



## **Influencers**

Handbuch zur  
berufsbegleitenden  
Fortbildung

# Influencers

Online social entrepreneurship to foster inclusion of young  
people living with a disability or a long-term health condition

# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Willkommen.....	3
Das Influencers Projekt .....	3
Über das Projekt.....	3
Das Konsortium .....	4
Projektergebnisse .....	6
Ein Influencer sein.....	6
Wer ist ein Influencer? .....	6
Online-Gefahren.....	7
Häufige Bedrohungen.....	7
Cybermobbing.....	7
Identitätsdiebstahl .....	8
Phishing .....	8
Wie man online sicher bleibt.....	8
Online-Lernen .....	9
Verwendung der Influencer-Ressourcen.....	9
Curriculum für Online-Sozialunternehmertum.....	9
Inhalt: Themen der Module .....	11
Hinweis an die Tutor:innen.....	12
Curriculum Nutzungskompetenz digitaler und sozialer Medien .....	14
Inhalt und Organisation des Curriculums .....	14
Inhalt: Themen der Module .....	17
Hinweis an die Tutor:innen.....	18
Fortbildung.....	19
Einleitung .....	19
Unterstützung der Zielgruppe.....	22
Aufbau und Zweck der Fortbildung für Jugendbetreuer:innen .....	26

E-Learning Portal.....	28
Über die Plattform .....	28
So nutzen Sie das E-Learning-Portal.....	30
Anhang– Überblick über den Inhalt der Trainingsmaßnahmen.....	33
Vorbereitende Sitzung.....	33
Trainingseinheit Digitalkompetenz 1 .....	33
Trainingseinheit Digitalkompetenz 2 .....	34
Trainingseinheit Digitalkompetenz 3 .....	34
Trainingseinheit Unternehmer:in 1 .....	35
Trainingseinheit Unternehmer:in 2 .....	35
Trainingseinheit Unternehmer:in 3 .....	36
Selbstgesteuertes Lernen.....	36
Im Anschluss an die Vorbereitungssitzung .....	36
Im Anschluss an die Ausbildung .....	36

## Willkommen

Dieses Handbuch unterstützt Jugendfachkräfte bei Ihrer beruflichen Entwicklung und beschreibt alle notwendigen Informationen die sie zur Durchführung *des Curriculums für Online-Sozialunternehmertum und des Curriculums Nutzungskompetenz digitaler und sozialer Medien benötigen*. Dieses Fortbildungsprogramm wurde im Rahmen des Influencers-Projekts entwickelt und wird vom Erasmus+ Programm der Europäischen Union finanziert.

Die im Projekt Influencers entwickelten Curricula konzentrieren sich auf die Nutzung von Online-Sozialunternehmertum als Mittel zur Inklusion junger Menschen, die mit einer Behinderung oder einer chronischen Erkrankung leben. Die Influencers-Curricula bieten Ressourcen zu Themen, wie unter anderem Online-Sozialunternehmertum und seinem Potenzial als Inklusionsmechanismus, kreativem Denken, dem Aufbau von Selbstvertrauen, wie man eine Online-Sozialunternehmen-Idee generiert und bewertet, sicheres Online-Engagement und Online-Sicherheit.

Dieses Handbuch soll sicherstellen, dass Sie als Jugendfachkraft dafür ausgerüstet sind, mit den entwickelten Lernmaterialien zu arbeiten, und dass Sie die Vorteile des Online-Lernens für Jugendliche mit einer Behinderung oder einer langfristigen Gesundheitseinschränkung kennen, aber auch über mögliche Online-Gefahren für die Nutzer informiert sind.

## Das Influencers Projekt

### Über das Projekt

Das Influencers-Projekt sieht Online-Sozialunternehmertum als wichtige Brücke für die Inklusion junger Menschen am Rande der Mehrheitsgesellschaft. Themen der Inklusion und Vielfalt können über Online-Plattformen und Social Media ein großes Publikum erreichen und einbeziehen. Das Konzept des Online-Sozialunternehmertums (Social Influencer) bietet das Potenzial, soziale Themen mit großen Nutzergruppen zu teilen, auszutauschen und zu diskutieren. Online-Sozialunternehmer teilen persönliche Perspektiven und Alltagserfahrungen zu Themen wie Inklusion und Diversität und veranschaulichen praktische Konsequenzen fehlender (oder erfolgreicher) Aspekte der Inklusion. Dieser persönliche Ansatz bietet die Möglichkeit, mit Menschen in Kontakt zu treten, die sich für bestimmte soziale Themen interessieren oder engagieren, sie zusammenzubringen und eine (möglicherweise große) Gruppe von Followern zu schaffen.

Um das volle Potenzial dieses Konzepts auszuschöpfen und Themen wie Inklusion und Vielfalt durch die Nutzung von Online- und Social Media auf die öffentliche Agenda zu bringen, bedarf es jedoch eines professionellen und strategischen Ansatzes, der auf der Entwicklung von Kompetenzen in verschiedenen Bereichen basiert.

Dazu gehört unter anderem die Entwicklung einer Strategie für den geschäftlichen Aspekt eines Online-Sozialunternehmens: wie Sie ein großes Publikum erreichen und wie Sie Ihr Profil als Online-Sozialunternehmer:in entwickeln. Darüber hinaus ist es wichtig, Kompetenzen zu entwickeln, wie die Vorteile von Online-Medien und sozialen Medien kompetent genutzt werden können, zu lernen wie diese Medien –auf für die Nutzer gesunde und nachhaltige Weise- genutzt werden können, ohne von Online-Sicherheitsproblemen oder anderen Online-Bedrohungen betroffen zu sein. Das Influencers-Projekt bietet einen strukturierten Ansatz für beide Bereiche: Entwicklung von Kompetenzen in Medien- und Online-Kompetenz und Start und Entwicklung einer Karriere als online Sozialunternehmer:in.

## Das Konsortium

Das Influencers-Projekt wurde von sechs Organisationen durchgeführt, die Erfahrung in Erasmus+-Projekten, in der Lehrplangestaltung und in der Zusammenarbeit mit Jugendfachkräften haben, um sie auf die Bereitstellung verschiedener Arten von Lehrplänen vorzubereiten. Die teilnehmenden Organisationen sind:



### **Jugendförderverein Parchim/Lübz e.V**

Deutschland

[www.jfv-pch.de](http://www.jfv-pch.de)



### **Der Rural Hub CLG**

Irland

[www.theruralhub.ie](http://www.theruralhub.ie)



**INNOVADE LI LTD**

Zypern

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



**Solution: Solidarity & Inclusion**

Frankreich

[www.asso-solution.eu](http://www.asso-solution.eu)



**Rightchallenge - Associação**

Portugal

[www.rightchallenge.org](http://www.rightchallenge.org)



**Stowarzyszenie Aktywne Kobiety**

Polen

[www.aktywnekobiety.org.pl](http://www.aktywnekobiety.org.pl)

## Projektergebnisse

Um die Inklusion junger Menschen mit einer Behinderung oder einer chronischen Erkrankung zu fördern, sind im Projekt Influencers vier intellektuelle Outputs erarbeitet worden, die nun für allgemein frei verfügbar sind. Diese sind im Folgenden dargestellt und werden im Folgenden näher beschrieben.

IO1. Curriculum für Online-Sozialunternehmertum

IO2. Curriculum Nutzungskompetenz für digitale und soziale Medien

IO3. Fortbildungsprogramm

IO4. E-Learning-Portal

## Ein Influencer sein

### Wer ist ein Influencer?

Wenn wir das Wort "Influencer" hören, fällt uns als erstes jemand ein, der über sein Leben in den sozialen Medien berichtet und eine große Anzahl von Followern hat. Dank ihrer Beliebtheit erhalten Influencer viele Angebote von Marken, die ihren Einfluss nutzen wollen, um ihre Produkte zu bewerben.

Ein Influencer zu sein, kann jedoch auch tiefgründiger sein. **Influencer nutzen ihre Plattform zunehmend, um auf soziale Themen aufmerksam zu machen.** Laut einer Studie von Mavrck (2020) "haben 78% von ihnen [an der Umfrage beteiligte Influencer] seit Anfang 2020 Inhalte geteilt, die sich speziell auf Vielfalt oder soziale Ungerechtigkeit beziehen. Darüber hinaus gaben fast alle Befragten (93%) an, dass sie zusammenarbeiten würden, wenn die Kampagne Botschaften über soziale Gerechtigkeit enthalten würde, mit denen sie sich ausrichten. "

Heutzutage ist es schwierig, einen beliebten Influencer zu finden, der sich nicht dafür entscheidet, Produkte zu bewerben, die mit ihren Werten oder einer Sache übereinstimmen. **Social Media wird zu einer Plattform, um sich für Vielfalt, Gerechtigkeit und Inklusion einzusetzen, Influencer spielen daher eine große Rolle bei der Sensibilisierung für soziale Themen.**

Aus diesem Grund werden Online-Plattformen auch zu einem Ort der Interessenvertretung für junge Menschen, die mit einer Behinderung oder einer chronischen Erkrankung leben. Über soziale Medien können diese Jugendlichen einen Ort finden, an dem sie ihre Geschichte teilen und eine Veränderung zum Besseren bewirken können. Sie können anderen eine Stimme geben, die sich mit ihnen identifizieren und jeden Tag die gleichen Erfahrungen machen.

Ein gutes Beispiel für eine Influencerin, die sich einen Namen macht, ist Tess Daly. Die 32-Jährige leidet an spinaler Muskelatrophie, einer Erkrankung, die das Nervensystem und die Muskelbewegung beeinträchtigt und zu Kraftverlust und Muskelschwund führt. Daly nutzt ihre Plattform, um ihre Make-up-Tutorials zu teilen und um andere zu inspirieren, sich von ihrer Behinderung nicht einschränken zu lassen. Laut Daly "haben mir so viele Menschen mit Behinderungen gesagt, dass ich ihnen das Vertrauen gegeben habe, nicht nur ihre Behinderung anzunehmen zu können, sondern auch ihrer eigenen Liebe zum Make-up nachzugehen".

## Online-Gefahren

Trotz aller Vorteile, die eine Online-Plattform mit sich bringt, um sich für etwas einzusetzen, können Onlineaktivitäten auch Probleme mit sich bringen. Von Cybermobbing über Identitätsdiebstahl bis hin zu Betrug ist das Internet beispielsweise voller Risiken und Influencer sind aufgrund ihrer Sichtbarkeit manchmal leichte Ziele. Daher ist es sehr wichtig, dass Jugendliche, die mit einer Behinderung oder einem langfristigen Gesundheitszustand leben, vollständig auf diese Bedrohungen vorbereitet sind.

## Häufige Bedrohungen

### Cybermobbing

Cybermobbing ist eines der häufigsten Probleme, die online auftreten. Dieses Verhalten kann Belästigung, Verleumdung und Einschüchterung umfassen. Es gibt Benutzer:innen, die als "Trolle" bekannt sind, die ein gefälschtes Profil mit der Absicht erstellen, es nur zu verwenden, um andere online zu schikanieren oder Hass unter den Gemeinschaften zu verbreiten.



## Identitätsdiebstahl

Genau wie in der realen Welt (=offline) kann Identitätsdiebstahl auch online verübt werden, in der Regel ist das online sogar viel einfacher für die Täter. Wenn Benutzer:innen zu viele Informationen online veröffentlichen, wie Fotos von sich selbst, persönliche Daten, Kontakte, wo sie leben usw., geben sie potenziellen Identitätsdieben alle Informationen, die diese benötigen, um sich als sie auszugeben.

## Phishing

Phishing ist eine Methode, die verwendet wird, um an persönliche Informationen von Benutzer:innen zu erhalten. Dies geschieht, wenn eine E-Mail oder eine Nachricht mit dem Ziel gesendet wird, personenbezogene Daten, einschließlich Kreditkartennummern oder anderer sensibler Informationen, zu sammeln.

## Wie man online sicher bleibt

Um nicht Opfer von Online-Bedrohungen zu werden, müssen sich junge Menschen, die mit einer Behinderung oder einer langfristigen Erkrankung leben, der Gefahren bewusst sein, die mit Onlineaktivitäten verbunden sein können. Sie sollten über bestehende Probleme informiert werden und darüber, wie sie diese vermeiden können. Eine präventive Position ist entscheidend für ihre Sicherheit und ihr Wohlbefinden. Einige der Maßnahmen, die bei der Nutzung des Internets zu berücksichtigen sind, sind die Folgenden:

- Verstehen Sie, was die Gefahren des Überteilens sind: Posten Sie nicht zu viele Informationen und vermeiden Sie es, persönliche Informationen öffentlich zu machen.
- Teilen Sie Ihre Passwörter nicht mit, einschließlich Hinweisen, die dazu führen könnten, dass jemand sie heraustriefft (z. B. den Namen Ihres ersten Haustieres).
- Legen Sie sichere Passwörter fest (verwenden Sie Groß- und Kleinschreibung, Zahlen und Symbole).
- Sind Sie vorsichtig, wenn Sie etwas herunterladen.
- Beschäftige dich nicht mit Hasskommentaren.
- Melden Sie böswillige Kommentatoren.

## Online-Lernen

Lernen ist essentiell und eine der Säulen unserer Existenz. Traditionell sind Schulen das, was wir als Orte zum Erwerb von Wissen betrachten, aber Online-Lernen hat sich zu einer weiteren Umgebung für das Lehren und Lernen entwickelt.

Trotz einiger Ähnlichkeiten unterscheidet sich das Online-Lernen dadurch, dass es dem Lernenden viel mehr Flexibilität über seinen Zeitplan gibt, da es oft asynchron ist. **Online-Lernen verfolgt in der Regel einen schülerzentrierten Ansatz, bei dem die Lernenden mehr Kontrolle über ihren Lernprozess haben.** Es braucht aber auch mehr Selbstdisziplin und Motivation, um Online-Kurse zu absolvieren.

Obwohl es keinen physischen Kontakt zwischen Gleichaltrigen oder Lernenden und Lehrer:innen gibt, macht dies das Online-Lernen nicht unbedingt zu einer völlig autonomen Erfahrung. Oft ist es immer noch möglich, online mit anderen zu kommunizieren, Ideen auszutauschen oder Fragen zu stellen. Dies gibt auch allen Schüler:innen eine gleiche Chance, partizipativ zu sein, da in Klassenzimmer-basierten Umgebungen oft nur die mündliche stärkeren Lernenden aktiv sind.

Online-Lernen nutzt virtuelle Klassenzimmer und Lernmanagementsysteme (LMS), um den Lernenden die Lernmaterialien zur Verfügung zu stellen. Ein Learning Management System ist eine Plattform, auf der Online-Kurse von Student:innen gehostet und abgerufen werden können. Es kann Funktionen haben, die das Lernen entsprechend den Bedürfnissen der betreffenden Lerngruppe erleichtern. LMS unterstützen Gruppendiskussionen, hochladen von gelösten Übungen von Lernenden. Sie können auch Accessibility-Funktionen (Barrierefreiheit) für Schüler:innen mit Einschränkungen oder Behinderungen enthalten.

## Verwendung der Influencer-Ressourcen

### Curriculum für Online-Sozialunternehmertum

Digitale und soziale Medien sind mittlerweile in unseren Alltag eingebettet und haben die Art und Weise, wie wir uns mit Wissensproduktion, Kommunikation und kreativem Ausdruck beschäftigen, völlig verändert. Digitale und soziale Medien haben die Grenzen der beruflichen und formalen Praxis, die ursprünglich ihre Entwicklung förderten, verlassen und werden nun von verschiedenen Bevölkerungsgruppen und nicht institutionalisierten Praktiken, einschließlich der Peer-Aktivitäten von

Jugendlichen, aufgegriffen. Es gibt eine wachsende Zahl von autodidaktischen Online-Unternehmer:innen, die in den neuesten Social-Media-Umgebungen wie Facebook, Twitter, YouTube, Snapchat, Instagram usw. Karriere gemacht haben. Diese allgegenwärtigen Umgebungen bieten auch erhebliche Möglichkeiten für Jugendliche, die mit einer Behinderung oder einer chronischen Erkrankung, Online-Sozialunternehmer:innen zu werden.

**Das Curriculum für Online-Sozialunternehmertum umfasst 24 Stunden Präsenzunterricht oder Workshop-basiertes Lernen und 40 Stunden selbstgesteuertes Lernen** (oder 64 Stunden vollständiges Online-Lernen). Der Lehrplan ist modular aufgebaut, so dass die Lernenden die Module auswählen können, die ihren Lernbedürfnissen am besten entsprechen. Jedes der 8 vorgeschlagenen Module ist in 2 Einheiten unterteilt. Jede Einheit enthält **einen Unterrichtsplan** mit der Beschreibung einer Workshop-Aktivität im Klassenzimmer. Zur Einführung in die Inhalte der einzelnen Module werden **Vorlesungsfolien** auf PowerPoint-Basis zur Verfügung gestellt. Zusätzlich zu den Vorlesungsfolien entwickelte das Influencers-Projekt **16 kurze Videovorträge**, eine für jede Einheit des Lehrplans. Diese Videovorträge erklären und fassen die Lerninhalte jeder Einheit wie ein kurzer Tutorial-Film zusammen. Die Videoressourcen sind jederzeit über die [Influencers E-Learning Plattform](#) und zusätzlich über den [Influencers YouTube Kanal](#) zugänglich. Alle Videovorträge enthalten eine englischsprachige Audiospur, die mit Untertiteln in allen Projektsprachen (Französisch, Deutsch, Griechisch, Portugiesisch und Polnisch) erweitert wird. Für jede Sprache steht eine eigene Sprachversion zum Download auf der E-Learning-Plattform (oder dem Influencer-Kanal auf YouTube) zur Verfügung.



Für das Online-Lernen stehen den Lernenden selbstgesteuerte Lern-Ressourcen zur Verfügung, um ihr Verständnis der diskutierten Themen in den unterrichtsbasierten Lernaktivitäten zu vertiefen.

Unser Vorschlag für Tutor:innen ist, dass sie den Lernenden das Thema einer Einheit zuerst in Form von bereitgestellten Vorlesungsfolien vorstellen, gefolgt von der Wiedergabe des kurzen Videos um dann die im Unterrichtsplan beschriebenen Aktivitäten abzuschließen.

Dieser Ansatz ermöglicht es den Lernenden, ein tieferes Verständnis für das Thema der Module zu entwickeln und ihre neuen Kenntnisse und Fähigkeiten auf ihre eigenen zukünftigen Bemühungen anzuwenden. Für Phasen des selbstgesteuerten Lernens werden in jedem Modul zusätzliche Ressourcen für die Lernenden bereitgestellt, die es ihnen ermöglichen, das aus den Workshops und den Präsenzaktivitäten gewonnene Wissen zu vertiefen. Natürlich bleibt es die Entscheidung jedes Tutors, den Einsatz der Ressourcen oder selbstgesteuerten Lernmaterialien an die spezifischen Bedürfnisse seiner Lernenden anzupassen.

Ziel dieses Lehrplans ist es, jungen Menschen mit Behinderungen oder langfristigen Erkrankungen zu helfen, ihre Karriere als Online-Sozialunternehmer professionell sowie strukturiert zu beginnen und zu entwickeln, indem sie ihnen Werkzeuge und Strategien an die Hand geben, um Online-Sozialunternehmen der nächsten Generation zu entwickeln und ihr Unternehmen strategisch auf dem Markt der Online-Sozialunternehmer:innen zu positionieren.

### **Inhalt: Themen der Module**

**Modul 1: Einführung von Social Entrepreneurship im Internet und seinem Potenzial als Inklusionsmechanismus** – Einführung ins Sozialunternehmertum und sein Online-Panorama, wie Sozialunternehmertum als Inklusionsmechanismus zur Inklusion beitragen kann.

**Modul 2: Kreatives Denken, Eigeninitiative und Selbstvertrauensbildung für ein erfolgreiches Online-Sozialunternehmen** – Was ist kreatives Denken? Kann es, zusammen mit der Initiative eines:r Unternehmers:in und dem nötigen Selbstbewusstsein, zu einem erfolgreichen Online-Sozialunternehmen beitragen?

**Modul 3: Entwicklung und Bewertung Ihrer Online-Sozialunternehmer-Idee** – Erstellung und Entwicklung einer Business-Idee für ein Online-Sozialunternehmen sowie Einschätzung ihrer Umsetzbarkeit durch verschiedene Analysemethoden.

**Modul 4: Nutzung allgegenwärtiger Social-Media-Plattformen und -Netzwerke als Umgebungen für soziale Online-Unternehmen** – Nutzung der verschiedenen Social-Media-Plattformen und -Netzwerke, um die Ziele der Sozialunternehmer zu fördern und gleichzeitig ein Verständnis für soziale und Nutzerrends zu schaffen.

**Modul 5: Wie macht man Bloggen und Vloggen zum Erfolg** – was braucht es für einen erfolgreichen Blog und/oder Vlog? Design, Zeitpläne, Publikumsverständnis und neue Tools, um ein möglichst großes Publikum zu schaffen.

**Modul 6: Online-Nutzertrends analysieren und Online-Marktforschung betreiben** – wie führt man kostengünstig Online-Marktforschung durch? Was sind Nutzertrends? Wie können wir dies nutzen, um unser soziales Unternehmen besser zu verstehen und zu unterstützen?

**Modul 7: Aufbau von Nutzerawareness auf Social-Media-Plattformen und Entwicklung von Online-Werbestrategien** – Einführung und Anwendung von Tools, mit denen wir mehr über unser Publikum, seine Gewohnheiten, Wünsche und Bedürfnisse erfahren und dabei auf sie zugeschnittene Inhalte erstellen können.

**Modul 8: Aufbau eines Netzwerks von Online-Sozialunternehmer:innen** – Verständnis dafür schaffen, dass ein Netzwerk von Sozialunternehmer:innen von größter Bedeutung ist, wenn man weiß, was Sozialunternehmertum ist, und wie dies unserem Unternehmensziel zugutekommen kann.

#### **Hinweis an die Tutor:innen**

Der Lehrplan richtet sich an Jugendliche, die mit einer Behinderung oder einem chronischen Gesundheitszustand leben. Aufgrund der Vielfalt der Teilnehmer:innen mit unterschiedlichen biologischen, kognitiven oder emotionalen Fähigkeiten können die individuellen Lernbedürfnisse und -anforderungen sehr unterschiedlich sein. Ein:e Lernende:r mit einer körperlichen Behinderung kann andere Bedürfnisse haben als Teilnehmer:innen mit einer Lernbehinderung. Auch das verfügbare Wissen, das die Teilnehmer:innen einbringen können, kann von Gruppe zu Gruppe sehr unterschiedlich sein. Tutor:innen müssen auf die Lernanforderungen ihrer tatsächlichen Lerngruppe eingehen und das Lernmaterial möglicherweise an die tatsächlichen Bedürfnisse ihrer Gruppe anpassen. Vor der Bereitstellung der entwickelten Unterrichtsmaterialien werden die Tutor:innen gebeten, im Detail zu prüfen, ob das bereitgestellte Material an die Lernbedürfnisse ihrer Gruppe anzupassen ist.

Ein zweiter Aspekt ist, dass eine Lokalisierung der Inhalte erforderlich sein kann, da das verfügbare Material in einem Konsortium internationaler Projektpartner aus verschiedenen Ländern (Zypern, Frankreich, Irland, Deutschland, Portugal, Polen) entwickelt wurde, und dadurch rechtliche Regelungen dieser Partnerländer widerspiegeln kann. Daher kann es erforderlich sein, Teile des Schulungsmaterials an

die regionalen oder nationalen Rahmenbedingungen anzupassen, insbesondere wenn rechtliche Informationen bereitgestellt wurden.

Ein dritter zu berücksichtigender Aspekt bezieht sich auf die Aktualität des Materials: Online Sozial-Unternehmertum ist ein Phänomen, das sich in jüngster Zeit als Online-Trend entwickelt hat und sich mit der schnellen ständigen Entwicklung von Online und Social Media entwickelt und verändert. Online-Plattformen entwickeln sich schnell, Online-Trends sind kurzlebig und die Trends im Online- Sozialunternehmertum ändern sich schnell. Das bedeutet, dass auch die bereitgestellten Informationen in den Modulen oder die Links zu den Videoressourcen in den Modulen Änderungen unterliegen können. Obwohl die Schulungsmaterialien mit Sorgfalt entwickelt wurden, müssen einige Aspekte des bereitgestellten Schulungsmaterials möglicherweise aktualisiert werden, um den neuesten Stand der Entwicklung widerzuspiegeln, oder müssen erweitert werden (z. B. neue Online-Plattformen oder -Dienste). Es empfiehlt sich daher zu prüfen, ob die in einem Modul bereitgestellten Informationen angepasst oder aktualisiert werden müssen oder ob alle in den selbstgesteuerten Ressourcen oder Tutorenhandbüchern bereitgestellten Links noch zugänglich sind.

<p><b>Networking skills</b> 2 views • 3 months ago</p>	<p><b>Online Networking</b> 4 views • 3 months ago</p>	<p><b>Barriers and business plans</b> 2 views • 3 months ago</p>	<p><b>Developing an online promotional strategy</b> No views • 3 months ago</p>	<p><b>Social Brand Awareness</b> 2 views • 3 months ago</p>
<p><b>Online Market Analysis</b> 1 view • 3 months ago</p>	<p><b>M5 U2 Engage an audience</b> 1 view • 3 months ago</p>	<p><b>Blogging and Vlogging</b> 1 view • 3 months ago</p>	<p><b>Ubiquitous Networks</b> 7 views • 3 months ago</p>	<p><b>Social Media Platform</b> 2 views • 3 months ago</p>
<p><b>Self confidence</b> 3 views • 3 months ago</p>	<p><b>Creative thinking</b> 5 views • 3 months ago</p>	<p><b>Introducing Online Social Entrepreneurship</b> 13 views • 3 months ago</p>	<p><b>Inclusion</b> 6 views • 3 months ago</p>	<p><b>Make the most of Online Tools for Collaboration</b> 4 views • 8 months ago</p>
<p><b>Organize and summarise information from different...</b> 5:31</p>	<p><b>Sources evaluation and CRAP test</b> 3:57</p>	<p><b>Copyright &amp; Credit</b> 1 view • 8 months ago</p>	<p><b>Copyright basics</b> 2 views • 8 months ago</p>	<p><b>How is your Digital Footprint being used</b> 3:57</p>

## Curriculum Nutzungskompetenz digitaler und sozialer Medien

### Inhalt und Organisation des Curriculums

Um die Jugendlichen mit Behinderungen oder einer Langzeiterkrankung zu unterstützen, die im Mittelpunkt des Influencers-Projekts stehen, wurde das „Curriculum Nutzungskompetenz digitaler und soziale Medien“ entwickelt. Durch das Unterrichtsmaterial sollen zukünftige Sozialunternehmer:innen darin geschult werden, den maximalen Nutzen aus Online- und Social-Media-Technologien erzielen zu können. Gleichzeitig werden Sie über sicheres Verhalten auf Onlineplattformen sowie Online-Sicherheit informiert, um zu zeigen wie man die negativen Aspekte von Online-Umgebungen vermeiden kann. Diese Ressourcen bieten einen ganzheitlichen Ansatz, um sich für den Einsatz von Online- und Social-Media-Technologien zum Wachstum von Online-Sozialunternehmen einzusetzen und gleichzeitig das Bewusstsein für die aktuellen und aufkommenden Bedrohungen im digitalen Bereich zu schärfen.

Als solches entwickelt das Curriculum die digitale und soziale Medienkompetenz junger Menschen, die mit einer Behinderung oder einer langfristigen Erkrankung leben, und schließt die Lücke in den verfügbaren Bildungsmaterialien, um Jugendliche in diesem Bereich zu unterstützen. Diese Ressourcen tragen dazu bei, das Lernen junger Sozialunternehmer:innen der nächsten Generation zu stärken, damit sie erfolgreiche und nachhaltige Online-Unternehmen ausbauen können.

Das bedeutet, dass die jungen Sozialunternehmer:innen in die verantwortungsvolle Nutzung mit Online-Medien eingeführt werden, um eine Vielzahl von Vorteilen aus der Arbeit mit Online-Medien ziehen zu können, gleichzeitig aber eine vorsichtige Haltung zum Online-Austausch von Informationen zu entwickeln, damit die Entwicklung ihrer persönlichen Art der Nutzung dieser Medien ihre psychische Gesundheit oder ihr Wohlbefinden langfristig nicht beeinträchtigt.

**Das Curriculum Nutzungskompetenz für digitaler und sozialer Medien umfasst 24 Stunden Präsenzunterricht oder Workshop-basiertes Lernen und 40 Stunden selbstgesteuertes Lernen** (oder 64 Stunden vollständiges Online-Lernen). Der Lehrplan besteht aus 8 Modulen, die in 2 Einheiten unterteilt sind. Für das Thema jeder Einheit wurde ein kurzes **Einführungsvideo** entwickelt, so dass in den 8 Modulen des Lehrplans 16 eigens entwickelte Videolektionen zur Verfügung stehen. Die entwickelten Videovorträge fassen die Hauptthemen der 2 Einheiten jedes Moduls zusammen. Alle Videos wurden mit englischer Audiospur produziert, die jeweils durch


Untertitel in allen Projektsprachen (Französisch, Deutsch, Griechisch, Portugiesisch, Polnisch) ergänzt wird. Für jede Sprache steht eine eigene Sprachversion zum Download auf der [Influencers E-Learning Plattform](#) (oder [dem Influencers YouTube Kanal](#)) zur Verfügung.

Zusätzlich zu den entwickelten Videovorlesungen enthält jedes Modul **ein Tutorenhandbuch** mit der Beschreibung von zwei **Präsenzworkshops** und einer Reihe **von selbstgesteuerten Ressourcen**. In den Modulen 2, 3 und 7 wird zusätzlich ein Satz PowerPoint-Folien mit wichtigen Informationen zu den Hauptthemen bereitgestellt.

Die Tutorenhandbücher für jedes Modul beschreiben die Lernergebnisse des Moduls, führen die Jugendfachkräfte in das Hauptthema ein und beschreiben die vorgeschlagenen Workshops im Detail (einschließlich des Lernziels und der Lernergebnisse jedes Workshops, notwendiger Materialien, sowie Anweisungen für den/die Moderator:in und Bewertungsmöglichkeiten). Die Workshop-Beschreibungen enthalten auch zusätzliches Hintergrundmaterial (Referenzmaterial) und die Beschreibung der selbstgesteuerten Lernaktivitäten, die während der Workshops durchgeführt werden.

Für den Einsatz zu Hause (oder beim Online-Lernen) werden zusätzliche selbstgesteuerte Lernressourcen zur Verfügung gestellt, um das Verständnis der Lernenden zu den Themen der Workshops zu ergänzen und zu vertiefen. Die Lernenden (und auch die Tutor:innen) haben über die Influencers E-Learning-Plattform Zugriff auf die selbstgesteuerten Lernressourcen.







**IO2 - Digital & Social Media Literacy Skills**  
Self-directed Learning Resource 1

<b>Topic:</b>	Secure Online Engagement
<b>Title:</b>	7 New Internet Scams to Watch Out For in 2020
<b>Time:</b>	Spend 25 minutes watching this video, taking account of the information that is most relevant to you.
<b>Why use this resource?</b>	This resource will further explore the various internet scams that hackers and scammers use to get access to your information. Internet scams are evolving all the time, it is becoming harder to tell that they are scams and as such more and more people are getting scammed. It is therefore imperative that you are aware of the current practices used by scammers in order to protect your information fully.
<b>What will you get from using this resource?</b>	After watching this video, you will have heightened awareness of internet scams, and the various ways information can be taken from you. This will help you to be more cautious about the communication you receive and be more mindful of who you share your information with.
<b>Link to resource:</b>	"7 New Internet Scams to Watch Out For in 2020" [LINK] <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XfvjXn_FU">https://www.youtube.com/watch?v=XfvjXn_FU</a>

Project No.: 2019-2-DE04-KA205-018267





**IO2 – Digital and Social Media Literacy Curriculum**

**Module 1 – Secure Online Engagement**  
**Tutor Handbook**


*Developed by The Rural Hub*

**Project Name:** Online social entrepreneurship to foster inclusion of young people living with a disability or a long-term health condition

**Acronym:** Influencers

**Project Number:** 2019-2-DE04-KA205-018267

Project No.: 2019-2-DE04-KA205-018267



Das Konzept der Unterrichtseinheiten ist in Module gegliedert, so dass jedes Modul unabhängig von anderen Lernmodulen unterrichtet werden kann. Unser Vorschlag an Tutor:innen, besteht darin, den Lernenden zuerst das Thema einer Einheit vorzustellen, gefolgt vom Abspielen des kurzen Videos um anschließend die im Tutorenhandbuch beschriebenen Aktivitäten durchzuführen. Dieser Ansatz ermöglicht den Lernenden, ein tieferes Verständnis für das Thema der Module zu entwickeln und ihre neuen Kenntnisse und Fähigkeiten auf ihre eigenen zukünftigen Bemühungen anzuwenden. Für die Zeit des selbstgesteuerten Lernens werden in jedem Modul zusätzliche Ressourcen für die Lernenden zur Verfügung gestellt, die es dem Lernenden ermöglichen, das aus den Workshops und den präsenzbasierten Aktivitäten gewonnene Wissen zu vertiefen und weiterzuentwickeln.

Selbstverständlich steht es dem:n Tutor:innen frei, die Nutzung der Ressourcen oder selbstgesteuerten Lernmaterialien an die Bedürfnisse seiner aktuellen Klientengruppe, an seine organisatorischen Anforderungen oder an seine regionalen Rahmenbedingungen anzupassen, oder aber das bereitgestellte Material mit aktualisierten Audio-Video (AV) Referenzressourcen oder regionalen Fallstudien zu erweitern.

**Online-Medien und Soziale Medien entwickeln und verändern sich ständig: Plattformen entwickeln sich weiter und Online-Trends können schnell oder kurzlebig entstehen, so dass wir empfehlen, bei Schulungen zu Digital- und Social-Media-Kompetenz regelmäßig die Aktualität der Materialien zu überprüfen (z.B. Links, Referenz-AV-Ressourcen) um neue Entwicklungen zu erfassen oder Informationen zu aktualisieren.**

Ziel dieses Curriculums ist es, jungen Menschen mit Behinderungen oder Langzeiterkrankungen zu helfen, ihre digitalen und sozialen Medienkompetenzen zu verstehen und zu entwickeln. Dabei liegt ein besonderer Schwerpunkt darauf, sich selbst zu schützen und verantwortungsvoll zu handeln, während sie ihre Influencer-Unternehmen aufbauen.

Die Entwicklung dieser digitalen und Social-Media-Kompetenzen wird ein längerfristiger kontinuierlicher Lernprozess sein, da sich Online-Plattformen und die digitalen und sozialen Medien ständig weiterentwickeln und ständig sowohl neue Möglichkeiten aber auch Online-Bedrohungen entstehen, die man kennen sollte.

### **Inhalt: Themen der Module**

**Modul 1: Sicheres Online-Engagement** – wie man Online-Informationen verwaltet und sich vor Online-Risiken wie Identitätsdiebstahl, Phishing und Internetbetrug schützt. Dieses Thema befasst sich auch mit der Analyse und dem Verständnis von Datenschutzrichtlinien und was sie wirklich für Abonnenten bedeuten.

**Modul 2: Reale und virtuelle Identität** – wie man Online- und Offline-Identitäten in Einklang bringt, um das Bewusstsein für die Auswirkungen auf das eigene Selbstwertgefühl, den eigenen Ruf und die persönlichen Beziehungen zu schärfen. Dieses Thema wird Jugendlichen, die mit einer Behinderung oder einem langfristigen Gesundheitszustand leben, helfen, ihr eigenes digitales Leben zu erkunden.

**Modul 3: Online-Kommunikation** – wie man zwischenmenschliche und intrapersonale Fähigkeiten nutzt, um positive Online-Kommunikation und Beziehungen aufzubauen. Dieses Thema wird Jugendliche, die mit einer Behinderung oder einem langfristigen Gesundheitszustand leben, ermutigen, digitale Staatsbürgerschaft und digitale Ethik zu verstehen.

**Modul 4: Cyber-Mobbing** – wie man mit einer Cyber-Mobbing-Situation umgeht. Dieses Thema wird Jugendliche, die mit einer Behinderung oder einem langfristigen

Gesundheitszustand leben, ermutigen, eine aktive positive Rolle zu übernehmen und sich dafür einzusetzen unterstützende Online-Gemeinschaften zu schaffen.

**Modul 5: Ihr digitaler Fußabdruck** – wie Sie Ihre eigene Privatsphäre schützen und die Privatsphäre anderer respektieren können. Dieses Thema wird Jugendlichen, die mit einer Behinderung oder einem langfristigen Gesundheitszustand leben, ermutigen, mögliche Auswirkungen (heute und in der Zukunft) dessen, was sie online teilen zu bedenken, bevor sie sich selbst offenbaren.

**Modul 6: Credit & Copyright** – Reflexion über die Rechte der Ersteller:innen von Inhalten und die Verantwortlichkeiten der Nutzer:innen von Inhalten. Dieses Thema befasst sich mit Themen wie Plagiat, Piraterie, Urheberrecht und fairer Nutzung.

**Modul 7: Informationskompetenz** – wie man Informationen effektiv findet, auswertet und nutzt. Dieses Thema wird Jugendlichen, die mit einer Behinderung oder einem langfristigen Gesundheitszustand leben, helfen, die Qualität, Glaubwürdigkeit und Gültigkeit von Online-Informationen, Webseiten und Social-Media-Plattformen zu beurteilen.

**Modul 8: Online-Sicherheit** – wie Sie die Kooperationsmöglichkeiten des Internets nutzen können, ohne sich selbst zu gefährden. Dieses Thema wird Jugendlichen, die mit einer Behinderung oder einem langfristigen Gesundheitszustand leben, helfen, zwischen unangemessenem Kontakt und positiven Verbindungen zu unterscheiden.

### **Hinweis an die Tutor:innen**

Das Curriculum richtet sich an Jugendliche, die mit einer Behinderung oder einem chronischen Gesundheitszustand leben. Aufgrund der Vielfalt der Teilnehmer:innen mit unterschiedlichen biologischen, kognitiven oder emotionalen Fähigkeiten können die individuellen Lernbedürfnisse und -anforderungen innerhalb dieser Gruppe sehr unterschiedlich sein.

Ein Lernender mit einer körperlichen Behinderung hat andere Bedürfnisse als Teilnehmer:in mit einer Lernbehinderung. Auch die Erfahrung der Teilnehmer:innen, in einer Online-Umgebung zu agieren, kann von Gruppe zu Gruppe sehr unterschiedlich sein. Tutor:innen müssen auf die Lernanforderungen ihrer tatsächlichen Lerngruppe eingehen und das Lernmaterial möglicherweise an die tatsächlichen Bedürfnisse ihrer Gruppe anpassen. Daher wird empfohlen, dass die Tutor:innen vor der Bereitstellung der entwickelten Unterrichtsmaterialien im Detail zu prüfen, ob das bereitgestellte Material an die Lernbedürfnisse ihrer Gruppe anzupassen ist.

Ein zweiter Aspekt ist, dass eine Lokalisierung der Inhalte erforderlich sein kann, da das verfügbare Material in einem Konsortium internationaler Projektpartner aus verschiedenen Ländern (Zypern, Frankreich, Irland, Deutschland, Portugal, Polen) entwickelt wurde und dadurch rechtliche Regelungen dieser Partnerländer widerspiegeln kann. Daher kann es erforderlich sein, Teile des Schulungsmaterials an die regionalen oder nationalen Rahmenbedingungen anzupassen, insbesondere wenn rechtliche Informationen zur Verfügung gestellt wurden.

Ein dritter zu berücksichtigender Aspekt bezieht sich auf die Aktualität des Materials. Online-Sozialunternehmertum ist ein Phänomen, das sich in jüngster Zeit als Online-Trend entwickelt hat und sich mit der schnellen ständigen Entwicklung von Online- und Social Media entwickelt und verändert. Online-Plattformen entwickeln sich schnell, Online-Trends sind kurzlebig und die Trends im Online-Sozialunternehmertum folgen diesen schnellen Veränderungen. Das bedeutet, dass auch die in den Modulen bereitgestellten Informationen oder die Links zu Referenzinformationen oder AV-Ressourcen in den Modulen Änderungen unterliegen können. Obwohl die Schulungsmaterialien mit Sorgfalt entwickelt wurden, müssen einige Aspekte des bereitgestellten Schulungsmaterials möglicherweise aktualisiert werden, um den neuesten Stand der Entwicklung widerzuspiegeln, oder müssen erweitert werden (z. B. neue Online-Plattformen oder -Dienste). Es empfiehlt sich daher zu prüfen, ob die in einem Modul bereitgestellten Informationen angepasst oder aktualisiert werden müssen oder ob alle Links in den selbstgesteuerten Ressourcen oder Tutorenhandbüchern für die Lernenden noch zugänglich sind.

## Fortbildung

### Einleitung

Das Ziel dieses berufsbegleitenden Trainingsprogramms ist es, die Jugendfachkräfte in die Lage zu versetzen, das Curriculum für Online-Sozialunternehmertum und das Curriculum Nutzungskompetenz digitaler und sozialer Medien für die Zielgruppe von Jugendlichen mit einer Behinderung oder einer chronischen Erkrankung bereitzustellen.

**In einem ersten Schritt müssen die Jugendfachkräfte ein Verständnis für die Wichtigkeit und Relevanz der Themen für die Zielgruppe entwickeln, um sich mit dem entwickelten Lehr- und Lernmaterial vertraut zu machen.**

Bis jetzt sind Social Influencer kein sehr häufiges Phänomen, so dass für viele das Konzept der Influencer nicht mit der Idee verbunden ist, Inklusion, Vielfalt und soziale Auswirkungen zu fördern. Stattdessen steht Influencertum für Viele für einen Online-Trend, welcher eher mit oberflächlicher Unterhaltung oder kommerziellen Absichten verbunden ist. Dabei wird häufig vergessen, dass das Prinzip, große Gruppen von Menschen über Social Media zu erreichen, auch in anderen Kontexten genutzt werden könnte und möglicherweise zu einem unerwartet großen Publikum für soziale Themen wie Vielfalt und Inklusion führen könnte.



<https://www.youtube.com/user/theannieelaine>

In der Folge werden sich auch viele Jugendfachkräfte des großen Potenzials und der hohen Attraktivität von Influencern für "ernste" soziale Themen nicht bewusst, und sind sich damit auch des hohen Potenzials des Influencer-Konzepts als Multiplikationsfaktor für soziale Themen nicht bewusst. So haben wohl viele Jugendfachkräfte die Attraktivität des Influencer-Konzepts noch nicht einmal in anderen Kontexten erlebt.

Um Jugendliche mit einer Behinderung oder einer langfristigen Gesundheitseinschränkung in den ersten Schritten ihrer Karriere unterstützen zu können, ist es daher unerlässlich, auch Jugendfachkräfte zu inspirieren, ein tieferes Verständnis für das große Potenzial von Online- Sozialunternehmertum zu entwickeln und sie die Attraktivität dieser Art der direkten und nicht-hierarchischen Kommunikation erleben zu lassen.

Parallel zur Entwicklung eines Verständnisses für die Vorteile dieses Konzepts und seine mögliche hohe Reichweite in der Online-Community, ist es notwendig, ein Verständnis dafür zu entwickeln, dass die Nutzung von Online- und Social Media auch mit einer Reihe unerwünschter Effekte verbunden sein kann. **Dies bedeutet, dass die Jugendfachkräfte auf die häufigsten Online-Bedrohungen aufmerksam gemacht werden müssen, und lernen müssen, wie sie sich davor schützen können.** Nur so können sie die Zielgruppe kompetent dabei unterstützen, einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit Online und Social Media als Grundlage für ihre Karriere als Online Sozialunternehmer:innen (Social Influencer) zu entwickeln.

Das berufsbegleitende Schulungsprogramm macht die jungen Fachkräfte daher auf das hohe Potenzial des Konzepts des Sozialunternehmertums im Internet zur

Förderung von Inklusion und Vielfalt (und sozialer Wirkung) aufmerksam und muss die jungen Fachkräfte für die Notwendigkeit sensibilisieren, digitale und soziale Medienkompetenz bei der Online-Arbeit zu entwickeln.

Die Nutzung von Sozialen Medien und Online-Medien bietet viele Vorteile für den:die Online Sozialunternehmer:in erfordert aber gleichzeitig Kenntnisse und Kompetenzen zu technischen, sozialen und rechtlichen Aspekten, um Risiken im Zusammenhang mit der Nutzung von Online-Medien zu vermeiden. Gerade für Online-Sozialunternehmer:innen ist der verantwortungsvolle und kompetente Umgang mit Online und Social Media ein wesentlicher Bestandteil ihrer beruflichen Tätigkeit und muss von Beginn ihrer Karriere an geschult werden. Die Jugendfachkräfte die nicht unbedingt daran gewöhnt sind, täglich mit dynamischen Online-Umgebungen und sozialen Medien zu arbeiten, werden in die gängigsten Online- und Social-Media-Plattformen und deren gezielten Einsatz beim Aufbau eines Publikums und der Sensibilisierung für ein Online Social Enterprise eingeführt. Mit dieser Grundorientierung als erstem Schritt können sie die Zielgruppe bei ihren Online-Aktivitäten bei der Entwicklung ihres Online Social Enterprise unterstützen. Ebenso können sie ihre digitalen Kompetenzen entwickeln, um neue digitale Möglichkeiten bei der Bereitstellung von Jugenddienstleistungen auch über die Zielgruppe der Jugendlichen mit einer Behinderung oder einem langfristigen Gesundheitszustand

hinaus umzusetzen. **Für die Jugendfachkräfte erweitert die Integration neuer Quellen und Plattformen ihre Möglichkeiten, Angebote für die Jugend anzubieten.**



Die Inhalte aller Module werden - mit Blick auf das große Potenzial des Influencer-Konzepts und der Notwendigkeit, Digital- und Medienkompetenz zu entwickeln - vorgestellt, unterstützt durch die entwickelten Videozusammenfassungen, die zu jedem der Module und Einheiten zur Verfügung stehen. Des Weiteren wird eine erste Orientierung zum verfügbaren Lern- und Lehrmaterial gegeben. Während der verlängerten Phase des selbstgesteuerten Lernens haben die Jugendfachkräfte die Möglichkeit, sich mit dem verfügbaren Material genauer vertraut zu machen und ihr Verständnis mit Hilfe von Referenzmedien und selbstgesteuerten Ressourcen im Rahmen von Vortrags- und Workshopplänen zu vertiefen. Die berufsbegleitende

Ausbildung umfasst 25 Stunden Präsenztraining und 25 Stunden selbstgesteuertes Lernen für die Jugendfachkräfte.

Beide Curricula bieten thematische Einführungen in die Themen der Module, Schritt-für-Schritt-Anleitungen für Vorlesungen und Workshops, Referenzquellen und selbstgesteuerte Materialien. Zur Einführung der Lernenden in die Themen der Module und Einheiten enthält jedes der 16 Module der Curricula zwei kurze Videovorlesungen, die die wichtigsten Informationen zusammenfassen.

Weitere Informationen zu den Modulthemen erhalten die Teilnehmer in Form von ausführlichen Vorlesungsfolien im Curriculum für Online- Sozialunternehmertum, oder als Teil der ausführlichen Workshop-Beschreibungen im Tutorenhandbuch im Lehrplan Nutzungskompetenz für digitale und soziale Medienkompetenz. Beide Lehrpläne bieten zusätzliche Selbstlernressourcen und Referenzmedien für die weitere Bearbeitung der vorgestellten Themen.

Das Fortbildungsprogramm basiert auf der modularisierten Organisation der Curricula. Die Curricula sind flexible Ressourcen, d.h. es ist nicht festgelegt, wie ein Modul oder ein bestimmtes ausgewähltes Thema umgesetzt wird. Dies ist abhängig vom Kontext und dem Wissensstand der Lernenden und ihrer verfügbaren Lernzeit. **Das bedeutet, dass die Workshops, der angegebene Zeitpunkt oder Referenzressourcen für selbstgesteuertes Lernen als Vorschläge für den:die Tutor:in verstanden werden sollten und möglicherweise an die tatsächlichen Bedürfnisse der Lernenden oder die verfügbare Zeit angepasst werden müssen.** Diese Anpassung der Trainingsinhalte an die Bedürfnisse der Lernenden ist ein wichtiger Faktor für den Erfolg des Trainingsprogramms. Auch der geeignete methodisch-didaktische Ansatz hängt von den Bedürfnissen der Lernenden ab.

Für die Lernenden wird jeder Lehrplan in 24 Stunden Präsenzunterricht und 40 Stunden selbstgesteuerter Lernzeit beschrieben.

### **Unterstützung der Zielgruppe**

Die Curricula und die Lernressourcen wurden für die Zielgruppe der Jugendlichen mit einer Behinderung oder einer chronischen Erkrankung mit dem Ziel entwickelt, sie strukturiert auf den Berufseinstieg als Online-Sozialunternehmer:innen vorzubereiten, sowie sie bei der Entwicklung ihres Unternehmens und der sicheren und gezielten Nutzung von Online und Social Media zu unterstützen.

Um die jungen Startunternehmer:innen unterstützen zu können, müssen auch die Jugendfachleute als wichtige Vermittler:innen ihr Verständnis für die Arbeit im Online-Bereich und mit Online-Plattformen entwickeln, erweitern und aktualisieren,

einschließlich des direkten Kontakts mit Nutzer:innen und der Arbeit im (Online-) öffentlichen Raum.

**Die Jugendfachleute müssen also neben der Fähigkeit, technisch mit Online-Medien zu arbeiten, eine Sensibilität für die Arbeit im Online-Umfeld und ihre möglichen positiven und negativen "Nebenwirkungen" entwickeln,** wie beispielsweise die häufigsten Online-Bedrohungen und die Relevanz von Medien- und Online-Kompetenz. Die junge Zielgruppe, die an einem Berufseinstieg im Bereich der Online-Medien interessiert ist, ist im Vergleich zu den Jugendfachleuten mit fortgeschritteneren und aktuelleren digitalen Kompetenzen in vielen Bereichen der Online-Arbeit ausgestattet. Um die Zielgruppe kompetent unterstützen zu können, müssen die Jugendfachkräfte auch Grundkompetenzen in den Bereichen Online-, Medien- und Social-Media-Kompetenz aufbauen.

Online- und Social-Media entwickeln sich rasant und verändern sich ständig, so dass es für Jugendfachkräfte während der täglichen Arbeit oft schwierig oder unmöglich ist, mit den neuesten Entwicklungen und Online-Trends für Schritt zu halten und neben ihren alltäglichen Aufgaben zusätzliche Dienstleistungen für die Jugend anzubieten.

Dies bedeutet, dass viele junge Fachkräfte ihre oft begrenzten und grundlegenden Kenntnisse über online und soziale Medien aktualisieren und ihre digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen erweitern sollten. Die im Projekt Influencers entwickelten Ressourcen bieten – obwohl sie für Jugendliche mit einer Behinderung

## All the same?





und einem chronischen Gesundheitszustand entwickelt wurden – auch Jugendfachkräften die Möglichkeit, sich über Online-Lernen und die Nutzung von Social Media zu informieren und ihr Wissen über aktuelle Online-Tools und -Plattformen zu erweitern.

Dies bedeutet, dass die Jugendfachkräfte auf zweierlei Weise von den entwickelten Modulen des Projekts profitieren können. Während sie mit den digitalen Kompetenzen der jungen und online-affinen Zielgruppe Schritt halten können, um sie dabei zu unterstützen, ihre Karriere in Online-Umgebungen sicher und gut informiert zu starten, können die Jugendfachkräfte die Tools, Ressourcen und Informationen auch für ihre tägliche Arbeit zur Bereitstellung von Angeboten weitere Zielgruppen nutzen.

Dabei ist es für alle Bereiche des Online-Engagements unerlässlich, insbesondere über die wichtigsten Online-Bedrohungen informiert zu sein, und für mögliche Folgen öffentlichen Handelns in Online-Umgebungen sensibilisiert zu werden. Gerade bei der Ermutigung von Jugendlichen, Online- und Social-Media zu nutzen, hat dies einen hohen Stellenwert. Aber auch ein starkes Bewusstsein für digitale Möglichkeiten und ein aktueller und kompetenterer Umgang mit Online-Plattformen, Tools und Online-Umgebungen können die Arbeitseffizienz der Jugendfachkräfte in vielerlei Hinsicht steigern.

**Daher wird den Jugendfachkräften empfohlen, die entwickelten Materialien und Ressourcen auch als eine Möglichkeit zu sehen, ihre eigenen digitalen Fähigkeiten zu erweitern und zu aktualisieren. So haben sie die Möglichkeit die Vorteile der digitalen Medien stärker zu nutzen und ihre Medien- und Informationskompetenz zu erweitern,** um auch ihre eigene offene und kritische Perspektive auf die Nutzung von sozialen und Online-Medien -für sich selbst und für ihre Arbeit mit Online-Sozialunternehmer:innen- sowie anderen Gruppen von Jugendlichen zu entwickeln.

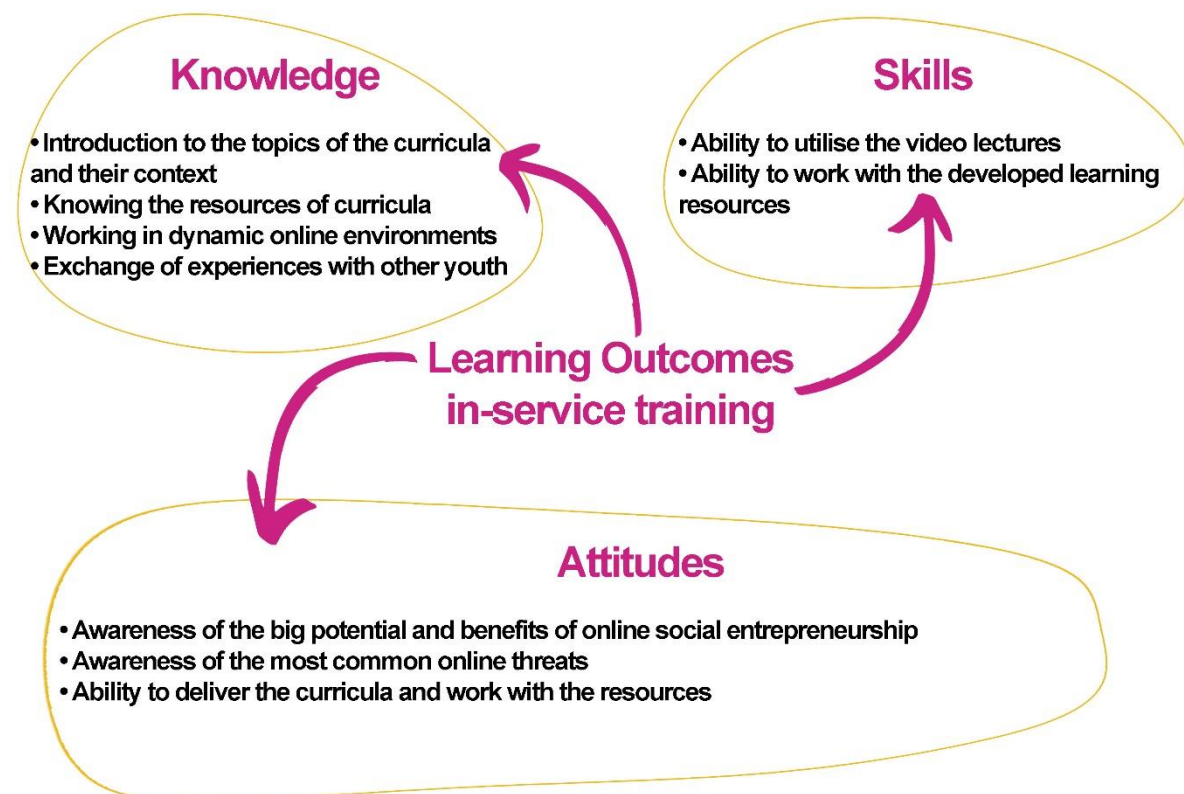
**Während der Fortbildung erhalten die Jugendbetreuer:innen eine Einführung in die Themen aller Lehrplanmodule und deren Umfang, Potenzial, Relevanz und werden über die entwickelten Materialien sowie den Zugang zu ihnen informiert.**

Die Ressourcen bieten die Möglichkeit, alle Themen zu erweitern, indem sie auf die selbstgesteuerten Ressourcen oder die vorgeschlagenen AV-Referenzmedien in den Unterrichtsplänen und Workshopbeschreibungen zugreifen. Das Curriculum für Onlinesozialunternehmertum bietet umfangreiche thematische Vorlesungsfolien zu jedem Modul und jeder Einheit als Teil des Unterrichtsplans. Die Tutorenhandbücher im Lehrplan für digitale und soziale Medienkompetenz enthalten detaillierte Workshop-Beschreibungen mit Verweisen auf AV-Medienquellen. Zusätzlich stehen

32 Videovorträge zur Verfügung, die die wichtigsten Themen der Lehrpläne vorstellen und zusammenfassen.

So können sich die Jugendfachkräfte mit Hilfe der entwickelten Materialien u.a. über die Schlüsselfrage der wichtigsten Online-Bedrohungen im Curriculum Nutzungskompetenz digitale und soziale Medien informieren, aber auch das große Potenzial von Online-Medien und Social Media als Inklusionsmechanismus und Multiplikator für Online- und Sozialunternehmer:innen kennenlernen (Curriculum für Onlinesozialunternehmertum). Beide Curricula bieten zudem die Möglichkeit sich über den effektiven und aktuellen Einsatz von Online-Tools und Plattformen zu informieren.

In der folgenden selbstgesteuerten Lernphase von 25 Stunden werden die Inhalte der Module individuell vertieft, so dass die teilnehmenden Jugendfachkräfte sich mit den bereitgestellten Lernressourcen, Lehrmaterialien und vorgeschlagenen Referenzmaterialien vertraut machen können. Diese Phase selbstgesteuerten Lernens bietet den Teilnehmer:innen die Möglichkeit, sich individuell auf bestimmte Themen des Trainingsprogramms zu konzentrieren, entsprechend der Lernbedürfnisse ihrer Teilnehmergruppen in den Organisationen und einer an diese Bedürfnisse angepassten Arbeitsweise mit den Modulen des Lernprogramms.



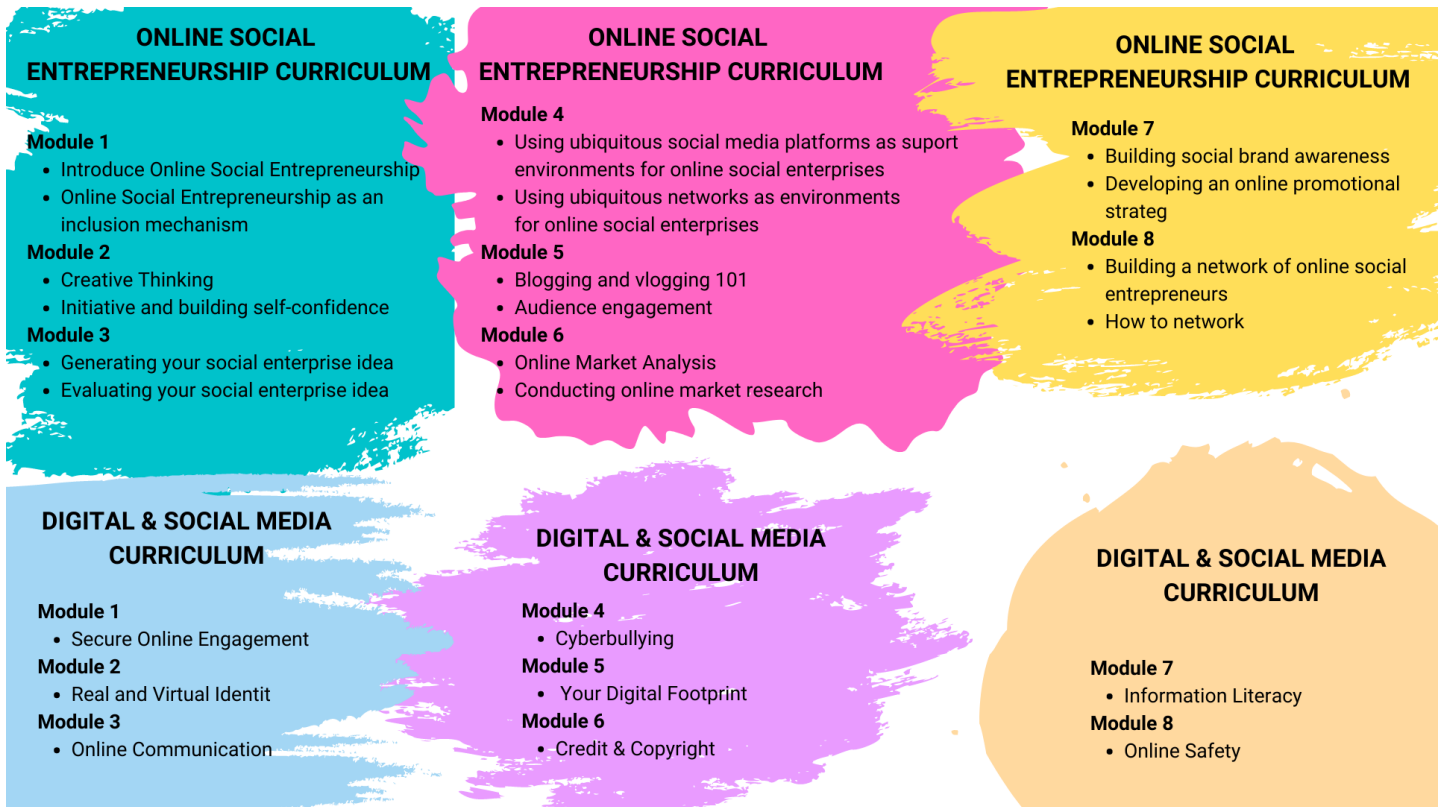
Nach der Teilnahme an dieser berufsbegleitenden Fortbildung sind die Jugendfachkräfte in der Lage, die beiden Lehreinheiten (Curricula) für die Zielgruppe der Jugendlichen mit einer Behinderung oder einer chronischen Erkrankung durchzuführen. Die Jugendfachkräfte wurden über die Themen der Module und deren Relevanz informiert. Sie wurden in die entwickelten Lernmaterialien eingeführt und geschult wie sie auf die Materialien über die E-Learning-Plattform zugreifen können. Die Jugendfachleute wurden mit dem verfügbaren Material und den bereitgestellten Referenzmedien vertraut gemacht. Sie hatten die Möglichkeit, sich mit anderen Jugendexperten über Aspekte des sozialen online Unternehmertums und der Online- und Social-Media-Kompetenz auszutauschen.

Nach Abschluss der Fortbildungsveranstaltung sollten die Betreuer:innen, die Schulungsinhalte in ihre Einrichtungen weiter tragen und in der Lage sein das während der Schulung erworbene Wissen auch außerhalb der eigenen Organisationen in ihrem Heimatland weitergeben zu können.

### **Aufbau und Zweck der Fortbildung für Jugendbetreuer:innen**

Im Rahmen des Projekts wurde eine transnationale Schulungsaktivität entwickelt, um Jugendfachleute in die Lage zu versetzen, Kolleg:innen in ihren Organisationen darin zu schulen, die Lehreinheiten durchzuführen und mit dem entwickelten Material zu arbeiten.

Dieses Training besteht aus 25 Stunden Präsenztraining, gefolgt von 25 Stunden selbstgesteuertem Training. Konzept, thematischer Umfang und Bedeutung des Trainingsprogramms werden in einer 4-stündigen Vorbereitungsschulung vor den Trainingstagen vorgestellt. Die Inhalte der Lehrpläne und die Vielfalt der entwickelten Materialien werden in 21 Stunden Präsenztraining vorgestellt. Das vorgeschlagene Training besteht aus drei Tagen (7 Stunden pro Tag). Die Inhalte werden in 6 Trainingsaktivitätsblöcken dargestellt.



**Die Trainingsaktivitäten haben eine Dauer von 1 Stunde für jedes enthaltene Modul.** So hat eine Trainingsaktivität von drei Modulen eine Dauer von 3 Stunden, eine Trainingsaktivität bestehend aus zwei Modulen eine Dauer von 2 Stunden.

In der anschließenden Phase des 21-stündigen selbstgesteuerten Lernens haben die Teilnehmer:innen die Möglichkeit, die entwickelten Ressourcen und Dokumente im Detail zu untersuchen und ihr Wissen zu -für sie relevanten Themen- zu vertiefen, z.B. angeleitet durch die vorgeschlagenen Referenzressourcen oder die selbstgesteuerten Ressourcen, um komfortabel mit den entwickelten Materialien arbeiten zu können.

Die entwickelten Lern- und selbstgesteuerten Lernressourcen tragen dazu bei, das Wissen über das Arbeiten in dynamischen Online-Umgebungen und Social-Media-Kontexten zu untermauern. Alle entwickelten Lernressourcen (einschließlich selbstgesteuerter Lernressourcen) sind über die Influencers E-Learning-Plattform zugänglich: [elearning.influencersproject.eu](http://elearning.influencersproject.eu).



Den Inhalt der Schulungsmaßnahmen finden Sie im Anhang.

## E-Learning Portal

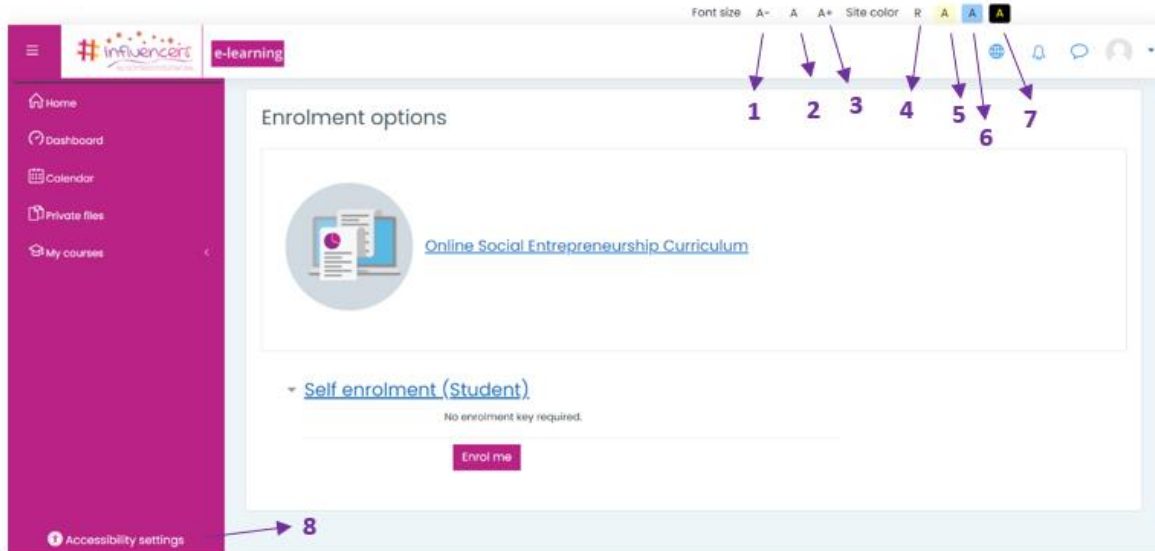
### Über die Plattform

Die Projektmaterialien sind auf dem Influencers Online-Portal unter <https://elearning.influencersproject.eu> verfügbar. Um auf die Inhalte zugreifen zu können, ist es notwendig, ein kostenloses Konto zu erstellen.

Diese E-Learning-Plattform basiert auf Moodle, einem der beliebtesten Lernmanagementsysteme. Moodle ist als benutzerfreundliche Software bekannt, mit der Lernende ihren Lernfortschritt verwalten und verfolgen können.

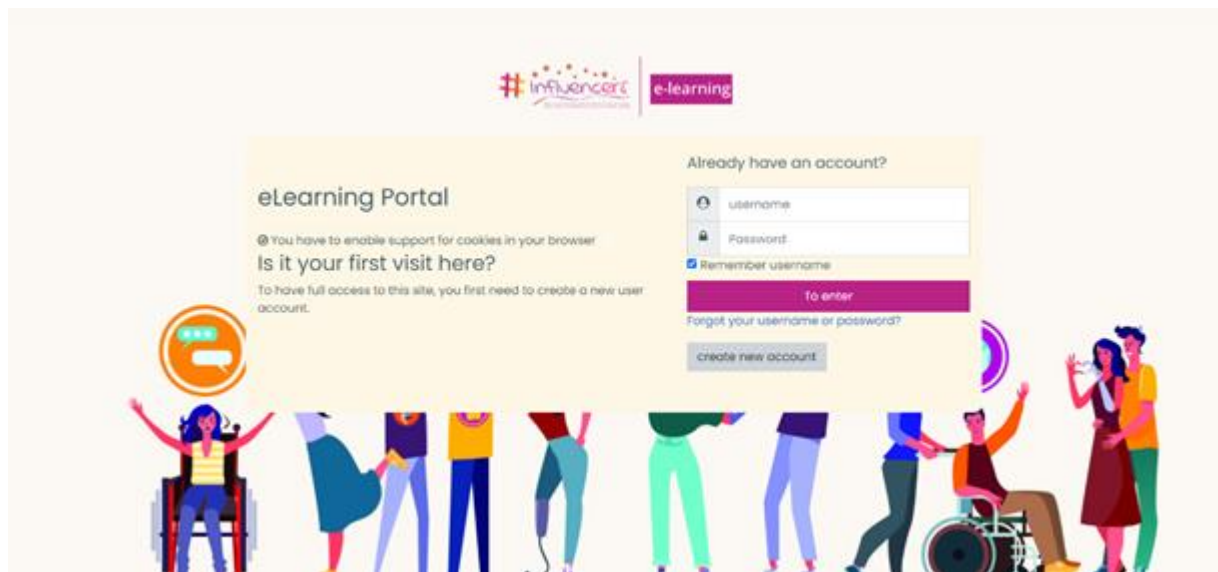
Das Influencers Online-Portal entspricht den WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) 2.1, was bedeutet, dass die Inhalte der Online-Plattform für Menschen mit vielen verschiedenen Behinderungen zugänglich sind.

Um den Lernprozess von Jugendlichen mit einer Behinderung oder einem langfristigen Gesundheitszustand zu erleichtern, sind die folgenden Barrierefreiheitsmerkmale enthalten.

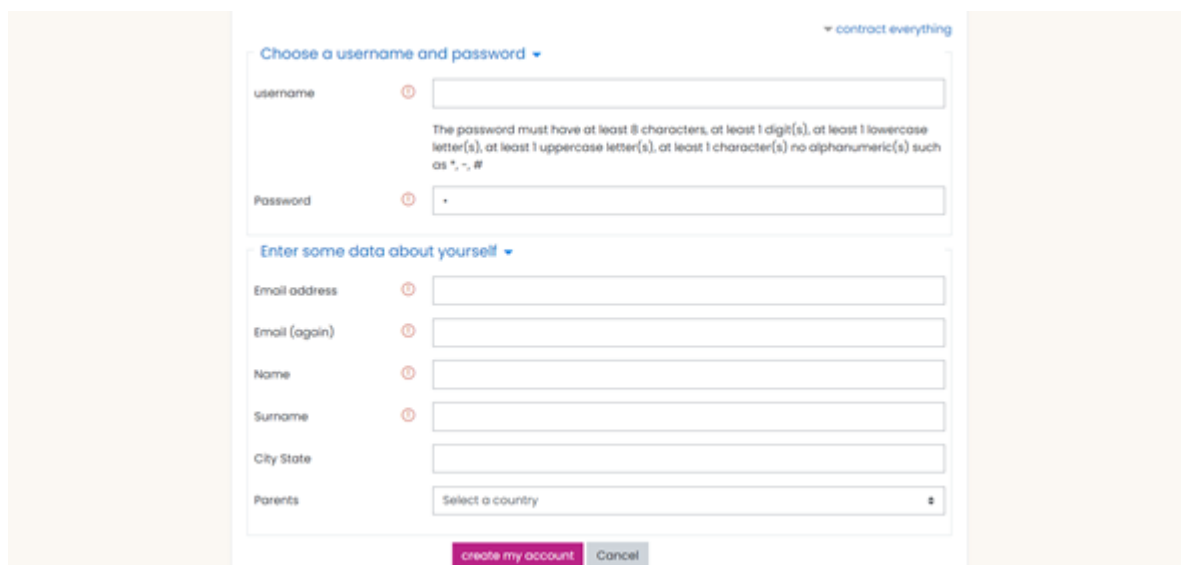


- 1 – Schriftgröße verkleinern
- 2 – Schriftgröße zurücksetzen
- 3 – Schriftgröße vergrößern
- 4 – Webseitenfarbe zurücksetzen
- 5 – Geringer Kontrast 1
- 6 – Geringer Kontrast 2
- 7 – Hoher Kontrast
- 8 – Ändern Sie den Schrifttyp (Optionen: Standardschriftart und Legasthenie-Schriftart) und Symbolleiste für Barrierefreiheit aktivieren/deaktivieren

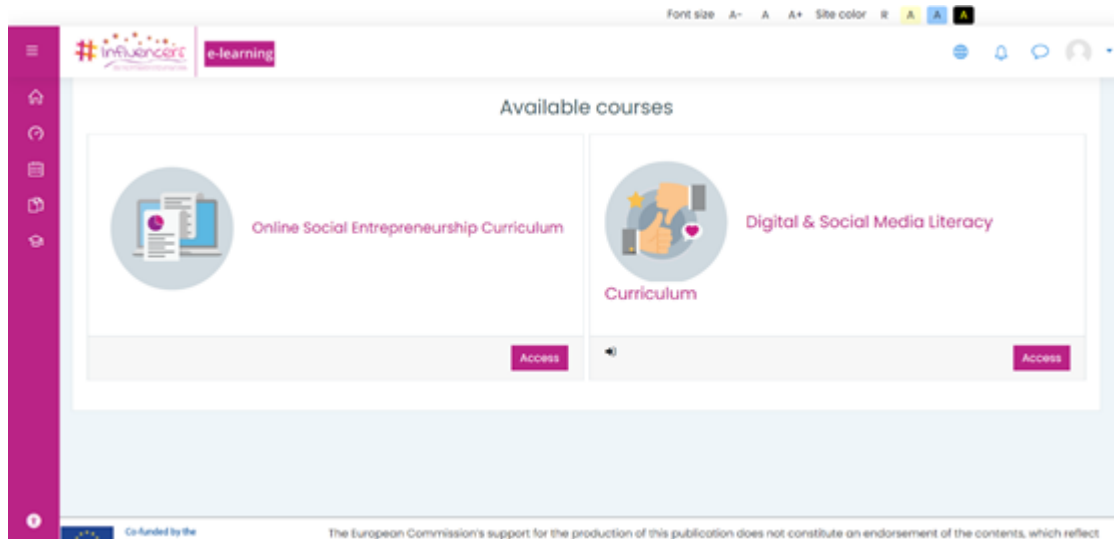
## So nutzen Sie das E-Learning-Portal



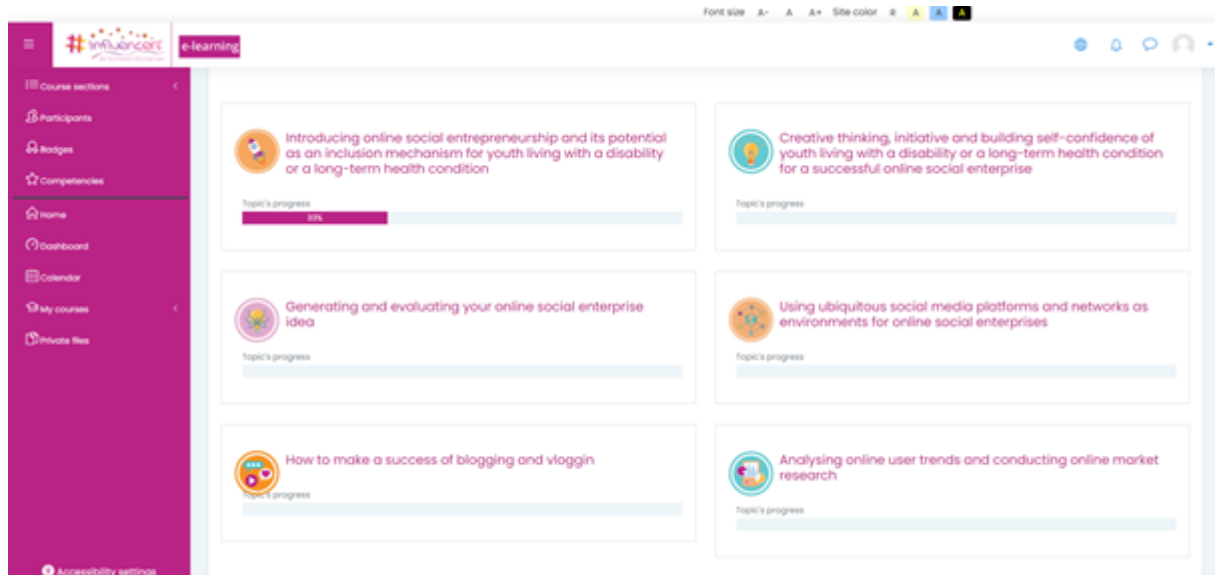
1. Registrierung auf der Plattform: Wählen Sie "Neues Konto erstellen" und füllen Sie die Leerzeichen aus. Felder mit Ausrufezeichen sind Pflichtfelder. Eine Bestätigungs-E-Mail wird an den angegebenen Kontakt gesendet.



2. Um Ihre Lernerfahrung zu beginnen, müssen Sie sich für die Kurse anmelden. Klicken Sie auf "Zugreifen" und dann auf "Mich anmelden".

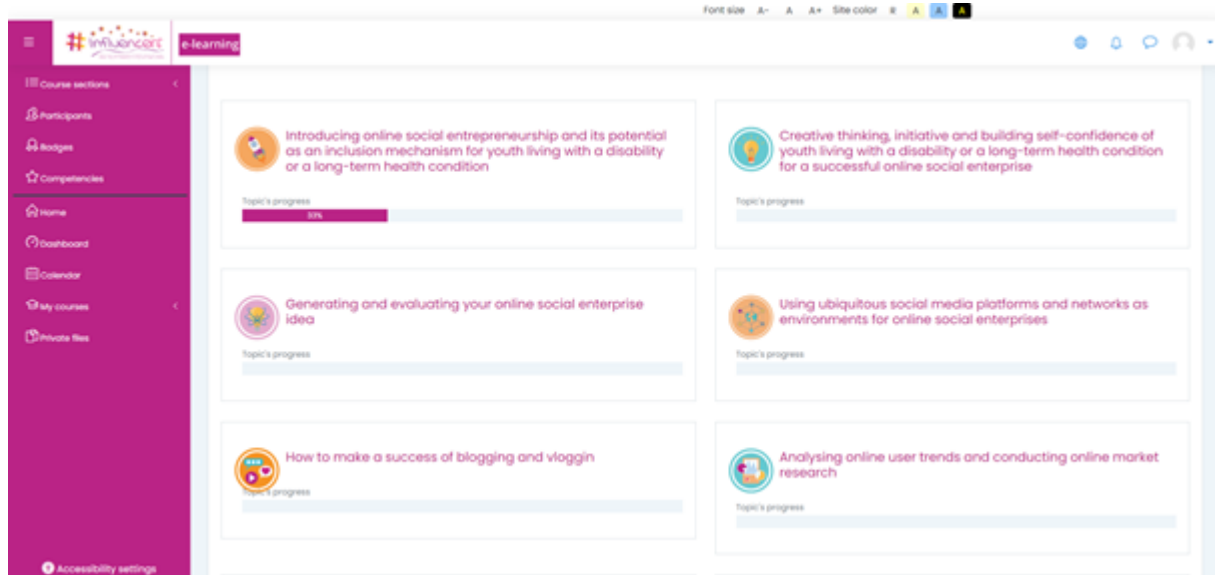


3. Nachdem Sie Zugang zu einem Kurs erhalten haben, können Sie die Module sehen.





4. Vervollständigen Sie die Materialien und überprüfen Sie sie, um Ihren Fortschritt zu registrieren.

A screenshot of an e-learning dashboard. The top navigation bar includes the 'Influencers' logo, the text 'e-learning', and utility icons for font size and site color. A left-hand sidebar menu lists various navigation options: Course sections, Participants, Badges, Competencies, Home, Dashboard, Calendar, My courses, and Private files. The main content area displays six topic cards in a 3x2 grid. Each card features a circular icon, a title, and a progress bar. The first card, 'Introducing online social entrepreneurship...', has a progress bar that is approximately 50% filled. The other five cards have empty progress bars. The cards are: 1. 'Introducing online social entrepreneurship and its potential as an inclusion mechanism for youth living with a disability or a long-term health condition' (50% progress); 2. 'Creative thinking, initiative and building self-confidence of youth living with a disability or a long-term health condition for a successful online social enterprise' (0% progress); 3. 'Generating and evaluating your online social enterprise idea' (0% progress); 4. 'Using ubiquitous social media platforms and networks as environments for online social enterprises' (0% progress); 5. 'How to make a success of blogging and vloggin' (0% progress); 6. 'Analysing online user trends and conducting online market research' (0% progress). At the bottom left of the sidebar, there is an 'Accessibility settings' link.

## Anhang– Überblick über den Inhalt der Trainingsmaßnahmen

### Vorbereitende Sitzung

Diese Aktivität ist eine 4-stündige Präsenzsitzung, die den Teilnehmer:innen der fortgebildeten Schulung eine Einführung gibt. Es umfasst die folgenden Themen:

- Potenzial von Online Sozialunternehmertum als Inklusionsmechanismus.
- Relevanz und Umfang von Digital- und Social-Media-Kompetenz.
- Nationale und internationale Beispiele von Influencern mit Behinderung (Fallstudie).
- Überblick über die Schulungsinhalte.
- Kurze Einführung in die E-Learning Plattform.
- Europass- Ablauf + Registrierung.

### Trainingseinheit Digitalkompetenz 1

Diese Aktivität gibt einen Überblick über die Module 1, 2 und 3 der Lehrpläne für digitale und soziale Medienkompetenz, die folgende Themen umfassen:

- **Sicheres Online-Engagement** – wie Sie Online-Informationen verwalten und vor Online-Risiken wie Identitätsdiebstahl, Phishing und Internetbetrug schützen. Dieses Thema befasst sich auch mit der Analyse und dem Verständnis von Datenschutzrichtlinien und was sie wirklich für Abonent:innen bedeuten.
- **Reale und virtuelle Identität** – wie man Online- und Offline-Identitäten in Einklang bringt, um das Bewusstsein für mögliche Auswirkungen auf das Selbstgefühl, den Eigenen Ruf und die Beziehungen zu schärfen. Dieses Thema wird Jugendlichen, die mit einer Behinderung oder einem langfristigen Gesundheitseinschränkung leben, helfen, ihr eigenes digitales Leben zu erkunden.

- **Online-Kommunikation** – wie man zwischenmenschliche und intrapersonale Fähigkeiten nutzt, um positive Online-Kommunikation und Beziehungen aufzubauen. Dieses Thema wird Jugendliche, die mit einer Behinderung oder einer chronischen Erkrankung leben, ermutigen, digitale Bürgerschaft und digitale Ethik zu verstehen.

### Trainingseinheit Digitalkompetenz 2

Diese Aktivität gibt einen Überblick über die Module 4, 5 und 6 der Lehrpläne für digitale und soziale Medienkompetenz, die folgende Themen umfassen:

- **Cyber-Mobbing** – wie man mit einer Cyber-Mobbing-Situation umgeht. Dieses Thema wird Jugendliche, die mit einer Behinderung oder einem langfristigen Gesundheitszustand leben, ermutigen, eine aktive positive Rolle zu übernehmen und ein Aufstützer zu sein, der dazu beiträgt, unterstützende Online-Communities zu schaffen.
- **Ihr digitaler Fußabdruck** – wie man seine eigene Privatsphäre schützt und die Privatsphäre anderer respektiert. Dieses Thema soll Jugendliche, die mit einer Behinderung oder einem langfristigen Gesundheitsproblem leben, dazu ermutigen zu reflektieren, bevor sie sich offenbaren, und zu überlegen, welche Auswirkungen das, was sie online teilen, heute und in Zukunft haben kann.
- **Credit & Copyright** – Reflexion über die Rechte der Ersteller:in von Inhalten und die Verantwortlichkeiten der Nutzer:innen von Inhalten. Dieses Thema befasst sich mit Themen wie Plagiat, Piraterie, Urheberrecht und fairer Nutzung.

### Trainingseinheit Digitalkompetenz 3

Diese Aktivität gibt einen Überblick über die Module 7 und 8 der Lehrpläne für digitale und soziale Medienkompetenz, die folgende Themen umfassen:

- **Informationskompetenz** – wie man Informationen effektiv findet, auswertet und nutzt. Dieses Thema wird Jugendlichen, die mit einer Behinderung oder einer chronischen Erkrankung leben, helfen, die Qualität, Glaubwürdigkeit und Gültigkeit von Online-Informationen, Webseiten und Social-Media-Plattformen zu beurteilen.
- **Online-Sicherheit** – wie Sie die Kooperationsmöglichkeiten des Internets nutzen können, ohne sich selbst zu gefährden. Dieses Thema wird Jugendlichen, die mit einer Behinderung oder einer chronischen Erkrankung

leben, helfen, zwischen unangemessenem Kontakt und positiven Verbindungen zu unterscheiden.

### Trainingseinheit Unternehmer:in 1

Diese Aktivität gibt einen Überblick über die Module 1, 2 und 3 der Online-Lehrpläne für soziales Unternehmertum, die die folgenden Themen umfassen:

- **Einführung von Online-Sozialunternehmertum und seinem Potenzial als Inklusionsmechanismus** – Verständnis dessen, was soziales Unternehmertum ist und sein Online-Panorama, während Sie gleichzeitig etwas über Inklusionsmechanismen erfahren und wie soziales Unternehmertum zu einem von ihnen werden kann.
- **Kreatives Denken, Eigeninitiative und Selbstvertrauensbildung für ein erfolgreiches Online-Sozialunternehmen** – was ist kreatives Denken und kann das, gepaart mit der inhärenten Initiative eines:r Unternehmers:in und dem nötigen Selbstbewusstsein, zu einem erfolgreichen Online-Sozialunternehmen führen?
- **Generieren und Bewerten Ihrer Online-Sozialunternehmens-Idee** – Erstellen und Entwickeln einer Online-Sozialunternehmen-Idee und Verständnis ihrer Realisierbarkeit durch verschiedene Analysemethoden.

### Trainingseinheit Unternehmer:in 2

Diese Aktivität gibt einen Überblick über die Module 4, 5 und 6 der Online-Lehrpläne für soziales Unternehmertum, die folgende Themen umfassen:

- **Nutzung allgegenwärtiger Social-Media-Plattformen und -Netzwerke als Umgebungen für online-soziale Unternehmen** – Nutzung der verschiedenen Social-Media-Plattformen und -Netzwerke, um die Ziele der sozialen Unternehmen zu fördern und gleichzeitig ein Verständnis für soziale und Nutzertrends zu schaffen.
- **Wie man Bloggen und Vlogging zum Erfolg führt** – was braucht es für einen erfolgreichen Blog und/oder Vlog? Design, Zeitpläne, Publikumsverständnis und neue Tools, um ein möglichst großes Publikum zu schaffen.
- **Online-Nutzertrends analysieren und Online-Marktforschung betreiben** – wie betreiben Sie kostengünstige Online-Marktforschung? Was sind

Nutzertrends? Wie können wir dies nutzen, um unser soziales Unternehmen besser zu verstehen und zu unterstützen?

### Trainingseinheit Unternehmer:in 3

Diese Aktivität gibt einen Überblick über die Module 7 und 8 der Online-Lehrpläne für Sozialunternehmertum, die folgende Themen umfassen:

- **Aufbau von Nutzerawareness für Social-Media-Plattformen und Entwicklung von Online-Werbestrategien** – Verständnis und Lernen über Tools, die verwendet werden, um mehr über unser Publikum, seine Gewohnheiten, Wünsche und Bedürfnisse zu erfahren und dabei Inhalte zu erstellen, die auf sie zugeschnitten sind.
- **Aufbau eines Netzwerks von Online-Sozialunternehmern** – zu verstehen, dass ein Netzwerk von Sozialunternehmern von größter Bedeutung ist, wenn man weiß, was Sozialunternehmertum ist, und wie dies unserem Unternehmensziel zugutekommen kann.

### Selbstgesteuertes Lernen

Auf jede Aktivität des Trainings folgt eine selbstgesteuerte Lernphase.

#### Im Anschluss an die Vorbereitungssitzung

- Protokollieren eigener Online-Aktivitäten.
- Best-Practice-Beispiele – Influencer aus dem Heimatland.

#### Im Anschluss an die Ausbildung

- Lesen der Tutorenhandbücher.
- Durcharbeiten der selbstgesteuerten Ressourcen und Referenzmedien.
- Kennenlernen der AV-Ressourcen auf dem YouTube-Kanal Influencers.

Die Teilnehmer:innen sollten die am besten geeigneten Themen individuell auswählen.



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

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

2019-2-DE04-KA205-018267

Dieses Werk steht unter einer [Creative Commons  
Namensnennung 4.0 Internationale Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

