



DIGITALER AKTIONSPLAN DIMELI4AC@SCHOOL

Von der Schule zur EU-Ebene - Politische Empfehlung für Upscaling und Nachhaltigkeit

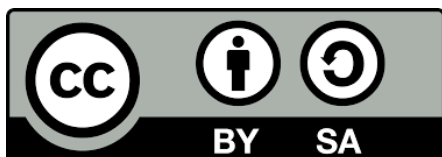


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Projekt-Informationen

Projekttitel:	Digital Media Literacy for Active Citizenship
Projekt-Akronym:	DIMELI4AC
Grant Agreement Number:	2018-1-DE03-KA201-047411
Koordinator:	Leibniz Universität Hannover
Projekt-Website:	www.dimeli.eu




This document by Dimeli4AC is licensed under CC BY-SA 4.0.

To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



Inhaltsverzeichnis

1. Überblick.....	5
2. Einführung	5
3. Projektbeschreibung.....	6
4. Fahrplan des Projekts	7
5. Projektergebnisse	7
IO1: Digitale Medienkompetenz in Schulen: Von der EU zu den Bedürfnissen, Herausforderungen, Praktiken und Perspektiven der Schulen vor Ort	7
IO2: Erstellung des digitalen Aktionsplans DIMELI@School: Kompetenzrahmen und Grundsatzvereinbarung	7
IO3: Erstellung des digitalen Aktionsplans DIMELI@School: Multi-Targeted Educational Pack für Lehren und Lernen - Lehrer, Eltern und Schüler.....	8
IO4: Aufbau des Online-DIMELI@School: Das Ökosystem der Bewertung und Validierung durch den Dimeli Game-Avatar.....	9
IO5: Aufbau des digitalen Aktionsplans DIMELI@School: A bis Z Pack für die Implementierung	10
6. Aufbau des digitalen Aktionsplans DIMELI4DC@School: Von der Schule zur EU-Ebene - Politische Empfehlung für Upscaling und Nachhaltigkeit (IO6).....	11
6.1 Bewertung des TOOL KIT für die Einrichtung von DIMELI@School Clubs	11
Evaluierungsergebnisse und Fallstudien aus Griechenland:	11
Evaluierungsergebnisse und Fallstudien aus Zypern:	12
Evaluierungsergebnisse und Fallstudien aus Deutschland:.....	13
6.2 Gestaltung des DIMELI@School Policy Pack für Upscaling – Nachhaltigkeitsstrategie	13
6.2.1 SWOT-Analyse.....	13
6.2.2 Verwertungswege und Nachhaltigkeit.....	16
6.3 Einrichten der DIMELI@School Clubs/Observatorien	17
6.3.1 Synergien, die durch die Umsetzung des Projekts entstehen	17
Fallstudie 1 - Zypern.....	17
Fallstudie 2 - Griechenland	18
Fallstudie 3 - Deutschland.....	18
6.3.2 Reflexion - praktische Schritte und Tipps zur Pflege Ihres Netzwerks mit wichtigen Interessengruppen.....	18
6.3.3 Das DIMELI4AC-Netzwerk.....	19
6.4 DIMELI@School Policy Initiative - EU Digital Media Literacy Week, State Internet Week oder Human Rights Day.....	20
1. Ziele/ Zweck: Warum?	20
2. Zielgruppen: Wer?	20



3. Förderung: Wie?	21
7. Empfehlungen für die Politik	22
Empfehlungen für Politik auf EU-Ebene.....	22
Empfehlungen für Politik auf nationaler Ebene	23
8. Fazit	24
Anhänge.....	25
Anhang 1: Selbstverpflichtungserklärung	25

1. Überblick

Dieses Dokument wird dem Leser zunächst einen Überblick über das DIMELI-Projekt mit einer kurzen Erläuterung jedes bisher entwickelten geistigen Outputs geben. Dann wird eine Verwertungsstrategie entwickelt, die die Nachhaltigkeit der Produkte, die weitere Verwertung und die Ausweitung auf der Grundlage der Idee der "DIMELI@SCHOOL DIGITAL MEDIA LITERACY INITIATIVE" sicherstellt. Genauer gesagt zielt dieses Dokument darauf ab, das TOOL KIT für die Gründung von Schulclubs zu evaluieren und das DIMELI@SCHOOL POLICY STRATEGY PACK für Upscaling, Übertragbarkeit, Nutzung und Nachhaltigkeit der Produkte des Projekts auf lokaler, regionaler, nationaler und EU-Ebene für die weitere Verwertung zu entwerfen und zu erklären.

Insgesamt ist dies der vollständige DIMELI Digital Action Plan: Von der Schule bis zur EU-Ebene - Politische Empfehlung für Upscaling und Nachhaltigkeit.

2. Einführung

Unser Leben ist voll von neuen Informationen, die aus den Medien und dem Internet kommen. Wir können über das gleiche Thema in verschiedenen Quellen lesen, ohne das Fachwissen zu haben, um zu verstehen, ob sie vertrauenswürdig sind oder nicht. Unser Umgang mit digitalen Daten, die größtenteils von undurchschaubaren Algorithmen gesteuert werden, schafft klare Risiken und erfordert mehr denn je ein gut entwickeltes kritisches Denken und die grundlegende Fähigkeit, sich positiv und kompetent in der digitalen Umgebung zu engagieren.

Daher ist die digitale und mediale Kompetenz eine notwendige Fähigkeit, die alle Menschen heutzutage besitzen müssen, um sich vor jeglichen Online-Gefahren zu schützen und ihre aktive Teilnahme an der digitalisierten Gesellschaft von heute zu gewährleisten. In der Tat wurden die Mitgliedstaaten in den Schlussfolgerungen des Rates von 2016 aufgefordert, Medienkompetenz, kritisches Denken und digitale Kompetenzen zu fördern, und zur Unterstützung der oben genannten Punkte wurde im Aktionsplan für digitale Bildung 2021-2027 die Bewältigung der Herausforderungen betont, die sich aus der raschen digitalen Transformation unserer Gesellschaft ergeben, sowie die Bedeutung der Verbesserung der digitalen Kompetenzen der Bürger, einschließlich der Bekämpfung von Desinformation.

Digital- und Medienkompetenz ist eine Angelegenheit, die alle betrifft, Jung und Alt, Männer und Frauen, selbst diejenigen, die das Internet nicht so oft nutzen, da immer mehr Dienste dorthin wandern und seine Nutzung unumgänglich machen. Es ist jedoch von grundlegender Bedeutung, dass die Kinder schon früh darüber aufgeklärt werden, wie sie sich im und um das Internet herum verhalten sollen, zumal sie schon in jungen Jahren zu aktiven Nutzern werden, die sich oft gar nicht bewusst sind, dass es überhaupt Gefahren gibt.

3. Projektbeschreibung

Das Projekt DIMELI4AC (Digital and Media Literacy for Active Citizenship) wird durch das Erasmus+ Programm der EU mitfinanziert. Sein Ziel ist es, Schüler mit den notwendigen Fähigkeiten auszustatten, um mit der heutigen digitalen Gesellschaft umzugehen, und zwar auf spielerische und innovative Weise.

Genauer gesagt, zielt das Projekt darauf ab:

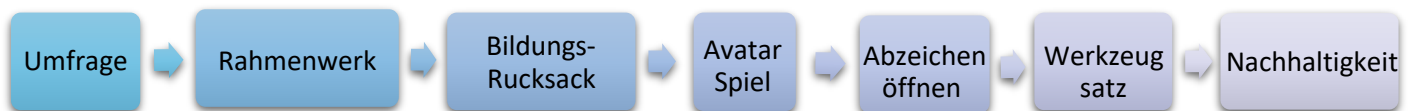
- Junge Schüler zu befähigen, verantwortungsbewusste, kritische, globale Bürger für die digitalisierte und vernetzte Welt zu werden, und gleichzeitig Blended-Learning-Möglichkeiten zu schaffen, um digitale und mediale Kompetenzen zu erwerben, um Demokratie und gemeinsame Werte zu schützen
- Die arbeitsfreie Zeit der Schulen zu nutzen, um Online- und Inhouse-Labore für digitale Medienkompetenz und Beobachtungsstellen einzurichten, basierend auf Synergien, die zwischen Lehrern, Eltern, Schulen, Organisationen und Interessenvertretern geschaffen werden, die die Kampagne unterstützen und die Verpflichtungserklärung des Projekts unterzeichnen.
- Die Idee eines interaktiven Bewertungswerkzeugs in Form eines Spiels, das auf einem Avatar (DC-MELI) basiert, einzuführen, bei dem die SchülerInnen verschiedenen Herausforderungen folgen, um das Abzeichen zu erhalten, das einen respektvollen, verantwortungsvollen und sicheren Umgang mit der Technologie auf der Grundlage der digitalen Bürgerschaft, demokratischer Werte und kritischen Denkens zeigt.
- Die Profile der Lehrer zu stärken und damit die Qualität der Lehr- und Lernleistungen in der formalen Schule zu verbessern.
- Förderung ganzer Schulansätze für den Umgang mit sektorübergreifenden Themen.

Die wichtigsten Ergebnisse des DIMELI-Projekts sind die folgenden:

1. Das komplette DIMELI Tool Kit, um Schulen dabei zu unterstützen, ihren eigenen "Digital Media Literacy Action Plan" für aktive Bürgerschaft zu entwickeln und dabei kritisches Denken und demokratische Werte innerhalb der Schulkultur zu bewahren.
2. Das Multilevel Educational Pack, das (1) zahlreiche zu sammelnde und zu erstellende Lernressourcen wie Videos, Ressourcen, Spiele, Simulationen zur Förderung spezifischer Aspekte des entwickelten Frameworks und (2) ein Weiterbildungsprogramm für Lehrer und Eltern zum Erwerb digitaler und medialer Kompetenzen (C1 Personalschulung & später KA1 Lernmobilität) umfasst.
3. Das Bewertungs- und Validierungstool in Form eines Spiels mit dem DIMELI-Avatar, das der Überwachung, Aufzeichnung, Bewertung und Validierung des Erwerbs von Digital- und Medienkompetenz dienen wird.
4. Das dynamische und interaktive Portal/die Plattform, das/die unterschiedlichen Zwecken dient und über verschiedene Funktionen verfügt, wie z. B. ein e-Ambassador (Kommunikationsplattform) für Lehrer und Schüler zur Verbreitung ihrer Arbeit, ein e-Tool Kit mit Ressourcen, Materialien und bewährten Praktiken sowie eine e-Academy, in der Lehrer einen ihnen gewidmeten Online-Fortbildungskurs finden können.
5. Die DIMELI-Schulclubs, begleitet von einer starken multidisziplinären Kampagne zur Förderung der digitalen und Medienkompetenz für eine aktive Bürgerschaft.
6. Die DIGITAL AND MEDIA LITERACY SUMMER SCHOOL, die als Pilotversuch die Idee verfolgt, Blended-Learning-Möglichkeiten zur Förderung von digitaler und Medienkompetenz anzubieten.

4. Fahrplan des Projekts

Das DIMELI-Projekt folgte einer logischen Methode, um die Erstellung von qualitativ hochwertigen Produkten zu gewährleisten, die den Bedürfnissen unserer Zielgruppen entsprechen. Auf der Grundlage von Untersuchungen und Umfragen, die mit Schülern, Eltern und Lehrern durchgeführt wurden, kamen wir zu genauen Schlussfolgerungen über die Themen, die abgedeckt werden mussten, und fuhren mit dem Rahmen fort, der die Grundlage für die Entwicklung der Lernmaterialien bildete. Als Nächstes haben wir mit der Entwicklung des Educational Back Packs mit den Lern- und Lehrmaterialien sowie mit zusätzlichen Ressourcen begonnen. Zur gleichen Zeit wurde das Avatar-Spiel entwickelt, zusätzlich zur Open Badges-Zertifizierung. Dann erstellten wir das Tool Kit und schließlich die Nachhaltigkeitskampagne.



5. Projektergebnisse

Bei jedem Intellectual Output war das Konsortium bestrebt, Materialien von höchster Qualität und Nützlichkeit zu produzieren, mit dem Ziel, so viele Teilnehmer aus allen Zielgruppen wie möglich zu gewinnen.

IO1: Digitale Medienkompetenz in Schulen: Von der EU zu den Bedürfnissen, Herausforderungen, Praktiken und Perspektiven der Schulen vor Ort

Im ersten Intellectual Output wurden in allen teilnehmenden Ländern langwierige Recherchen durchgeführt, um Informationen über die nationale Situation zu digitalen Kompetenzen und digitaler Medienkompetenz der einzelnen Partner zu erhalten. Nationale Gesetzgebungen, Politiken und Kampagnen wurden dabei berücksichtigt. Dann wurden drei verschiedene Fragebögen entwickelt (einer für Schüler, einer für Lehrer und einer für Eltern), um deren Meinungen und Kompetenzniveaus im digitalen Bereich zu untersuchen. Die Ergebnisse der Umfragen und der Desktop-Recherche in jedem teilnehmenden Land wurden verwendet, um die nationalen Berichte zu verfassen und alle entwickelten den **vergleichenden DIMELI-Bericht**. Dieser Bericht wurde dann in die Sprachen der teilnehmenden Länder übersetzt. Die [übersetzten Versionen finden Sie auf der DIMELI-Website](#).

IO2: Erstellung des digitalen Aktionsplans DIMELI@School: Kompetenzrahmen und Grundsatzvereinbarung

Im intellektuellen Output 2 nutzten die Partner die Ergebnisse des in IO1 erstellten Vergleichsberichts, um den aktuellen Bedarf zu ermitteln und die Kompetenzen zu analysieren, die entwickelt werden müssen. Darauf aufbauend entschieden die Partner, welche Themen schwerpunktmäßig behandelt werden müssen, und teilten sie in 6 Module ein, wobei jedem Partner eines zugewiesen wurde: **Online-Sicher-**

heit, Medienindustrie, Informations- und Medienkompetenz, digitale Manipulation, persönliche Bedrohungen und digitale Identität. Als Ganzes ergeben diese 6 Module den [DIMELI-Kompetenzrahmen](#), der auf zwei wichtigen Kriterien basiert: Benchmarks ¹ und Indikatoren ².

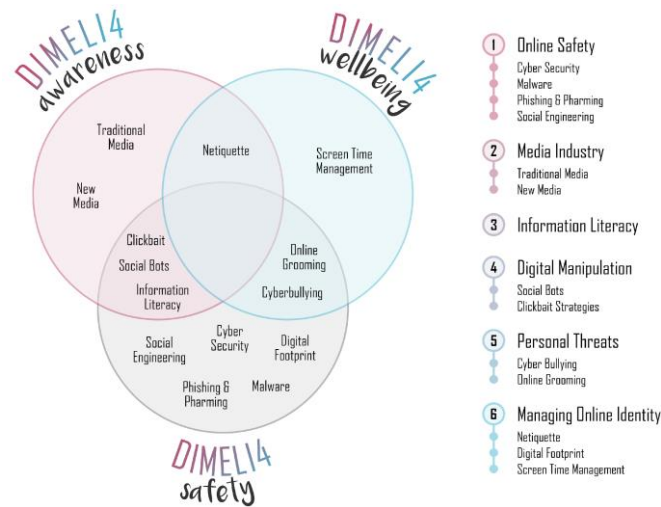


Abbildung 1: Das DIMELI-Framework-Diagramm

Darüber hinaus wurde das **DIMELI Memorandum of Cooperation and Endorsement** erstellt, um das Projekt in der Öffentlichkeit zu erklären, Unterstützer zu gewinnen und zu rekrutieren und die Ziele mit unseren Zielgruppen in einer formalen und visuell ansprechenden Art und Weise zu teilen.

IO3: Erstellung des digitalen Aktionsplans DIMELI@School: Multi-Targeted Educational Pack für Lehren und Lernen - Lehrer, Eltern und Schüler

Der intellektuelle Output 3 war der längste und der komplizierteste. Als Fortsetzung der Arbeit, die mit dem Kompetenzrahmen gemacht wurde, war das Learning Pack Teil dieses IO und war die Sammlung von Ressourcen, die für den Erwerb von Digital Citizenship Fähigkeiten benötigt wurden. Jeder Partner produzierte die folgenden Materialien für das Modul, für das er zuständig war:

1. Lernpräsentationen für Studenten:

Soll von DIMELI-Mentoren im Unterricht verwendet werden, um die Schüler zu unterrichten.

2. Lernpräsentationen für Eltern und Lehrer

Für angehende DIMELI-Mentoren, die sich selbst weiterbilden möchten, bevor sie sich an die Aufgabe machen, das Material zu unterrichten.

3. Lehrernotizen/Unterrichtspläne

Soll von DIMELI-Mentoren im Unterricht verwendet werden, um Schüler zu unterrichten. Es enthält Schritt-für-Schritt-Anleitungen, wie jedes Modul zu unterrichten ist, mit einigen zusätzlichen Informationen, die für die Schüler nützlich sein könnten. Zusätzlich gibt es Richtlinien und Ratschläge, wie das zusätzliche Material verwendet werden kann, sowie Hinweise, in welchen Phasen des Unterrichts es am besten geeignet und nützlich ist.

¹ Benchmarks geben die spezifischen Ziele an, die ein Lerner erreichen sollte.

² Indikatoren kennzeichnen den Grad des Erwerbs einer bestimmten Kompetenz.

4. Zusätzliches Material

Das Zusatzmaterial umfasst Übungen, klasseninterne Aktivitäten und Spiele, Handouts und andere Ressourcen, die verwendet werden können, um die Lernerfahrung der Schüler zu verbessern und den Unterricht interessanter und interaktiver zu gestalten. Je nach Material kann es den Lehrern auch helfen, zu beurteilen, wie sich die Lernenden in der Klasse schlagen.

5. Informative Broschüren

Die informativen Booklets sind Begleitdokumente. Es gibt ein kurzes Booklet pro Modul, das die wichtigsten Informationen und Schlüsselemente jedes Moduls in einem visuell ansprechenden Format umfasst, so dass die Studenten darauf verweisen können, wenn sie etwas vergessen haben. Da sie so kurz sind, können sie auch zum späteren Nachschlagen ausgedruckt werden.

Alle diese Materialien sind so konzipiert, dass sie nebeneinander verwendet werden können, aber sie können auch unabhängig voneinander funktionieren. Sie sind auf der [DIMELI-E-Learning-Plattform zu finden](#), können aber auch von der Projekt-Website heruntergeladen werden.

IO4: Aufbau des Online-DIMELI@School: Das Ökosystem der Bewertung und Validierung durch den Dimeli Game-Avatar


In IO4 war das DIMELI-Konsortium für die Entwicklung des DIMELI-Avatar-Spiels, der DIMELI-E-Learning-Plattform, der Assessments für die Studenten und des DIMELI-Open-Badges-Validierungssystem verantwortlich.

Für das **DIMELI Avatar Game haben wir uns für** ein Format entschieden, das an ein gutes, altmodisches Brettspiel erinnert. Die Spieler beginnen mit der Wahl eines Avatars, also eines Charakters. Jeder Charakter hat spezielle Fähigkeiten und/oder Einschränkungen. Alle Spieler beginnen auf demselben Plättchen und drehen ein Rad, um zu sehen, wie viele Plättchen sie vorrücken dürfen. Das Spiel ist nicht antagonistisch, da die Spieler nicht gegeneinander spielen, sondern sie müssen als Team zusammenarbeiten, um das Digitale Klassenzimmer am Ende des Spielbretts innerhalb einer bestimmten Anzahl von Runden zu erreichen. Wenn das gesamte Team das Klassenzimmer nicht erreicht, bevor die Runden abgelaufen sind, hat das gesamte Team verloren.

Für die Erstellung der [DIMELI-E-Learning-Plattform](#) wurde eine einfache und leicht zu navigierende Benutzeroberfläche entwickelt, die es allen Zielgruppen leicht und strukturiert machen soll, das zu finden, was sie suchen. Die Plattform beherbergt alle Materialien, die in IO3 entwickelt wurden, sowie die herunterladbaren Dateien, um das DIMELI-Spiel auf jedem Computer zu installieren. Zusätzlich wird sie als Bewertungs- und Validierungswerkzeug verwendet, da sie die Quizfragen enthält, die die SchülerInnen absolvieren müssen, um automatisch das DIMELI-Abzeichen zu erhalten.

Für die **Assessments** wollte das Konsortium leicht quantifizierbare Übungen erstellen, um eine einfache und nicht komplizierte Validierung der Kompetenzen zu ermöglichen und die Nachhaltigkeit des Projekts auch nach der Förderung durch die Europäische Kommission sicherzustellen. Diese wurden dann auf die DIMELI E-Learning-Plattform übertragen und mit dem Open Badges-Ökosystem verbunden.

Die **DIMELI Open Badges** wurden als Belohnung konzipiert, nachdem die Studierenden ihre Kompetenzen und ihr Wissen zu den im Kompetenzrahmen von IO2 entwickelten Themen nachgewiesen hatten. Schließlich wurden die Kriterien zum Erreichen der Badges in die DIMELI E-Learning-Plattform integriert, die eine Verbindung mit Open Badge-Sammeldiensten wie [Badgr](#) ermöglicht. Das Konsortium erstellte



auch den DIMELI Guide, der den Nutzern eine detaillierte Erklärung gibt, wie die Badges funktionieren und wie man sie erhält.

IO5: Aufbau des digitalen Aktionsplans DIMELI@School: A bis Z Pack für die Implementierung

In IO5 kam alles zusammen und wurde zu einem kohärenten, zusammenhängenden Ganzen, dem DIMELI Toolkit, einem umfassenden DIMELI-Leitfaden, der Organisationen bei der Umsetzung des Projekts anleiten und unterstützen sollte.

Dieses Toolkit bestand aus zwei Teilen. Der erste Teil war die gesamte Arbeit, die bereits in den vorherigen Intellectual Outputs geleistet wurde, gesammelt und zusammengestellt, so dass alle Informationen über den Hintergrund und die Methodik des Projekts in einem einzigen Dokument zu finden waren. Der zweite Teil bestand aus den Richtlinien des DIMELI-Toolkits für die Organisationen, wie sie das Projekt in einer Weise umsetzen können, die in ihrem eigenen Kontext sinnvoll ist. IO5 entwickelte detaillierte Informationen und Ressourcen, die für die Vorbereitung, Beratung, verschiedene Vorschläge und Tipps für die Umsetzung des Projekts notwendig sind, um dessen Effizienz zu gewährleisten.

6. Aufbau des digitalen Aktionsplans DIMELI4DC@School: Von der Schule zur EU-Ebene - Politische Empfehlung für Upscaling und Nachhaltigkeit (IO6)

Dieses letzte IO wird sich auf die Gestaltung der Verwertungsstrategie konzentrieren, die die Nachhaltigkeit der Produkte auf allen Ebenen (von der lokalen bis zur europäischen Ebene), die weitere Nutzung und Ausweitung auf der Grundlage der Idee der "DIMELI@SCHOOL DIGITAL MEDIA LITERACY INITIATIVE" und die Nutzung der Möglichkeiten, die als Teil der EU DIGITAL MEDIA LITERACY WEEK oder anderer damit verbundener nationaler Tage/Veranstaltungen zur Verfügung stehen, sicherstellen wird. IO6 gewährleistet die Verpflichtung des Konsortiums, die Nachhaltigkeit der Produkte zu planen und über die Perspektiven und Potenziale nachzudenken, die sich für die auf allen Ebenen eröffnen.

6.1 Bewertung des TOOL KIT für die Einrichtung von DIMELI@School Clubs

Zu Beginn war ein Schlüsselement des DIMELI4AC-Projekts die Einrichtung der DIMELI4CD@SCHOOLCLUBS. Diese "DIMELI@SCHOOLCLUBS" zielen darauf ab, einen physischen Raum auf dem Schulgelände oder in lokalen Gemeindefeinrichtungen zur Verfügung zu stellen, der Schülern oder anderen Interessierten Medienkompetenztraining, Beratung und Anleitung bietet.

Leider konnte die Einrichtung der DIMELI@SchoolClubs, wie sie ursprünglich geplant war, aufgrund der Einschränkungen durch die weltweite COVID-19-Pandemie nur schwer in die Praxis umgesetzt werden. Hier eine kurze Zusammenfassung der Auswertung der Pilotversuche, die im Rahmen des DIMELI4AC-Projekts in verschiedenen Ländern stattgefunden haben:

Evaluierungsergebnisse und Fallstudien aus Griechenland:

Zwei Pilotversuche fanden in der Ellinogermaniki Agogi Grundschule statt. Der erste wurde am 7. Juli 2020 im Rahmen des Sommerkurses im Unterricht durchgeführt. Ein Lehrer und sieben Schüler testeten das DIMELI-Spiel. Der zweite war ein groß angelegter Pilottest mit 9 Lehrern und 164 Schülern als Teilnehmer. Die Schüler meldeten sich auf der DIMELI-Plattform an, hatten Zugang zum Material, nutzten das Glossar, füllten die Quizfragen aus und spielten das Spiel. Dieser Versuch dauerte drei Wochen (November-Dezember 2020) und wurde online durchgeführt, da alle griechischen Schulen in diesem Zeitraum aufgrund der Covid-Pandemie geschlossen waren.

Darüber hinaus haben wir im Hinblick auf die Organisation der Implementierung beim ersten Versuch zwei Treffen mit der beteiligten Lehrkraft arrangiert, um alle Details des Pilotprojekts vorzubereiten. Beim zweiten Versuch führten zwei Lehrkräfte, die bereits an der C1-Schulungsveranstaltung teilgenommen hatten und mit der Nutzung der Plattform und ihren Inhalten vertraut waren, die anderen Lehrkräfte in den pädagogischen Rahmen von DIMELI und das Toolkit ein. Vor Beginn der Erprobung diskutierten die LehrerInnen sorgfältig über die Ressourcen der Plattform und planten in Online-Meetings die Umsetzung im Unterricht. Sie nutzten das Material der Plattform, passten es aber kreativ an ihre eigenen Bedürfnisse an. Insbesondere verwendeten sie die PowerPoint-Präsentationen der Plattform, bereicherten sie aber mit einigen Beispielen aus dem wirklichen Leben, die sie in den in der Plattform eingebetteten Lernszenarien fanden. Das Hauptproblem war die Zeit, da es sehr zeitaufwendig ist, die sechs Module zu unterrichten. Aus diesem Grund hatten die Schüler von zu Hause aus Zugriff auf das Material und sie bearbeiteten auch die Quizfragen zu Hause.

Nach der ersten Erprobung erklärten die Lehrer, dass das DIMELI Avatar-Spiel ein attraktives pädagogisches Werkzeug ist, vor allem weil es die Schüler motiviert, sich im Lernprozess zu engagieren. An dieser Stelle ist es erwähnenswert, dass die SchülerInnen von dem Spiel beeindruckt waren und sie fragten, ob es möglich sei, von zu Hause aus darauf zuzugreifen. Da die SchülerInnen jedoch die englische Version des Spiels spielten, hatten sie einige Fragen bezüglich der Bedeutung der Wörter. Sowohl die SchülerInnen als auch die LehrerInnen bestätigten, dass der Wortschatz der Texte für griechische SchülerInnen, die die Grundschule besuchen, schwierig ist.

Außerdem waren beim zweiten Versuch Lehrer und Schüler gleichermaßen zufrieden mit der DIMELI-Methodik und -Technologie. Beide waren beeindruckt von der visuellen Präsentation und der Einfachheit der Plattform. Es ist bezeichnend für die positive Meinung der Lehrer, dass ein großer Teil von ihnen erklärte, dass den Schülern alle Module der DIMELI-Plattform gefielen und sie sie auch einfach fanden. In Bezug auf das DIMELI-Spiel scheint es, dass die SchülerInnen das Spiel gerne spielten und mehr als 50% von ihnen gaben an, dass das Spiel wie auch die Plattform zur Verbesserung ihrer digitalen Medienkompetenz führten. In Bezug auf die Einstellung der SchülerInnen beobachteten die LehrerInnen jedoch, dass die SchülerInnen während der Kurse nicht so motiviert und konzentriert waren, wie sie es erwartet hatten. Dies könnte jedoch damit begründet werden, dass die SchülerInnen aufgrund der Covid-Pandemie zu viel Zeit vor ihren Bildschirmen verbringen und der zweite Versuch online durchgeführt wurde. Außerdem fanden die Studenten nach Meinung der Lehrer die Quizze leicht genug. Die Schüler antworteten auch, dass sie die Quizze relativ einfach fanden. Basierend auf den von der Plattform erhaltenen Daten schafften es jedoch viele Schüler nicht, die Quizzes abzuschließen. Die Lehrer erklärten, dass dies geschah, weil die Schüler die Quizze zu Hause mit einer Einstellung von zusätzlichen Hausaufgaben ausfüllen mussten. Schließlich ist es bemerkenswert, dass alle Lehrer angaben, dass das DIMELI@-Schulprogramm zur Verbesserung der digitalen Medienkompetenz der Schüler beiträgt und dass sie das DIMELI@-Schulprogramm gerne einbinden würden. Das bedeutet, dass die Lehrer von der Wirksamkeit der DIMELI-Methodik und -Technologie überzeugt sind.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass EA nach Abschluss des Projekts die Verbreitung fortsetzen wird, hauptsächlich durch die Nutzung des sehr starken Netzwerks von EA mit Schulen und Lehrern im Rahmen verschiedener Projekte. Bei jeder zukünftigen Implementierung werden wir den Lehrern raten, ihren Unterricht auf ähnliche Weise zu strukturieren, und wir werden sie auch anleiten, wie dies mit dem Lehrplan in Verbindung gebracht werden kann.

Evaluierungsergebnisse und Fallstudien aus Zypern:

Der Pilotversuch in Zypern wurde vom Emphasys-Zentrum im März 2021 in Zusammenarbeit mit dem Regionalen Gymnasium von Xylophagou organisiert und fand aufgrund der Einschränkungen durch die COVID-19-Pandemie in Form von gemischten virtuellen Lernaktivitäten (synchron und asynchron) statt. Die Pilotimplementierung des Projekts wurde über Social-Media-Kanäle und auch über das Netzwerk von Emphasys beworben, um verschiedene Schulen in Zypern anzusprechen.

Der synchrone Teil der Schulung fand in Form einer virtuellen Schulungsveranstaltung statt, die in zwei Sitzungen, eine am Vormittag und eine am Nachmittag, organisiert wurde. Als Teil der Veranstaltung hatten die Schüler die Möglichkeit, mehr über das DIMELI4AC-Programm, die Funktionalitäten der E-Learning-Plattform, das DIMELI-Spiel und das Validierungssystem des Projekts (Open Badges System) zu erfahren. Zusätzlich nahmen die Teilnehmer an einer Diskussion und Online-Workshops zum Thema Management der digitalen Identität und Online-Grooming teil.

Der asynchrone Teil der Pilotimplementierung wurde nach der Schulungsveranstaltung fortgesetzt, wo sich die Teilnehmer auf der Plattform registrierten, mit dem entwickelten Material, dem Validierungssystem der Open Badges und dem DIMELI-Spiel experimentierten. Die Trainer boten Unterstützung bei der Registrierung, beim Herunterladen des DIMELI-Spiels und erklärten den Validierungsprozess und alle anderen Probleme, auf die die Teilnehmer stoßen konnten. Das Feedback war insgesamt positiv, sowohl von den Teilnehmern als auch von den Trainern.

Evaluierungsergebnisse und Fallstudien aus Deutschland:

Aufgrund der Covid-19-Pandemie konnte der Pilottest nicht wie geplant im Januar 21 durchgeführt werden, da die Fächer Soziologie und IKT nicht Teil der Fernunterrichtsstrategie sind, die die teilnehmende Schule in diesem Zeitraum durchführte. Daher basieren die folgenden Informationen auf den Rückmeldungen der teilnehmenden Lehrer und Schüler und nicht auf den Aktivitäten im Klassenzimmer. Was die Module betrifft, so sind alle genannten Themen für die Schüler sehr relevant und hätten gut in den Lehrplan gepasst, wie oben beschrieben. An der IGS werden auch wöchentliche Dispositionsstunden (Klassenlehrerstunden) angeboten, in denen diese Themen ebenfalls behandelt werden können (insbesondere Cybermobbing, Online-Sicherheit, digitale Manipulation). Letztlich können diese Themen aber in jeder Jahrgangsstufe im Klassenlehrerunterricht, im Soziologieunterricht und vermutlich auch im Werte- und Normenunterricht im Rahmen einer kurzen Einheit (ggf. auf der Basis eines aktuellen Vorfalles) behandelt werden.


In dieser Klasse hätte die Lehrkraft die Präsentation und die Arbeitsblätter eingesetzt. Die Lehrkraft hätte die Schüler zunächst Assoziationen zum Thema "Internet" sammeln lassen, dann kurz wesentliche Aspekte der Präsentation vorstellen und schließlich im Think-Pair-Share-Verfahren Gefahren und Vorteile sammeln lassen. Anschließend hätte die Lehrkraft das Thema mit dem Arbeitsblatt zu Clickbait vertieft. Die Schüler hätten in Kleingruppen eigene Clickbaits erstellt, diese im Plenum präsentiert und von anderen Schülern bewerten lassen. Im Rahmen des Fernstudiums wäre es möglich gewesen, die Schüler die Präsentationstexte selbstständig lesen zu lassen und Pro und Kontra in einem Padlet zu sammeln. Per Videokonferenz hätte die Lehrkraft diesen Zwischenstand präsentiert und kurz diskutiert. Anschließend hätte die Lehrkraft ein Beispiel für Clickbait vorgestellt und problematisiert, und die Studierenden hätten Zeit gehabt, in Breakout-Räumen bei Zoom ihren eigenen Clickbait zu erstellen, den sie als Hausaufgabe fortgesetzt hätten.

Trotz der erfolgreichen Organisation von Online-Trainingsaktivitäten und -Workshops empfiehlt das Projektkonsortium nachdrücklich die Einrichtung solcher Clubs in der Zukunft, da sie eine zentrale Anlaufstelle für die Nutzung der im Rahmen des DIMELI4AC-Programms entwickelten Materialien und Ressourcen sein können. Diese Hubs können von einzelnen Schulen, Hochschulen oder Universitäten in ihren eigenen Räumlichkeiten oder in Gemeinde-/Jugendzentren mit Unterstützung lokaler Akteure eingerichtet werden und die Form von intensiven Sommerschul- oder After-School-Clubs annehmen.

6.2 Gestaltung des DIMELI@School Policy Pack für Upscaling – Nachhaltigkeitsstrategie

6.2.1 SWOT-Analyse

Um die Nachhaltigkeit dieses Projekts zu gewährleisten, haben wir uns entschieden, eine Swot-Analyse durchzuführen, um die Stärken, Schwächen, Chancen und Gefahren des DIMELI@SCHOOL-Programms



zu identifizieren. Diese Analyse basiert hauptsächlich auf den Ergebnissen der Piloterprobung der DIMELI-Methodik und -Technologie in den Klassen. Insbesondere basiert sie auf dem Feedback, das wir aus den Fragebögen der Lehrer und Schüler erhalten haben.

Wie in der Tabelle unten dargestellt, ist das DIMELI@SCHOOL-Programm ein leistungsstarkes Werkzeug für Schüler, Lehrer und Eltern. Seine Stärke ergibt sich aus der Tatsache, dass es aktives und unabhängiges Lernen fördert, da die Schüler von zu Hause aus Zugang zu verschiedenen Ressourcen haben und alle Aktivitäten in ihrem eigenen Tempo lösen können. Darüber hinaus können sie mit ihren Klassenkameraden zusammenarbeiten, indem sie das Forum der DIMELI-Plattform nutzen oder das DIMELI-Spiel spielen. Sowohl die in die Plattform integrierten Quizze als auch das Spiel könnten auch eine großartige Möglichkeit für sie sein, Fähigkeiten zur Selbsteinschätzung zu erwerben. Was die LehrerInnen betrifft, ist es wahr, dass sie heutzutage dabei sind, das Lehren und Lernen neu zu definieren. Aufgrund der Covid-Pandemie und der Schließung der Schulen mussten sich die LehrerInnen mit neuen Herausforderungen auseinandersetzen und brauchen neue Ressourcen und Online-Tools, um die SchülerInnen zum Lernen zu bewegen. Durch den Einsatz des DIMELI @ School-Programms steht den Lehrern eine Vielzahl von Materialien und Online-Tools zur Verfügung, die an ihre eigenen Bedürfnisse angepasst werden können. Darüber hinaus hat der digitale Fortschritt zu neuen Bedürfnissen geführt für Europas Schüler und Lehrer. Die Lehrer sollten die Schüler darauf vorbereiten, kritisch und verantwortungsbewusst an einer Welt voller sozialer Medien und digitaler Technologien teilzunehmen und sie in das digitale Zeitalter zu integrieren. Sowohl SchülerInnen als auch LehrerInnen gaben an, dass das DIMELI@ SCHOOL-Programm zur Entwicklung ihrer digitalen Medienkompetenz beigetragen hat. Schließlich konnten die DIMELI-Materialien und -Werkzeuge die Eltern im Umgang mit den Herausforderungen der Medienkompetenz unterstützen.

Stärken

Werkzeugsatz

- Frei zu verwenden
- Online-Werkzeug
- Einfach zu bedienen
- Ansprechend in Bezug auf die Grafik
- Bereitstellung von Ausweisen

Studenten

- Lernen auf spielerische Art und Weise
- Selbstständig und kollaborativ arbeiten
- Flexibilität in Bezug auf den Lernplan haben

Lehrer

- die Qualität ihres Unterrichts zu verbessern (eine Vielzahl von Ressourcen, Werkzeugen und Lernszenarien steht ihnen zur Verfügung)
- Lernen könnte ansprechend und motivierend sein
- Sie können es unverbindlich ausprobieren
- Sparen Sie Zeit im Unterricht, wenn die Schüler auch zu Hause Zugang haben

Schwachstellen

Werkzeugsatz

- Regelmäßige Updates können erforderlich sein
- Technische Probleme können auftreten
- Es ist über eine Internetverbindung zugänglich

Studenten

- Sie müssen sicherstellen, dass sie über die erforderlichen technischen Fähigkeiten verfügen
- Im Vergleich zu den traditionellen Methoden wird mehr Zeit vor einem Bildschirm benötigt, was zu Ermüdung führt.

Lehrer

- Einigen Lehrern fehlt es an grundlegenden Kenntnissen in Bezug auf Technologie.
- Manche Lehrer sind resistent gegen Veränderungen.
- Es kann eine Herausforderung sein, sie in den Lehrplan einzupassen.
- Es ist zeitaufwendig, das DIMELI@school-Programm zu planen und effektiv im Unterricht umzusetzen.

Möglichkeiten

Studenten

- Erwerben Sie Fähigkeiten zur Selbsteinschätzung
- Erwerben Sie Fähigkeiten zur Zusammenarbeit
- Sind in das digitale Zeitalter integriert

Lehrer

- Ihre Profile und Fähigkeiten werden gestärkt
- Sie können die traditionelle Ausbildung in eine Lernumgebung des 21. Jahrhunderts überführen

Eltern

- Unterstützt im Umgang mit den Herausforderungen der Medienkompetenz

Bedrohungen

Werkzeugsatz

- Wettbewerb
- Schnelle Änderungen in der Technologie

Studenten

- Mangelnde persönliche Motivation durch weniger Interaktion mit dem Lehrer

6.2.2 Verwertungswege und Nachhaltigkeit

Alle Aktivitäten, die während der drei Jahre des DIMELI4AC-Projekts stattfanden, beweisen die starke Beteiligung aller Nutzer, insbesondere der Lehrer und Schüler. Dies unterstreicht die Absicht des Projekts

- Die aktive Teilnahme der Anwender an Lern- und Bewertungsaktivitäten und die Validierung der Trainingsaktivitäten.
- Erleichterung der Akzeptanz der Projektergebnisse durch die Benutzer und die Übernahme von Verantwortung.
- Bestätigung der Wirkung des Projekts auf breiterer Ebene und über das Projektende hinaus.

In **Griechenland** setzt das Projekt seine Bemühungen fort, die Botschaften und Ergebnisse von DIMELI4AC weit in der Welt der Schulbildung zu verbreiten. Auf politischer Ebene wird DIMELI4AC durch die etablierte Zusammenarbeit von EA mit dem Institut für Bildungspolitik des griechischen Bildungsministeriums in den Projekten "Open Discovery Space" (ODS) und "Open Schools for Open Societies" (OSOS) als Ansatz und Werkzeugkasten für die Entwicklung digitaler Medienkompetenz in griechischen Schulen und darüber hinaus in Verbindung mit politischen Linien und Prioritäten, einschließlich des Einsatzes von IKT in der Bildung sowie der digitalen Medienkompetenz, gefördert. Darüber hinaus werden auf der Ebene der alltäglichen Bildungspraxis, unter Nutzung der sehr starken Vernetzung von EA mit Schulen und Lehrern im Rahmen mehrerer Projekte, die Outreach-Bemühungen von DIMELI4AC weiterhin eine große Anzahl von Bildungspraktikern und Schulgemeinschaften ansprechen. Schließlich wird die Community, die wir im Rahmen des OSOS-Projekts geschaffen haben, auch nach Abschluss des Projekts aktiv bleiben.

In Deutschland erfolgt die Umsetzung des DIMELI-Programms sowohl auf der Schulebene zusammen mit kooperierenden Lehrern als auch auf der Ebene der Universitäten zusammen mit Lehrern in Ausbildung. Die Fakultät für Politische Bildung der Leibniz Universität Hannover sowie das CINC-Netzwerk nutzen verschiedene Outreach-Kanäle, um das Projekt bekannt zu machen, damit es in den Schulen implementiert werden kann und in Zukunft auch ein Element der Lehrerbildung wird.

Abschließend ist es wichtig anzumerken, dass das Projekt über das oben genannte Netzwerk von Interessenvertretern hinaus die Berichte und das Toolkit zugänglich und die Social-Media-Konten und -Seiten (FB, Instagram) für mehrere Jahre aktiv halten wird. Eine solche Strategie ermöglicht eine höhere Beteiligung neuer Partner, die an den DIMELI4AC-Ergebnissen interessiert sind, und garantiert die Nutzung des DIMELI @ School-Programms in zukünftigen Klassenzimmern.

6.3 Einrichten der DIMELI@School Clubs/Observatorien (Verantwortlicher Partner für diese Aktivität: P5 (Emphasys) /6 (Ellinogermaniki))

Kurzbeschreibung von A3: Es ist wichtig, die zu schaffenden Synergien mit den Betrieben und den Unternehmen zu erhalten, indem:

- Verabschiedung des Code of Agreement
- Unterzeichnung eines Memorandum of Policy Support/Commitment (Anhänge)
- Einrichtung von DIMELI@School-Clubs auf nationaler und EU-Ebene auf formale Weise.
- Jeder Partner wird verschiedene Optionen für die Einrichtung und Aufrechterhaltung dieser Clubs untersuchen.

In diesem Abschnitt finden Sie Tipps und Ratschläge, wie Sie Synergien mit externen Stakeholdern schaffen und auch verschiedene Möglichkeiten, diese Synergien zu erhalten.

Die Implementierung des DIMELI-Toolkits an Schulen bietet eine großartige Möglichkeit, Synergien zwischen Schulen und anderen Organisationen oder Interessenvertretern zu schaffen - weitere Informationen darüber, wie Sie effektive Synergien schaffen können, finden Sie in Abschnitt B des DIMELI-Toolkits: A-Z-Paket für die Implementierung. Dieser Abschnitt zielt darauf ab, mehr Details über Synergien zu liefern, die mit wichtigen Stakeholdern durch das DIMELI-Projekt geschaffen wurden, und Tipps und Richtlinien zu teilen, wie man diese Synergien aufrechterhalten kann.

6.3.1 Synergien, die durch die Umsetzung des Projekts entstehen

Fallstudie 1 - Zypern

Im Fall von Zypern war die Verbreitung der Projektaktivitäten über soziale Medien und Newsletter ein guter Weg, um das Interesse und die Unterstützung der wichtigsten Interessengruppen zu gewinnen. Insbesondere wurde eine Synergie mit der Cyprus Computer Society geschaffen, einer nationalen NGO, die alle IKT-Experten und -Profis in Zypern vertritt. Eine Verbreitungsaktivität, die in der Mall of Cyprus organisiert wurde, bot ebenfalls eine gute Gelegenheit, ein Netzwerk mit Lehrern, Schulen und anderen Interessenvertretern aufzubauen, die Interesse an dem Projekt zeigten. Diese Synergien waren im Laufe des Projekts sehr nützlich, indem sie Feedback gaben und die Umsetzung des Projekts unterstützten. Einige Herausforderungen bei der Kontaktaufnahme mit wichtigen Interessenvertretern sind, dass sie

Zeit, Planung und Engagement erfordern. Ein nützliches Werkzeug ist die Stakeholder-Analyse-Matrix-Vorlage, die Ihnen helfen kann, die wichtigsten Stakeholder zu identifizieren, einschließlich ihres Einflusses, welche Themen für sie wichtig sind und wie sie eingebunden werden sollen - Sie finden die Stakeholder-Analyse-Matrix-Vorlage hier.

Fallstudie 2 - Griechenland

Ellinogermaniki Agogi (EA) unterstützte die Verbreitung dieses Projekts durch soziale Medien und andere verschiedene Aktivitäten. Das Netzwerk von Lehrern, die an der Nutzung des DIMELI@School-Programms interessiert sind, wurde durch die oben genannten Bemühungen weiter ausgebaut. Lehrer der Ellinogermaniki Agogi Schule nahmen an dem Workshop teil, den wir in der EA-Schule organisierten, um die Methodik und die Werkzeuge des Projekts vorzustellen. Darüber hinaus wurde am ¹⁹ März 2021 ein Online-Workshop abgehalten, an dem griechische LehrerInnen aus einer Reihe von griechischen Schulen teilnahmen und ihre Ansichten über den Stand der digitalen Medienkompetenz in Griechenland austauschten. Im April 2021 planen wir einen weiteren Workshop in Zusammenarbeit mit dem Institut für Bildungspolitik in Griechenland zur weiteren Verbreitung. Eine weitere Veranstaltung wird im Juli 2021 während der von Ellinogermaniki Agogi organisierten Sommerschule stattfinden, an der nicht nur LehrerInnen aus Griechenland, sondern auch aus mehreren europäischen Ländern teilnehmen werden, um die Mischung der Erfahrungen zu verbessern (<https://esia.ea.gr/>). Schließlich ist es erwähnenswert, dass wir eine Gemeinschaft des Projekts innerhalb des OSOS-Portals geschaffen haben, in der derzeit 2356 Lehrer aus ganz Europa Mitglieder sind. (<https://portal.opendiscoveryspace.eu/en/community/digital-media-literacy-active-citizenship-dimeli4ac-861547>).

Fallstudie 3 - Deutschland

Die Leibniz Universität Hannover arbeitete im Rahmen des ersten Outputs an Verbindungen zu Lehrern. Angesprochen wurden vor allem Lehrkräfte aus Schulen, die Erfahrungen mit digitaler Medienkompetenz und digitaler Medienerziehung haben. Diese Lehrer wurden dann gebeten, über DIMELI4AC an ihren Schulen zu berichten und so weitere potenzielle Interessenten für das Projekt zu gewinnen.

Zusätzlich wurde das Projekt innerhalb der Fakultät für politische Bildung und des CINC-Netzwerks (Center for Inclusive Citizenship) verbreitet. Dabei wurden auch Lehrer in Ausbildung über das Projekt und seine didaktische Strategie informiert.

Ein E-Mail-Verteiler für alle neu hinzugekommenen Interessenten wurde eingerichtet und informiert regelmäßig über die neuesten Entwicklungen im Projekt.

Darüber hinaus sind die Social-Media-Kanäle (Instagram, Facebook, Twitter), die Website und in Zukunft die DIMELI4AC-Plattform wichtige Elemente der nachhaltigen Verbreitungsstrategie in Deutschland.

6.3.2 Reflexion - praktische Schritte und Tipps zur Pflege Ihres Netzwerks mit wichtigen Interessengruppen

Der Aufbau von Kooperationen und Synergien ist nur der Anfang. Ebenso wichtig ist es, die Unterstützung der Stakeholder zu erhalten, um die langfristige Wirkung des Projekts zu maximieren. Hier haben wir ein paar Tipps zusammengestellt, die Ihnen helfen, diese wichtigen Netzwerke zu pflegen:

- Der Aufbau starker Beziehungen durch aktive und kontinuierliche Kommunikation ist ein guter Weg, um Stakeholder einzubinden, zu beteiligen und in Ideen, Herausforderungen und Wachstum einzubeziehen - ein Beispiel könnte sein, sie zu Veranstaltungen einzuladen oder eine Veranstaltung zur Medienkompetenz mitzugestalten.
- Ermutigen Sie sie, ihre Unterstützung durch das Memorandum of Endorsement, Support and Commitment zu zeigen, das für das DIMELI-Projekt vorbereitet wurde
- Teilen Sie Ihre Arbeit und bewährte Verfahren - teilen Sie Ihre Erfahrungen, veröffentlichen Sie Dokumente und/oder monatliche Newsletter, um Ihre Arbeit zu präsentieren.
- Verwenden Sie Fragebögen und Daten, um die Auswirkungen auf lokaler und nationaler Ebene zu messen, und teilen Sie diese mit Ihrem Netzwerk
- Erstellen Sie Erfahrungsberichte und Fallstudien von Teilnehmern, die von diesem Projekt profitiert haben, und teilen Sie diese mit Ihrem Netzwerk.

6.3.3 Das DIMELI4AC-Netzwerk

Das DIMELI4AC-Netzwerk umfasst Teilnehmer, Institutionen, Organisationen und Projekte, die sich nach und nach stark für das Projekt DIMELI4AC und seine Ergebnisse interessieren. Die Idee hinter diesem Netzwerk war es, für zukünftige Erasmus+ Projekte zur Mitarbeitermobilität Trainingseinsätze in Form von Job Shadowing anzubieten. Zweitens wird das Netzwerk eine Basis für weitere Horizon Europe und Erasmus+ Vorschläge im Bereich der digitalen Medienkompetenz sein. Wir führen eine E-Mail-Liste (unter Beachtung aller GDPR-Belange) der unten genannten Interessengruppen, die über alle zukünftigen Entwicklungen des Projekts, wie z.B. neue Evaluierungen, Outreach-Aktivitäten, neue Spielversionen oder Verwertungspläne des Projekts, informiert werden. Wie in der Tabelle unten dargestellt, schließt das Projekt mit einer Sammlung von Stakeholdern und potentiellen Aspekten der Zusammenarbeit für die Zukunft ab.

6.4 DIMELI@School Policy Initiative - EU Digital Media Literacy Week, State Internet Week oder Human Rights Day

1. Ziele/ Zweck: Warum?

Das Ziel dieses Abschnitts ist es, sich auf die Nutzung der Produkte zu konzentrieren, die als Teil des DIMELI4AC-Programms entwickelt wurden, und die Nachhaltigkeit der Produkte durch die DIMELI@School Policy Initiative und durch die Nutzung von Gelegenheiten, die sich bieten, wie z.B. EU/internationale Tage, die sich auf Medienkompetenz konzentrieren oder andere verwandte Veranstaltungen, sicherzustellen.

2. Zielgruppen: Wer?

Die Zielgruppen dieser Bewegung entsprechen den allgemeinen Zielgruppen des Projekts, die sind:

- Schulleiter
- Lehrkräfte
- Lokale Behörden
- Andere Interessengruppen, die für den nationalen Kontext des jeweiligen Partners relevant sind

Zu den **sekundären** Zielgruppen gehören auch:

- Studenten (Alter 10-15 Jahre, mit Schwerpunkt auf benachteiligten Personen)
- Eltern
- ICT- und Medienexperten
- Medienunternehmen
- Andere Interessengruppen, die für den nationalen Kontext des jeweiligen Partners relevant sind

3. Förderung: Wie?

Dieser Abschnitt enthält verschiedene Möglichkeiten und Tipps zur Schaffung und Umsetzung einer Bewegung zur Unterstützung der Bedeutung von Medienkompetenz für Schüler. Durch diese Bewegung wird die Nachhaltigkeit der im Rahmen des Projekts entwickelten Produkte sichergestellt und die Ziele, junge Menschen dabei zu unterstützen, sicher, effektiv, kritisch und verantwortungsbewusst an der digitalen Welt teilzunehmen, werden gefördert.

Wie können Sie sich einbringen?

Es gibt viele Möglichkeiten, wie Sie sich beteiligen können! Erstens können Sie Ihre Unterstützung zeigen, indem Sie die bestehende DIMELI4AC-Kampagne fördern:

- Unterzeichnung des Memorandum of Endorsement, Support and Commitment for DIMELI4AC Stakeholders - <http://dimeli.eu/memorandum/>
- Like und teile die DIMELI4AC Social Media Seite - <https://www.facebook.com/dimeli4ac/>
- Verwenden Sie Hashtags (#) mit Bezug zu DIMELI4AC - [#DIMELI4AC](#) [#digitalliteracy](#) [#medialiteracy](#) + spezifischere Hashtags, wenn Sie über ein bestimmtes Modul posten (z. B. [#hatespeech](#), [#cyberbullying](#) etc.)
- Werden Sie DIMELI4AC-Botschafter - ein offizieller Unterstützer des DIMELI4AC-Projekts, der bei der Förderung der Ziele und Aufgaben des Projekts hilft.

Um jedoch eine wirkliche Wirkung zu erzielen, möchte das Konsortium, dass Pädagogen, Schulleiter und wichtige Entscheidungsträger in der gesamten EU positive Maßnahmen ergreifen, um junge Menschen zu befähigen, verantwortungsvolle, kritische, globale Bürger in der digitalisierten und vernetzten Welt, in der wir leben, zu werden. Die Aktivitäten können umfassen:

- Starten Sie Ihre eigene lokale Kampagne mit Unterstützung von Medienexperten;
- Durchführung von regelmäßigen Veranstaltungen/Seminaren, die Lernende und Experten auf dem Gebiet zusammenbringen;
- Verstärkung des Informationsangebots in Ihrer Organisation zu Themen der Medienkompetenz;
- Richten Sie einen eigenen DIMELI CLUB in Ihrer Schule oder in Ihrer Gemeinde ein, der als Anlaufstelle für Lernende dient, um Informationen zu finden und Unterstützung zu erhalten.

Mögliche Veranstaltungen, die Sie als "Startrampe" für Ihre eigenen Initiativen oder Kampagnen nutzen können, sind

- **ALL DIGITAL WEEK:** Die ALL DIGITAL Week ist eine jährliche Kampagne, die darauf abzielt, digitale Inklusion und Befähigung durch Veranstaltungen in Schulen, digitalen Kompetenzzentren, Bibliotheken und anderen Orten zu fördern. Die Initiative ist dezentral in der gesamten EU (und in geringerem Umfang auch darüber hinaus) organisiert und versammelt Tausende von Veranstaltungen, die die digitale Kompetenz fördern, unter einem einzigen Label, das ihnen Sichtbarkeit und Zusammenhalt verleiht - <https://alldigitalweek.eu/>
- **Safer Internet Day:** eine weitere großartige Gelegenheit, das Bewusstsein zu schärfen, da sich jedes Jahr relevante Interessengruppen auf der ganzen Welt zusammenschließen, um das Internet sicherer und besser für alle, insbesondere für Kinder und Jugendliche, zu machen - <https://www.saferinternetday.org/>
- Jede andere Veranstaltung/Initiative mit Bezug zu den Zielen des Programms auf nationaler Ebene!

7. Empfehlungen für die Politik

Lokale, regionale, nationale und EU-weite Initiativen sind erforderlich, um die Erfolge dieses und vieler anderer Projekte fortzusetzen. Das DIMELI4AC-Team ermutigt alle Bildungsverantwortlichen und Entscheidungsträger, das Thema Medienkompetenz in den Diskussionen innerhalb ihrer Bildungsnetzwerke, Verbände und Leitungsgremien immer wieder hervorzuheben, um einen positiven Schritt für unsere Lernenden zu machen, damit sie ihr Potenzial als digitale Bürger ausschöpfen können. Hier sind einige politische Empfehlungen sowohl auf EU-Ebene als auch auf nationaler Ebene, die durch die Aktivitäten des DIMELI4AC-Projekts entstanden sind:

Empfehlungen für Politik auf EU-Ebene

Für ein pädagogisches System, das digitale Bildung integriert

„Learning by doing“ motiviert die Schüler und regt sie zum interaktiven Lernen an. Außerdem fördert es die Entwicklung von sozialen und fächerübergreifenden Fähigkeiten und anderen Fertigkeiten und Kompetenzen wie Problemlösung, Kreativität und Vorstellungskraft sowie die Entwicklung ihrer Unabhängigkeit und die Interaktion mit anderen. Ein starker Fokus auf die Pädagogik für digitale Bildung ist von zentraler Bedeutung, um den größten Nutzen daraus zu ziehen, die Lernenden zu fesseln und Innovationen anzuregen. Die Projektergebnisse unterstreichen die Notwendigkeit einer systematischeren Integration solcher Praktiken in die nationalen Curricula der Schulen.

Förderung von Zugänglichkeit, Gleichberechtigung und Inklusion

Durch eine nachhaltige und dauerhafte Investition kann die Kluft zwischen städtischen und ländlichen Schulen verringert werden. Bildung ist ein grundlegendes Menschenrecht und die Verantwortlichen müssen sicherstellen, dass weder die Größe noch der Standort einer Bildungseinrichtung das Lernen negativ beeinflussen. Das erfordert auch besondere Aufmerksamkeit auf die sozioökonomischen Hintergründe und das Geschlecht, die sich auf den Zugang der Schüler zum digitalen Lernen auswirken. Beispielweise müssen Geschlechterstereotypen abgebaut werden und die Inklusion (auch von Lernenden mit Behinderungen) gewährleistet sein um diesen Schülern den Zugang zu einem Bereich zu ermöglichen, der ihnen normalerweise verschlossen bleibt. Das Beherrschen von Grundkenntnissen ist für die Inklusion unerlässlich; fortgeschrittene oder neue digitale Fähigkeiten bauen auf den Grundkenntnissen auf, die in der EU nach wie vor ein Problem darstellen. Jeder sollte die Möglichkeit haben, von der digitalen Transformation zu profitieren. Um sicherzustellen, dass alle Lernenden gleiche Chancen haben, halten wir es für entscheidend, dass diese Lücke geschlossen wird.

Förderung von kritischem Denken und zivilgesellschaftliche Kompetenzen

Digitale Kompetenzen können eine aktive Rolle dabei spielen, die Lernenden zu befähigen, aktive Bürger zu werden. Den EU-Bürgern fehlt ein gleichberechtigter Zugang zu zivilgesellschaftlicher Bildung: Es gibt große Unterschiede, wie zivilgesellschaftliche Bildung in den Mitgliedsstaaten umgesetzt wird, aber vor allem unterscheiden sich die Staaten in dem Grad der Förderung dieser Kompetenzen. Ein gleichberechtigter Zugang zu Bildung für alle ist essentiell, denn dies bedeutet auch gleiche Chancen zur aktiven Teilnahme.

Darüber hinaus sind in Zeiten der Krise und des Wandels, wie wir sie aufgrund der aktuellen Pandemie-Situation erleben, zivilgesellschaftliche und demokratische Kompetenzen wesentlich für die Widerstandsfähigkeit. Deswegen sollte die EU die Investitionen in zivilgesellschaftliche Bildung und in demokratische Infrastrukturen verstärken. Um die aktive Beteiligung der Bürger in einer sich neu entwickelnden Gesellschaft zu fördern, müssen wir die Bürger mit digitalen Fähigkeiten ausstatten.

Es werden mehr Unterstützung und Aktivitäten auf europäischer Ebene benötigt, um die zivilgesellschaftliche Bildung in der gesamten EU zu fördern, insbesondere dort, wo sie am dringendsten benötigt wird und wo es nicht genug nationale Unterstützung vor Ort gibt. Die Bekämpfung von Fehlinformationen durch die Unterstützung von Lernenden bei der Entwicklung von kritischem Denken und digitaler Kompetenz sowie die Förderung einer aktiven Bürgerschaft können dazu beitragen, eine bessere, integrativere und sicherere Online-Umgebung für alle zu gestalten.

Es gibt bereits eine Reihe von Ideen und Projekten, die sich mit der Bedeutung von digitalen Fähigkeiten und Medienkompetenz für die Förderung von Lernenden, aktive Bürger zu werden, auseinandersetzen. Es wäre gut, diese besser zu vernetzen, z. B. in Form eines Zentrums für demokratische Kompetenzen, das alle bestehenden EU-Strukturen, -Programme und -Finanzierungen zu einem ganzheitlichen Ansatz bündelt, wie von Values Unite vorgeschlagen (Dimeli4AC unterstützt die Values Unite-Initiative: <https://valuesunite.eu/eace/>).

Psychische Gesundheit und Wohlbefinden online

Der Hinweis auf die psychische Gesundheit ist im Kontext der digitalen Bildung wichtig, da es Hinweise darauf gibt, dass digitale Technologien einen negativen Einfluss auf das menschliche Wohlbefinden ausüben, insbesondere bei jüngeren Menschen. Wir regen daher die Aktualisierung des DigiComp (The Digital Competence Framework - <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>) an, nicht nur im Hinblick auf Künstliche Intelligenz, sondern auch auf die psychische Gesundheit. Dies könnte eine Erweiterung von Abschnitt 4 des DigiComp sein.

Um Sicherheitsstandards zu gewährleisten, sind Maßnahmen zur Bewältigung der Gefahren der digitalen Technologie erforderlich. Dazu gehören das Erlernen von Risiken und Rechten in der Online-Welt sowie die Verbesserung der Gesundheits- und digitalen Gesundheitskompetenz in Partnerschaft mit den Betroffenen.

Investitionen, die Qualität sichern und Chancen bieten

Wenn wir die digitale Transformation vollständig umsetzen und sicherstellen wollen, dass alle Personen daran gleichermaßen teilhaben können, muss es nachhaltige Investitionen in eine zeitgemäße digitale Infrastruktur und ebenso in die Lehrerausbildung geben. Eine Investition, die letztendlich über das schulische Umfeld hinausgeht und die Beziehungen zwischen Schülern, Lehrern und Eltern sowie schulische Kooperationen und Lerngemeinschaften stärkt. Nur durch qualitativ hochwertiges Material, qualitativ hochwertigen Unterricht und die Möglichkeit, das erworbene Wissen anzuwenden, wie wir es in den Pilotprojekten erlebt haben, können wir das Programmieren und das mathematische Denken fördern. Außerdem können die Schüler durch diesen Ansatz als digitale Bürger gestärkt werden.

Empfehlungen für Politik auf nationaler Ebene Verbesserung der Nationalen Curricula

In den nationalen Lehrplänen sind die technischen Aspekte der digitalen Bildung immer noch überrepräsentiert. Wir sollten ein Gleichgewicht zwischen technischen Aspekten und digitalen Fähigkeiten auf der einen Seite und Medienkompetenz und politischen Kompetenzen auf der anderen Seite anstreben, um eine Digital Citizenship Education zu erreichen, die die SchülerInnen im Umgang mit der digitalen Welt unterstützt.

Angemessene Technische Infrastruktur in den Schulen

Als Voraussetzung für die Vermittlung von digitaler Medienkompetenz sollten die Schulen mit der technischen Infrastruktur für die digitale Bildung in allen Fächern ausgestattet sein. Dazu gehört auch qualifiziertes Personal, das sich um die technische Infrastruktur kümmert.

Medienkompetenz für Kinder

Da viele kleine Kinder Smartphones nutzen, schlagen wir vor, die Vermittlung von digitaler Medienkompetenz in den Lehrplan von Grundschulen aufzunehmen.

Ein fächerübergreifender Ansatz, um Medienkompetenz zu Lehren

Bildung zu Kommunikations- und Informationstechnologie ist hauptsächlich auf die technischen Aspekte der digitalen Bildung ausgerichtet. Allerdings sollte digitale Medienkompetenz ein fächerübergreifendes Thema sein, das in Fächern wie Sprachen, Geschichte, politische Bildung und Naturwissenschaften umgesetzt wird.

8. Fazit

Insgesamt besteht dieses Dokument aus der Erläuterung des letzten Intellectual Outputs: DIMELI4DC@School Digitaler Aktionsplan: Von der Schule zur EU-Ebene - Politische Empfehlung für Upscaling und Nachhaltigkeit. In diesem letzten Output geht es um die Sicherstellung der Nachhaltigkeit und Nutzung des Projekts auf einer breiteren Ebene. Das ist ein wichtiger Schritt nach dem Abschluss des DIMELI4AC-Projekts, um es am Leben zu erhalten. Außerdem enthält es Vorschläge für politische Empfehlungen auf nationaler und EU-Ebene.

Lokale, regionale, nationale und EU-weite Initiativen sind notwendig, um den Erfolg dieses und vieler anderer Projekte fortzusetzen. Dennoch sind Basisaktionen von einzelnen Schulen, Hochschulen, Universitäten und Interessenvertretern notwendig. Sie werden aber immer eine größere Wirkung haben, wenn sie von der Regierungspolitik unterstützt werden. Das DIMELI4AC-Team ermutigt alle Verantwortlichen und Entscheidungsträger im Bildungsbereich, das Thema Medienkompetenz in den Diskussionen innerhalb ihrer Bildungsnetzwerke, Verbände und Regierungsgremien immer wieder hervorzuheben, um einen positiven Schritt für unsere Lernenden zu machen, damit sie ihr Potenzial als digitale Bürger ausschöpfen können.



Anhänge

Anhang 1: Selbstverpflichtungserklärung



Memorandum of Endorsement, Support & Commitment für DIMELI4AC Stakeholder

In den letzten Jahren ist die Fähigkeit, verschiedene Arten von Medieninhalten zu lesen, zu analysieren und zu interpretieren, zu einer immer wichtigeren Fähigkeit geworden, da die meisten Informationen, die wir täglich erhalten, durch ein komplexes und verbundenes System von elektronischen Medientechnologien vermittelt werden.

Als Antwort auf dieses Bedürfnis will DIMELI4AC die Entwicklung von digitaler und medialer Kompetenz bei Kindern und Jugendlichen im Alter von 10 bis 15 Jahren unterstützen und sie dazu befähigen, verantwortungsvolle Bürger in einer zunehmend vernetzten, digitalisierten und online-basierten Welt zu werden.

Im Rahmen des Projekts werden mehrere Bildungsressourcen entwickelt:

- Das übergreifende **Digital Competence Framework** mit eingebauten Benchmarks und Indikatoren, anhand derer der Lernfortschritt überwacht und die neu erworbenen Fähigkeiten und Einstellungen bewertet werden
- Ein umfassendes **Tool Kit** zur Unterstützung von Bildungseinrichtungen, Haushalten und anderen Organisationen bei der Entwicklung ihres eigenen Aktionsplans für digitale und Medienkompetenz für aktive Bürgerschaft.

Dazu gehören die folgenden **Lernmodule**, die Pädagogen, Eltern und andere Beteiligte gleichermaßen unterstützen sollen:

- Modul 1: **Online-Sicherheit** (inkl. Cyber Security, Malware, Phishing & Pharming, Social Engineering);
- Modul 2: **Medienindustrie** (inkl. Traditionelle & Neue Medien);
- Modul 3: **Soziale Manipulation** (inkl. Computational Propaganda, Fake News);
- Modul 4: **Digitale Manipulation** (inkl. Social Bots, Clickbait-Strategien);
- Modul 5: **Psychologische Auswirkungen** (inkl. Cyber-Mobbing, Online-Grooming, Hate Speech etc.);
- Modul 6: **Management der Online-Identität** (inkl. Netiquette, Digitaler Fußabdruck, Screen Time Management).



- **Educational Pack**
mit interaktiven Lern- und Trainingsressourcen (z. B. Videos, Spiele, Simulationen usw.) und Programmen für Lehrer und Eltern;
 - **Bewertungs- und Validierungstools**
(z. B. Online-Spiele-Avatare) zur Überwachung, Aufzeichnung, Bewertung und Validierung des Erwerbs von Fähigkeiten und Kompetenzen im Bereich der digitalen und Medienkompetenz;
 - Dynamische und interaktive **Web-Plattform**
Zur Förderung der Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen allen Beteiligten;
 - **Online-Schaufenster**
und Observatorien mit Ressourcen, Materialien und Best Practices
 - **e-Academy**
bietet Online-Kurse für Lehrer an;
 - DIMELI4AC@SCHOOL
- Schülerclubs und Sommerschulen** mit Blended-Learning-Angeboten.
- Multidisziplinäre **Kampagnen**
Vielseitige Botschafter und **Stakeholder-Communities**.

Die Befürwortung, Unterstützung und Verpflichtung zu den Ideen von Digital Media Literacy for Active Citizenship (DIMELI4AC) bedeutet, dass eine Organisation und ihre Mitglieder auf allen Ebenen zustimmen, die Prinzipien von DIMELI4AC durch ihre Richtlinien, Prozesse und Praktiken in die Praxis umzusetzen. Es ist ein formelles und öffentliches Bekenntnis, dass sich eine Organisation zur Förderung der digitalen Medienkompetenz verpflichtet, um Respekt, Vielfalt, Toleranz, Datenschutz und Menschenrechte in Europa und weltweit zu sichern.

Ihre Befürwortung, Unterstützung und Verpflichtung gegenüber DIMELI4AC zu bekunden, ist ziemlich einfach und erfordert nur die folgenden Schritte:

1. **Endorsement & Support Letter:** Wir bitten Organisationen und Einzelpersonen, einen Brief mit ihrer Unterschrift und ihrem Stempel (falls zutreffend) zu übermitteln. Der Brief sollte die folgende Aussage enthalten:

"Als Befürworter und Unterstützer der Principles of Digital Media Literacy for Active Citizenship verpflichte ich mich / verpflichten wir uns, die Konzepte von DIMELI4AC aktiv zu verkörpern, die in unserer Arbeitskultur und in den Richtlinien, Prozessen und Praktiken, die unsere täglichen Aktivitäten leiten, vertreten sind."

Es gibt kein formelles Formular, das ausgefüllt werden muss; eine Organisation oder eine Einzelperson kann einfach ihren eigenen Brief mit der oben genannten Erklärung verfassen. Wir ermutigen Organisationen und Einzelpersonen, sich kurz vorzustellen und kurz zu beschreiben, wie sie sich vorstellen, dass das DIMELI4AC Service Portfolio in ihre Arbeit passt.

2. **Logo:** Organisationen sollten ihr Logo für die Aufnahme auf die DIMELI4AC-Website, Social-Media-Seiten und andere Werbematerialien zur Verfügung stellen.
3. **Botschafter(in):** Die Organisationen sollten mindestens eine Person benennen, die als Botschafter von DIMELI4AC fungieren wird. Diese Person(en) wird/werden als Bindeglied zwischen dem Projekt



und der unterstützenden Organisation dienen. Sie werden als interne und externe Verfechter fungieren, um das Bewusstsein zu erhöhen und die Integration der digitalen Medienkompetenz in die Richtlinien, Prozesse und Praktiken der unterstützenden Organisation zu fördern.

4. DIMELI4AC-Kampagnen & Gemeinschaften: Botschafter werden aktiv die Kampagnen, Initiativen oder Aktivitäten von unterstützen, um das Bewusstsein zu schärfen, Kompetenzen und Fähigkeiten zu entwickeln. Respekt, Würde und Selbstbewusstsein zu gewährleisten. DIMELI4AC wird die Kampagnen unterstützen, indem es Anleitungsmaterialien zur Verfügung stellt, Verbindungen zu anderen unterstützenden Organisationen herstellt und Details zu bevorstehenden Veranstaltungen und Workshops gibt. Die Weiterentwicklung von DIMELI4AC ist in hohem Maße von aktiven und engagierten Communities of Practice abhängig.

Diese Gemeinschaften dienen als Plattform und Mechanismus für alle Beteiligten, um zusammenzukommen, sich über den Stand der Technik auszutauschen, aktuelle Herausforderungen und Fallstricke anzusprechen, Erfolge zu feiern und die Entwicklung der digitalen Medienkompetenz und die Rolle der elektronischen Medien bei der Verwirklichung einer aktiven Bürgerschaft zu diskutieren.

Unter Berücksichtigung der Prinzipien von Offenheit, Kooperation und Zusammenarbeit hofft DIMELI4AC, dass Einzelpersonen und Organisationen ihre Erfolgsgeschichten bei der Förderung von digitaler Medienkompetenz und aktiver Bürgerbeteiligung in ihrer eigenen Arbeit teilen werden. Das Projekt hat eine Fallstudienvorlage entwickelt, um es Organisationen und Einzelpersonen zu erleichtern, ihre Erfahrungen mit der Gemeinschaft zu teilen.

Wenn Sie DIMELI4AC unterstützen möchten, besuchen Sie bitte unsere Website <http://dimeli.eu/>, gehen Sie auf Facebook <https://www.facebook.com/dimeli4ac/> oder und senden Sie eine E-Mail an dimeli4ac@gmail.com.