



LEHRPLAN

**"Befähigung von Erwachsenenbildnern
zur Förderung digitaler sozialer
Unternehmensgründungen bei Senioren und
Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten"**

TITEL:

Lehrplan "Befähigung von Erwachsenenbildnern zur Förderung digitaler sozialer Unternehmensgründungen bei Senioren und Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten".

PROJEKT:

"Digital Social Entrepreneurship von Senioren und Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten", gefördert von der Nationalen Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung, der deutschen Nationalen Agentur für das Programm Erasmus+ (Erwachsenenbildung).

Projektpartner sind:

- Outreach Hannover e.V., Deutschland
- LINK DMT SRL, Italien
- Learning Wizard d.o.o., Kroatien
- Association for improvement of modern living skills "Realization", Kroatien
- Company for professional rehabilitation and employment of persons with disabilities ITECCION, Serbien
- Centre for Non-formal education and Lifelong learning (CNELL), Serbien
- Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus, Italien

VERLEGER:

Outreach Hannover e.V., Deutschland

EDITOR:INNEN:

Danijela Matorcevic
Berna Xhemajli

AUTOR:INNEN:

Danijela Matorcevic
Berna Xhemajli
Jelena Ilić
Snežana Andreovski
Stanče Matovič
Pavle Jevdic
Enrico Taddia
Čedo Velašević

AUS DEM ENGLISCHEN ÜBERSETZT:

Ardit Kola

GRAFIK-DESIGN:

Nikola Radovanović

Hannover, Deutschland

2022



Inhaltsverzeichnis

ÜBER DAS PROJEKT	1
HINTERGRUND DES LEHRPLANS	3
Programm des Lehrgangs	5
EMPFEHLUNGEN FÜR DIE VERWENDUNG DIESES CURRICULUMS UND DIE ORGANISATION ÄHNLICHER AUSBILDUNGSKURSE.....	6
ENTWICKELTE SITZUNGEN DES SCHULUNGSKURSES: "BEFÄHIGUNG VON ERWACHSENENBILDNERN ZUR FÖRDERUNG DIGITALER SOZIALER UNTERNEHMENSGRÜNDUNGEN BEI SENIOREN UND ERWACHSENEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN FÄHIGKEITEN".	9
Einführung und Gruppenbildung	9
Digitaler sozioökonomischer Kontext in Zeiten von Pandemien und Krisen - was bedeutet das für Ausbilder von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen?	12
Besonderheiten und Vorteile des digitalen sozialen Unternehmertums (DSE) für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen.....	14
Kompetenzen von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen für den Start des DSU. 16	
Nutzung digitaler Fähigkeiten/Werkzeuge für die soziale Innovation von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in einem Krisenkontext.....	20
Aktuelle Finanzkenntnisse für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen	22
Humanressourcen und Teammanagement in einem digitalen sozialen Umfeld.....	24
Verbindungen, Vernetzungen und gesellschaftliches Engagement in der DSU.....	27
Auswirkungen von sozialen Netzwerken auf das Sozialkapital von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in der DSU	29
Entwicklung von hochwertigem Inhaltsmarketing für die DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen.....	32
Monetarisierung in DSU und Crowdfunding	34
Entwicklung neuer Werkstätten zur Unterstützung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in DSU - I & II.....	37
Bewertung und Abschluss.....	39



ÜBER DAS PROJEKT

Titel des Projekts: "Digitales soziales Unternehmertum von Senioren und Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten"

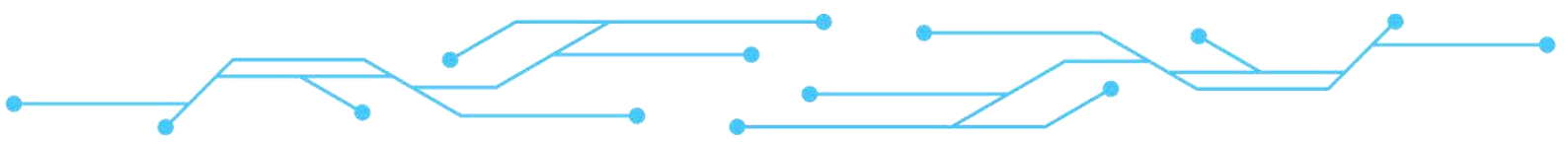
Es gibt viele Senioren und Erwachsene mit Behinderungen, die keine Beschäftigung und kein regelmäßiges Gehalt/Einkommen haben. In Anbetracht der aktuellen Covid-19-Pandemie und der Tatsache, dass viele Arbeitgeber aufgrund der Abriegelung, Isolierung und anderer Maßnahmen, die von den Bürgern befolgt wurden, ihre Mitarbeiter zu Beginn der Pandemie entlassen haben oder nicht über genügend Einnahmen verfügen, um die Mitarbeiter ausreichend zu bezahlen. Trotz der wirtschaftlichen Unterstützung durch die Regierungen sind die Arbeitslosenquoten und das wirtschaftliche Niveau (vor allem bei unseren Zielgruppen) immer noch höher als vor Beginn der Pandemiemaßnahmen. Häufig reichen sowohl die Gehälter der erwerbstätigen Bürger als auch die Renten der Senioren im Ruhestand nicht aus, um die hohen Lebenshaltungskosten im "höheren" Alter zu decken, wenn die Kinder und Jugendlichen die Haushalte verlassen haben, um ihre eigene Karriere zu verfolgen und in eigenen Haushalten zu leben. Immer mehr Senioren und Erwachsene (mit Behinderungen) freuen sich daher auf eine andere Möglichkeit, regelmäßig Geld in ihren Haushalt zu bekommen. Hinzu kommt, dass Menschen mit Behinderungen häufig mit gesellschaftlichen Barrieren konfrontiert sind und dass Behinderungen in vielen Gesellschaften negative Wahrnehmungen und Diskriminierung hervorrufen.

Für diese Zielgruppe nimmt die formale Bildung zu viel Zeit in Anspruch und ist aus verschiedenen Gründen weder eine bevorzugte Option, noch ist sie für sie machbar. Erwachsenenbildung ist eine sehr geschätzte Option sowohl für Senioren als auch für Erwachsene mit Behinderungen und wird als bessere Option wahrgenommen, da es einfacher ist, sich für ein Erwachsenenbildungsprogramm anzumelden, und die Kurse kürzer dauern und den neuesten Trends und Bedürfnissen der Gesellschaft und den bestehenden Möglichkeiten entsprechen.

Die Motivation der Partner in diesem Projekt ist es, Senioren und Erwachsene mit Behinderungen mit einer Reihe von Fähigkeiten "auszustatten", die für die persönliche Entwicklung in den Bereichen der digital-sozialen-unternehmerischen Intelligenz und der Schaffung von (Selbst-)Beschäftigungsmöglichkeiten proaktiv in der heutigen Realität der Beschäftigungsunsicherheit und der Welt des Aussterbens vieler bekannter Arbeitsplätze und Berufe jetzt und noch mehr in der Zukunft erforderlich sind. Mit diesem Projekt möchten wir unsere Begünstigten, Senioren und Erwachsene mit Behinderungen, in die Lage versetzen, ihre digitalen sozialunternehmerischen Fähigkeiten zu verbessern, und wir möchten auch mehr Erwachsenenbildner in die Lage versetzen, digitale sozialunternehmerische Lernaktivitäten im Einklang mit den neuesten Entwicklungen zu organisieren.

Die Ziele des Projekts sind daher:

- Befähigung von Senioren und arbeitslosen Erwachsenen mit Behinderungen zur Gründung eines digitalen Sozialunternehmens durch die Entwicklung eines inspirierenden, innovativen und aktuellen Handbuchs sowie eines Online-Kurses.
- Befähigung unserer Erwachsenenbildner und Verbesserung des Wissensmanagements unserer Organisationen in Theorie und Praxis für den Aufbau von Kompetenzen von Erziehern im Bereich des digitalen sozialen Unternehmertums für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen durch LTTA, einen innovativen Lehrplan für die Ausbildung von Erziehern und ein nützliches Toolkit mit Workshops für Begünstigte.
- Austausch bewährter Praktiken und Weiterentwicklung einer qualitativ hochwertigen strategischen Partnerschaft zwischen Partnern aus vier europäischen Ländern mit



unterschiedlichen Realitäten in Bezug auf Beschäftigung und digitales/soziales Unternehmertum.

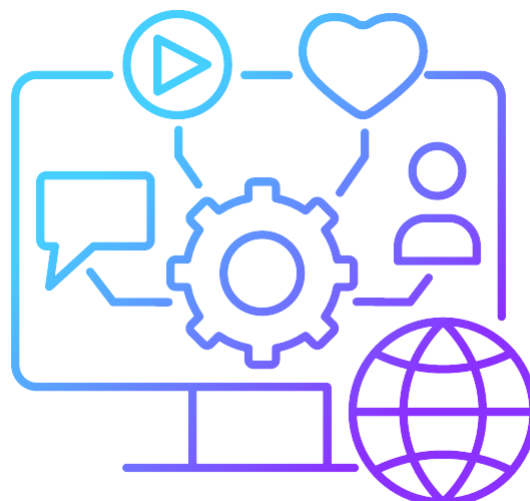
Die Projektaktivitäten sind:

- A1 - Projektleitung
- M1 - Kick-off-Treffen
- O1 - Handbuch "Erforschung des digitalen sozialen Unternehmertums für Senioren und Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten"
- M2 - Zweites Treffen
- O2 - Curriculum "Befähigung von Erwachsenenbildnern zur Förderung digitaler sozialer Unternehmensgründungen unter Senioren und Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten"
- O3 - Toolkit "Mentoring und Unterstützung von Senioren und Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten bei der Gründung digitaler sozialer Unternehmen"
- M3 - Drittes Treffen
- O4 - E-Learning-Kurs "Digitales soziales Unternehmertum - Gründungskurs für Senioren und Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten"
- C1 - LTTA Ausbildung von Ausbildern
- E1, E2, E3, E4 - Offene Konferenzen in HR, RS, IT, DE
- M4 - Bewertungstreffen

Am Ende dieses Projekts werden die Projektpartner sowie andere Organisationen und Interessenvertreter über effektivere Instrumente und kompetentere Mitarbeiter verfügen, um Erwachsene mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu digitalem sozialem Unternehmertum zu erziehen.

Projektpartner sind:

- Outreach Hannover e.V., Deutschland
- LINK DMT SRL, Italien
- Learning Wizard d.o.o., Kroatien
- Association for improvement of modern living skills "Realization", Kroatien
- Unternehmen für die berufliche Rehabilitation und Beschäftigung von Menschen mit Behinderungen ITECCION, Serbien
- Centre for Non-formal education and Lifelong learning (CNELL), Serbien
- Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus, Italien





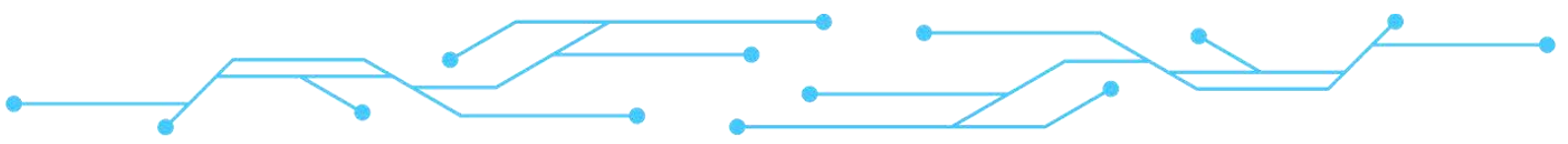
HINTERGRUND DES LEHRPLANS

Das Curriculum " Befähigung von Erwachsenenbildnern zur Förderung digitaler sozialer Unternehmensgründungen unter Senioren und Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten" wurde als nützliches Material für Erwachsenenbildner und Ausbilder entwickelt, um einen 7-tägigen Schulungskurs zur Befähigung von Erwachsenenbildnern zur Weiterentwicklung der (Online- und Offline-) Organisationskultur und Bildung/Workshops/Kurse für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen und andere Begünstigte in unseren Gemeinden zum Thema digitale soziale Unternehmensgründungen zu organisieren. Der Lehrplan ist auch als nützliches Ressourcenmaterial für die Betreuung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen zu diesem Thema gedacht.

Die Struktur des Curriculums besteht aus einem kurzen einleitenden Abschnitt zum Projekthintergrund, Empfehlungen für Pädagogen, die die Lerneinheiten dieses Curriculums in ihrer Arbeit vervielfältigen werden, einer detaillierten Tabelle mit einem 7-tägigen Trainingsprogramm mit geteilten Vormittags- und Nachmittagssitzungen, einschließlich informeller abendlicher Treffen und täglicher Auswertung. Auf diese einleitenden Abschnitte folgt eine Auswahl detailliert beschriebener Sitzungen für Ausbilder, die Folgendes enthalten: allgemeiner Hintergrund der Sitzung, Ziel und Ziele, erwartete Kompetenzen, die durch die Durchführung der Aktivitäten entwickelt werden sollen, verwendete Methoden und Verfahren, eine gründliche Beschreibung des Aktivitätsablaufs, gefolgt von einer Liste der benötigten Materialien, nützlichen Links und zusätzlicher Lektüre sowie spezifischen Empfehlungen, die bei der Durchführung der Sitzungen zu berücksichtigen sind. Diese Struktur des Curriculums gewährleistet eine qualitativ hochwertige Arbeit für Erwachsenenbildner, wenn sie diesen Trainingskurs in ihrer Arbeit zum Thema Digitales Soziales Unternehmertum (DSU) und mit ihrer Zielgruppe der Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen einsetzen. Der Inhalt der Sitzungen umfasst relevante Theorien, Modelle und Terminologien des digitalen sozialen Unternehmertums. Darüber hinaus geht es um die Besonderheiten und Vorteile von DSE für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen, die für die Gründung eines DSE erforderlichen Kompetenzen, digitale Fähigkeiten und Tools für innovative Ansätze, finanzielle Kenntnisse, Personal- und Teammanagement, Vernetzung und Einbindung der Gemeinschaft, Entwicklung von Content Marketing, Monetarisierung für DSE, Crowdfunding und andere relevante Themen für die erfolgreiche Gründung und Verwaltung eines digitalen sozialen Unternehmens.

Die spezifischen Ziele des Lehrplans sind:

- Einführung der Teilnehmer in das Kursprogramm und Schaffung der Grundlage für eine qualitativ hochwertige Gruppenarbeit;
- Austausch über die Realitäten des digitalen sozioökonomischen Kontextes in Zeiten von Pandemien und Krisen und Identifizierung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Gesellschaften, die an der Bildung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen arbeiten;
- Diskussion über die Besonderheiten des DSU und Entdeckung von Möglichkeiten, seine Vorteile bei Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen zu fördern;
- die Integration digitaler Technologien in das Unternehmertum zu verstehen und relevante Kompetenzen zu erforschen, die für digitales soziales Unternehmertum benötigt werden;
- Hervorhebung der Bedeutung der Nutzung digitaler Fähigkeiten/Werkzeuge für soziale Innovationen mit dem Schwerpunkt auf einem Krisenkontext;
- Vermittlung von Finanzwissen und Untersuchung von Finanztools für aktuelle Bildungsinhalte;
- Vermittlung von Kenntnissen über die Präsenz von Humanressourcen (HR) und Teammanagement in einem digitalen sozialen Umfeld und Erkundung von HR-Software/-Tools;

- 
- Hervorhebung der Bedeutung von Verbindungen, Netzwerken und gemeinschaftlichem Engagement im digitalen sozialen Unternehmertum und Entwicklung neuer praktischer Aktionspläne/Strategien, die für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen anwendbar sind;
 - Bewertung der Auswirkungen von Social-Networking-Sites auf das Sozialkapital und Diskussion dieses Phänomens für die DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen;
 - Kennenlernen des Content-Marketing-Konzepts und Schaffung von Raum für die Entwicklung einer Content-Marketing-Strategie für DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen;
 - Erlernen der Monetarisierung und der besten Strategien für DSU sowie Erkundung des Crowdfunding-Konzepts und der am häufigsten verwendeten Plattformen für soziale Projekte;
 - Entwicklung und Präsentation neuer Workshops zur Unterstützung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen im Bereich des digitalen sozialen Unternehmertums und Schaffung von Raum für Feedback;
 - Schaffung von Raum für die Reflexion und Bewertung des Trainingskurses und der Lernerfahrung.

Dieser Lehrplan und die vorgestellten Sitzungen und Aktivitäten wurden nach den Methoden und Grundsätzen der nicht-formalen Bildung entwickelt und bestehen daher aus verschiedenen interaktiven Aktivitäten wie Gruppenarbeiten, visuellen Präsentationen, Rollenspielen, theoretischen Inputs, Impulsgebern, Plenardiskussionen, Reflexions- und Bewertungssitzungen sowie mehreren Forschungsaktivitäten, die sich auf die Gegebenheiten des Landes beziehen und der Vertiefung des Wissens über bestimmte Themen dienen.

Programm des Lehrgangs

Tag 1	
PM	Ankunft der Teilnehmer
Abend	Willkommensabend
Tag 2	
AM	Einführung und Gruppenbildung
PM	Digitaler sozioökonomischer Kontext in Zeiten von Pandemien und Krisen - was bedeutet das für Erzieher von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen
PM	Reflexion und Bewertung des Tages
Abend	Interkultureller Abend
Tag 3	
AM	Besonderheiten und Vorteile des digitalen sozialen Unternehmertums (DSU) für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen
PM	Kompetenzen von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen für den Start der DSU
PM	Reflexion und Bewertung des Tages
Tag 4	
AM	Nutzung digitaler Fähigkeiten/Werkzeuge für die soziale Innovation von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in einem Krisenkontext
PM	Zeitgemäße Finanzkompetenz für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen
PM	Humanressourcen und Teammanagement in einem digitalen sozialen Umfeld
PM	Reflexion und Bewertung des Tages
Tag 5	
AM	Kontakte knüpfen, vernetzen und sich in die Gemeinschaft der DSU einbringen
PM	FREIER NACHMITTAG
Tag 6	
AM	Auswirkungen von sozialen Netzwerken auf das Sozialkapital von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in der DSU
AM	Entwicklung eines hochwertigen Content-Marketings für DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen
PM	Reflexion und Bewertung des Tages
Tag 7	
AM	Monetarisierung im digitalen sozialen Unternehmertum (DSU) und Crowdfunding
PM	Entwicklung neuer Werkstätten zur Unterstützung von Erwachsenen mit Behinderungen in der DSU - I
PM	Reflexion und Bewertung des Tages
Tag 8	
AM	Entwicklung neuer Werkstätten zur Unterstützung von Erwachsenen mit Behinderungen in DSU - II
PM	Bewertung und Abschluss des Kurses
Abend	"Wir sehen uns wieder"-Party
Tag 9	
AM	Abreise der Teilnehmer



EMPFEHLUNGEN FÜR DIE VERWENDUNG DIESES CURRICULUMS UND DIE ORGANISATION ÄHNLICHER AUSBILDUNGSKURSE

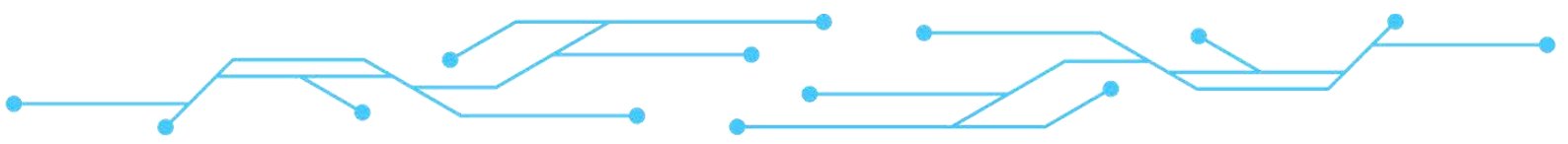
Das Curriculum "Befähigung von Erwachsenenbildnern zur Förderung digitaler sozialer Unternehmensgründungen unter Senioren und Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten" wurde als innovatives Instrument entwickelt, um Pädagogen mit den aktuellsten Praktiken und Informationen zu versorgen und um von interessierten Einrichtungen und Pädagogen auf lokaler und europäischer Ebene leicht multipliziert werden zu können.

Neben den Innovationselementen ist der Lehrplan auch inspirierend für alle Pädagogen, die mit Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen arbeiten, und befähigt sie zum Thema digitales soziales Unternehmertum und zum Wissen über die Gründung ihrer eigenen Start-ups. Dies liegt daran, dass der Lehrplan von Pädagogen, Ausbildern und Experten für soziales Unternehmertum, digitale Revolution, Zentren, die mit Senioren und Erwachsenen und deren Bildung/Empowerment arbeiten, Marketingexperten, Praktikern der nicht-formalen Bildung, Finanzexperten und Psychologen entwickelt wurde. Die Einbeziehung verschiedener Experten und Pädagogen hat dazu geführt, dass verschiedene Aspekte in Bezug auf die Qualität der Bildung, die Qualität der Informationen, die Einhaltung der neuesten Trends im sozialen Unternehmertum und die Anpassung an die Bedürfnisse der Zielgruppe berücksichtigt wurden, sodass dieser Lehrplan relevante und nützliche Empfehlungen enthält.

Erzieher und Ausbilder, die dieses Curriculum zur Durchführung eines Trainingskurses verwenden, sollten sicherstellen, dass sie über ein ausreichendes Maß an erforderlichen Informationen, Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen zum Thema digitales soziales Unternehmertum sowie über die Bedürfnisse und Besonderheiten der Organisation von Trainings für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen verfügen. Insbesondere sollten sie sicherstellen, dass die folgenden Kompetenzen bei ihren Nutznießern durch die Organisation dieses Kurses entwickelt werden:

- Kenntnisse und aktuelle Informationen über die Integration der Digitalisierung in das soziale Unternehmertum;
- Kenntnis der theoretischen Informationen über soziales Unternehmertum, seine Grundsätze und Geschäftsmodelle; Kompetenzen, die für die Gründung eines sozialen Unternehmens erforderlich sind;
- Verständnis der Vorteile und Besonderheiten des digitalen sozialen Unternehmertums;
- Kenntnisse über die Funktionsweise der Humanressourcen und des Teammanagements im digitalen sozialen Unternehmertum;
- Verständnis der Auswirkungen von sozialen Netzwerken und Content Marketing auf den Erfolg von digitalen Sozialunternehmen, die von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen geführt werden;
- Kenntnisse und Kompetenzen zur Nutzung verschiedener digitaler Werkzeuge und Fähigkeiten für soziale Innovationen;
- Kenntnisse über die finanziellen Aspekte der Leitung eines digitalen Sozialunternehmens;
- Wissen und Verständnis über Finanzierungsmöglichkeiten und Crowdfunding für digitales soziales Unternehmertum;
- Vertieftes Wissen darüber, wie die Schulungen und Workshops mit Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen auf lokaler Ebene angewendet werden können.

Jede in diesem Lehrplan vorgestellte Einheit enthält eine Liste spezifischer Kompetenzen, die bei der Durchführung der Aktivitäten erworben werden sollten. Darüber hinaus sind am Ende jeder Einheit spezifische Empfehlungen aufgeführt, die mit der Durchführung der Aktivitäten und der Sicherstellung von Qualitätsarbeit und einem integrativen Ansatz verbunden sind. Es wird dringend empfohlen, dass Pädagogen und Ausbilder, die diesen Lehrgang multiplizieren, diese Empfehlungen beachten, da sie



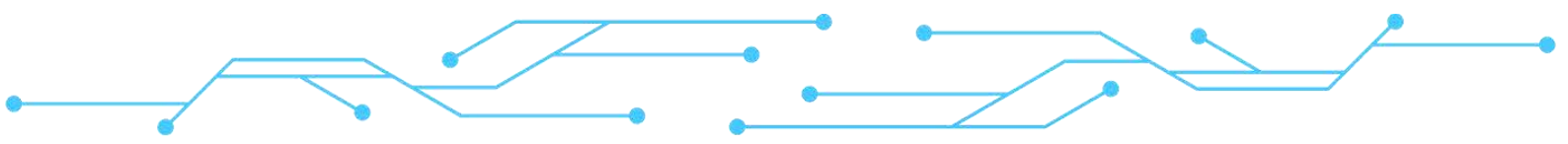
für das Erreichen des Ziels und der Ziele sowie für die Schaffung eines qualitativ hochwertigen Lernumfelds wesentlich sind. Es gibt mehrere Vorbereitungsphasen und Tipps, die dabei helfen können, dies zu erreichen:

Phase 1: Vor der Schulung

- Die Organisatoren sollten den Teilnehmern alle relevanten Informationen über Teilnahme, Beiträge und Logistik mitteilen. Sie sollten die Teilnehmer auch fragen, ob sie bereit sind, zu einer bestimmten Sitzung des Programms beizutragen, indem sie diese Frage in das Bewerbungs-/Anmeldeformular aufnehmen.
- Die Teilnehmer sollten sich darüber im Klaren sein, dass sie mit Menschen aus verschiedenen Ländern, mit unterschiedlichen Realitäten, Fähigkeiten und Ethnien zusammenarbeiten müssen, und darauf vorbereitet sein. Die entsendende Organisation sollte ihre Teilnehmer für das Thema Vielfalt, die Bedeutung von Toleranz und die Akzeptanz anderer Kulturen sensibilisieren.
- Die Teilnehmer sollten über den lokalen Kontext des Ortes/Landes, in dem die Fortbildung stattfindet, informiert werden.
- Die entsendenden Organisationen sollten sich mit den Teilnehmern treffen und sie umfassend auf ihre Teilnahme an der Fortbildung vorbereiten, einschließlich der vorbereitenden Aufgaben, des Kontexts der nicht-formalen Bildung und der damit verbundenen Methoden.
- Die Organisatoren sollten den Teilnehmern die Voraufgaben rechtzeitig zukommen lassen und sie über deren Bedeutung informieren. Die Teilnehmer sollten einige Nachforschungen über die Realitäten in den Ländern zum digitalen sozioökonomischen Kontext in Pandemie- und Krisenzeiten anstellen und was dies für Pädagogen von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen bedeutet. Dazu gehören auch Beispiele für verschiedene Einrichtungen und Organisationen, die mit dieser Zielgruppe arbeiten oder von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen geleitet werden. Diese vorbereitende Recherche wird ihnen helfen, den Sitzungen leichter zu folgen und die Themen auf eine praktischere Weise zu verstehen.
- Ein interkultureller Abend ist ein unvermeidlicher Teil jedes Trainingskurses, der verschiedene Kulturen/Länder/Realitäten einbezieht. Die Teilnehmer sollten über die Organisation dieser Aktivität informiert werden und sich darauf vorbereiten, ihr Land/ihre Kultur zu präsentieren, indem sie lokale Speisen und Getränke mitbringen, einen traditionellen Tanz vorbereiten, ein Video zeigen, interessante Fakten präsentieren, ein Lied singen usw.

Phase 2: Während der Ausbildung

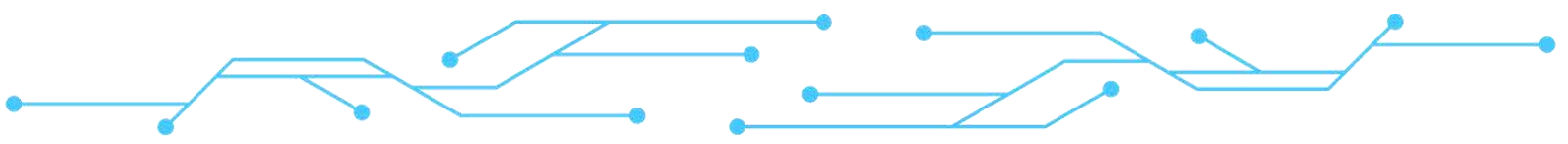
- Zeitliche Anpassungsfähigkeit ist in der nicht-formalen Bildung und bei der Organisation attraktiver Aktivitäten unerlässlich. Um den gewünschten Lernerfolg zu erzielen und die angestrebten Kompetenzen zu erlangen, sollte der Ausbilder/Trainer zeitlich flexibel sein und einige Aktivitäten früher/später beenden, je nach Produktivität, Wissensstand und Bedürfnissen der Teilnehmer.
- Die Empfehlungen, die am Ende jeder Lerneinheit vorgestellt werden, sollten unbedingt beachtet werden, um bestimmte Aktivitäten erfolgreich zu multiplizieren.
- Jeder Arbeitstag sollte eine tägliche Evaluierungs-/Reflexions-Mini-Sitzung beinhalten. Die Evaluierung ist ein wesentlicher Bestandteil eines jeden Trainingskurses. Sie gibt den Teilnehmern die Möglichkeit, Vorschläge einzubringen, den Arbeitstag, das Programm, die Methoden, die Leistung der Trainer, die Energie der Gruppe, ihre eigenen Beiträge usw. zu bewerten. Am Ende des Trainingskurses ist die Abschlussitzung der abschließenden Bewertung gewidmet, die verschiedene Bewertungsmethoden umfassen sollte.
- Alle Arbeitsmethoden und Methodiken sollten an die Bedürfnisse und Fähigkeiten der Teilnehmer angepasst werden. Die Ausbilder sollten bei jeder vorbereiteten Aktivität auf Inklusion achten.



Phase 3: Nach der Schulung

- Einige Wochen nach dem Schulungskurs sollten die Organisatoren mit den Teilnehmern Kontakt aufnehmen und diesen Kontakt regelmäßig aufrechterhalten, um sie bei der Entwicklung der Initiativen auf lokaler Ebene zu unterstützen. Nach der Durchführung sollte ein Bericht und ein Feedback eingeholt werden.





ENTWICKELTE SITZUNGEN DES SCHULUNGSKURSES: "BEFÄHIGUNG VON ERWACHSENENBILDNERN ZUR FÖRDERUNG DIGITALER SOZIALER UNTERNEHMENSGRÜNDUNGEN BEI SENIOREN UND ERWACHSENEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN FÄHIGKEITEN".

Einführung und Gruppenbildung

Titel der Sitzung: Einführung und Gruppenbildung.

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Die erste Sitzung des Trainingskurses ist der Vorstellung des Projekts und des Trainingsprogramms, dem gegenseitigen Kennenlernen und gruppenbildenden Aktivitäten gewidmet. Diese Gestaltung des Programms dient dazu, ein entspanntes und produktives Arbeitsumfeld zu schaffen, damit sich die Teilnehmer mit dem Team und dem Prozess vertraut machen können und damit die kommenden Tage einen klaren Ablauf haben und die Teilnehmer ermutigt werden, sich einzubringen. Genauer gesagt wird diese Sitzung entwickelt, um die wichtigsten Informationen über das Projekt, den Schulungskurs und die detaillierte Tagesordnung auszutauschen, sich gegenseitig kennenzulernen, die Erwartungen der Teilnehmer zu erfahren und verschiedene gruppenbildende Aktivitäten durchzuführen, damit sich alle entspannter und miteinander verbunden fühlen. Diese Sitzung ist besonders wichtig, da die Teilnehmer aus unterschiedlichen Kulturen und Realitäten kommen und die gruppenbildenden Aktivitäten ihnen helfen werden, ihre Unterschiede und Gemeinsamkeiten besser zu verstehen.

Ziel der Sitzung: Die Teilnehmer in das Schulungsprogramm einführen und die Grundlage für eine gute Gruppenarbeit schaffen.

Ziele:

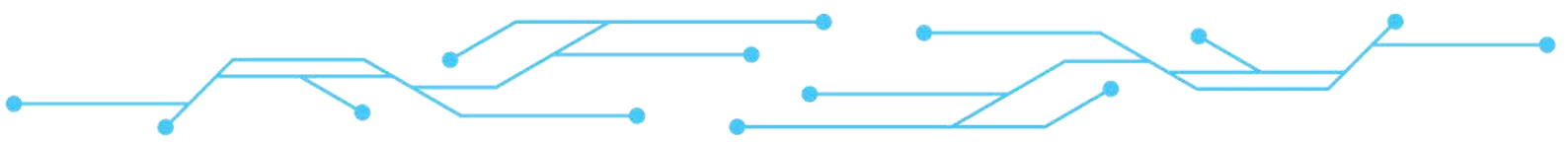
- Einführung der Teilnehmer in das Projekt und dessen Ziele;
- Vorstellung der detaillierten Tagesordnung des Schulungskurses;
- Raum für gegenseitiges Kennenlernen schaffen;
- Diskussion und Definition der Erwartungen und Beiträge der Teilnehmer;
- Förderung der nicht formalen Bildung und der Teambildung.

Angesprochene Kompetenzen:

- Persönliche, soziale und Lernkompetenz;
- Staatsbürgerschaftliche Kompetenz;
- Mehrsprachige Kompetenzen;
- Gruppenarbeit;
- Kommunikation;
- Zeitmanagement;
- Digitale Kompetenzen;
- Wissenschaftliche und technische Kompetenzen;
- Lese- und Schreibkompetenz;
- Kulturelles Bewusstsein und Ausdruckskompetenz.

Methodik und Methoden:

- Eingabe/Einführung in das Projekt und Programm;

- 
- Interaktive Übungen - gegenseitiges Kennenlernen;
 - Brainstorming;
 - Mission Impossible - zur Gruppenbildung;
 - Nachbesprechung.

Sitzungsablauf:

I. Offizielle Einführung und Begrüßung (10 Minuten)

Der Projektkoordinator beginnt die Sitzung mit der offiziellen Begrüßung der Teilnehmer, stellt sich selbst und den Rest des Organisationsteams sowie die Ausbilder vor. Jede beteiligte Person erläutert ihre Rolle im Programm und erklärt, bei welchen Fragen die Teilnehmer sie während des Kurses ansprechen können.

II. Namensrunde (5 Minuten)

Nach der Einführung und Begrüßung fordert der Trainer die Teilnehmer auf, sich kurz vorzustellen. Sie sollten ihren Namen und ihr Land nennen, die vertretende Organisation vorstellen und eine interessante Information über ihre Reise zum Trainingskurs erwähnen.

III. Informationen über das Projekt, Schulung und Vorstellung der Tagesordnung (20 Minuten)

Der Projektkoordinator und das Organisationsteam teilen in diesem Teil die wichtigsten Informationen über das Projekt mit, gefolgt von der Vorstellung des Schulungskurses. Dann ergreift der Ausbilder das Wort und stellt das detaillierte Programm des Ausbildungskurses und die Themen vor, die in den kommenden Arbeitstagen behandelt werden.

IV. Erwartungen, Befürchtungen und Beiträge (30 Minuten)

Die Ausbilder geben jedem Teilnehmer einen Satz verschiedenfarbiger Klebezettel: einen grünen, einen blauen und einen gelben. In den nächsten 15 Minuten sollen die Teilnehmer über die Informationen zum Trainingskurs und zum Programm nachdenken und ihre Erwartungen, möglichen Ängste und Beiträge aufschreiben, indem sie diese Anweisungen befolgen:

- Schreiben Sie auf den blauen Zettel, welche Erwartungen Sie an diesen Kurs haben;
- Schreiben Sie auf den gelben Zettel die Befürchtungen - Elemente, die die Qualität der Arbeit, die Energie und die gleichberechtigte Teilnahme am Programm einschränken könnten;
- Schreiben Sie auf den grünen Zettel, wie Sie zum Programm beitragen können - Sitzungen und Gruppenaktivitäten außerhalb der Arbeitssitzungen.

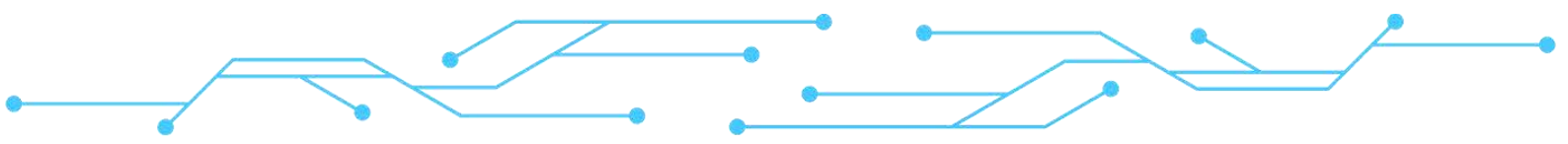
Alle Teilnehmer kleben ihre Klebezettel mit den Titeln Erwartungen, Ängste und Beiträge auf das jeweilige Flipchart. Nachdem alle fertig sind, gehen die Ausbilder die Antworten durch und gruppieren sie auf dem Flipchart nach den Ähnlichkeiten. Die Flipchart-Papiere sollten an einer sichtbaren Stelle im Arbeitsraum aufgehängt werden.

V. Woher komme ich? (20 Minuten)

Der Ausbilder beginnt diese Aktivität, indem er sich an eine bestimmte Stelle im Arbeitsraum stellt und erwähnt, dass die ganze Gruppe in den nächsten Minuten eine imaginäre Karte von Europa erstellen wird. Der/die Trainer/in markiert seinen/ihren Platz als das Land, in dem der Trainingskurs stattfindet. Dieser Punkt dient als Orientierungspunkt für die anderen Teilnehmer, die sich entsprechend dem Land positionieren. Wenn sie sich an verschiedenen Stellen im Arbeitsraum positionieren, werden sie aufgefordert, die Stadt und das Land zu nennen, aus dem sie kommen.

Der Trainer weist sie an, sich zu merken, wie diese Karte aussieht, um den Prozess in den nächsten Fragerunden zu erleichtern. Die nächsten Runden, in denen die Teilnehmer sich auf der Karte positionieren müssen, beziehen sich auf die folgenden Fragen:

- Der Ort (Stadt/Land), an dem ich mich zu Hause fühle;
- Der Ort (die Stadt/das Land), in dem ich in Zukunft leben möchte;

- 
- Der Ort (die Stadt/das Land), den/das ich in diesem Jahr gerne besuchen würde;
 - Der Ort (Stadt/Land), an dem ich mein Studium abgeschlossen habe;

Der Trainer bittet sie, sich nach jeder Runde über den gewählten Ort auszutauschen und zu erklären, warum sie sich dort auf der Karte positioniert haben, so dass die Teilnehmer interessante Fakten übereinander erfahren können.

VI. Mission impossible für Gruppenbildung (60 Minuten)

Die nächste Aktivität dient der Förderung des gegenseitigen Kennenlernens und der Teambildung. Der Trainer stellt die Aktivität "Mission impossible" vor, die etwa 50-60 Minuten dauert, um eine Reihe von Aufgaben zu erfüllen, die der gesamten Gruppe gestellt werden. Der Trainer gibt keine spezifischen Anweisungen, wie die Gruppenarbeit aufgeteilt/organisiert werden soll - die Teilnehmer müssen dies selbst organisieren. Die einzige Anweisung, die gegeben wird, ist, dass sie nach Abschluss der Aufgaben zum Trainer gehen müssen, um einen Stempel/eine Unterschrift zu erhalten, der/die den Abschluss der Aufgaben und damit den Abschluss der Mission bestätigt. Die Aufgaben beziehen sich auf die Einführung in den lokalen Kontext des Ortes, an dem die Schulung stattfindet, und andere Aktivitäten zur Förderung der Gruppenenergie, wie z. B. ein gemeinsames Foto zu machen, ein Lied in der Landessprache zu singen, bestimmte Orte/Parks/Denkmäler in der Umgebung zu finden und so weiter. Sie nehmen sich dafür etwa 60 Minuten Zeit und gehen dann in den Arbeitsraum, um mit den nächsten Phasen der Aktivität und der Validierung der abgeschlossenen Aufgaben fortzufahren.

VII. Nachbesprechung (35 Minuten)

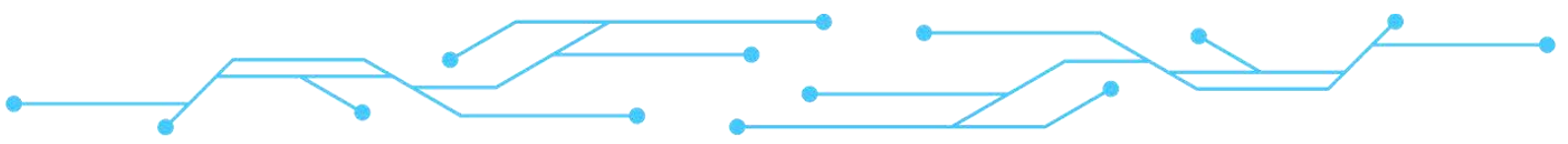
Der Trainer bittet die Teilnehmer in das Plenum, nachdem sie ihre erledigten Aufgaben überprüft und bestätigt haben und den Abschluss der Mission genehmigt/nicht genehmigt haben. Im Plenum werden sie aufgefordert, jede Aufgabe zu präsentieren und darzulegen, wie sie sie erledigt haben. Dann beginnt der Trainer mit einer Nachbesprechung, die sich auf die Erfahrungen in der Mission impossible und frühere Aktivitäten bezieht. Die Fragen für die Nachbesprechung sind:

- Wie schwierig/einfach fanden Sie die Aktivitäten zum Erlernen der Namen der anderen?
Erinnern Sie sich jetzt an alle Namen?
- Welche Aktivität hat Ihnen in dieser Sitzung am besten gefallen und warum?
- Wie schwierig/einfach war die "Mission impossible" Aktivität? Wie habt ihr als Team mit Leuten zusammengearbeitet, die ihr nicht gut kennt?
- Hatte eure Gruppe einen Anführer oder wie habt ihr die Arbeitsteilung organisiert?
- Haben Sie alle in die Erledigung der Aufgaben einbezogen?
- Sind alle Informationen, die Sie im Zusammenhang mit dem Kurs erhalten haben, für Sie verständlich?

Benötigte Materialien: Flipchart-Papier, Marker, Klebezettel in 3 Farben, A4-Papier, Bleistifte und Kugelschreiber, Laptop, Beamer, Lautsprecher für Musik während der Aktivität "Erwartungen, Befürchtungen und Beiträge".

Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Es wird empfohlen, dass der Trainer während der Aktivität "Erwartungen, Ängste und Beiträge" Hintergrundmusik spielt, damit die Teilnehmer ihre Arbeit in einer entspannten Atmosphäre erledigen können.
- Mission impossible - der Trainer kann auch einige Aufgaben zum Thema des Trainingskurses einbauen, solange der Fokus auf Teambildung und Integration innerhalb der Gruppe liegt. Die "Mission impossible" kann in den Räumlichkeiten des Veranstaltungsortes oder im Freien organisiert werden, wenn die Wetterbedingungen es zulassen.



Digitaler sozioökonomischer Kontext in Zeiten von Pandemien und Krisen - was bedeutet das für Ausbilder von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen?

Titel der Sitzung: Digitaler sozioökonomischer Kontext in Zeiten von Pandemien und Krisen - was bedeutet das für Ausbilder von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen?

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Damit die Teilnehmer dem Programm und den Themen zum digitalen sozialen Unternehmertum für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen besser folgen können, ist es wichtig, dass sie über die digitalen sozioökonomischen Gegebenheiten in ihren Ländern gut informiert sind. Aus diesem Grund konzentriert sich diese Sitzung auf die Weitergabe und den Austausch von Informationen über die sozioökonomischen Gegebenheiten in den Ländern in Zeiten von Pandemien und Krisen. Außerdem geht es darum, was diese Situation/Realität für ErzieherInnen von SeniorInnen und Erwachsenen mit Behinderungen bedeutet. Diese Sitzung steht im Zusammenhang mit der vorbereitenden Aufgabe/Recherche, um die die Teilnehmer vor der Ankunft zum Schulungskurs gebeten wurden, und jetzt haben sie die Möglichkeit, neuere Daten zum Thema zu kombinieren/weiterzusuchen.

Ziel der Sitzung: Die Realitäten des digitalen sozioökonomischen Kontextes in Zeiten von Pandemien und Krisen zu teilen und Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen Gesellschaften zu identifizieren, die an der Bildung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen arbeiten.

Ziele:

- Erforschung der Realitäten verschiedener Länder in Bezug auf den digitalen sozioökonomischen Kontext in Zeiten von Pandemien und Krisen;
- Diskussion über die Bedeutung des digitalen sozioökonomischen Kontexts für ErzieherInnen von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen;
- Schaffung eines Raums für die Präsentation und den Austausch relevanter Erfahrungen zu diesem Thema;
- Diskussion über die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Ländern.

Angesprochene Kompetenzen:

- Forschung;
- Mehrsprachige Kompetenzen;
- Gruppenarbeit;
- Kommunikation;
- Präsentation;
- Digitale Kompetenzen;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz;
- Lese- und Schreibkompetenz;
- Kulturelles Bewusstsein und Ausdruckskompetenz.

Methodik und Methoden:

- Kleingruppenarbeit - Nationale Teams;
- Präsentationen;
- Austauschrunden.



Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung und die Aufgabe (10 Minuten)

Die Sitzung beginnt mit einer kurzen Zusammenfassung der Themen, die während des Kurses behandelt werden. Dann fragt der Ausbilder alle Teilnehmer nach der Erledigung der Vorab-Aufgaben, bevor er Anweisungen für die Aufgaben dieser Sitzung gibt. Als Nächstes weist der Ausbilder die Teilnehmer an, dass sie in der nächsten Phase in ihren Ländergruppen arbeiten sollen, um die erhaltenen Informationen über den digitalen sozioökonomischen Kontext in Zeiten von Pandemien und Krisen zu recherchieren und zu kombinieren, wobei der Schwerpunkt auf der Bedeutung und Wichtigkeit für Erzieher von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen liegen soll.

II. Arbeit in Gruppen (110 Min.)

Die Gruppen beginnen mit ihrer Arbeit. Sie haben etwa 90 Minuten Zeit, um die Aufgabe zu bearbeiten und bis zu 20 Minuten, um eine kurze Präsentation vorzubereiten. Sie dürfen für die Arbeit an dieser Aufgabe andere Räume innerhalb des Veranstaltungsortes nutzen, um sich nicht gegenseitig mit Diskussionen in einem begrenzten Arbeitsbereich im Schulungsraum zu stören. Um die Gruppenarbeit in die richtige Richtung zu lenken, hat der Trainer die folgenden Fragen auf ein Flipchartpapier geschrieben:

- Wie sieht der digitale sozioökonomische Kontext in Zeiten von Pandemien und Krisen in den Ländern aus?
- Wie wirkt sich diese Realität auf die Arbeit von Ausbildern aus, die mit älteren Menschen und Erwachsenen mit Behinderungen arbeiten?
- Wie sehen die Statistiken zur Beschäftigungsfähigkeit dieser Zielgruppe aus?
- Welche Programme gibt es zur Befähigung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen zum digitalen sozialen Unternehmertum?

III. Präsentationen (60 Minuten)

Die Gruppen kommen zurück in den Arbeitsraum und präsentieren ihre Arbeit. Jede Gruppe hat maximal 7 Minuten Zeit für die Präsentation, danach findet eine kurze Fragerunde statt. Am Ende fragt der Trainer die Teilnehmer, welche Gemeinsamkeiten oder Unterschiede sie bei den Präsentationen der anderen Gruppen festgestellt haben.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papiere, Flipchartpapiere, Post-it-Papiere, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, Farben, Laptop, Projektor, Internetanschluss.

Empfehlungen für künftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Der Trainer sollte die Teilnehmer fragen, ob sie die Voraufgabe durchgeführt haben, um zu wissen, ob mehr Zeit für die Bearbeitung der Aufgabe benötigt wird oder nicht. Auf dieser Grundlage kann die Zeitplanung angepasst werden.



Besonderheiten und Vorteile des digitalen sozialen Unternehmertums (DSE) für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen

Titel der Sitzung: Besonderheiten und Vorteile des digitalen sozialen Unternehmertums (DSU) für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen.

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Die Teilnehmer kommen aus verschiedenen Organisationen und haben daher unterschiedliche Erfahrungen und Praktiken, die sie bei der Arbeit mit Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen anwenden. Da sie aus verschiedenen Ländern kommen, gibt es auch unterschiedliche Wege, wie das digitale soziale Unternehmertum praktiziert und wahrgenommen wird. In dieser Sitzung haben sie die Möglichkeit, mehr über die Besonderheiten des digitalen Sozialunternehmertums für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen zu besprechen und die Vorteile und Möglichkeiten zu erkunden, wie sie bei der Zielgruppe gefördert werden können. Die Sitzung besteht aus mehreren Aktivitäten, die die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmern aus verschiedenen Bereichen fördern.

Ziel der Sitzung: Diskussion über die Besonderheiten der DSU und Entdeckung von Möglichkeiten zur Förderung seiner Vorteile bei Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen.

Ziele:

- Reflexion über das Verständnis des DSU-Konzepts;
- Diskussion über die Besonderheiten von DSU für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen;
- Entdeckung der Vorteile von DSU und deren Förderung bei der Zielgruppe;
- Förderung von digitalem sozialem Unternehmertum für die Beschäftigungsfähigkeit und das Empowerment der Zielgruppe in lokalen Gemeinschaften.

Angesprochene Kompetenzen:

- Mehrsprachige Kompetenzen;
- Gruppenarbeit;
- Präsentation;
- Digitale Kompetenzen;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz;
- Lese- und Schreibkompetenz;
- Kulturelles Bewusstsein und Ausdruckskompetenz.

Methodik und Methoden:

- Individuelle Arbeit;
- Brainstorming;
- Arbeit in Paaren;
- Arbeit in kleinen Gruppen;
- Präsentationen und Diskussionen.



Sitzungsablauf:

I. Einzelarbeit und Austausch im Plenum (25 Min.)

Der Trainer beginnt diese Sitzung mit einer kurzen Selbstreflexionsaktivität. Er/sie bittet die Teilnehmer, 10 Minuten darüber nachzudenken, wie sie das Konzept des digitalen sozialen Unternehmertums verstehen. Sie können Klebezettel oder Papiere verwenden, um ihre Gedanken zu strukturieren. Nach 10 Minuten werden sie aufgefordert, im Plenum über ihr konzeptionelles Verständnis zu sprechen.

II. Brainstorming: Besonderheiten der DSU für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen (25 Minuten)

Nach der Konzeptualisierung der DSU eröffnet der Trainer eine Brainstorming-Sitzung, indem er die Frage stellt:

- Was sind die Besonderheiten der DSU für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen?

Die Teilnehmer werden aufgefordert, ihre Gedanken in den nächsten 20-25 Minuten mitzuteilen, während der Trainer die Schlüsselwörter ihrer Beiträge auf das Flipchartpapier schreibt.

III. Arbeit in Paaren und Austausch im Plenum (35 Minuten)

Die Teilnehmer werden gebeten, für die nächste Aufgabe Paare zu bilden. Wenn jede Person ein Paar gebildet hat, weist der Trainer sie an, die nächsten 15 Minuten zu nutzen, um über das folgende Thema zu diskutieren:

- Vorteile der DSU für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen.

Nach 15 Minuten treffen sich alle im Plenum, um die Ergebnisse ihrer Diskussion auszutauschen.

IV. Arbeit in Kleingruppen: Werbung für die Vorteile der DSU für unsere Zielgruppe der Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen auf lokaler Ebene (45 Minuten)

Der/die Ausbilder/in rekapituliert, was in den vorherigen Aktivitäten dieser Sitzung behandelt wurde. Dann teilt er/sie die Teilnehmer in 4 kleine Gruppen für eine weitere Aufgabe ein. Alle Gruppen müssen an demselben Thema arbeiten und eine Präsentation erstellen. Das Thema, das sie bearbeiten sollen, ist:

- Werbung für die Vorteile der DSU bei unserer Zielgruppe der Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen auf lokaler Ebene.

Sie erhalten keine genauen Anweisungen, wie sie ihre Arbeit strukturieren sollen, sondern überlassen dies ihrer Kreativität, um bei der Präsentation vier verschiedene Perspektiven zu erhalten.

V. Präsentationen und Diskussion (50 Minuten)

Alle Gruppen kommen ins Plenum, um ihre Arbeit zu präsentieren. Der Trainer gibt jeder Gruppe eine geschätzte Zeit von 7 bis 10 Minuten für die Präsentation. Nach jeder Präsentation findet eine kurze Fragerunde statt, wobei die geplante Zeit für diesen Teil der Sitzung eingehalten wird.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papiere, Flipchart-Papiere, Post-it-Papiere, Bleistifte und Stifte, Marker, Farben, Laptop, Projektor.

Empfehlungen für künftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Es ist wichtig, dass der Trainer den Teilnehmern nach der Einzelarbeit einen Input zum Verständnis des Konzepts des digitalen sozialen Unternehmertums gibt. Dies wird ihre Arbeit in Paaren und Kleingruppen erleichtern.



Kompetenzen von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen für den Start des DSU

Titel der Sitzung: Kompetenzen von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen für den Start des DSU

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Es gibt verschiedene Modelle für die Kompetenzentwicklung von Sozialunternehmern sowie für digitale Kompetenzen im Bereich Unternehmertum. Neben den Modellen gibt es auch viele Forschungsprojekte zu diesen Themen, die darauf abzielen, die häufigsten Kompetenzen von Unternehmerpersönlichkeiten zu ermitteln. Im Jahr 2019 führten Gurito et al. eine Studie durch, in der sie Sozialunternehmer befragten und ihre Kompetenzen analysierten. Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass die folgenden Kompetenzen den Erfolg von Sozialunternehmen vorantreiben: Leistungsorientierung, Beharrlichkeit, Initiative, der Mut, Chancen zu ergreifen, Networking, Einflussnahme auf andere, Teamführung, Entwicklung anderer, Gruppenarbeit-Kollaboration, Orientierung, anderen zu helfen und zu dienen, Missionsorientierung, Interesse an Partnerschaften, kreative Problemlösung. Andererseits lassen sich die meisten dieser Kompetenzen in den von Vuorikari, Kluzer und Punie (2022) eingeführten DigComp-Rahmen einordnen: Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Zusammenarbeit, Erstellung digitaler Inhalte, Sicherheit, Problemlösung. Diese Sitzung konzentriert sich darauf, sowohl die Kompetenzen für Sozialunternehmer als auch die Kompetenzen für digitale Technologien bei der Arbeit im Unternehmertum zu untersuchen. Die Teilnehmer werden verschiedene Gruppenarbeiten durchführen und vom Trainer Input zum Thema erhalten, um ein klares Verständnis der Kompetenzen zu erlangen, die für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen erforderlich sind, um ein digitales Sozialunternehmen zu gründen.

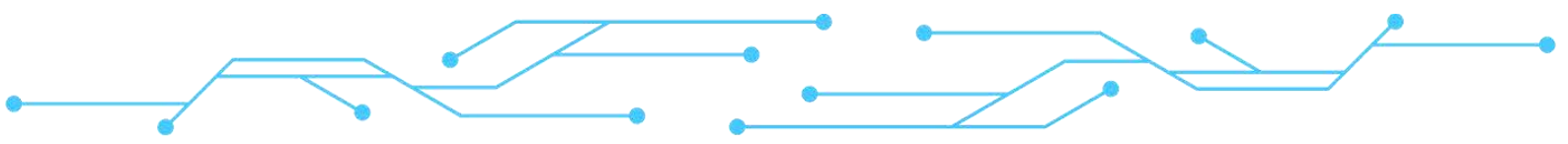
Ziel der Sitzung: Die Integration digitaler Technologien in das Unternehmertum zu verstehen und relevante Kompetenzen zu erforschen, die für digitales soziales Unternehmertum benötigt werden.

Ziele:

- Analyse der häufigsten Kompetenzen von Sozialunternehmern;
- Untersuchung des Rahmens für digitale Kompetenzen und seiner Beziehung zu unternehmerischen Kompetenzen;
- Kennenlernen der fünf Dimensionen des Modells der digitalen Kompetenzen;
- Förderung von digitalem sozialem Unternehmertum zur Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit und der Selbstbestimmung der Zielgruppe in lokalen Gemeinschaften.

Angesprochene Kompetenzen:

- Digitale Kompetenzen;
- Unternehmerische Kompetenz;
- Staatsbürgerschaftliche Kompetenz;
- Analytische Kompetenz;
- Kommunikation;
- Gruppenarbeit;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz;

- 
- Lese- und Schreibkompetenz.

Methodik und Methoden:

- Arbeit in Paaren;
- Arbeit in kleinen Gruppen;
- Präsentationen;
- Theoretischer Input.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung und das Thema (15 Min.)

Der Ausbilder beginnt diese Sitzung mit einer kurzen Einführung über die Bedeutung der erforderlichen Fähigkeiten, Einstellungen und Kenntnisse bei der Verfolgung einer bestimmten Karriere. Er/sie betont, dass diese Sitzung der Erkundung und Analyse von Schlüsselkompetenzen gewidmet ist, die Senioren und Erwachsene mit Behinderungen benötigen, um ein digitales soziales Unternehmen zu gründen.

II. Arbeit in Paaren - Analyse der Kompetenzen (25 Minuten)

Die Teilnehmer werden gebeten, für diese Aufgabe Paare zu bilden. Wenn jede Person ein Paar bildet, weist der Trainer sie an, die nächsten 25 Minuten zu nutzen, um eine bestimmte Kompetenz zu erforschen und zu analysieren und eine kurze Präsentation über die Definition und Bedeutung dieser Kompetenz zu erstellen. Jedes Paar hat eine Kompetenz, an der es arbeiten soll. Die Liste der Kompetenzen, die für diese Aufgabe zu verwenden ist, lautet:

- Leistungsorientierung
- Ausdauer
- Initiative
- Mut, Chancen zu nutzen
- Netzwerkarbeit
- Einflussnahme auf andere
- Teamführung
- Andere entwickeln
- Gruppenarbeit-Zusammenarbeit
- Orientierung, anderen zu helfen und zu dienen
- Orientierung an der Mission
- Interesse an der Partnerschaft
- Kreative Problemlösung

III. Präsentationen (40 Minuten)

Alle Paare kommen ins Plenum, um ihre Arbeit zu präsentieren. Der/die AusbilderIn gibt jedem Paar eine geschätzte Zeit von 3 bis 5 Minuten für die Präsentation. Nach den Präsentationen betont er/sie, dass diese Kompetenzen bei Sozialunternehmern am häufigsten anzutreffen sind.

IV. Erkundung des Rahmens für digitale Kompetenzen (30 Minuten)

Der Ausbilder teilt die Teilnehmer für eine weitere Aufgabe in 4 kleine Gruppen ein. Jede Gruppe erhält eine Reihe von Papieren, an denen sie arbeiten soll. Dazu gehören verschiedene kleine Papiere mit den Titeln von Kompetenzen, die Teil der 5 Dimensionen des Rahmens für digitale Kompetenzen sind. Die Anweisungen für alle Gruppen lauten, die einzelnen Kompetenzen zu kategorisieren und herauszufinden, wo sie hingehören. Der Trainer weist sie an, dass die Kompetenzen in 5 Dimensionen kategorisiert werden sollten:

- Informations- und Datenkompetenz
- Kommunikation und Zusammenarbeit
- Erstellung digitaler Inhalte

- Sicherheit
- Problemlösung

Sie haben dafür 30 Minuten Zeit und bereiten sich darauf vor, ihre Kategorisierung im Plenum vorzustellen und zu erklären, wie sie darauf gekommen sind. Der Ausbilder gibt ihnen Kleber, Klebeband, größere Papiere und andere Materialien, die sie benötigen könnten.

V. Austausch im Plenum (30 Minuten)

Die Gruppen kommen ins Plenum, um sich über den Entwurf ihres Rahmens für digitale Kompetenzen auszutauschen. Jede Gruppe zeigt, wie sie die Kompetenzen kategorisiert hat. Dann vergleichen und diskutieren sie die Unterschiede. Am Ende präsentiert der Ausbilder ihnen die korrekte Kategorisierung, die in der Abbildung unten dargestellt ist.

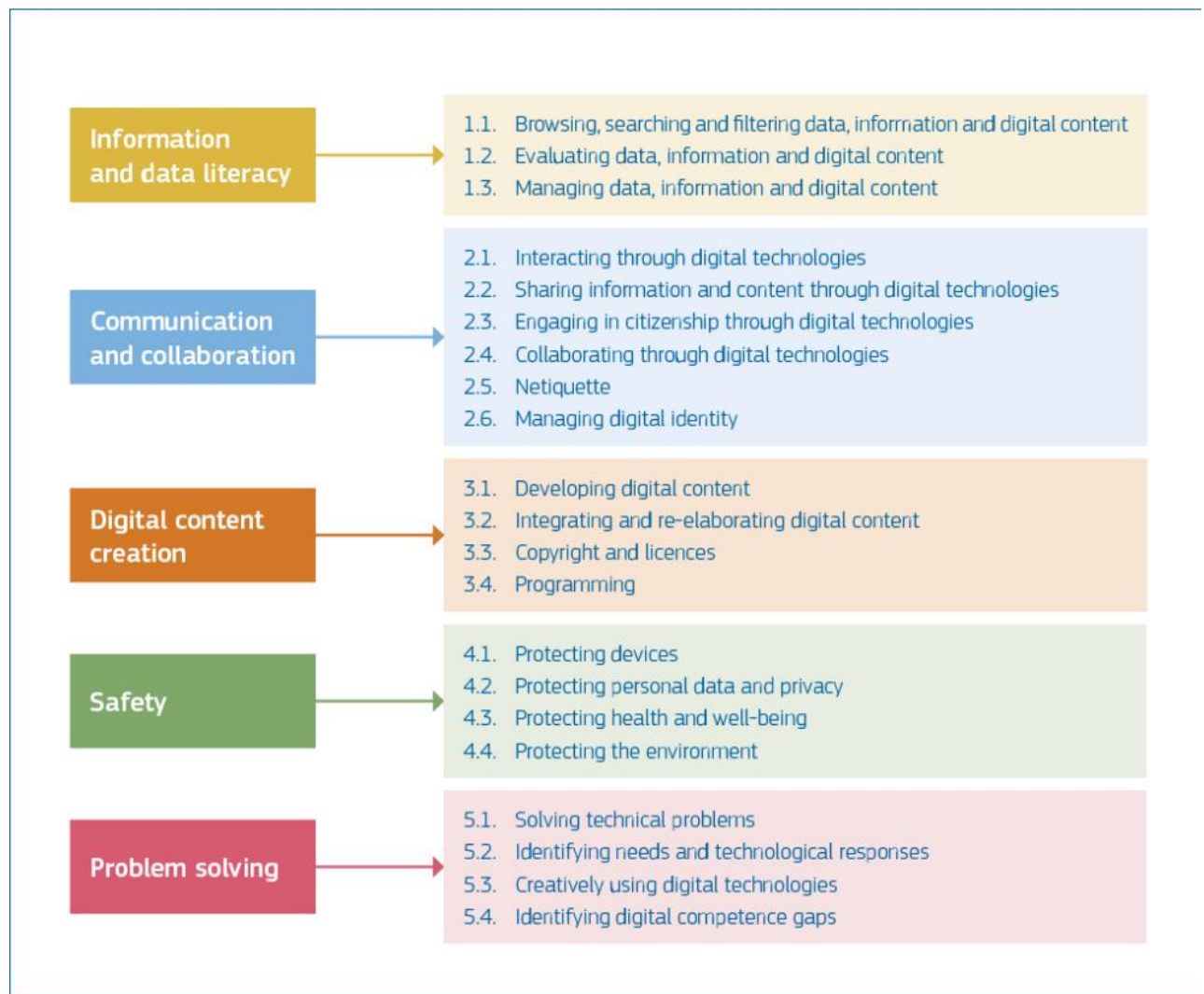
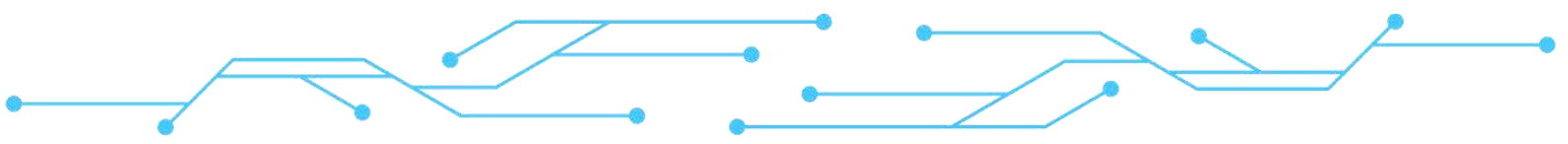


FIG.1 The DigComp conceptual reference model

Quelle: Vuorikari, R., Kluzer, S. und Punie, Y., *DigComp 2.2: Der Rahmen für digitale Kompetenzen für Bürgerinnen und Bürger - Mit neuen Beispielen für Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen*, EUR 31006 DE, Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union, Luxemburg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.

VI. Theoretischer Input zum Thema digitale Kompetenzen und Relevanz für unternehmerische Kompetenz (40 Minuten)

Nachdem der Trainer den Teilnehmern die richtige Kategorisierung der Kompetenzen gezeigt hat, setzt er die Sitzung mit einer detaillierten Präsentation des Digitalen Kompetenzen und der Relevanz für unternehmerische Kompetenzen fort. Außerdem besteht die Präsentation aus den folgenden Inhalten:

- 
- Definition der digitalen Kompetenzen
 - Kompetenzbereiche:
 - Informations- und Datenkompetenz
 - Kommunikation und Zusammenarbeit
 - Erstellung digitaler Inhalte
 - Sicherheit
 - Problemlösung
 - Verknüpfung des Digitalen Kompetenzens mit NFE-Kompetenzen
 - Verknüpfung zwischen digitalen Kompetenzen und unternehmerischen Kompetenzen

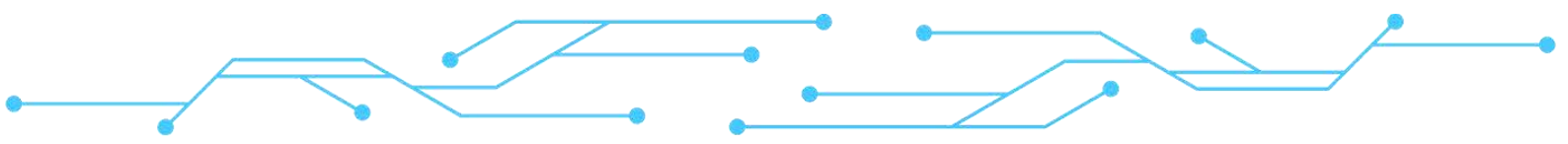
Benötigte Materialien: A4- und A3-Papiere, Flipchart-Papier, Post-it-Papiere, Bleistifte und Kugelschreiber, vorbereitete Liste digitale Kompetenzen - ein Satz Papiere für jede Gruppe, Marker, Farben, Laptop, Beamer.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- Guritno, Purnaning & Suyono, Haryono & Sunarjo, Sunarjo. (2019). Kompetenzmodell von Social Entrepreneurs. International Journal of Research in Business and Social Science (2147-4478). 8. 94-110. 10.20525/ijrbs.v8i3.256.
- Europäische Kommission, Gemeinsame Forschungsstelle, Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., et al., EntreComp : der Rahmen für unternehmerische Kompetenz, Amt für Veröffentlichungen, 2017, <https://data.europa.eu/doi/10.2791/160811>
- Vuorikari, R., Kluzer, S. und Punie, Y., DigComp 2.2: The Digitale Kompetenzen Frame für Bürgerinnen und Bürger - Mit neuen Beispielen für Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen, EUR 31006 DE, Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union, Luxemburg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.

Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Die Präsentation über den Rahmen für Digitale Kompetenzen sollte gründlich sein und die Zusammenhänge und die Bedeutung für soziales Unternehmertum klar erläutern. Der Ausbilder sollte auch etwas Zeit für Fragen nach der Präsentation lassen.



Nutzung digitaler Fähigkeiten/Werkzeuge für die soziale Innovation von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in einem Krisenkontext

Titel der Sitzung: Nutzung digitaler Fähigkeiten/Werkzeuge für die soziale Innovation von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in einem Krisenkontext.

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

In einer Welt, in der die digitale Revolution immer präsenter wird, ist es sehr wichtig, sich ein gewisses Maß an digitalen Fähigkeiten anzueignen. Eine Krise wie die Pandemie hat uns gezeigt, dass die Umstellung auf virtuelle Meetings, die Nutzung digitaler Tools und Fähigkeiten für Projektmanagement, Kommunikation und Zusammenarbeit ein äußerst effektiver Weg ist, um Unternehmen und Organisationen auf dem Markt zu halten. Die Nutzung digitaler Fähigkeiten und Werkzeuge wird auch als Vorteil für die soziale Innovation und den Ruf der Marke auf dem Markt angesehen. Daher sind solche Fähigkeiten und Kompetenzen für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen wichtig, wenn sie ein digitales Sozialunternehmen gründen. Diese Sitzung soll digitale Fähigkeiten und digitale Werkzeuge für soziale Innovationen von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in einem Krisenkontext untersuchen.

Ziel der Sitzung: Hervorhebung der Bedeutung der Nutzung digitaler Fähigkeiten/Werkzeuge für die soziale Innovation, mit dem Schwerpunkt auf einem Krisenkontext.

Ziele:

- Erforschung digitaler Fähigkeiten und Werkzeuge für soziale Innovation;
- Hervorhebung der Bedeutung der Nutzung digitaler Fähigkeiten/Werkzeuge in einem Krisenkontext;
- Verständnis für die Bedeutung des Erwerbs digitaler Fähigkeiten/Tools für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen in das DSU.

Angesprochene Kompetenzen:

- Digitale Kompetenzen;
- Analytische Fähigkeiten;
- Mehrsprachige Kompetenzen;
- Gruppenarbeit;
- Präsentationsfähigkeiten;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz.

Methodik und Methoden:

- Erforschung - Erkundung digitaler Fähigkeiten/Werkzeuge;
- Präsentationen;
- Nachbesprechung.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung (10 Minuten)

Der Trainer beginnt die Sitzung mit einer kurzen Einführung über die Bedeutung des Erwerbs digitaler Fähigkeiten und der Nutzung digitaler Werkzeuge bei der Arbeit. Er/sie betont, dass dies in Krisenzeiten noch wichtiger ist, um auf dem Markt zu überleben und nicht so leicht von externen Faktoren beeinflusst zu werden, die physische Treffen und die Präsenz am Arbeitsplatz einschränken.



II. Erforschung - Erkundung digitaler Fähigkeiten/Werkzeuge (90 Minuten)

Die Teilnehmer werden in 4 kleine Gruppen aufgeteilt. Der Trainer informiert sie darüber, dass ihre Aufgabe in den folgenden 1,5 Stunden darin bestehen wird, eine kleine Forschung über digitale Fähigkeiten und Werkzeuge durchzuführen. Die Aufgaben werden wie folgt zwischen den Gruppen aufgeteilt:

Gruppen 1 und 3

- Forschung zur Nutzung digitaler Fähigkeiten für soziale Innovation bei Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in einem Krisenkontext

Gruppen 2 und 4

- Einsatz digitaler Werkzeuge für die soziale Innovation von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in einem Krisenkontext

Die Teilnehmer können im Schulungsraum oder im Freien arbeiten, müssen aber pünktlich und mit einer vorbereiteten Präsentation für die nächste Phase der Sitzung zurück sein.

III. Präsentationen (40 Minuten)

Alle Gruppen kommen ins Plenum, um ihre Arbeit zu präsentieren. Der/die Trainer/in gibt jeder Gruppe eine geschätzte Zeit von 7 bis 10 Minuten für die Präsentation. Nach jeder Präsentation findet eine kurze Fragerunde statt, wobei die geplante Zeit für diesen Teil der Sitzung eingehalten wird.

IV. Nachbesprechung (40 Minuten)

Nach den Präsentationen lädt der Trainer alle im Plenum zu einer Nachbesprechung über die Sitzung ein. Die Fragen für die Nachbesprechung sind:

- Wie haben Sie sich bei dieser Forschungsarbeit gefühlt?
- War es für Sie schwierig, bei der Recherche nützliche Informationen zu finden?
- Wie einfach/schwierig war es, die Bedeutung digitaler Fähigkeiten/Werkzeuge mit dem Krisenkontext zu verbinden?
- Wie einfach/schwierig war es, die Bedeutung digitaler Fähigkeiten/Werkzeuge für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen in der DSU zu erkennen?
- Denken Sie, dass diese Sitzung nützlich war?
- Haben Sie etwas Neues gelernt? Was wussten Sie bereits?

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

Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Der Trainer sollte die Gruppen während der Forschungsarbeit unterstützen, indem er sie bei der Suche nach Informationsquellen zu digitalen Kompetenzen und digitalen Werkzeugen unterstützt. Die Veröffentlichung der Europäischen Kommission über den Rahmen für digitale Kompetenzen kann nützliches Material sein.



Aktuelle Finanzkenntnisse für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen

Titel der Sitzung: Aktuelle Finanzkenntnisse für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen.

Dauer: 90 Minuten

Hintergrund:

Laut Investopedia (2022) ist Finanzkompetenz die Fähigkeit, verschiedene finanzielle Fähigkeiten zu verstehen und effektiv zu nutzen, einschließlich persönlicher Finanzverwaltung, Budgetierung und Investitionen. Finanzielle Allgemeinbildung ist die Grundlage für die Beziehung zu Geld und ein lebenslanger Lernprozess. Dazu gehören auch die Besteuerung, die Verwaltung von Einnahmen und Ausgaben, die Verwaltung von Krediten und anderen Ausgaben sowie die Finanzberichterstattung. Finanzielle Kompetenz ist für die Führung eines Unternehmens oder eines sozialen Unternehmens unerlässlich. Daher ist es auch für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen wichtig, über finanzielle Kenntnisse zu verfügen, wenn sie ein digitales Sozialunternehmen gründen. Diese Sitzung soll die Bedeutung der Finanzkompetenz für diese Zielgruppe in der DSU hervorheben und verschiedene Tools zum Erlernen der relevanten Informationen zu diesem Thema erkunden.

Ziel der Sitzung: Hier kann man sich über finanzielle Allgemeinbildung informieren und Finanzinstrumente für aktuelle Bildungsinhalte erkunden.

Ziele:

- Verstehen des Konzepts und der Bedeutung von finanzieller Allgemeinbildung;
- Kennenlernen der Komponenten der finanziellen Allgemeinbildung;
- Erkundung verschiedener digitaler Finanztools für aktuelle Bildungsinhalte für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Finanzielle Verwaltung;
- Digitale Kompetenzen;
- Analytische Fähigkeiten;
- Kritisches Denken;
- Lese- und Schreibkompetenz;
- Mehrsprachige Kompetenzen;
- Gruppenarbeit.

Methodik und Methoden:

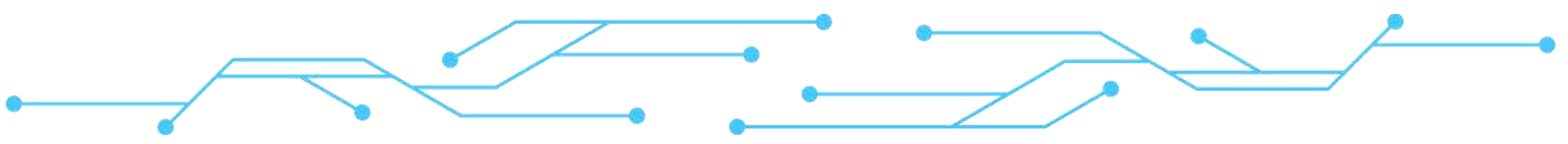
- Theoretischer Input;
- Erforschung digitaler Tools für die Vermittlung von Finanzwissen;
- Präsentationen/Vorfürungen.

Sitzungsablauf:

I. Theoretischer Input (30 Minuten)

Der Schulungsleiter hat eine ausführliche Präsentation zum Thema Finanzielle Allgemeinbildung vorbereitet, damit die Teilnehmer ein klares Verständnis für dieses Konzept, seine Bedeutung und seine Bestandteile bekommen. Die Präsentation besteht aus der folgenden Agenda:

- Die Definition von Finanzkompetenz
- Grundlegende Komponenten der finanziellen Allgemeinbildung

- 
- Haushaltsplanung
 - Anlegen
 - Kreditaufnahme
 - Besteuerung
 - Persönliche Finanzverwaltung
 - Bedeutung von Finanzwissen
 - Vorteile der finanziellen Bildung
 - Nützliche digitale Tools zur Verbesserung der finanziellen Allgemeinbildung

II. Instrumente für eine zeitgemäße Vermittlung von Finanzwissen (30 Min.)

Die Teilnehmer werden in 4 kleine Gruppen aufgeteilt. Der Ausbilder bittet jede Gruppe, einen Laptop mitzunehmen oder stellt ihnen einen zur Verfügung. Dann weist er/sie sie an, die nächsten 30 Minuten zu nutzen, um ein Finanztool zu erforschen, das die finanzielle Bildung fördert, und sich dann darauf vorzubereiten, den anderen Gruppen die Vorteile und den Gebrauch durch das Beamer-Screening zu zeigen. Jede Gruppe hat ein bestimmtes Instrument zu erforschen. Die für diese Sitzung verwendeten Instrumente sind die folgenden:

- EconEdLink: Online-Finanzunterricht
- Money Smart: Kostenlose Finanztools wie Podcasts, Unterrichtspläne und Spiele zur Verbesserung der finanziellen Allgemeinbildung
- MoneyWiße: Kostenlose mehrsprachige Finanzbildung
- InCharge: Persönliches Finanzmanagement und eBooks für Bildungszwecke

III. Präsentationen (30 Minuten)

Alle Gruppen versammeln sich im Plenum, um die von ihnen untersuchten Finanzinstrumente vorzustellen. Der Trainer gibt jeder Gruppe eine geschätzte Zeit von 5 Minuten für die Präsentation vor. Nach jeder Präsentation findet eine kurze Fragerunde statt, wobei die geplante Zeit für diesen Teil der Sitzung eingehalten wird.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papiere, Flipchart-Papier, Post-it-Papiere, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, Farben, Laptop, Beamer, Internetanschluss.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- Was ist finanzielle Allgemeinbildung und warum ist sie so wichtig? (2022, 16. August). Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/f/financial-literacy.asp>
- Institut für Unternehmensfinanzierung. (2022b, 28. November). Finanzielle Allgemeinbildung. <https://corporatefinanceinstitute.com/resources/management/financial-literacy/>

Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Es ist ratsam, dass der Ausbilder einen Finanzmanager oder Assistenten zu dieser Sitzung einlädt, um eventuelle Fragen zu beantworten, die die Teilnehmer während des ersten Teils der Sitzung haben könnten, wenn sie neue Informationen zur finanziellen Allgemeinbildung erhalten.



Humanressourcen und Teammanagement in einem digitalen sozialen Umfeld

Titel der Sitzung: Humanressourcen und Teammanagement in einem digitalen sozialen Umfeld

Dauer: 90 Minuten

Hintergrund:

Das Personalmanagement ist das Team oder die Abteilung in einem Unternehmen, das bzw. die für die Verwaltung der Mitarbeiter des Unternehmens und andere damit verbundene Angelegenheiten zuständig ist. Das Team der Personalabteilung besteht aus verschiedenen Ebenen von Personalmanagern, die verschiedene Aufgaben wahrnehmen, z. B. die Einstellung und Einarbeitung von Mitarbeitern, die Festlegung von Aufgaben und Zuständigkeiten und die Ausarbeitung betrieblicher Richtlinien und Verfahren. Die Personalabteilung spielt oft eine wichtige Rolle bei der Teamleitung und der Zusammenarbeit durch Leistungsbewertungen, die verschiedene Aspekte des Engagements der Mitarbeiter, der Gruppenarbeit usw. umfassen. Diese Sitzung konzentriert sich auf das Konzept selbst, indem es durch interaktive Diskussionen und hochwertigen theoretischen Input auf das digitale soziale Umfeld bezogen wird.

Ziel der Sitzung: Die Präsenz von Humanressourcen und Teammanagement in einem digitalen sozialen Umfeld kennenlernen und HR-Software/Tools erkunden.

Ziele:

- Die Bedeutung des Personalmanagements und seine Auswirkungen auf das Teammanagement zu verstehen;
- Diskussion über die Präsenz von Personal- und Teammanagement in einem digitalen Umfeld;
- Kennenlernen verschiedener HR-Software/-Tools.

Angesprochene Kompetenzen:

- Kommunikation und Zusammenarbeit;
- Digitale Kompetenzen;
- Analytische Fähigkeiten;
- Kritisches Denken;
- Lese- und Schreibkompetenz;
- Mehrsprachige Kompetenzen;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz.

Methodik und Methoden:

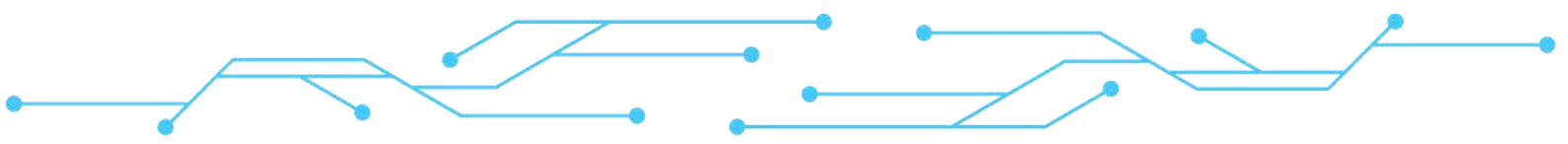
- Interaktive Übung - Fishbowl;
- Theoretischer Input.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung (10 Minuten)

Die Sitzung beginnt mit einer kurzen Einführung in das Thema. Die Teilnehmer werden darüber informiert, dass diese Sitzung aus einer interaktiven Diskussionsaktivität besteht, die 60 Minuten dauert und auf die ein theoretischer Input folgt. Dann helfen sie dem Ausbilder, den Arbeitsraum für die Aktivität einzurichten, d.h. die Stühle im Arbeitsraum zu organisieren.

II. Fishbowl-Übung - Personal- und Teammanagement in einem digitalen sozialen Umfeld (60 Min.)



Der Ausbilder stellt ein Fischglas voller kleiner Zettel mit den zu diskutierenden Themen/Fragen in die Mitte des Arbeitsraums. Diese Schale ist von 4 Stühlen umgeben, die in einem Kreis aufgestellt sind, während die 4 Stühle von anderen Stühlen in einem großen Kreis umgeben sind. Der Ausbilder bittet 4 Freiwillige, sich in den kleinen Kreis zu setzen und teilt ihnen mit, dass sie die ersten sein werden, die eine Diskussion beginnen. Der Rest der Teilnehmer sitzt im großen Kreis.

Die Anweisungen lauten, dass der kleine Kreis ein Thema auswählt, über das er etwa 8-10 Minuten lang diskutiert, und der äußere Kreis muss der Diskussion aufmerksam zuhören und sich beteiligen. Wenn sie sich anschließen wollen, berühren sie jemanden an der Schulter und wenn die Person fertig gesprochen hat, wechselt sie den Platz. Die Diskussion geht weiter, bis das letzte (6.) Thema aus dem Fischglas gezogen wird, aber nicht länger als 60 Minuten. Die folgenden Themen/Fragen werden für die Diskussion verwendet:

- Personal- und Teammanagement sind in einem sozialen Unternehmen nicht miteinander verbunden.
- Personal- und Teammanagement können/können nicht in einem digitalen Umfeld angewendet werden.
- Digitale Sozialunternehmen sollten/können keine spezielle Personalmanagementabteilung haben.
- Welche digitalen Tools können in der Personalabteilung eingesetzt werden?
- Kann das Personalmanagement in einem digitalen Umfeld genauso effektiv sein wie an einem physischen Arbeitsplatz?
- Teammanagement ist/ist in einem digitalen sozialen Umfeld nicht sehr effektiv.

III. Theoretischer Input (20 Minuten)

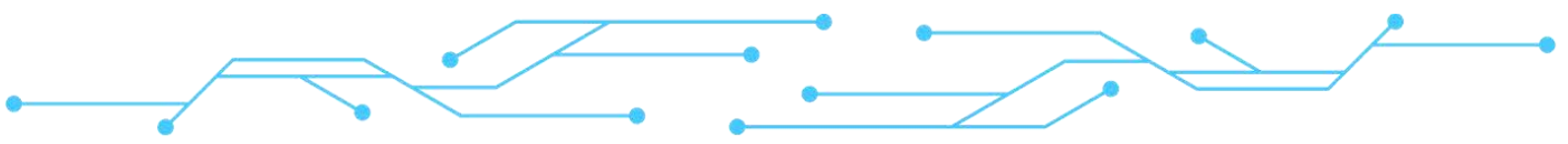
Der Ausbilder hat eine ausführliche Präsentation über Personal- und Teammanagement und deren Präsenz in der digitalen Welt vorbereitet, damit die Teilnehmer ein klares Verständnis für dieses Konzept bekommen. Die Präsentation besteht aus den folgenden Punkten:

- Die Definition von Humanressourcenmanagement
- Die Verbindung zwischen Personal- und Teammanagement
- Die Rolle des Personalmanagements in einem digitalen (sozialen) Unternehmen
- Leistungsmanagement von Teams in einem digitalen Umfeld
- HR und Sozialleistungen und Vergütung, Schulungen, Rekrutierung, Mitarbeiterbeziehungen
- Nützliche digitale Tools und Software für das Personalmanagement

Benötigte Materialien: Fischglas, Themen/Fragen ausgedruckt und in Fischformen ausgeschnitten, A4- und A3-Papiere, Flipchart-Papier, Post-it-Papiere, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, Farben, Laptop, Beamer.

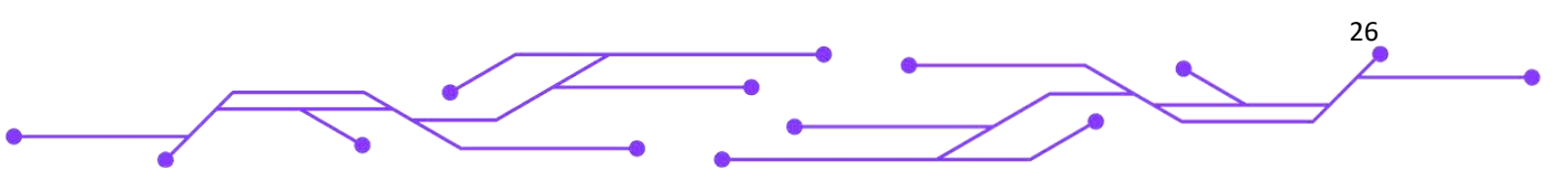
Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- Indeed-Redaktion. (2022, Juli 17). Definition und Rolle des Personalmanagements am Arbeitsplatz. <https://ca.indeed.com/career-advice/finding-a-job/role-of-human-resource-management>
- Die Wichtigkeit von Gruppenarbeit im Personalmanagement. (2022, 7. Oktober). EmployeeConnect HRIS. <https://www.employeeconnect.com/blog/why-Gruppenarbeit-is-important-for-hr-management/>
- Crayon Data. (2022, Mai 14). 5 HR-Tools für die erfolgreiche digitale Umwandlung von Unternehmen. <https://www.crayondata.com/5-hr-tools-for-successful-business-digital-transformation/>



Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Die Fishbowl-Methode sollte den Teilnehmern klar und deutlich erklärt werden, um jegliche Verwirrung zu vermeiden, sobald die Diskussion beginnt, da sie aktiv zuhören oder sich an der Diskussion beteiligen müssen.
- Die Teilnehmer sollten Links zu den vorgestellten HR-Tools/Software erhalten, damit sie diese weiter erkunden können, ebenso wie die Präsentation des Ausbilders. Der Ausbilder kann die Social-Media-Gruppen mit allen Teilnehmern oder E-Mails nutzen, um die Materialien und nützlichen Links zu teilen.





Verbindungen, Vernetzungen und gesellschaftliches Engagement in der DSU.

Titel der Sitzung: Verbindungen, Vernetzungen und gesellschaftliches Engagement in der DSU.

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Jedes soziale Projekt und jedes soziale Unternehmen entsteht, indem man sich ein soziales Anliegen zu eigen macht und die Gemeinschaft einbezieht, um es erfolgreich zu verwalten und die jeweiligen Probleme anzugehen. Es ist auch die Schaffung von Verbindungen und Netzwerken, die die Existenz von sozialen Projekten auf dem Markt unterstützen. Dies ist auch beim digitalen sozialen Unternehmertum der Fall. Die Bedeutung von Verbindungen, Netzwerken und der Einbindung der Gemeinschaft in das digitale soziale Unternehmertum ist von entscheidender Bedeutung, da das Unternehmen mehr im digitalen Umfeld konzipiert ist und funktioniert und ein integrativer Ansatz mit verschiedenen Interessengruppen und der Gemeinschaft größere Anstrengungen erfordert. Diese Sitzung umfasst sehr praktische und nützliche Aktivitäten, die die Bedeutung dieser Aspekte durch die Entwicklung nützlicher Aktionspläne und Strategien hervorheben, die von den Zielgruppen der Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in DSU weiter genutzt werden können.

Ziel der Sitzung: Hervorhebung der Bedeutung von Verbindungen, Vernetzungen und gesellschaftliches Engagement in das digitale soziale Unternehmertum und Entwicklung neuer praktischer Aktionspläne/Strategien für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen.

Ziele:

- Die Bedeutung von Verbindungen, Netzwerken und gesellschaftlichem Engagement in der DSU zu verstehen;
- Erstellung spezifischer Aktionspläne und Strategien in Bezug auf die Verbindung, Vernetzung und Einbeziehung in die Gemeinschaft in DSU, die für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen anwendbar sind;
- Weitere Förderung von Gruppenarbeit und Kooperation.

Angesprochene Kompetenzen:

- Kommunikation und Kooperation;
- Digitale Kompetenzen;
- Unternehmerische Kompetenz;
- Staatsbürgerschaftliche Kompetenz;
- Analytische Fähigkeiten;
- Kreatives und kritisches Denken;
- Lese- und Schreibkompetenz;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz.

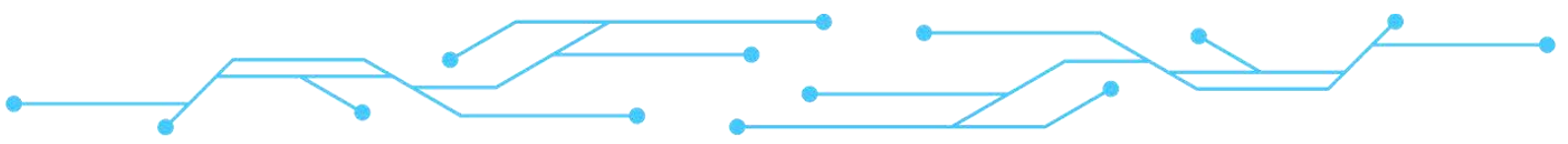
Methodik und Methoden:

- Kleingruppenarbeit - Erstellung von Aktionsplänen/Strategien;
- Präsentationen.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in das Thema (10 Minuten)

Die Sitzung beginnt mit einer kurzen Einführung in das Thema. Der Trainer betont die Bedeutung der Schaffung und Aufrechterhaltung von Verbindungen, der Vernetzung sowie der Einbeziehung der



Gemeinschaft und der Begünstigten in soziale Belange, insbesondere in Sozialunternehmen. Dann wird ein Schwerpunkt auf das digitale Sozialunternehmen gelegt und der Trainer weist die Teilnehmer in die Arbeit dieser Sitzung ein.

II. Erstellung von Aktionsplänen zu folgenden Themen: Verbindung, Vernetzung und Einbeziehung der Gemeinschaft in die DSU (120 Minuten)

Die Teilnehmer werden in 3 kleine Gruppen eingeteilt. Der Trainer informiert sie darüber, dass ihre Aufgabe darin besteht, einen Aktionsplan oder eine Strategie zu entwerfen, die mit einem der folgenden Themen zusammenhängt: Verbindung, Vernetzung und Einbeziehung der Gemeinschaft in DSU. Die Aufgaben werden wie folgt zwischen den Gruppen aufgeteilt:

- Gruppe 1: Entwicklung einer Strategie, die einem digitalen Sozialunternehmer hilft, seine Verbindungen und sein Netzwerk zu erweitern.
- Gruppe 2: Erstellung eines Plans, bei dem die Gemeinschaft Teil des DSU-Teams und der Entscheidungsprozesse ist.
- Gruppe 3: Nutzung des menschen-zentrierten Designs für die Mitgestaltung und Entwicklung der DSU-Idee in Partnerschaft mit den potenziellen Begünstigten der Idee.

Die Teilnehmer haben 2 Stunden Zeit, um diese Aktionspläne und Strategien zu entwerfen und sich auf eine Präsentation im nächsten Teil der Sitzung vorzubereiten.

III. Präsentationen (50 Minuten)

Alle Gruppen kommen ins Plenum, um ihre entwickelten Aktionspläne und Strategien zu präsentieren. Der/die Trainer/in gibt für die Präsentation jeder Gruppe eine geschätzte Zeit von 10-15 Minuten an. Nach jeder Präsentation findet eine kurze Fragerunde statt, wobei die geplante Zeit für diesen Teil der Sitzung eingehalten wird.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Flipchart-Papier, Klebezettel, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, Farben, Laptop, Beamer, Internetverbindung.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- Landry, L. (2020, Dezember 15). Was ist menschenzentriertes Design? | HBS Online. Business Insights Blog. <https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-human-centered-design>

Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Der Trainer sollte die Gruppen bei der Erstellung der Aktionspläne und Strategien unterstützen, indem er sie bei der Suche nach Informationsquellen und Vorlagen für eine bessere Strukturierung ihrer Arbeit unterstützt.
- Die Gruppe, die an dem Konzept des menschenzentriertes Design arbeitet, sollte unterstützt werden, bis sie das Konzept und seine Anwendung versteht. Dies ist notwendig, falls sie noch nie davon gehört haben.



Auswirkungen von sozialen Netzwerken auf das Sozialkapital von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in der DSU

Titel der Sitzung: Auswirkungen von sozialen Netzwerken auf das Sozialkapital von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in der DSU.

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Soziale Netzwerke sind heutzutage ein fester Bestandteil des Lebens der Menschen geworden. Sie werden zu einer Quelle für die Beschaffung verschiedener Informationen, z. B. über Personen, Gruppen, Mode, Märkte, Medien und mehr. Traditionelle und soziale Unternehmen nutzen soziale Netzwerke, um ihre Marke bekannt zu machen und um Kunden, Netzwerke usw. zu gewinnen. Mit anderen Worten, die soziale Vernetzung trägt in hohem Maße zur Entwicklung des Sozialkapitals bei. Soziales Kapital ist ein Konzept, das darauf abzielt, die Bedeutung von sozialen Kontakten zwischen Gruppen und innerhalb von Gruppen hervorzuheben. Es bedeutet in erster Linie, dass soziale Netzwerke mit einem Wert verbunden sind und dass sie nicht immer nachteilig sind, wie früher angenommen wurde. Der Management-Studienführer (n.d.) betont, dass die wichtigsten Auswirkungen von Social-Networking-Sites auf das Sozialkapital darin bestehen, dass sie es den Menschen erleichtert haben, Informationen übereinander zu sammeln und eine relevante Beziehung zwischen ihnen aufzubauen. Während dieser Sitzung haben die Teilnehmer die Möglichkeit, durch praktische Aktivitäten mehr über die Auswirkungen von Social-Networking-Sites auf das Sozialkapital zu erfahren und die Beziehung zu den sozialen Aktivitäten von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen zu diskutieren.

Ziel der Sitzung: Bewertung der Auswirkungen von Social-Networking-Sites auf das Sozialkapital und Diskussion dieses Phänomens für die DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen.

Ziele:

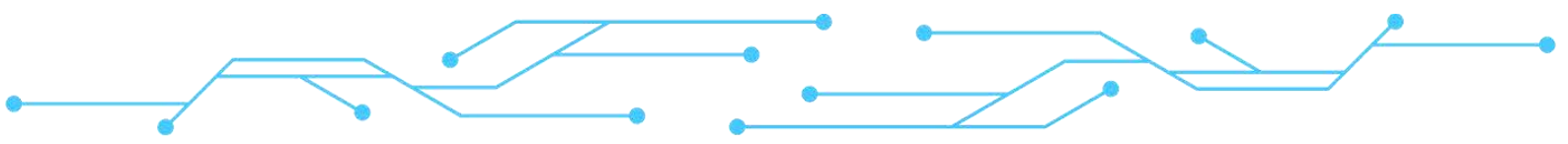
- Anwendung praktischer Aktivitäten, um die Auswirkungen des sozialen Netzwerks auf das Sozialkapital aufzuzeigen;
- Lernen über Sozialkapital und seine Schlüsselemente;
- Diskussion über die Auswirkung von sozialen Netzwerken auf das Sozialkapital für die DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Kommunikation und Zusammenarbeit;
- Digitale Kompetenzen;
- Staatsbürgerschaftliche Kompetenz;
- Analytische Fähigkeiten;
- Kreatives und kritisches Denken;
- Lese- und Schreibkompetenz;
- Mehrsprachige Kompetenzen;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz.

Methodik und Methoden:

- Kleingruppenarbeit - Erstellung eines Beitrags in einem sozialen Netzwerk;
- Abstimmen;
- Selbstreflexion;
- Brainstorming im stillen Kämmerlein;

- 
- Präsentationen/Posting in sozialen Medien;
 - Diskussion.

Sitzungsablauf:

I. Kleingruppenarbeit - Erstellen eines Beitrags in einem sozialen Netzwerk (40 Minuten)

Der Ausbilder teilt die Teilnehmer in 5 kleine Gruppen ein. Sie werden gebeten, die nächsten 40 Minuten zu nutzen, um einen Beitrag in einem sozialen Netzwerk zu erstellen, der eine Sache, ein Produkt oder etwas ihrer Wahl bewirbt. Sie können einen beliebigen Raum in den Räumlichkeiten oder im Freien nutzen, um diese Aufgabe zu erledigen, und wenn sie fertig sind, posten sie es in der Social-Media-Gruppe, die für diesen Trainingskurs erstellt wurde.

II. Überprüfung der Beiträge und des Abstimmungsprozesses (20 Minuten)

Nach der Gruppenarbeit kommen die Teilnehmer ins Plenum. Der Ausbilder bittet alle, sich zu setzen, während sie die veröffentlichten Beiträge in der Gruppe sichten. Dann eröffnet der Ausbilder eine Abstimmungsrunde, in der alle Teilnehmer aufgefordert werden, auf einem kleinen Zettel zu vermerken, welcher Beitrag ihnen gefallen hat. Die Abstimmung ist anonym und dauert 15 Minuten. Jeder sollte seinen Zettel falten und in eine kleine Schachtel legen.

III. Selbstreflexion und Bekanntgabe des Gewinners (10 Minuten)

Wenn die Abstimmung abgeschlossen ist, zählen die Ausbilder in den folgenden Minuten alle Stimmen aus. Während dies geschieht, fordern sie die TeilnehmerInnen auf, selbst zu reflektieren, welche Elemente sie in dem Beitrag, für den sie gestimmt haben, geschätzt haben. Dieser ganze Prozess dauert 10 Minuten, und die Ausbilder geben den Gewinner des Beitrags im sozialen Netzwerk bekannt. Dem Gewinner wird ein kleines Geschenk überreicht.

IV. Brainstorming im stillen Kämmerlein: 5 Elemente des Sozialkapitals (40 Min.)

Der Ausbilder präsentiert 5 Flipchart-Papiere, die jeweils einen der folgenden Titel enthalten:

- Gruppen und Netzwerke
- Vertrauen und Solidarität
- Kollektives Handeln und Zusammenarbeit
- Sozialer Zusammenhalt und Eingliederung
- Information und Kommunikation

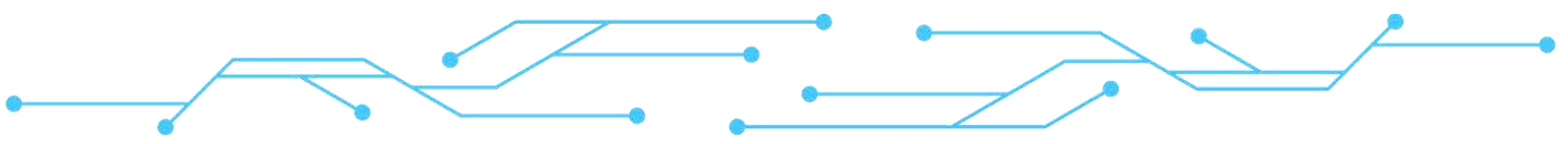
Er/sie informiert die TeilnehmerInnen darüber, dass dies Elemente des sozialen Kapitals sind. Dann bittet er/sie die TeilnehmerInnen, die nächsten 25 Minuten für eine Einzelarbeit/ein stilles Brainstorming zu nutzen und zu jedem Flipchart beizutragen, indem sie ihr Verständnis dieser Titel aufschreiben. Sie können für diese Aufgabe verschiedene Marker, Stifte oder Haftnotizen verwenden und dürfen nicht miteinander sprechen. Dann bittet der Ausbilder die Teilnehmer, sich in ihre Gruppen aus der vorherigen Übung zu setzen und gibt jeder Gruppe ein Flipchart-Papier. Sie nutzen die nächsten 15 Minuten, um die Beiträge zu lesen, sie zu strukturieren und eine kurze Präsentation vorzubereiten.

V. Präsentationen (40 Minuten)

Alle Gruppen kommen ins Plenum, um ihre Arbeit zu präsentieren. Der Ausbilder gibt jeder Gruppe eine geschätzte Zeit von 5-7 Minuten für die Präsentation. Nach den Präsentationen hebt der Ausbilder die Idee hinter den Aktivitäten hervor und lässt Zeit für Fragen und Kommentare.

VI. Diskussion (30 Minuten)

Die Sitzung wird nach den Präsentationen mit einer kurzen Diskussion fortgesetzt. Der Ausbilder informiert die Teilnehmer über die sozialen Netzwerke und ihre Auswirkungen auf das Sozialkapital und wie diese Aktivitäten mit dem Thema zusammenhängen. Dann eröffnet er/sie die Diskussion, indem er/sie die folgenden Fragen stellt:

- 
- Haben Sie während der Selbstreflexion erkannt, welche Elemente Sie bei der Entscheidung für eine bestimmte Option beeinflussen könnten?
 - Welche Auswirkungen können soziale Netzwerke auf das Sozialkapital der DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen haben?

Die Teilnehmer tauschen ihre Meinungen aus, während der Ausbilder sie durch die Erwähnung von Elementen des Sozialkapitals in der Diskussion leitet.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Flipchart-Papier, Haftnotizen, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, Farben, Laptop, Beamer, relevante Materialien für die Erstellung eines Beitrags in einem sozialen Netzwerk, eine kleine Box für die Abstimmung, ein Geschenk für den Gewinner.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- Was ist Sozialkapital? - Bedeutung, Hindernisse und Anwendung. (n.d.).
<https://www.managementstudyguide.com/social-capital.htm>
- Auswirkung von Social Networking Sites auf das Sozialkapital. (n.d.).
<https://www.managementstudyguide.com/social-networking-sites-and-social-capital.htm>

Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Die Zeit für den Beitrag in den sozialen Netzwerken sollte wie geplant bleiben. Für den Diskussionsteil kann der Ausbilder die Zeit verlängern, falls es mehr Fragen zum sozialen Kapital oder zu den Auswirkungen von sozialen Netzwerken gibt.



Entwicklung von hochwertigem Inhaltsmarketing für die DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen

Titel der Sitzung: Entwicklung von hochwertigem Inhaltsmarketing für die DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen.

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Nachdem die Themen der sozialen Netzwerke behandelt wurden, konzentriert sich das Programm auf den Marketingaspekt und die Bedeutung für die DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen. Unter Content Marketing versteht man die Entwicklung und Verbreitung relevanter, nützlicher Inhalte - Blogs, Newsletter, Whitepaper, Beiträge in sozialen Medien, E-Mails, Videos und Ähnliches - an aktuelle und potenzielle Kunden. Wenn es richtig gemacht wird, vermitteln diese Inhalte Fachwissen und machen deutlich, dass ein Unternehmen die Menschen, an die es verkauft, schätzt. Sie sind ein sehr wichtiger Faktor bei unternehmerischen Aktivitäten und stehen in engem Zusammenhang mit der Markenbildung sowie mit sozialen Medien und der Reichweite des Publikums. Diese Veranstaltung soll den Teilnehmern relevante Informationen über das Konzept des Content Marketing, seine Vorteile, den Prozess und die Strategieentwicklung vermitteln. Darüber hinaus haben die Teilnehmer die Möglichkeit, neue Strategien für die DSU zu entwickeln, die auf den Erkenntnissen aus dieser Sitzung basieren.

Ziel der Sitzung: Kennenlernen des Content-Marketing-Konzepts und Schaffung von Raum für die Entwicklung einer Content-Marketing-Strategie für die DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen.

Ziele:

- Kennenlernen des Konzepts des Inhaltsmarketings;
- Strategien und Prozesse des Inhaltsmarketings zu erforschen;
- Entwicklung einer Inhaltsmarketing-Strategie für die DSU für Senioren und Erwachsene mit Behinderungen.

Angesprochene Kompetenzen:

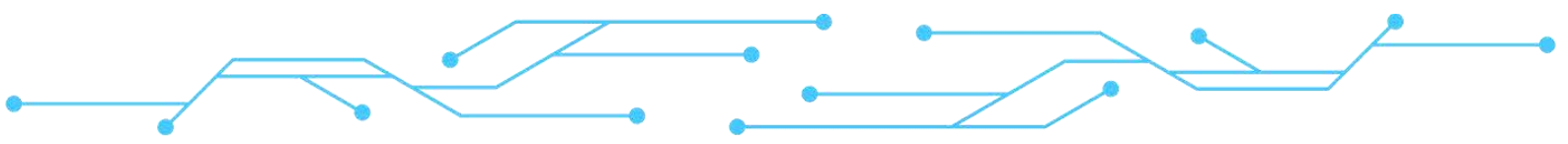
- Kommunikation und Zusammenarbeit;
- Digitale Kompetenzen;
- Staatsbürgerschaftliche Kompetenz;
- Analytische Fähigkeiten;
- Kreatives und kritisches Denken;
- Lese- und Schreibkompetenz;
- Mehrsprachige Kompetenzen;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz.

Methodik und Methoden:

- Theoretische Eingaben;
- Kleingruppenarbeit: Entwicklung einer Inhaltsmarketing-Strategie für die DSU;
- Präsentationen und Diskussion.

Sitzungsablauf:

I. Theoretische Eingaben zu Inhaltsmarketing (30 Minuten)



Der Trainer führt die Teilnehmer in die Sitzung und das Thema ein. Er/sie hat eine Präsentation über das Konzept des Content Marketing und seine Anwendung in der Praxis vorbereitet. Die Präsentation besteht aus den folgenden Inhalten:

- Was ist Inhaltsmarketing?
- Vorteile von Inhaltsmarketing für die DSU.
- Beispiele für Inhaltsmarketing: Blogs, E-Mails, Social Media, Video, Newsletter, Whitepaper.
- Der Prozess der Entwicklung einer Inhaltsmarketing-Strategie.

II. Kleingruppenarbeit - Entwicklung einer Inhaltsmarketing-Strategie für die DSU (100 Minuten)

Der Trainer teilt die Teilnehmer in 4 Kleingruppen ein. Sie werden gebeten, die nächsten 40 Minuten zu nutzen, um eine Content-Marketing-Strategie für die DSU von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen zu entwerfen, basierend auf den Arten/Beispielen: Blogs, E-Mails, Social Media, Video, Newsletter, Whitepaper. Sie können einen beliebigen Raum im Veranstaltungsort oder im Freien nutzen, um diese Aufgabe zu erledigen, und sich anschließend auf eine kurze Präsentation im Plenarsaal vorbereiten.

III. Präsentationen (50 Minuten)

Alle Gruppen kommen ins Plenum, um ihre Arbeit zu präsentieren. Der/die Trainer/in gibt jeder Gruppe eine geschätzte Zeit von 5-7 Minuten für die Präsentation. Nach jeder Präsentation findet eine kurze Fragerunde statt, wobei die geplante Zeit für diesen Teil der Sitzung eingehalten wird.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Flipchart-Papier, Klebezettel, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, Farben, Laptop, Beamer, Internetverbindung.

Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- Was ist Inhaltsmarketing? Inhaltsmarketing Definition. (k.d.). [Video]. Mailchimp. <https://mailchimp.com/marketing-glossary/content-marketing/>

Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Der Trainer kann den Teilnehmern mehr Zeit für die Entwicklung von Inhaltsmarketingplänen geben. Diese Aufgabe führt zu einem greifbaren Produkt, das sie in der zukünftigen Arbeit mit Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen verwenden können, daher sollte zeitliche Flexibilität in Betracht gezogen werden.



Monetarisierung in DSU und Crowdfunding

Titel der Sitzung: Monetarisierung in DSU und Crowdfunding.

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Der Begriff " Monetarisierung " bezieht sich auf den Prozess der Umwandlung eines nicht einkommenserzeugenden Elements in Geld. In vielen Fällen geht es bei der Monetarisierung um neuartige Methoden zur Erzielung von Einnahmen aus neuen Quellen, wie z. B. die Einbettung von Werbeeinnahmen in Social-Media-Videoclips zur Bezahlung von Inhaltserstellern. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie Unternehmen oder soziale Einrichtungen Geld verdienen können. In dieser Sitzung werden den Teilnehmern verschiedene Monetarisierungsstrategien, theoretische Inhalte zum Monetarisierungskonzept sowie eine Einführung in Crowdfunding als Methode zur Mittelbeschaffung vorgestellt. Crowdfunding wird am häufigsten von Start-up-Unternehmen oder wachsenden Betrieben genutzt, um Zugang zu alternativen Finanzmitteln zu erhalten. Es ist ein innovativer Weg, um Finanzmittel für neue Projekte, Unternehmen oder Ideen zu beschaffen. Es kann auch ein Weg sein, um eine Gemeinschaft rund um Ihr Angebot zu kultivieren. Wenn Sie die Macht der Online-Community nutzen, können Sie auch nützliche Markteinblicke gewinnen und Zugang zu neuen Kunden erhalten. Die Teilnehmer haben die Möglichkeit, verschiedene Informationen und Tools im Zusammenhang mit Monetarisierung und Crowdfunding im Bereich des digitalen sozialen Unternehmertums durch verschiedene interaktive Aktivitäten und Diskussionen kennenzulernen.

Ziel der Sitzung: Sie lernen etwas über Monetarisierung und die besten Strategien für DSU sowie über das Crowdfunding-Konzept und die am häufigsten verwendeten Plattformen für soziale Projekte.

Ziele:

- Kennenlernen des Konzepts der Monetarisierung und seiner Wirksamkeit in der DSU;
- Erforschung verschiedener Monetarisierungsstrategien und Tipps für soziales Unternehmertum;
- Crowdfunding als innovatives Konzept und Methode zur Mittelbeschaffung zu verstehen;
- Erkundung der am häufigsten genutzten Crowdfunding-Plattformen für DSU.

Angesprochene Kompetenzen:

- Finanzielle Verwaltung;
- Digitale Kompetenzen;
- Staatsbürgerschaftliche Kompetenz;
- Analytische Fähigkeiten;
- Kreatives und kritisches Denken;
- Lese- und Schreibkompetenz;
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz.

Methodik und Methoden:

- Theoretische Eingaben;
- Gruppendiskussion;
- Brainstorming;
- Video-Vorführung;
- Kleingruppenarbeit - Erkundung von Crowdfunding-Plattformen für DSU;
- Präsentationen.



Sitzungsablauf:

I. Theoretische Eingaben - Strategien und Hinweise zur Monetarisierung (30 Minuten)

Der Ausbilder führt die Teilnehmer in die Sitzung und das Thema ein. Er/sie hat eine Präsentation zum Thema Monetarisierung und Strategien zur Monetarisierung vorbereitet. Die Präsentation besteht aus den folgenden Inhalten:

- Was ist Monetarisierung?
- Monetarisierung für soziale Projekte
- 10 Strategien zur Monetarisierung in Sozialunternehmen
- 5 Hinweise für den Aufbau und das Wachstum eines Sozialunternehmens

II. Gruppendiskussion - die gängigsten Monetarisierungsstrategien in lokalen/europäischen Sozialunternehmen (20 Minuten)

Der Ausbilder eröffnet eine Diskussionsrunde, indem er den Teilnehmern die folgende Frage stellt:

- Basierend auf der theoretischen Präsentation in der Sitzung und Ihren eigenen Erfahrungen, was sind Ihrer Meinung nach die häufigsten Monetarisierungsstrategien in lokalen/europäischen (digitalen) Sozialunternehmen?

Die Teilnehmer teilen ihre Meinungen mit. Die Diskussion dauert etwa 20 Minuten.

III. Brainstorming: Was ist Crowdfunding? (15 Minuten)

Nach der Diskussionsrunde schreibt der Ausbilder das Wort *Crowdfunding* auf ein Flipchart-Papier und fragt die Teilnehmer, was sie unter diesem Begriff verstehen. Sie haben 15 Minuten Zeit, um ihre Ideen mitzuteilen, während der Ausbilder die Schlüsselwörter rund um den Begriff auf das Flipchart-Papier schreibt.

IV. Video-Screening: Verwirklichung Ihrer Idee durch Crowdfunding (35 Minuten)

Der Ausbilder zeigt ein TED-Talk-Video von Simon Walker, einem der erfolgreichsten Crowdfunding-Coaches in Großbritannien. In dem Video geht es um die Auswirkungen von Crowdfunding als Fundraising-Methode. Das Video ist etwa 16 Minuten lang. Link zum Video: <https://www.youtube.com/watch?v=hIO0KH9JfsE> Nach der Vorführung des Videos sind die Teilnehmer eingeladen, ihre Eindrücke über das Video und ihre Meinung über die Crowdfunding-Methode zu äußern. Dieser Teil dauert etwa 20 Minuten.

V. Kleingruppenarbeit: Erkundung von Crowdfunding-Plattformen für DSU (40 Min.)

Die Teilnehmer werden in 5 kleine Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine bestimmte Crowdfunding-Plattform, die sie prüfen und eine Präsentation über die Plattform und ihre Anwendung sowie die Vorteile/Einzelmerkmale vorbereiten soll. Sie haben 40 Minuten Zeit, um diese Aufgabe zu erfüllen und die Präsentation vorzubereiten. Die zu untersuchenden Plattformen für die Gruppen sind:

- Indiegogo: <https://www.indiegogo.com/>
- Chuffed: <https://www.chuffed.org/us>
- Mightycause: <https://www.mightycause.com/>
- UpEffect: <https://www.theupeffect.com/>
- Propelx: <https://www.propelx.com/>

VI. Präsentationen (40 Minuten)

Alle Gruppen kommen ins Plenum, um ihre Arbeit zu präsentieren. Der Ausbilder gibt für jede Gruppe eine geschätzte Zeit von 5-7 Minuten für die Präsentation vor. Nach jeder Präsentation findet eine kurze Fragerunde statt, wobei die geplante Zeit für diesen Teil der Sitzung eingehalten wird.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Flipchart-Papier, Klebezettel, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, Farben, Laptop, Beamer, Lautsprecher für das Video, Internetverbindung.



Hintergrunddokumente und weiterführende Literatur:

- Monetarisieren: Was es bedeutet, wie es funktioniert, Arten und Beispiele. (2022, Februar 11). Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/m/monetize.asp>
- Netzwerk des sozialen Sektors. (2020, 29. Dezember). Geschäftsmodelle für soziale Unternehmen: 10 Einnahmestrategien. <https://socialsectornetwork.com/social-enterprise-business-models-10-revenue-strategies/>
- Wie man ein soziales Unternehmen monetarisiert, ohne das menschliche Element zu verlieren. (n.d.). Wamda. <https://www.wamda.com/2015/02/monetize-social-business-losing-human-element>
- Crowdfunding erklärt. (n.d.). Binnenmarkt, Industrie, Unternehmertum und KMU. https://single-market-economy.ec.europa.eu/access-finance/guide-crowdfunding/what-crowdfunding/crowdfunding-explained_en
- Bouronikos, V. (2022, 8. Juni). Die 5 besten Crowdfunding-Plattformen für soziales Unternehmertum im Jahr 2021. Institut für die Entwicklung des Unternehmertums. <https://ied.eu/blog/social-entrepreneurship-crowdfunding-platforms/>
- Die 6 besten Crowdfunding-Plattformen des Jahres 2023. (2022, 29. Dezember). Investopedia. <https://www.investopedia.com/best-crowdfunding-platforms-5079933>
- TEDx Talks. (2017, 18. Mai). Warum Crowdfunding? Um Ihre Idee zu verwirklichen | Simon Walker | TEDxStPeterPort [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hIO0KH9JfsE>



Entwicklung neuer Werkstätten zur Unterstützung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in DSU - I & II

Titel der Sitzung: Entwicklung neuer Werkstätten zur Unterstützung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in DSU - I & II.

Dauer: 140 + 220 Minuten

Hintergrund:

Nachdem verschiedene Elemente und Aspekte behandelt wurden, die darauf abzielen, Erwachsenenbildner zu befähigen, digitale soziale Unternehmensgründungen bei Senioren und Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu fördern, konzentriert sich das Programm darauf, ihnen Raum zu geben, das Gelernte in praktischen Workshops für ihre Zielgruppe auf lokaler Ebene umzusetzen. In dieser Sitzung haben die Teilnehmer die Möglichkeit, in ihren nationalen Teams zu arbeiten, um neue Werkstätten zur Unterstützung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in DSU zu entwickeln. Sie erhalten die nötige Unterstützung und Hilfe und haben die Möglichkeit, ihre Werkstätten zu präsentieren und ausführliches Feedback von den Ausbildern zu erhalten.

Ziel der Sitzung: Entwicklung und Präsentation neuer Workshops zur Unterstützung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen im Bereich des digitalen sozialen Unternehmertums und Schaffung von Raum für Feedback.

Ziele:

- Über die Rolle der Pädagogen bei der Erziehung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen in der DSU nachzudenken;
- neue Workshops zu entwickeln, die darauf abzielen, Senioren und Erwachsene mit Behinderungen in der DSU zu stärken;
- Raum für Präsentationen und Feedback zu den entwickelten Workshops zu geben.

Angesprochene Kompetenzen:

- Staatsbürgerschaftliche Kompetenz;
- Unternehmerische Kompetenz;
- Kommunikation;
- Soziale und staatsbürgerliche Kompetenzen;
- Gruppenarbeit;
- Präsentation;
- Analytische Fähigkeiten;
- Zeitmanagement;
- Problemlösungskompetenzen.

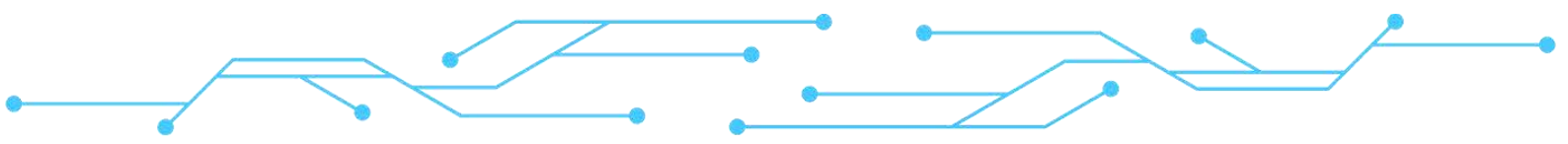
Methodik und Methoden:

- Kleingruppenarbeit - Nationalmannschaften;
- Präsentationen, Diskussion und Feedback.

Sitzungsablauf:

- I. **Einführung in die Aufgabenstellung und die Vorlage für den Trainingsplan (Training Session Outline, TSO) zur Entwicklung der Werkstatt (20 Minuten)**

In dieser Sitzung werden die Teilnehmer das erworbene Wissen und Lernen in die Praxis umsetzen. Der Trainer weist sie an, dass sie in nationalen Gruppen arbeiten werden, um neue Workshops zur Unterstützung von Senioren und Erwachsenen mit Behinderungen im Bereich des digitalen sozialen



Unternehmertums zu entwickeln. Sie können ein bestimmtes Thema/einen bestimmten Aspekt wählen, das/den sie behandeln wollen, ebenso wie die Themen, die in diesem Programm behandelt wurden. Dann stellt der Trainer eine Vorlage für die Gliederung der Sitzung (TSO) vor, die sie verwenden müssen, um ihren Workshop zu strukturieren und alles schriftlich festzuhalten. Diese wird per E-Mail weitergegeben und die Teilnehmer müssen das ausgefüllte Formular anschließend zurücksenden.

II. Kleingruppenarbeit - Entwicklung von Werkstätten (100 Minuten)

Die Teilnehmer schließen sich ihren Nationalgruppen an und beginnen mit der Entwicklung von Werkstätten. Sie haben 100 Minuten Zeit, um eine erste Grundlage für ihre Arbeit zu schaffen, und treffen sich dann zu einer kurzen Check-in-Sitzung, um den Trainer über den Fortschritt zu informieren. Sie sollten das Ziel, die Ziele und möglicherweise die Methoden für die Werkstätten für die Check-in-Sitzung bereit haben.

III. Check-in (20 Minuten)

Alle Gruppen treffen sich im Plenum zu einem kurzen Check-in. Der Trainer bittet jede Gruppe, einen Vertreter zu entsenden, der kurz über den Fortschritt berichtet und, falls nötig, jeder Gruppe Vorschläge zur Verfeinerung ihrer Arbeit macht.

IV. Fortsetzung der Kleingruppenarbeit - Entwicklung von Werkstätten (120 Minuten)

Die Teilnehmer setzen die Gruppenarbeit fort, indem sie die vom Trainer während der Check-in-Sitzung gegebenen Vorschläge einbeziehen. Sie arbeiten weitere 2 Stunden an der Entwicklung der Werkstatt und bereiten sich auf ihre kurzen Präsentationen vor.

V. Präsentationen, Feedback und Diskussion (100 Minuten)

Die Gruppen kommen ins Plenum, um ihre Werkstätten vorzustellen. Jede Gruppe hat etwa 10 Minuten Zeit, um ihre Arbeit vorzustellen. Danach folgt eine Fragerunde und ein ausführliches Feedback zu den Arbeiten. Jede Gruppe erhält ein individuelles Feedback, und die Sitzung schließt mit einer kurzen Diskussion über die Eindrücke dieses Arbeitsprozesses.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, vorbereitetes TSO-Dokument zur Weitergabe an die Teilnehmer, Flipchart-Papier, Klebezettel, Scheren, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, Farben, Laptop, Beamer, Internetverbindung.

Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Die Ausbilder sollten im Arbeitsraum zur Verfügung stehen, um mögliche Unterstützung zu leisten, den Arbeitsfortschritt zu beobachten und gelegentlich zu prüfen, ob die Gruppen Unterstützung benötigen.



Bewertung und Abschluss

Titel der Sitzung: Bewertung und Abschluss

Dauer: 90 Minuten

Hintergrund:

Die Auswertung des Trainingskurses ist die letzte Sitzung des Programms. In dieser Sitzung haben die Teilnehmer die Möglichkeit, über das gesamte Programm nachzudenken und es zu bewerten, einschließlich der Erwartungen, Befürchtungen und Beiträge, die am ersten Arbeitstag festgelegt wurden. Darüber hinaus gibt es in dieser Sitzung verschiedene Aktivitäten, die eine Gesamtbewertung der Leistung der Ausbilder, der angewandten Methoden und Verfahren, der Gruppenenergie, der Unterstützung durch die Organisatoren usw. gewährleisten. Diese Sitzung ist sowohl für die Organisatoren als auch für die Ausbilder sehr wichtig, da sie ihnen Feedback und Vorschläge zur Verbesserung ihrer Arbeit in zukünftigen Projekten geben.

Ziel der Sitzung: Schaffung von Raum für die Reflexion und Bewertung des Trainingskurses und der Lernerfahrung.

Ziele:

- Reflexion über die Erwartungen, Befürchtungen und Beiträge des ersten Arbeitstages;
- Bewertung des Schulungsprogramms und der gewonnenen Erkenntnisse;
- Bewertung der eingesetzten Methoden und der Leistung der Ausbilder;
- Reflexion und Austausch der Eindrücke über die Gesamtorganisation des Trainingskurses und die gewonnenen Erfahrungen.

Angesprochene Kompetenzen:

- Kommunikation und Zusammenarbeit;
- Lese- und Schreibkompetenz;
- Staatsbürgerschaftliche Kompetenz;
- Digitale Kompetenzen;
- Analysieren und Reflektieren;
- Kreativer Ausdruck.

Methodik und Methoden:

- Selbstreflexion über Erwartungen, Ängste und Beiträge;
- Bewertung der Gruppe;
- Schriftliches Bewertungsformular;
- Mündliche Bewertung.

Sitzungsablauf:

I. Selbstreflexion über Erwartungen, Ängste und Beiträge (15 Min.)

Die Sitzung beginnt mit einer Aktivität zur individuellen Reflexion über die Erwartungen, Befürchtungen und Beiträge, die am ersten Arbeitstag festgelegt wurden. Der Ausbilder bringt das Flipchart-Papier mit den Klebezetteln vom ersten Tag mit und bittet die Teilnehmer, ihre Zettel auf jedem Flipchart zu suchen (Erwartungen, Befürchtungen, Beiträge). Wenn sie es gefunden haben, müssen sie den Zettel vom Flipchart entfernen, falls ihre Erwartungen erfüllt sind, ihre Befürchtungen für die Gesamterfahrung nicht relevant waren und ihre Beiträge erfüllt sind. Bleiben diese Aspekte bestehen, lassen sie das Papier auf dem Flipchart liegen. Weitere Diskussionen finden statt, falls die Teilnehmer sich austauschen möchten.



II. Gruppenreflexion über das Gelernte und die nächsten Schritte (25 Minuten)

Bei der nächsten Bewertungsaktivität geht es um den gesamten Lernprozess. Es gibt 4 Flipchart-Papiere mit Zeichnungen oder improvisierten Objekten in Form eines Kühlschranks, eines Ofens, einer Waschmaschine und eines Mülleimers. Der Ausbilder bittet die TeilnehmerInnen, ihre Bewertung auf Haftnotizen zu schreiben und auf jedem Objekt/Flipchart-Papier zu platzieren, indem sie die folgenden Fragen als Anleitung verwenden:

- Was gehört in den Kühlschrank (Werkzeuge, Gedanken, Ideen, die in nächster Zeit nicht gebraucht werden, aber für spätere Phasen nützlich sind)?
- Was gehört in den Backofen (Werkzeuge, Gedanken, Ideen, die bald nach der Ankunft zu Hause verwendet werden)?
- Was gehört in die Waschmaschine? (Werkzeuge, Gedanken, Ideen, die ein wenig verändert werden müssen, damit sie zu meinem Arbeitsstil und meinen Bedürfnissen passen?)
- Was gehört in den Papierkorb (Werkzeuge, Gedanken, Ideen, die für mich und meine Arbeit nicht wertvoll und relevant sind)?

Dafür nehmen sie sich 15 Minuten Zeit, und dann geht der Ausbilder kurz durch jedes Flipchart/Objekt, um einige der Bewertungen zu lesen, wobei er die Anonymität gewährleistet.

III. Schriftliche Bewertung (20 Minuten)

Die schriftliche Bewertung ist eine der wichtigsten Aktivitäten in dieser Sitzung, da sie es den Teilnehmern ermöglicht, eine gründliche Bewertung zu folgenden Aspekten abzugeben: Lernziele, Bewertung der Leistung der Ausbilder und der verwendeten Methoden, Bewertung des Teams der Organisation, der Logistik und der Unterkunft sowie der Gruppenenergie. Die Ausbilder haben mit der Hilfe digitaler Hilfsmittel einen Bewertungsbogen erstellt, den sie per E-Mail oder in den sozialen Medien weitergeben. Sie geben den Teilnehmern 20 Minuten Zeit, um diese Bewertung durchzuführen.

IV. Mündliche Bewertung (30 Minuten)

Die letzte Aktivität zur Bewertung ist die mündliche Bewertungsrunde. Der Ausbilder bittet alle im Plenum, kurz ihre Eindrücke über das Programm und die allgemeinen Erfahrungen während des Trainingskurses mitzuteilen. Nachdem alle ihre Eindrücke geschildert haben, sind die Ausbilder die letzten, die noch etwas hinzufügen und den Lehrgang dann offiziell beenden.

Benötigte Materialien: Flipchart-Papier, Haftnotizen, Bleistifte und Kugelschreiber, Marker, digitale Geräte für die schriftliche Auswertung (für den Fall, dass einige Teilnehmer ihre Telefone nicht benutzen können), Internetverbindung.

Empfehlungen für zukünftige Ausbilder, die diese Sitzung multiplizieren:

- Die Organisatoren sollten den schriftlichen digitalen Bewertungsbogen im Voraus vorbereiten und testen, ob er funktioniert oder nicht. Sie sollten in der Lage sein, den Teilnehmern ein digitales Gerät zur Verfügung zu stellen, falls jemand es braucht.

Outreach Hannover e.V., Deutschland



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.