalarbeitsplatz

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

In der vorangegangenen Sitzung hatten die Teilnehmer die Möglichkeit, das Konzept des digitalen Unternehmertums und die Verwandlung traditioneller Unternehmen in Digitalunternehmen zu verstehen. In dieser Sitzung liegt der Fokus weiter auf der Definition von Digitalunternehmen und Digitalarbeitsplätze, also Unternehmen, die vollständig digital an externen und internen Prozessen arbeiten. „Digitale Unternehmen nutzen Technologien, um neue Werte in Geschäftsmodellen, Kundenerlebnissen und den internen Fähigkeiten zu schaffen, die ihre Kernoperationen unterstützen. Der Begriff umfasst sowohl reine Digitalmarken als auch traditionelle Spieler, die ihr Geschäft mit digitalen Technologien verwandeln.“ Darüber hinaus wird das Konzept des digitalen Arbeitsplatzes untersucht. Laut Deloitte umfasst der Digitalarbeitsplatz alle Technologien, mit denen Menschen am heutigen Arbeitsplatz ihre Arbeit erledigen – sowohl die in Betrieb befindlichen als auch die noch umzusetzen. Es stellt ein virtueller Gegenwert zum üblichen physischen Arbeitsplatz dar und kann jede Art von Programm, Plattform, Software, Gerät oder Anwendung umfassen, die Mitarbeiter zur Ausführung und Erledigung ihrer regulären Arbeitsaufgaben verwenden. Die Teilnehmer haben die Möglichkeit, die Vorteile und Risiken des Digitalarbeitsplatzes durch Simulationsübungen und Kleingruppenarbeiten zu erkunden.

Ziel der Sitzung: Das digitale Unternehmen und den Arbeitsplatz sowie deren Vorteile und Risiken durch Simulationsübungen und andere interaktive Methoden verstehen.

Objektiven:

- Das Digitalunternehmen und seine Funktionsweise zu verstehen;
- Den Digitalarbeitsplatz und seine wichtigsten Vorteile und Risiken zu verstehen;
- Interaktive und Simulationsübungen für die Teilnehmer zu nutzen, um ihr praktisches Wissen über Digitalunternehmertum zu erweitern;
- Um analytisches und kreatives Denken anzuregen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Unternehmerische Kompetenz;
- Mehrsprachigkeit;
- Zusammenarbeit;
- Kommunikation;
- Digitale Kompetenz;
- Persönliche, soziale und lernende Kompetenz;
- Analytische Kompetenz.
- Kreatives und kritisches Denken.

Methodik und Methoden:

- Eingabe;
- Gruppenarbeit;
- Simulationsübung;
- Digitale Präsentation;
- Diskussion im Plenum.

Sitzungsablauf:

I. Digitalunternehmen und Digitalarbeitsplatz – Einführung (15 Minuten)

Der Ausbilder beginnt diese Sitzung mit einer kurzen Eingabe zur Definition Digitalunternehmen und ihrer Funktionsweise. Darüber hinaus wird das Konzept des Digitalarbeitsplatzes vorgestellt und den Teilnehmern wird vermittelt, dass sie durch interaktive Methoden weiter auf Vorteile und Risiken eingehen werden.

II. Die Uhr eines Digitalunternehmers (30 Minuten)

Der Ausbilder hat eine gezeichnete Uhr im Flipchart. Die Uhr hat nur ihre Form und keine Zahlen oder Zeiger (Minute, Sekunde). Der Ausbilder bittet die Teilnehmer, 5 Minuten zu nutzen, um darüber nachzudenken, wie dies eine Digitalunternehmeruhr sein kann. Anstelle von Zahlen müssen sie Prioritäten und Aufgaben eines Digitalentrepreneurs schreiben, wenn sie in einem Digitalunternehmen gründen/arbeiten. Die Teilnehmer beginnen, ihre Meinungen zu verschiedenen Rollen und Aufgaben abzugeben, und der Trainer schreibt sie basierend auf gemeinsamen Vereinbarungen, bis die Digitaluhr fertiggestellt ist. Die Zeiger der Uhr können zu den beiden ständigen Aufgaben im digitalen Unternehmen berufen werden.

III. Was ist ein Digitalarbeitsplatz – Simulationsübung (60 Minuten)

Die Teilnehmer werden darüber informiert, dass sich dieser Teil der Sitzung auf das Verständnis Digitalarbeitsplätze sowie deren Vorteile und Risiken konzentriert. Sie werden in kleine Gruppen eingeteilt. Die Anweisung lautet, dass sie für diese Aufgabe als Unternehmensteam zusammenarbeiten müssen (sie stellen sich vor, sie haben ein gemeinsames Geschäft) und über das potenzielle Produkt/die Dienstleistung ihres Unternehmens nachdenken müssen. Sie benutzen 10 Minuten, um darüber nachzudenken. Anschließend erklärt der Ausbilder, dass seine Hauptaufgabe darin besteht, eine Präsentation über das Unternehmen und seine Produkte/Dienstleistungen in einem virtuellen Forum zum Thema Digitalunternehmertum vorzubereiten. Die Regel für diese Aufgabe ist, dass sie ein Digitalunternehmen sind, also getrennt voneinander arbeiten müssen und nur digitale Werkzeuge verwenden, um zu kommunizieren und die Präsentation vorzubereiten. Sie können in verschiedenen Räumen rund um den Veranstaltungsort, in ihren eigenen Räumen usw. arbeiten. Verschiedene Gruppenmitglieder dürfen den Raum mit Mitgliedern anderer Unternehmen teilen, jedoch nicht mit ihren eigenen Teamkollegen. Die detaillierte Anweisung für die Aufgabenerledigung lautet wie folgt:

„Ihre Firma wurde vor 6 Monaten gegründet. Sie haben alle Prozesse erledigt und bisher keine großen Probleme. Aus diesem Grund haben Sie eine Einladung erhalten, am Forum „Digitalunternehmertum im Neuzeit-Unternehmertum“ teilzunehmen und Ihr Unternehmen und Ihre angebotenen Produkte/Dienstleistungen vorzustellen. Ihr Unternehmen hat getrennte Büros, die sich in verschiedenen Zusammenarbeit Räumen mit anderen Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten niedergelassen haben. Zur Vorbereitung der Präsentation benötigen Sie den Beitrag der jeweiligen Abteilungen, mit denen Sie nur virtuell kommunizieren und die Arbeit organisieren. Die Zeit für die Selbstorganisation und Vorbereitung der Präsentation beträgt 50 Minuten. Danach werden Sie dem Forum beitreten, alles vorbereitet und Ihr Unternehmen in 5 Minuten präsentieren.“

Weitere Hinweise für die Gruppen zur Vorbereitung der Präsentation:

- Dem Ziel der Präsentation zuzustimmen
- Die Methoden/Werkzeuge für die Zusammenarbeit und Kommunikation im Team zu bestätigen
- Die Aufteilung der Aufgaben und Verantwortlichkeiten der einzelnen Abteilungen und verantwortlichen Personen, einschließlich der Zeit, um die Aufgaben zu erledigen, zu vereinbaren.

IV. Digitale Präsentation von Unternehmen (20 Minuten)

Der Ausbilder richtet den Arbeitsraum in einen Konferenztyp/Forum für die Präsentationen ein, um das Forum „Digitalunternehmertum im Neuzeit-Unternehmertum“ zu improvisieren. Alle Gruppen schließen sich dem Plenum an, um ihre Arbeit vorzustellen. Der Ausbilder legt die Projektion für jede Gruppe im Voraus fest. Anschließend benötigt jede Gruppe bis zu 5 Minuten, um ihre digitale Präsentation des Unternehmens zu zeigen.

V. Vorteile und Risiken digitaler Arbeitsplätze (35 Minuten)

Der Trainer lädt die Teilnehmer ein, zu ihren Gruppen Digitalunternehmen zurückzukehren. Sie werden angeleitet, ihre Arbeitsweise für die digitale Präsentation zu analysieren, einschließlich der Kommunikation im Team, der Aufgaben- und Verantwortungsverteilung, des Prozesses der Präsentationsvorbereitung, der Anerkennung der Kompetenzen jedes Einzelnen für die Aufgabe usw. Basierend auf dieser Beobachtung müssen sie die wichtigsten Vorteile und Risiken ihres digitalen Arbeitsplatzes aufschreiben, wenn sie eine Aufgabe erledigen müssen. Für diese Aufgabe stehen ihnen 35 Minuten zur Verfügung.

VI. Wie steuert man Risiken in digitalen Arbeitsplätzen? (20 Minuten)

Gruppen teilen im Plenum wichtige Risiken und Vorteile ihrer digitalen Arbeitsplätze. Der Trainer führt Aufzeichnungen über seine Eingaben und fügt zusätzliche Vorteile/Risiken hinzu, die für digitale Arbeitsplätze relevant sind. Anschließend werden die Teilnehmer durch Diskussionen im Plenum gebeten, Wege zum Umgang mit solchen auftretenden Risiken zu finden. Während die Teilnehmer dazu Stellung nehmen, schreibt der Ausbilder diese in das Flipchart.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papiere, Flipchart-Papiere, Haftnotizen, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, Farben, Laptop, Beamer, verschiedene Räume für Simulationsübungen einrichten.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- Weitere Details zum theoretischen Input zum Konzept des Digital Entrepreneurship finden Sie in: Deloitte research on benefits of digital workplace https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/mx/Documents/human-capital/The_digital_workplace.pdf

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Für die Simulationsübung sollte es je nach Teilnehmerzahl pro Gruppe/Firma 3-4-5 verschiedene gemeinsame Arbeitsräume geben.
- Trainer sollten die Arbeit immer in Gruppen beobachten. Es kann vorkommen, dass die Teilnehmer mehr als 50 Minuten benötigen, um die Aufgabe zu lösen, sodass die Kaffeepause für sie genutzt werden kann, um ihre Arbeit abzuschließen.

Erforschung des Problemlösungsansatzes und der Kompetenzen (von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten), die für digitales Unternehmertum benötigt sind

Sitzungstitel: Erforschung des Problemlösungsansatzes und der Kompetenzen (von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten), die für digitales Unternehmertum benötigt sind

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

In dieser Phase haben die Teilnehmer ein klares Verständnis aller Konzepte im Zusammenhang mit Digitalunternehmertum und Digitalunternehmen. Um sie jedoch in dieser Ausbildung weiter zu befähigen, sollten ihnen die für Digitalunternehmertum erforderlichen Kompetenzen und wie der Digitalunternehmer diese erwerben sollte, einschließlich der Bedeutung des Problemlösungsansatzes, anerkannt werden. Auf diese Weise verfügen Erwachsenenbildner über die erforderlichen Kompetenzen, um diese Art des Unternehmertums bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten auf lokaler/nationaler Ebene weiter zu fördern. Das bekannteste Modell – FWE (Fähigkeiten, Wissen, Einstellungen) besteht aus den folgenden Kompetenzen im Unternehmertum: kognitive Kompetenzen (die Fähigkeit, Chancen zu erkennen, Problemlösungsfähigkeit, Entscheidungsfindung und Beurteilung usw.), soziale Kompetenzen (Vernetzung und Kommunikation, Verbindung etc.), handlungsorientierte Haltung (Visionär sein, Chancen nutzen, zielorientiert, Führung übernehmen etc.). Wenn es um Digitalunternehmertum geht, sollen Erwachsene jedoch neben den genannten Kompetenzen neue Kompetenzen entwickeln. Nach Angaben der gemeinsamen Forschungsstelle in DigiComp 2.1 - Der digitale Kompetenzrahmen für Bürgerinnen und Bürger³, es gibt 5 digitale Kompetenzbereiche:

- Kompetenzbereich 1: Informations- und Datenkompetenz;
- Kompetenzbereich 2: Kommunikation und Zusammenarbeit;
- Kompetenzbereich 3: Erstellung digitaler Inhalte;
- Kompetenzbereich 4: Sicherheit;
- Kompetenzbereich 5: Problemlösung.

Die Teilnehmer werden detailliert über jede Kompetenz informiert und haben die Möglichkeit, diese durch Übungen weiterzuerforschen.

Ziel der Sitzung: Entwicklung der Fähigkeiten der Teilnehmer zum Digitalunternehmertum durch Erforschung der Schlüsselkompetenzen, die (von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten) für einen Unternehmer benötigt werden, sowie Hervorhebung der Bedeutung des Problemlösungsansatzes.

Objektiven:

- Reflexion der eigenen entwickelten Fähigkeiten;
- Um mehr über das FWE-Modell zu erfahren;
- Erforschung der Schlüsselkompetenzen, die für Digitalunternehmertum erforderlich sind;
- Die Bedeutung des Problemlösungsansatzes für Unternehmer verstehen;

³ Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842, <http://www.skaitmeninekoalicija.lt/wp-content/uploads/2018/03/web-digcomp2.1.pdf>, p10

- Die Fähigkeiten der Teilnehmer im Bereich Digitalunternehmertum weiterzuentwickeln;
- Um analytisches und kreatives Denken anzuregen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Unternehmerische Kompetenz;
- Zusammenarbeit;
- Kommunikation;
- Digitale Kompetenz;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz;
- Analytische Kompetenz;
- Kreatives und kritisches Denken.

Methodik und Methoden:

- Selbstreflexion;
- Theoretische Eingabe;
- Kleine Gruppe;
- Präsentationen und Diskussion im Plenum.

Sitzungsablauf:

I. Ranking unserer eigenen Fähigkeiten (25 Minuten)

Der Trainer eröffnet die Sitzung, indem er die Teilnehmer auffordert, ihre eigenen Fähigkeiten zu reflektieren. Sie werden mit kleinen Zetteln (oder Haftnotizen) und Bleistiften ausgestattet, in die sie individuell ihre Fähigkeiten schreiben. Dafür gibt ihnen der Trainer 5 Minuten Zeit. Danach bittet er die Teilnehmer, diese Fähigkeiten vom schwächsten zum stärksten zu ordnen. Dann wird jeder Teilnehmer eingeladen, die stärkste und schwächste Fähigkeit aus der Liste zu teilen. Der Trainer nimmt auch an dieser Aktivität teil und ist der Letzte, der es teilt. Dann schließt er die Aktivität ab und fügt hinzu, dass sich diese Sitzung hauptsächlich darauf konzentrieren wird, welche Fähigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen ein Erwachsener mit unterschiedlichen Fähigkeiten benötigt, um ein Digitalunternehmer zu werden.

II. Anruf über Skype mit einem Digitalunternehmer (40 Minuten)

Die Organisatoren und Trainer haben ein Skype-Gespräch mit einem Digitalunternehmer arrangiert, um das Wissen der Teilnehmer über das Thema durch praktische Beispiele zu erweitern. Ein lokaler/nationaler Digitalunternehmer ist eingeladen, seine Geschichte mit den Teilnehmern und den Prozess der Gründung eines Digitalunternehmens sowie Herausforderungen und Chancen als Digitalunternehmer zu teilen. Der Unternehmer teilt seine Geschichte in ca. 25 Minuten mit, während die restlichen 15 Minuten den Teilnehmern für Fragen zur Verfügung stehen.

III. Impressionen zum Skype-Gespräch (15 Minuten)

Nach Beendigung des Telefonats fragt der Trainer die Teilnehmer kurz nach ihrem Eindruck von der Geschichte. Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit, kurz zu erwähnen, welcher Teil ihn mehr beeindruckt hat und warum und ob diese Geschichte ihn inspiriert hat, seine Zielgruppe von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten weiter zu ermutigen, Unternehmertum zu verfolgen.

IV. Erforschung der Schlüsselkompetenzen, die für Digitalunternehmertum erforderlich sind (40 Minuten)

Die Sitzung wird mit einer ausführlichen Präsentation zu Schlüsselkompetenzen fortgesetzt, die für das digitale Unternehmertum erforderlich sind. Der Trainer stellt zunächst das FWE-Modell

(Fähigkeiten, Wissen, Einstellungen) vor, das aus kognitiven Kompetenzen, sozialen Kompetenzen und handlungsorientierten Einstellungen besteht. Anschließend konzentriert sich die Präsentation auf digitale Kompetenzen, die für Erwachsene (mit unterschiedlichen Fähigkeiten) erforderlich sind, die Digitalunternehmertum anstreben. Dieser Teil der Präsentation besteht aus folgenden Kompetenzbereichen:

- **Kompetenzbereich 1: Informations- und Datenkompetenz:**

- 1.1 Durchsuchen, Suchen, Filtern von Daten, Informationen und digitale Inhalte
- 1.2 Auswertung von Daten, Informationen und digitale Inhalte
- 1.3 Verwalten von Daten, Informationen und digitale Inhalte (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Kompetenzbereich 2: Kommunikation und Zusammenarbeit:**

- 2.1 Interaktion durch digitale Technologien
- 2.2 Teilen durch digitale Technologien
- 2.3 Bürgerbeteiligung durch digitale Technologien
- 2.4 Zusammenarbeit durch digitale Technologien
- 2.5 Netiquette (Netz-Etikette)
- 2.6 Verwalten der digitalen Identität (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Kompetenzbereich 3: Erstellung digitaler Inhalte:**

- 3.1 Entwicklung digitaler Inhalte
- 3.2 Integration und Überarbeitung digitaler Inhalte
- 3.3 Urheberrecht und Lizenzen
- 3.4 Programmierung (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Kompetenzbereich 4: Sicherheit:**

- 4.1 Geräte schützen
- 4.2 Schutz personenbezogener Daten und Privatsphäre
- 4.3 Gesundheit und Wohlbefinden schützen
- 4.4 Die Umwelt schützen (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Kompetenzbereich 5: Problemlösung:**

- 5.1 Technische Probleme lösen
- 5.2 Bedarfsermittlung und technologische Antworten
- 5.3 Digitale Technologien kreativ nutzen
- 5.4 Identifikation von digitalen Kompetenzlücken (Carretero & Vuorikari, 2017)

V. Die Bedeutung von Schlüsselkompetenzen und Problemlösungsansätzen für Digitalunternehmer (30 Minuten)

Die Teilnehmer werden in 5 Kleingruppen eingeteilt und jede Gruppe erhält einen bestimmten Kompetenzbereich. Der Trainer lädt jede Gruppe ein, über die Geschichte des digitalen Unternehmers aus dem Skype-Anruf nachzudenken. Anhand dieser Geschichte werden sie angeleitet, darüber nachzudenken, wie ihr spezifischer Kompetenzbereich den Unternehmer dabei unterstützt hat, sein digitales Unternehmen erfolgreich zu führen. Darüber hinaus besteht ihre Aufgabe darin, auch die Bedeutung der Problemlösungsfähigkeit beim Aufbau eines Digitalunternehmens zu analysieren.

VI. Präsentation und Diskussion (30 Minuten)

Alle Gruppen nehmen an der Plenarsitzung teil, und der Trainer lädt einen Vertreter ein, in 3–4 Minuten kurz ihre Diskussionspunkte in der Gruppe zu präsentieren. Wenn alle Gruppen fertig sind, unterstreicht der Trainer die Bedeutung der unternehmerischen Bildung bei der Entscheidung, ein digitales Unternehmen zu gründen und ein Team zu bilden, mit dem man arbeiten kann.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papiere, Flipchart-Papiere, Haftnotizen, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, Farben, Laptop, Beamer, funktionierende Internetverbindung für das Skype-Gespräch.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- Input to prepare the presentation: Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842, <http://www.skaitmeninekoalicija.lt/wp-content/uploads/2018/03/web-digcomp2.1.pdf> , p10

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Die Teilnehmer sollten ermutigt werden, kritisch zu sein, wenn es darum geht, ihre eigenen Fähigkeiten einzustufen. Auf diese Weise wissen sie besser, was sie verbessern müssen und können die gleiche Einstellung bei der Arbeit mit ihrer Zielgruppe von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten vermitteln.
- Es ist wichtig, dass die theoretische Eingabe zu den Kompetenzen Grafiken und Illustrationen enthält, da es sich um eine längere Präsentation handelt und komplexere Informationen enthält. Somit ermöglicht jede Illustration und Interaktion während der Präsentation eine bessere Fokussierung auf die Teilnehmer.

Grundlagen des Geschäfts – Businessplan, Marketing, Design und Finanzen

Sitzungstitel: Grundlagen des Geschäfts – Businessplan, Marketing, Design und Finanzen

Dauer: 100 Minuten

Hintergrund:

Im weiteren Verlauf des Programms sind in der Tat einige wesentliche Prozesse und Elemente für das reibungslose Funktionieren eines Digitalunternehmens Teil der Sitzungen. Um besser zu verstehen, wie man ein Digitalunternehmen führt und alle Prozesse im Griff hat, konzentriert sich diese Session darauf, die Teilnehmer in die Grundlagen des Geschäftsbetriebs einzuführen. Diese Grundlagen bestehen aus der Erstellung eines Businessplans für die Gründung, dem Marketing und seiner Strategie, dem Design und seiner Bedeutung im Digitalunternehmertum sowie den Finanzen als Schlüssel zur Verwaltung der Mittel und des Umsatzes in einem Unternehmen. Die Teilnehmer gehen jedes Element durch, um sie während des Diskussionsteils mit dem Trainer zu erkunden und weiter zu besprechen.

Ziel der Sitzung: Teilnehmer mit Kompetenzen in die Grundlagen des Geschäftsbetriebs einführen, die aus der Erstellung von Geschäftsplänen, dem Marketingplan, dem Design und den Finanzen bestehen, die für die Gründung eines Digitalunternehmens unerlässlich sind.

Objektiven:

- Um mehr über die Verwaltung eines Digitalunternehmens zu erfahren;
- Einführung in die Grundelemente für ein funktionierendes Digitalunternehmen;
- Um mehr über den Geschäftsplan und das Canvas-Modell zu erfahren;
- Die Bedeutung des Marketingplans und der Möglichkeiten, ihn umzusetzen, verstehen;
- Die Bedeutung von Design in Digitalunternehmen verstehen und verschiedene Methoden und Tools erkunden, die digital existieren;
- Um die wichtigsten Finanzthemen bei der Führung eines Digitalunternehmens kennenzulernen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Mathematische Kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaften, Technologie und Ingenieurwissenschaften;
- Literarische Kompetenz;
- Digitale Kompetenz;
- Unternehmerische Kompetenz;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz;
- Analytische Kompetenz;
- Kreatives und kritisches Denken.

Methodik und Methoden:

- Ausstellung von betriebswirtschaftlicher Grundlagen;
- Reflexion in Kleingruppen;
- Austausch und Diskussion im Plenum.

Sitzungsablauf:

I. Einführung (5 Minuten)

Der Trainer gibt eine kurze Einführung in das Thema und die während der Sitzung behandelten Elemente. Er betont, dass der Fokus dieser Sitzung auf der Erforschung der Grundlagen des Geschäftsbetriebs liegt, bestehend aus Businessplan, Marketing, Design und Finanzen. Die Teilnehmer werden darüber informiert, dass die Gründung eines Digitalunternehmens mehr erfordert als nur Bereitschaft und Bedarfsanalyse. Es erfordert auch eine Kompetenzentwicklung für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten sowie für jede Person, die in die unternehmerische Welt einsteigen möchte. Um ein gut funktionierendes Digitalunternehmen zu haben, sind die genannten Elemente/Prozesse essenziell.

II. Erkundung der betriebswirtschaftlichen Grundlagen – Businessplan, Marketing, Design und Finanzen (60 Minuten)

Der Trainer hat zusammen mit den Teammitgliedern (kompetent in den vorgegebenen Themen) einen Teil des Arbeitsraums im Voraus mit 4 verschiedenen Tabellen mit folgenden Titeln und Lernmaterialien eingerichtet:

- Businessplan: bestehend aus Materialien mit Elementen des Plans, des Business-Canvas-Modells usw.
- Marketing: bestehend aus 4Ps- und 7Ps-Modellen, SWOT-Analyse, PEST-Analyse usw.
- Design: bestehend aus praktischen Beispielen von Designmethoden und tools für Digitalunternehmen.
- Finanzen: Verständnis der Grundlagen der Finanzen für Digitalunternehmen, einschließlich der Gestaltung von Bilanz, Gewinn- und Verlustrechnung, Cashflow-Management, Kapitalrendite und dessen Bedeutung, Finanzplanung und Budgetierung usw.

Die Teilnehmer bilden kleine Gruppen, deren Aufgabe es ist, jede Ausstellung/jeden Tisch für 10 Minuten zu besuchen, um einen bestimmten Aspekt des Geschäfts kennenzulernen. Alle 15 Minuten verwendet der Trainer ein Pfeifer, um die Gruppe anzukündigen von einem Tisch zum anderen zu wechseln. Um dieses Lernen für die Teilnehmer attraktiver zu gestalten, ist der Einsatz von Infografiken, sowie Video und anderen visualisierten Methoden präseneter.

III. Reflexion in Kleingruppen (15 Minuten)

Die Trainer bitten die Teilnehmer, in ihren kleinen Gruppen zu bleiben. Sie haben 15 Minuten Zeit, in ihren Kleingruppen über ihr Lernen in der Ausstellung zu diskutieren. Sie teilen mit, was ihr nützlichster Lernpunkt war und welche Werkzeuge/Methoden sie in ihren zukünftigen Programmen zur unternehmerischen Bildung für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten anwenden möchten.

IV. Diskussion im Plenum (20 Minuten)

Alle Teilnehmer schließen sich dem Plenum an. Der Trainer bittet alle, ihre Ergebnisse aus der Reflexion in kleinen Gruppen kurz vorzutragen. Darüber hinaus bieten alle Trainerteams ihre Verfügbarkeit für weitere Erläuterungen und Fragen in den von ihnen vorgestellten Geschäftsgrundlagen an.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Flipchart-Papiere, Haftnotizen, Bleistifte und Stifte, Marker, Farben, Laptop, Beamer, vorbereitete Tabellen mit gedruckten Informationen für alle Geschäftsgrundlagen.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

Zugängliche Materialien zur Vorbereitung der Eingaben für die Übung:

- Business Plans 101, <https://us.accion.org/resource/business-plans-101/>
- Blackwell, Edward (2011): How to Prepare a Business Plan, 5th edition, Kogan Page, London, https://www.academia.edu/5871262/How_to_Prepere_a_Business_Plan_by_Edward_Blackwell, page 4
- Business Model Canvas
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Business_Model_Canvas.png
- Osterwalder, Alexander, 2005, <http://businessmodelalchemist.com/2005/11/what-is-business-model.html>
- Alexander Osterwalder, WHAT IS A BUSINESS MODEL?, 2005,
<http://businessmodelalchemist.com/2005/11/what-is-business-model.html>
- Guillaume Lestand, Key questions to be answered when you fill up a business model canvas, 2016, <https://www.linkedin.com/pulse/key-questions-answered-when-you-fill-up-business-model-lestand>
- Wolters Kluvert, Marketing Plan Component of Your Business Plan,
<https://www.bizfilings.com/toolkit/research-topics/launching-your-business/planning/marketing-plan-component-of-your-business-plan#:~:text=The%20marketing%20portion%20of%20a,into%20a%20commercially%20viable%20reality.>
- Rojko K., (2020), 'E-poslovanje' [PowerPoint presentation], https://moodle.fis.unm.si/pluginfile.php/2472/mod_resource/content/3/ePoslovanje_16.10.2020.pdf
- Bplans, E-commerce Internet Business Plan, <https://www.bplans.com/e-commerce-internet-business-plan/financial-plan/>
- Jeff Rum, 10 Steps to Building an Effective Digital Strategy,
<https://www.socialmediatoday.com/marketing/10-steps-building-effective-digital-strategy>
- Assistive Technology Tools That Are Making A Difference,
<https://online.alvernia.edu/articles/5-assistive-technology-tools-that-are-making-a-difference/>

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Für diese Übung sollten Trainer und Teammitglieder in der Lage sein, die Geschäftselemente vollständig zu präsentieren. Da die Zeit begrenzt ist, sollten ihre Eingaben professionell und von den Teilnehmern leicht zu erfassen sein.

Fotografie im Digitalunternehmertum – I & II

Sitzungstitel: Fotografie im Digitalunternehmertum – I & II

Dauer: 90 + 90 Minuten

Hintergrund:

Werbung und Fotografie sind seit langem zu einem Ganzen verbunden. Fotografie im Marketing dient als Werkzeug, um mit dem Publikum in Kontakt zu treten und emotionale Verbindungen herzustellen. Das Motto, dass ein Bild mehr sagt als tausend Worte, fand auch in der Fotografie Anwendung und auch im Marketing sagt mehr als tausend Worte. Fotografie in der digitalen Umgebung fängt kraftvoll einen einzigartigen und spezifischen Moment ein, der verwendet wird, um eine Geschichte zu erzählen und eine Botschaft durch ein einziges, unabhängiges Foto zu vermitteln. Wir leben in einer Zeit, in der die meisten Informationen, die wir erhalten, visuell übertragen werden: Plakate, Poster, bewegende Bilder, Flyer, Fotos, Videos, Internetinhalte. Genau aus diesem Grund können wir den Schluss ziehen, dass die visuelle Kommunikation der Schlüssel im Marketing ist. Diese Sitzung wird den Teilnehmern zur Verfügung gestellt, um die Funktionsweise des digitalen Geschäfts weiter hervorzuheben und ihre Fähigkeiten in den relevanten Themen weiterzuentwickeln, damit sie das erworbene Wissen leicht an Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten weitergeben können.

Ziel der Sitzung: Sensibilisierung und Verständnis für die Verwendung von Fotografie im Digitalunternehmertum und ihre Bedeutung in Werbung.

Objektiven:

- Teilnehmer mit praktischen Beispielen vorstellen, wie erfolgreiche Unternehmen Fotografie einsetzen;
- Teilnehmer dazu zu inspirieren, visuelle Methoden für Werbezwecke im Digitalunternehmertum einzusetzen;
- Teilnehmer mit Wissen und Fähigkeiten zur Fotografie zu befähigen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Literarische Kompetenz;
- Digitale Kompetenz;
- Unternehmerische Kompetenz;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz;
- Analytische Kompetenz;
- Kreatives und kritisches Denken.

Methodik und Methoden:

- Vorführung;
- Online-Forschung;
- Kreative Übungscollage zur Produktwerbung;
- Interaktive Präsentation;
- Nachbesprechung.

Sitzungsablauf:

I. Fotos von erfolgreichen Unternehmen (15 Minuten)

Der Ausbilder beginnt die Sitzung, indem er die Bedeutung der Fotografie für Marketingzwecke im Unternehmertum erwähnt. Er/sie hat eine Vorführung verschiedener Fotografien vorbereitet, die von großen, erfolgreichen Unternehmen weltweit verwendet werden. Die Teilnehmer werden gebeten, nur auf die gescreenteten Fotos zu achten, die nach der ersten und zweiten Runde im Screening wiederholt werden. Außerdem müssen sie ein Foto auswählen, das ihre Aufmerksamkeit erregt hat, aber noch nicht mit den anderen geteilt werden.

II. Teilen des ausgewählten Fotos (30 Minuten)

Der Ausbilder bittet die Teilnehmer an dieser Stelle, mitzuteilen, welches Foto ihre Aufmerksamkeit erregt hat. Es findet eine kurze interaktive Sitzung statt, in der die folgenden Fragen beantwortet werden:

- Warum haben Sie sich für dieses Foto entschieden?
- Verstehen Sie, worum es auf dem Foto geht?
- Stellt dieses Foto eine Geschichte dar? Können Sie erraten?
- Können Sie über das Licht und die Komposition des Fotos kommentieren? Was verstehen Sie unter diesem Aspekt?

Wenn ein Teilnehmer diese Fragen teilt und beantwortet, sind andere eingeladen, Kommentare hinzuzufügen oder Fragen zu stellen.

III. Fotocollage zur Produkt-/Dienstleistungswerbung (45 Minuten)

Die Teilnehmer werden in 4 Kleingruppen eingeteilt. Der Trainer weist sie zur nächsten Aufgabe an. Sie müssen ein Produkt/eine Dienstleistung auswählen, für die sie später werben möchten. Im Einzelnen sind die Anweisungen:

- Wählen Sie ein Produkt/eine Dienstleistung aus, für die Sie werben möchten;
- Schreiben Sie eine kurze Geschichte/Hintergrund dieses Produkts/dieser Dienstleistung;
- Finden Sie ein Wertversprechen für Ihr Produkt/Ihre Dienstleistung – etwas, das es von den anderen bestehenden einzigartig macht;
- Verwenden Sie alte Zeitungen, Zeitschriften, Poster und andere kreative Materialien, um kreativ zu arbeiten.

Sie haben 45 Minuten Zeit, um diese Aufgabe zu erledigen und können danach bis zur nächsten Sitzung (Morgen des nächsten Arbeitstages) fortfahren.

IV. Vorbereitung der Collagen für die Präsentation (20 Minuten)

Alle Gruppen nehmen an der Sitzung teil. Die Ausbilder geben ihnen 20 Minuten Zeit, um die letzten Vorbereitungen in den Collagen zu treffen und einen Platz im Arbeitsraum zu finden, um ihre Arbeit für die Ausstellung sichtbar zu platzieren.

V. Teilen der Fotocollagen (40 Minuten)

Der Trainer gibt ein grünes Zeichen für den Ausstellungsbeginn. Alle Teilnehmer nutzen die nächsten 40 Minuten, um alle Collagen zu besuchen und werden aufgefordert, sich Eindrücke zu jeder Collage sowie Vorschläge aus ihrer Beobachtung auszudenken.

VI. Nachbesprechung (30 Minuten)

Nach Ende der Ausstellungszeit nehmen alle an der Plenarsitzung zu einer kurzen Nachbesprechung der Sitzung teil. Der Trainer bittet die Teilnehmer, ihre Gefühle während des Prozesses der Collagen Herstellung mitzuteilen. Außerdem fragt er/sie, wie sie die Rolle der Fotografie in der Welt des Unternehmertums wahrnehmen. Zudem werden die Teilnehmenden nach ihren Eindrücken zu den Collagen und möglichen Vorschlägen befragt.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Flipchart-Papiere, Haftnotizen, Bleistifte und Stifte, Marker, Farben, Laptop, Beamer, alte Zeitungen, Zeitschriften, Poster, Fotografien und andere Werkzeuge/Materialien, um die Collagen weiter zu visualisieren.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- The power of photography: <https://www.youtube.com/watch?v=jNApH8nGj1U>

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Für diese Sitzungen sollten die Trainer, wenn es die Zeit erlaubt, den Teilnehmern auch eine zusätzliche Aufgabe geben – etwas in ihrer Umgebung zu finden, das es wert ist, ein Foto zu machen und in ihre Collagen aufzunehmen. Wenn möglich, kann in einer zusätzlichen Sitzung eine kurze Fotoexkursion der Teilnehmer innerhalb der Gastgeberstadt oder der Nachbarstadt organisiert werden.

Start-up Lebenszyklus und Bedeutung von Innovation

Sitzungstitel: Start-up Lebenszyklus und Bedeutung von Innovation

Dauer: 90 Minuten

Hintergrund:

Bei der Förderung von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zum Digitalunternehmertum ist es wichtig, auch das Konzept des Lebenszyklus für Start-ups einzubeziehen. Die Bedeutung des Lebenszyklus beginnt mit der Entwicklung eines Geschäftsplans, in dem verschiedene Aspekte vorhergesagt werden können, und setzt sich mit der Geschäftsfunktionalisierung fort. Auch wenn sich Start-ups hinsichtlich des angebotenen Produkts/der angebotenen Dienstleistung sowie der Betriebsstrategie unterscheiden, haben fast alle den gleichen Lebenszyklus. Als Hauptphasen des Start-up-Lebenszyklus sind bekannt: Ideenphase, Problem-/Lösungstauglichkeit, Produkt-/Markttauglichkeit und Skalierung. Wenn das Geschäft länger am Markt ist, gilt auch die fünfte Stufe; Geschäftsreise. Im Digitalunternehmertum ist es bei der Vorbereitung auf ein einzigartiges Produkt/eine einzigartige Dienstleistung, die einen guten Start-up-Lebenszyklus ermöglicht, wichtig, Innovation zu begrüßen. Innovation spielt eine Schlüsselrolle bei der Gründung der Digitalunternehmen. Daher werden die Teilnehmer in dieser Sitzung die Phasen des Lebenszyklus für Start-ups durchlaufen und das Konzept der Innovation mit jeder Phase verbinden.

Ziel der Sitzung: Den Lebenszyklus eines Start-ups im Digitalunternehmertum und die Rolle von Innovation bei der Gründung eines Start-ups verstehen.

Objektiven:

- Einführung der Teilnehmer in die Phasen des Lebenszyklus von Start-ups;
- Verstehen der Bedeutung der Bedarfsanalyse vor der Gründung eines Start-ups;
- Reflexion über die Phasen des Lebenszyklus und die Rolle der Innovation in jeder Phase;
- Um die Teilnehmer weiter mit Wissen und Fähigkeiten zum Digitalunternehmertum auszustatten.

Angesprochene Kompetenzen:

- Digitale Kompetenz;
- Unternehmerische Kompetenz;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz;
- Analytische Kompetenz;
- Kreatives und kritisches Denken.

Methodik und Methoden:

- Visueller Input zum Lebenszyklus von Start-ups;
- Kleingruppenarbeit;
- Präsentationen;
- Diskussion im Plenum.

Sitzungsablauf:

I. Phasen des Start-up Lebenszyklus (15 Minuten)

Der Trainer hat eine kurze Präsentation zum Start-up-Lebenszyklus vorbereitet. Er/sie stellt detailliert die vier Phasen des Start-up-Lebenszyklus vor, bestehend aus:

1. Ideenphase

2. Problem-/Lösungspassung
3. Produkt-/Markttauglichkeit
4. Skalierung

4 stages of startup lifecycle

Mohout (2014)

1



Idea Stage

It all starts with an idea. At this stage, all that matters is to understand in detail the problem or need that you want to tackle.

The main activity is gaining market insights through customer discovery.

2



Problem / Solution Fit

Once the opportunity is framed, it's time to create the optimal solution and to get the first users or customers on board.

The main activity is solution validation through customer acquisition.

3



Product / Market Fit

This is the magical point proving that you found a sticky market for your product or service. You will also test your business model and pricing strategy.

The main activity is market validation through retention.

4



Scaling

Congratulations, you have found a market and a business model. Now it's time to move from being a startup to a scale-up. You need resources for that: money and people.

The main activity is scaling by accelerating growth while increasing the organizational maturity.

Abbildung 1: Die vier Phasen des Start-up-Lebenszyklus, Mohout (2015)⁴

II. Bedeutung von Innovation – Kleingruppenarbeit (35 Minuten)

Im Anschluss an die Präsentation erläutern die Trainer die Bedeutung von Innovation im digitalen Unternehmertum und bei der Gründung von Start-ups in der neuen Ära des Unternehmertums. Die Teilnehmer werden in vier Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe repräsentiert eine Phase des Lebenszyklus. Die Trainer weisen an, dass ihre Aufgabe darin besteht, in der Gruppe bei der Beantwortung der folgenden Frage zu arbeiten:

- Welche Rolle spielt Innovation in dieser Phase des Start-ups?

Sie werden angewiesen, ihren Fokus auf Digitalunternehmertum bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu legen.

III. Präsentationen und Diskussion (45 Minuten)

Die Teilnehmer treten mit erledigten Aufgaben in das Plenum ein. Jede Gruppe stellt kurz ihre Ergebnisse aus der Diskussion zwischen den Mitgliedern vor. Nach jeder Präsentation fügt der Trainer in jeder Phase weiteren Input hinzu und stellt den Teilnehmern zusätzliche Fragen zur Klärung.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Flipchart-Papier, Haftnotizen, Bleistifte und Stifte, Marker, Farben, Laptop, Beamer.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- Kiljander, Harri & Märijärvi, Jukka & Hokkanen, Laura & Komssi, Marko & Yueqiang, Xu & Raatikainen, Mikko & Seppänen, Pertti & Heininen, Jari & Koivulahti-Ojala, Mervi & Helenius, Marko & Järvinen, Janne. (2016). Das Kochbuch für erfolgreiche interne Start-ups.
- S. (2021, August 27). Die 5 Phasen eines Startups. Superscript. <https://gosuperscript.com/blog/5-stages-of-a-startup-lifecycle/>

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Die Trainer sollten die Gruppen während der Arbeit auf den Bühnen beobachten und unterstützen, um sicherzustellen, dass sie sie vollständig verstehen.

⁴ Mohout, O.: Startup Master Class II: Exodus | problem-solution _t. (2015)

Unterschiedliche Fähigkeiten im geschäftlichen Umfeld

Sitzungstitel: Unterschiedliche Fähigkeiten im geschäftlichen Umfeld

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Da sich das Wissen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer zum Thema Digitalunternehmertum ständig erweitert, ist es wichtig, dass sie das erworbene Wissen reflektieren und kontinuierlich über Möglichkeiten nachdenken, es in der Arbeit mit Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten anzupassen. Da die Beteiligung von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten im Geschäftsumfeld im Vergleich zu den Vorjahren/Jahrzehnten zunimmt, muss ihre Beteiligung in diesem Sektor noch weiter gefördert werden. Um ihre Präsenz im Geschäftsumfeld besser zu verstehen und Wege für ein integratives Geschäftsumfeld (für alle angepasst) zu erkunden, haben die Teilnehmer während dieser Sitzung die Möglichkeit, an mehreren Aktivitäten teilzunehmen, die auf die Einbeziehung unterschiedlicher Fähigkeiten abzielen.

Ziel der Sitzung: Untersuchung der Teilhabe von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten im Geschäftsumfeld und Ermittlung von Wegen, um ein integratives Umfeld zu gewährleisten.

Objektiven:

- Reflexion über die Landesrealitäten des bei bestehenden Digitalunternehmen, die Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten einbeziehen;
- Raum für die Identifizierung von Elementen und Methoden zu schaffen, die zu einem integrativen Geschäftsumfeld beitragen;
- Untersuchung der Rolle von Unternehmen und Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten bei der Anpassung bestehender Digitalunternehmen;
- Das Konzept der Bedarfsanalyse und -analyse bei der Initiierung neuer Programme im Bereich des Digitalunternehmertums weiter zu fördern.

Angesprochene Kompetenzen:

- Forschungskompetenzen;
- Analytische Kompetenzen;
- Digitale Kompetenz;
- Unternehmerische Kompetenz;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenzen;
- Kreatives und kritisches Denken Kompetenzen.

Methodik und Methoden:

- Erforschung;
- Teilen im Plenum;
- Silent-Floor-Brainstorming;
- Präsentationen und Diskussion.

Sitzungsablauf:

I. Bestehende Digitalunternehmen in unseren Ländern (60 Minuten)

Die Teilnehmer sind eingeladen, für diesen Teil der Sitzung in ihren Nationalmannschaften zu arbeiten. Ihre Aufgabe ist es, eine kleine Erforschung (oder Kombination von Informationen aus der Erforschung vor der Ankunft in der Ausbildung) über bestehende digitale Unternehmen in ihren Ländern

durchzuführen, die von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten geleitet werden oder in denen diese Zielgruppe Entscheidungspositionen innehat. Sie haben für diese Aufgabe 50 Minuten Zeit und werden ermutigt, Websites für einen besseren Austausch der Ergebnisse zu finden.

II. Teilen der Ergebnisse (30 Minuten)

Nach der Recherche schließt sich jede Gruppe dem Plenum an, um die Ergebnisse zu teilen. Jede Gruppe hat 5–7 Minuten Zeit, um Informationen mitzuteilen über bestehenden Digitalunternehmen zwischen Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten in ihren jeweiligen Ländern. Die Trainer stellen zusätzliche Fragen zu den Unternehmen und ob die Teilnehmer zuvor die Möglichkeit hatten, diese Unternehmen zu besuchen.

III. Silent floor brainstorming – Inklusive Geschäftsumgebungen (40 Minuten)

Der Trainer hat vier Flipchart-Papiere auf den Boden gelegt, auf denen jeweils eine der folgenden Fragen geschrieben steht:

- Wie können unterschiedliche Fähigkeiten an bestehende Geschäftsumgebungen in unseren Ländern angepasst werden?
- Wie können Unternehmen integrative Geschäftsumgebungen für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten schaffen?
- Welchen Beitrag leisten unsere Organisationen zu den Möglichkeiten unterschiedlicher Fähigkeiten im Geschäftsumfeld?
- Welche Rolle spielen öffentliche Institutionen, wenn es darum geht, unterschiedliche Fähigkeiten im Geschäftsumfeld zu haben?

Die Teilnehmer werden angewiesen, in dieser Übung in den folgenden 35–40 Minuten lautlos durch den Arbeitsraum zu gehen und sich den Arbeiten zu nähern. Sie müssen zu jeder Arbeit einzeln beitragen, ohne miteinander zu sprechen.

IV. Zusammenfassung der Inputs und Präsentationen vorbereiten (50 Minuten)

Der Trainer teilt die Teilnehmer in vier Kleingruppen ein. Jede Gruppe erhält ein Flipchart-Papier mit den Fragen aus dem Silent-Floor-Brainstorming und seinen Inputs. Ihre Aufgabe ist es, den Input zu ihrer gestellten Frage zu strukturieren und zusammenzufassen und eine kurze Präsentation vorzubereiten. Jeder Gruppe steht eine ungefähre Zeit von 15 bis 20 Minuten zur Verfügung. Wenn sie fertig sind, stellt jede Gruppe ihre Papiere vor und die Teilnehmer tauschen Informationen zu ihren eigenen Beiträgen aus.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Flipchart-Papier, Haftnotizen, Bleistifte und Stifte, Marker, Farben, Laptop, Beamer.

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Der Forschungsteil dieser Sitzung wird empfohlen, Teil der Voraufgaben für die Teilnehmer zu sein, die sie vor ihrer Reise zum Schulungskurs erledigen müssen. Meistens reichen 60 Minuten nicht aus, um von Grund auf neu zu erforschen, daher sind alle zuvor gesammelten Informationen wichtig.

Mentoring-Prozess für Digitalunternehmen bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten – wie man Motivation weckt und Feedback gibt

Sitzungstitel: Mentoring-Prozess für Digitalunternehmen bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten – wie man Motivation weckt und Feedback gibt

Dauer: 100 Minuten

Hintergrund:

Der Mentoring-Prozess ist ein unvermeidliches Bildungselement, das in diesen Schulungskurs aufgenommen werden muss, der darauf abzielt, Erwachsenenbildnerinnen und Erwachsenenbildner zu stärken, um digitale Unternehmergegründungen unter Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu fördern. Die Teilnehmer dieses Trainingskurses arbeiten direkt und zielen darauf ab, Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten im Unternehmertum zu unterstützen. Mentoring-Prozess ist die Unterstützung und Hilfestellung während des gesamten Prozesses der Initiierung der Idee, der Markt- und Produktbewertung und der Unternehmensgründung sowie deren Führung. Darüber hinaus fördert der Prozess Motivation und Reflexion auf der Grundlage von Feedback. Um die Befähigung von Erwachsenenbildnern zu diesem Thema zu vervollständigen, konzentriert sich diese Sitzung daher auf die Schlüsselkonzepte des Mentoring-Prozesses. Einschließlich, der Einführung von 3C's (Clarity, Communication, Commitment), der Erforschung verschiedener Werkzeuge und wesentlicher Prozesse im Zusammenhang mit der Motivation und dem Geben von Feedback.

Ziel der Sitzung: Um mehr über den Mentoring-Prozess zu erfahren, seine Schlüsselwerte und seinen Beitrag zur Motivationsförderung kennen sowie das Erkunden verschiedener Werkzeuge für erfolgreiches Mentoring in digitalen Unternehmen von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

Objektiven:

- Einführung des Konzepts des Mentoring-Prozesses und der Schlüsselemente;
- Die Bedeutung von Mentoring verstehen, um die Motivation in Start-ups zu wecken;
- Um die Schlüsselwerte zu verstehen, die ein Mentor haben sollte;
- Untersuchung verschiedener Instrumente im Zusammenhang mit dem Mentoring-Prozess bei der Gründung Digitalunternehmen bei Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten;
- Hervorheben der Bedeutung von Feedback zur Arbeitsverbesserung in Unternehmen;
- Entwicklung der Mentoring-Kompetenzen der Teilnehmer.

Angesprochene Kompetenzen:

- Analytische Kompetenzen;
- Literarische Kompetenz;
- Digitale Kompetenz;
- Unternehmerische Kompetenz;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenzen;
- Kreatives und kritisches Denken Kompetenzen.

Methodik und Methoden:

- Eingabe;
- Kreative Zeichenübung;

- Kleingruppenarbeit;
- Präsentationen.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in das Thema – 3Cs von Mentoring (15 Minuten)

Die Teilnehmer werden durch den Trainer in das Thema Mentoring eingeführt. Es wird eine kurze Präsentation zu diesem Konzept gegeben, einschließlich der 3Cs effektiver Mentoring-Programme, bestehend aus:

- Clarity (Klarheit)
- Communication (Kommunikation)
- Commitment (Engagement).

II. Der ideale Mentor (15 Minuten)

Die Teilnehmer werden in vier Kleingruppen eingeteilt. Die Ausbilder führen Flipchart-Papiere mit einem Umriss einer Person ein. Jede Gruppe erhält ein Flipchart mit gezeichneter Umrisslinie. Die Anweisung lautet, dass die Teilnehmer in ihren Gruppen ihre Zeichnung vervollständigen, die ihren idealen Mentor darstellt. Sie erhalten verschiedene Buntstifte und andere Materialien zum Schreiben/Zeichnen, Eigenschaften und Kompetenzen ihres idealen Mentors, sodass sie einen vollständigen Überblick über einen Mentor haben. Für diese Aufgabe haben sie 15 Minuten Zeit.

III. Teilen der Zeichnungen (10 Minuten)

Wenn alle Gruppen mit der Aufgabenerledigung fertig sind, treten alle dem Plenum bei. Der Ausbilder lädt jeden Gruppenvertreter ein, die Zeichnung des idealen Mentors zu teilen und die Eigenschaften zu erwähnen, die seinen Mentor im Vergleich zu anderen ideal machen.

IV. Erkunden von Mentoring-Werkzeuge (30 Minuten)

Der Ausbilder stellt die folgenden Werkzeuge vor:

- Lebensrad – Methode zur Bewertung verschiedener Lebensbereiche, um diejenigen zu identifizieren, die die meiste Aufmerksamkeit erfordern.
- Diagnose-Framework – Analysieren, was erhöht, reduziert, eliminiert oder geschaffen werden muss.
- Aus der Zukunft zurückblicken – sich die Zukunft vorstellen, um zu verdeutlichen, was man in X Jahren erreichen möchte.
- Brief aus der Zukunft – eine kreative Schreibübung, um nach 80 Jahren auf sein Leben zurückzublicken.

Die Teilnehmer werden angewiesen, in den gleichen Gruppen zu bleiben. Jede Gruppe erhält ein Mentoring Werkzeug, um die wichtigsten Vor- und Nachteile zu erkunden und aufzuschreiben, die sie durch das Erkunden dieses spezifischen Tools erkennen. Der Ausbilder gibt nützliche Links zur Verwendung als Informationsquellen. Die Gruppen haben 30 Minuten Zeit, um die Aufgabe zu lösen und die Ergebnisse anschließend im Plenum zu teilen.

V. Präsentationen (30 Minuten)

Der Trainer lädt Gruppen ein, an der Plenarsitzung für eine kurze Präsentation über die gegebenen Instrumente des Mentorings teilzunehmen. Jede Gruppe nimmt sich 3-4 Minuten Zeit, um die Eigenschaften, Vor- und Nachteile des Werkzeugs, das sie erforscht haben, kurz zu erwähnen.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Flipchart-Papier, Haftnotizen, Bleistifte und Stifte, Marker, Farben, Laptop, Beamer.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- Uk, I. (2021, November 5). Clarity, Communication, Commitment – the key to successful mentoring programmes. INTOO UK & Ireland. <https://www.intoo.com/uk/cat-blog/the-key-to-successful-mentoring-programmes/>
- Lepisk, H. (2019). Creative exercises for mentoring. Harald Lepisk. <https://www.haraldlepisk.com/creative-exercises-for-mentoring/>
- Connecting Through Conversation: Short Activities for Mentors. (2017). Center for Supportive Schools. <https://www.attendanceworks.org/wp-content/uploads/2017/10/Center-for-Supportive-Schools-Exercises-for-Mentors.pdf>
- Build an Ideal Mentor - An Exercise for Mentee Trainings. (2016). <http://www.mentoring.org/wp-content/uploads/2020/03/Build-an-Ideal-Mentor-for-mentees.pdf>

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Der Mentoring-Prozess ist wirklich wichtig für die Befähigung der Teilnehmer (Erwachsenenbildner) in den Programmen zum Digitalunternehmertum. Falls die Teilnehmer daher mehr Input durch den Ausbilder benötigen oder dieses Thema weiter bearbeiten möchten, wird dem Ausbilder empfohlen, die Sitzung entweder zu verlängern oder anschließend in der Freizeit oder in den Pausen eine separate Sitzung zu organisieren.
- Bei der Zeichnung des idealen Mentors sollten die Teilnehmer ermutigt werden, darüber nachzudenken, wie dieser Mentor auf die Bedürfnisse von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten in digitalen Unternehmen eingehen würde. Auf diese Weise verbinden sie die Aufgabe direkt mit ihrem Arbeitsalltag und zukünftigen Programmen zum Digitalunternehmertum ihrer Zielgruppen – Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

Entwicklung unserer Erwachsenenbildung Aktionspläne für Start-up im Digitalunternehmen geführt bei Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten

Sitzungstitel: Entwicklung unserer Erwachsenenbildung Aktionspläne für Start-up im Digitalunternehmen geführt bei Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten

Dauer: 80 + 180 Minuten

Hintergrund:

Die Teilnehmer haben in dieser Sitzung die Möglichkeit, gemeinsam mit den Trainern das Programm zu reflektieren, bevor die Lernpunkte weiter in die Praxis umgesetzt werden. Diese Sitzung dient als Grundlage, um die Bedürfnisse der Zielgruppe zu reflektieren, alle gewonnenen Erkenntnisse zu bündeln und das Denken für die zukünftige Entwicklung von Maßnahmen/Programmen zu lenken. Die Teilnehmer werden ermutigt, neue Aktionspläne für Bildungsprogramme für digitale Unternehmergründungen für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu entwickeln, indem sie die Lern- und Kompetenzgewinne in diesem Schulungskurs nutzen.

Ziel der Sitzung: Den Teilnehmern Raum für die Erstellung neuer Aktionspläne für die Entwicklung von Start-ups für digitales Unternehmertum unter Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten in lokalen Gemeinschaften zu geben, indem kreative und innovative Ansätze verwendet werden.

Objektiven:

- Rückblick auf das Schulungsprogramm und Diskussion potenzieller innovativer Ideen für die Entwicklung von Aktionsplänen;
- Raum für die weitere Förderung der Kompetenzen des Digitalunternehmertums bei der Entwicklung neuer Programme zu geben;
- Erstellung neuer Aktionspläne für Digitalunternehmertums Start-ups zwischen Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten in der lokalen Gemeinschaft.

Angesprochene Kompetenzen:

- Mehrsprachigkeit;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz;
- Staatsbürgerschafts-Kompetenz;
- Unternehmerische Kompetenz;
- Kulturbewusstsein und Ausdruckskompetenz;
- Lesekompetenz.

Methodik und Methoden:

- Reflexion und Brainstorming;
- Kleingruppenarbeit;
- Kurze Check-In-Sitzungen.

Sitzungsablauf:

I. Rückblick auf die Trainingsthemen (15 Minuten)

Die Teilnehmer durchlaufen gemeinsam mit den Trainern das Programm des Trainings, um die behandelten Themen und Lernpunkte zu reflektieren. Der Grund für eine solche Reflexion besteht darin, die Teilnehmer zu inspirieren, ihr Gelerntes in zukünftige Aktionspläne für Digitalunternehmertum einfließen zu lassen.

II. Einführung in die Aufgabe (10 Minuten)

Der Trainer führt die Teilnehmer in den Schwerpunkt dieser Sitzung und die zu erledigenden Aufgaben ein. Sie werden angewiesen, dass die nächsten Teile allen Gruppen gewidmet sind, um neue Aktionspläne zu erstellen, die zur Entwicklung von Bildungsprogrammen für Digitalunternehmertum für Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten führen und so direkt auf ihre Bedürfnisse eingehen.

III. Nationalmannschaftsarbeit (45 Minuten)

Die Teilnehmer sind eingeladen, für diese Aufgabe in ihren Landes-/Organisationsgruppen zu arbeiten. Sie werden darüber informiert, dass sie in den nächsten 45 Minuten über die wichtigsten Prozesse und Ziele ihrer entwickelten Pläne entscheiden und an der Check-In-Sitzung teilnehmen müssen.

IV. CHECK-IN (10 Minuten)

Der Trainer lädt alle Gruppen zu einer kurzen Sitzung ein, in der sie ihren Arbeitsstatus überprüfen, ob sie Schwierigkeiten haben oder eine allgemeine Frage haben, die für alle Gruppen gelten kann. Jede Gruppe teilt den Status der Arbeit mit und geht dann zurück, um weiterzuarbeiten.

V. Fortsetzung der Gruppenarbeit (180 Minuten)

Die Teilnehmer setzen die Arbeit für die nächsten 180 Minuten mit der Ausarbeitung von Aktionsplänen fort. Trainer bleiben verfügbar, falls sie Hilfe oder Unterstützung für die Aufgabe benötigen. Sie werden darüber informiert, dass sie ihre ausgearbeiteten Aktionspläne am nächsten Arbeitstag/der nächsten Sitzung vorstellen werden.

Benötigte Materialien: A4-Papiere, buntes Papier, Marker, Scheren, Zeitungen und Zeitschriften, Kleber, verschiedene Materialien für Aktionspläne.

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Die Trainer sollten alle Teilnehmer ermutigen, ihre Aktionspläne so detailliert wie möglich zu gestalten, indem sie zusätzliche Fragen stellen, wenn sie an den Check-In-Sitzungen teilnehmen, und durch Beobachtung.
- Die Teilnehmer sollten darüber informiert werden, dass sie am nächsten Tag die endgültigen Versionen ihrer Aktionspläne präsentieren werden, um vorbereitet zu sein, wenn sie etwas ändern möchten und ob sie sich auf ihre Präsentation im Plenum vorbereiten möchten.

Präsentationen, Feedback und weitere Beratungen

Sitzungstitel: Präsentationen, Feedback und weitere Beratungen

Dauer: 160 Minuten

Hintergrund:

Diese Session schafft Raum für die Teilnehmer, um ihre entwickelten Aktionspläne der Erwachsenenbildung für Digitalunternehmertums Start-ups vorzustellen, die von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten geleitet werden. Außerdem trägt diese Sitzung dazu bei, dass die Teilnehmer Feedback und Konsultationen zur weiteren Verbesserung bei der Umsetzung dieser Bildungsprogramme in ihrer lokalen Gemeinschaft erhalten. Die Aktivitäten in dieser Sitzung helfen ihnen dabei, mit den Beiträgen ihrer Kollegen/Teilnehmer und der Trainer möglichst bessere Aktionspläne zu erstellen. Darüber hinaus zielt diese Sitzung darauf ab, die erforderlichen Ratschläge, Werkzeuge und Methoden bereitzustellen, die in ihrer täglichen Arbeit in Verbindung mit Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten in den Bildungsprogrammen für Digitalunternehmertum nützlich sein könnten.

Ziel der Sitzung: Raum zu schaffen, um die entwickelten Aktionspläne der Erwachsenenbildung für Start-ups des Digitalunternehmertums zu präsentieren und Feedback und weitere Beratungen zu den präsentierten Arbeiten zu geben.

Objektiven:

- Präsentation der entwickelten Aktionspläne der Erwachsenenbildung zu Digitalunternehmertums Start-ups von Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten;
- Feedback zu Programmen zu geben, die von anderen Gruppen und Trainern entwickelt wurden;
- Reflexion und Anpassung der in den erstellten Konzepten gewonnenen Erkenntnisse, basierend auf Beratungen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Persönliche, soziale und Lernkompetenz;
- Staatsbürgerschafts-Kompetenz;
- Unternehmerische Kompetenz;
- Digitale Kompetenz.

Methodik und Methoden:

- Präsentation im Plenum;
- Rückmeldungen und Beratungen.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung (10 Minuten)

Der Trainer beginnt die Sitzung, indem er die Bedeutung der entwickelten Aktionspläne während des Programms und die Bedeutung von Feedback zur weiteren Verbesserung der Arbeit betont. Lädt dann alle Gruppen ein, ihre letzten Vorbereitungen für die Präsentationen zu treffen.

II. Präsentation entwickelter Aktionspläne (100 Minuten)

Alle Gruppen nehmen für ihre Präsentationen am Plenum teil. Anschließend laden die Trainer jede Gruppe ein, ihre Aktionspläne vorzustellen. Sie haben bis zu 20 Minuten Zeit, ihre Arbeit zu präsentieren, und andere Gruppen sind eingeladen, nach der Präsentation zusätzliche Fragen zur Klärung oder Kommentare zu stellen.

III. Feedback und Beratung (50 Minuten)

Der Trainer lädt alle ein, am letzten Teil dieser Sitzung an der Plenarsitzung teilzunehmen, in der personalisiertes Feedback gegeben wird. Er hat für jede Gruppe ein Feedback zum gesamten Prozess und eine Präsentation erstellt. Nachdem sie Feedback gegeben haben, vereinbaren beide Trainer kurze Konsultationen mit den Gruppen, um ihnen zu helfen, ihre Arbeit für die zukünftige Umsetzung zu verbessern.

Benötigte Materialien: A4-Papier, Laptop und Beamer, Flipchart-Papier, Marker, Haftnotizen, Stifte.

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Es ist wichtig, dass die Trainer bei ihren Auftritten auf jede Gruppe achten, um personalisiertes Feedback und weitere Beratungen zu geben. Es ist notwendig, dass mehr Trainer und Experten beitreten, um mehr Perspektiven auf diesen Prozess zu haben.

Auswertung und Abschluss

Sitzungstitel: Auswertung und Abschluss

Dauer: 90 Minuten

Hintergrund:

Dies ist die letzte offizielle Sitzung des Schulungsprogramms. Ihre Bedeutung ist enorm, da die Teilnehmenden daran erinnert und eingeladen werden, das Thema, Lernprozesse zu reflektieren und diese und darüber hinaus abschließend zu bewerten. Diese Sitzung ist auch der Ort, an dem Organisatoren und Trainer ihr Feedback zu den Bemühungen und der Arbeit zur Organisation des Schulungskurses erhalten. Daher dient die gesamte Evaluierung als Ausgangspunkt, um ähnliche Programme in Zukunft zu verbessern. Um eine bessere Bewertung und mehr Input von den Teilnehmern zu erhalten, werden verschiedene Aktivitäten, bestehend aus schriftlicher und mündlicher Bewertung, sowie kreative Methoden zur Durchführung der Bewertung organisiert.

Ziel der Sitzung: Raum für die Reflexion des Lernprozesses zu schaffen und Schulungen mit unterschiedlichen Evaluationsmethoden zu evaluieren.

Objektiven:

- Um eine abschließende Bewertung des Schulungskurses abzugeben;
- Um das Programm und die Leistung der Trainer während des Lehrgangs zu diskutieren und Feedback zu geben;
- Um den Lehrgang zu schließen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Reflexion und analytische Kompetenz;
- Mehrsprachigkeit;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz;
- Lesekompetenz.

Methodik und Methoden:

- Visuelle und mündliche Bewertung;
- Schriftliches Bewertungsformular;
- Offenes Teilen – Dixit-Karten.

Sitzungsablauf:

I. Rückblick auf die Arbeitstage (20 Minuten)

Die Trainer erinnern die Teilnehmer an das gesamte Lernen während der Arbeitstage – einschließlich der behandelten Themen, der Übungen, der Namensspiele, der Ziele des Trainings und der gesetzten Erwartungen. Gemeinsam mit den Teilnehmern schaffen sie es, sich an das ganze Programm zu erinnern.

II. Schriftliche Bewertung (30 Minuten)

Die Teilnehmer werden gebeten, das schriftliche Bewertungsformular, das anonym ist, auszufüllen. In diesem Formular gibt es Fragen, die sich hauptsächlich auf die Nützlichkeit jedes Programmelements sowie auf die Lernpunkte beziehen. Außerdem gibt es Fragen zur Organisation des gesamten Trainings, zur Kommunikation und Unterstützung, zum Programm und zur Logistik, zur Leistung der Trainer usw. Es ist vorgesehen, für diese Form der Auswertung 30 Minuten zu verwenden. Die Teilnehmer sollten ihre Telefone verwenden, falls das Bewertungsformular in einem Online-Format vorliegt.

III. Dixit-Karten Auswertung (30 Minuten)

Wenn die Teilnehmer mit der schriftlichen Bewertung fertig sind, sind sie eingeladen, zwei Karten aus der Dixit Kartensammlung auszuwählen, die diese Woche für sie am besten widerspiegeln. Eine Karte sollte ihre Gesamterfahrung darstellen, während die andere das Gelernte aus dieser Schulung darstellen sollte. Jede Person zieht die Karten aus und nimmt sich ein paar Minuten Zeit, um darüber nachzudenken, wie sie ihre Eindrücke mündlich mitteilen. Dann teilt jede Person ihre Bewertung mit und erklärt, warum sie sich für diese Karten entschieden hat, einschließlich der Trainer und Organisatoren.

IV. Offizieller Abschluss (10 Minuten)

Die Trainer und Organisatoren sprechen die letzten Worte und gratulieren den Teilnehmern zum erfolgreichen Abschluss des Trainings und wünschen ihnen viel Erfolg bei ihren Plänen und zukünftigen Arbeiten im Bereich des Digitalunternehmertums für die Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, indem sie eine Unterstützung in diesem Thema versprechen.

Benötigte Materialien: Dixit Karten, Beamer, Laptop, schriftliche Auswertung digital vorbereitet.

Empfehlungen für zukünftige Trainer, die diese Sitzung multiplizieren:

- Wenn eine Online-Auswertung durchgeführt wird, ist es wichtig, dass jeder seine elektronischen Geräte dabei hat. Andernfalls sollten die Trainer/Organisatoren ihnen zusätzliche Laptops oder Tablets zur Verfügung stellen.

HERAUSGEBER:
Outreach Hannover e.V., Germany

Outreach H Hannover

With the support of the Erasmus+ programme of the European Union



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect 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.