



Digitale Dörfer
Niedersachsen

Digitale Dorfheld*innen

Einheit B Praktische Anwendungen

Fit am Smartphone und Tablet mit dem DorfFunk

Gefördert durch:



Niedersächsisches Ministerium
für Bundes- und Europaangelegenheiten
und Regionale Entwicklung

Projektpartner:



stiftung
**digitale
chancen**



Fraunhofer
IESE

Impressum

Dieser Trainer*innenleitfaden wurde im Rahmen des Projektes **Digitale Dörfer Niedersachsen** durch die Stiftung Digitale Chancen entwickelt.

Das Projekt **Digitale Dörfer Niedersachsen** wird als Kooperationsprojekt der Stiftung Digitale Chancen mit dem Fraunhofer-Institut für Experimentelles Software Engineering (IESE) durchgeführt und vom Niedersächsischen Ministerium für Bundes- und Europaangelegenheiten und Regionale Entwicklung gefördert.

Projektkoordination

Stiftung Digitale Chancen
Weender Straße 76/78
37073 Göttingen
www.digitale-chancen.de
info@digitale-chancen.de

Konzept

Dr. Carola Croll, Sophie Wagner, Nenja Wolbers

Autor*innen / Co-Autor*innen

Reem Hassouna, Katharina Kutzias, Dörte Stahl, Peter Oxenknecht, Sophie Wagner, Paul Wolf

2. Auflage

Korrektorat 1. Auflage

Annina Pfennig

Gestaltung

Emma Katharina Kurz

Datum

1. Auflage: Dezember 2023

2. Auflage: Dezember 2024



Inhaltsverzeichnis

Modul: Fit am Smartphone und Tablet mit dem DorfFunk.....	2
Zielgruppe Digitale Dorfheld*innen	2
Umsetzungsempfehlungen.....	3
Einheit B Praktische Anwendungen.....	4
Modul: Fit am Smartphone und Tablet mit dem DorfFunk.....	4
Ziele	4
Inhalte.....	4
Material	4
Ablauf Präsenz	5
Ablauf Online	10

Modul: Fit am Smartphone und Tablet mit dem DorfFunk

Dieses Dokument bietet einen Überblick über die Ziele und Inhalte des Moduls **Fit am Smartphone und Tablet mit dem DorfFunk** der Schulung Digitale Dorfheld*innen. Einen Überblick über alle Module sowie weitere Informationen zum Konzept und zur Umsetzung finden Sie im **Trainer*innenleitfaden Digitale Dorfheld*innen**.

Jedes Modul besteht aus den folgenden Materialien:

- ein Abschnitt im Trainer*innenleitfaden mit fertig ausgearbeiteten Abläufen
- eine Präsentation (inklusive Notizen)
- Materialien für die Durchführung von Schulungsmodulen

Die Materialien und Vorgaben der Abläufe sind lediglich Anregungen und Vorschläge. Inhalte können je nach Bedarf geändert und angepasst werden.

Zielgruppe Digitale Dorfheld*innen

Die Digitalen Dorfheld*innen sind Bürger*innen einer Kommune, welche die Menschen vor Ort aktiv bei der Anwendung der DorfFunk-App und der Niedersächsischen LandNews unterstützen.

Oft engagieren sich die Digitalen Dorfheld*innen schon in anderen Rollen für ihre Gemeinschaft, beispielsweise als Dorfmoderator*innen, Digitallots*innen etc. Oder es handelt sich um inoffizielle Helfer*innen, die schon vor der Schulung mit technischem Wissen die Menschen vor Ort unterstützt haben.

In jedem Fall gilt für die Digitalen Dorfheld*innen: Sie sind engagierte Bürger*innen, die geschult werden, ihr Wissen über die DorfFunk-App an andere weiterzugeben. Sie haben ein offenes Ohr für Sorgen und Probleme rund um DorfFunk und LandNews.

Digitale Dorfheld*innen sind ein Teil ihrer Kommune. Das macht sie zu Spezialist*innen für die Menschen, Strukturen und Bedarfe vor Ort. Digitale Dorfheld*innen ermöglichen den Bürger*innen einen lokalen und möglichst niedrigschwelligen Zugang zum digitalen Dorf.

Durch die Ausbildung erhalten sie sowohl das Material als auch die inhaltliche und pädagogische Qualifizierung, um die Menschen in ihrer Kommune bedarfsorientiert zu unterstützen.



Umsetzungsempfehlungen

Wir empfehlen bei der Umsetzung analog wie digital eine Gruppengröße von 10-15 Teilnehmenden. Jedes Modul dauert 180 – 240 Minuten. Die Module, die 240 Minuten dauern, können in zwei Blöcke mit je 120 Minuten aufgeteilt werden. Die Module können unabhängig voneinander stattfinden. Aufgrund des modularen Aufbaus sollte ein Schulungsmodul inhaltlich nicht aufgeteilt werden.

Folgende Optionen sind zur Schulung möglich:

- Die Schulung findet an einem Wochenende statt.
- Die Schulung findet über verschiedene Wochentage hinweg statt.

Die Schulungen können in Präsenz und online durchgeführt werden. Einige Folien der Präsentationen sind nur für die Nutzung online oder vor Ort formuliert. Im Leitfaden wurde daher kenntlich gemacht, an welchen Stellen Sie Folien ausblenden müssen.

Für den Online-Ablauf ist eine digitale Konferenzplattform, z. B. Zoom, Big Blue Button oder Microsoft Teams, vorgesehen. Es können auch andere Plattformen genutzt werden. Voraussetzung ist, dass Funktionen vorhanden sind, die „Breakout Rooms“ und „Whiteboard“ entsprechen. In der Umsetzung hat sich außerdem die Nutzung von Mentimeter oder einer ähnlichen Lösung bewährt. Im Leitfaden ist erläutert, an welchen Stellen der Einsatz eines solchen Umfrage-Tools sinnvoll sein kann.

Machen Sie sich vor der Schulung mit den Funktionen „Breakout Rooms“ und „Whiteboard“ vertraut. Die Präsentation können Sie vorstellen, indem Sie Ihren Bildschirm teilen.

Sichern Sie Ergebnisse der Übungen als Fotos oder Screenshots und stellen Sie diese den Teilnehmenden im Nachgang zur Verfügung.

Sowohl in der Durchführung online als auch in der Durchführung vor Ort brauchen Teilnehmende Zettel und Stifte.

Bei Übungen ist es in der Durchführung vor Ort wie auch online wichtig, auf die Zeiteinhaltung zu achten. Kündigen Sie den Teilnehmenden an, wenn für Übungen nur noch wenige Minuten Zeit ist. In der Online-Durchführung können Sie dies auch in Breakout Rooms einfach tun. Diese haben eine eigene Funktion, mit der Sie in alle Breakout Rooms zugleich Nachrichten schicken können.

Einheit B Praktische Anwendungen

Modul: Fit am Smartphone und Tablet mit dem DorfFunk

Dieses Modul dauert, wenn angewendet wie vorgeschlagen, 180 Minuten inklusive 30 Minuten Pause.

Ziele

- Lernen der Vermittlung der praktischen Anwendungen von Smartphones und Tablets
- Erkennen von Schwierigkeiten bei der Nutzung von Smartphones und Tablets
- Kennenlernen der DorfFunk-App und ihrer Möglichkeiten
- Vermittlung bedarfsorientierter Schulungsinhalte auf drei Schwierigkeitsstufen

Inhalte

- Kennenlernen nützlicher Apps und Nutzungsmöglichkeiten von Smartphones und Tablets
- Anleitung zur Nutzung von Smartphones und Tablets
- DorfFunk-App als Übung zum Umgang mit Smartphones und Tablets
- Technisch relevante Begriffe und ihre Vermittlung
- Differenzierung von Übungen für Anfänger*innen, geübte und fortgeschrittene Nutzer*innen

Material

*Material für Trainer*innen*

Die Trainer*innen erhalten als Material:

- Dieses Dokument
- Eine ausgearbeitete Präsentation
- Das Arbeitsblatt Ideensammlung
- Die Arbeitsblätter Mini-Schulungen
- Rollenspielkarten
- Das DorfFunk-Handbuch

Die Trainer*innen müssen für die Durchführung vor Ort folgendes Material mitbringen:

- Klebezettel
- Stifte
- Papier
- Pinnwand oder Ähnliches
- Uhr
- Kamera zur Ergebnissicherung
- Ausgedruckte Arbeitsblätter Ideensammlung
- Ausgedruckte Mini-Schulungen
- Ausgedruckte Rollenspielkarten

Die Digitalen Dorfheld*innen erhalten die Fotos der Ergebnissicherung nach der Schulung per E-Mail.

Die Präsentationen und Materialien können auf der Projektwebseite heruntergeladen werden.

Ablauf Präsenz

Inhalt	Zeit	Material
<p>Allgemeine Begrüßung und Vorstellung der Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stellen Sie sich den Teilnehmer*innen vor. - Kündigen Sie an, zu welchen Uhrzeiten es ungefähr Pausen geben wird und wie lange diese sein werden. 	5 Minuten	- Folien 1 und 2
<p>Check-In</p> <ul style="list-style-type: none"> - Führen Sie eine kurze Vorstellungsrunde wie folgt durch. - Jede Person hat max. 1 Minute Zeit, um folgende Sätze zu vervollständigen: <ul style="list-style-type: none"> „Mein Name ist ...“ „Die Kommune, in der ich aktiv bin, heißt ...“ „Wenn ich auf einer einsamen Insel gestrandet wäre, würde ich als erstes...“ - Stoppen Sie die Zeit und moderieren Sie, wenn eine Person ihre Minute überzieht. - Hinweis Passen Sie den Check-In an, je nachdem, wie viele neue Teilnehmer*innen dabei sind. 	10 Minuten	- Folie 3
<p>Bedienung von Smartphones und Tablets</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sammeln Sie mit den Teilnehmer*innen, welche Arten der Bedienung von Smartphones und Tablets ihnen einfallen. - Beispielsweise: Kurz tippen, gedrückt halten, Wischen/swipen, Tasten drücken, zoomen, Spracherkennung, Drag and Drop - Fordern Sie die Teilnehmer*innen auf, die Begriffe zu erklären. 	5 Minuten	- Folien 4 und 5
<p>Technisch relevante Begriffe</p> <p>Schritt 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moderieren Sie einen Austausch zu der Frage, welche dieser Begriffe für digital weniger affine Menschen schwer zu verstehen sein könnten. - Beispielsweise die englischen Begriffe: swipen, zoomen, Drag and Drop - Sammeln Sie mit den Teilnehmer*innen weitere technisch relevante Begriffe, die schwer zu verstehen sein könnten, wie zum Beispiel Smartphone/App/App-Store und so weiter. - Halten Sie die Begriffe fest, zum Beispiel an einer Pinnwand. <p>Schritt 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lassen Sie die Teilnehmer*innen Zweiertteams bilden. - Die Teilnehmer*innen suchen sich einen oder mehrere Begriffe aus und erklären diese ihrem Gegenüber. Jede Person hat 5 Minuten Zeit. 	<p>5 Minuten</p> <p>10 Minuten</p>	<p>- Folie 6</p> <p>- Stifte</p> <p>- Klebezettel</p> <p>- Pinnwand o. Ä.</p> <p>- Folie 7</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Vorteile z. B.: Informationen sind auf das Wesentliche beschränkt, geringer Zeitaufwand, ortsunabhängig umsetzbar, Inhalte können leicht verinnerlicht werden, mehr Erfolgserlebnisse durch Erreichen von Teilzielen, Schwierigkeitsgrad der Aufgaben kann individuell angepasst werden - Geben Sie die Mini-Schulungen als Beispiel für Microlearnings herem. <p>Schritt 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regen Sie zu einem Austausch an, wie Microlearning-Einheiten den Teilnehmer*innen beim Vermitteln des DorfFunks helfen können. - Weisen Sie darauf hin, dass die Mini-Schulungen aus der Toolbox der Projektwebseite heruntergeladen werden können. 	5 Minuten	
<p>Der DorfFunk</p> <p>Schritt 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rufen Sie das DorfFunk-Handbuch im Browser auf dem Beamer auf. - Teilnehmer*innen sollen das Handbuch parallel auf ihren Smartphones öffnen. <p>Schritt 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laden Sie die Teilnehmer*innen ein, das Handbuch zum DorfFunk in Ruhe durchzulesen und in Einzelarbeit folgende Fragen zu beantworten: <ul style="list-style-type: none"> → Was ist mir noch unklar? → Welche Funktion gefällt mir am besten? → Was war mir neu? → Was hört sich leicht zu bedienen an? → Was klingt eher komplizierter? → Was fehlt mir noch? - Sagen Sie nach 10 Minuten an, dass noch 5 Minuten verbleiben. <p>Schritt 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lassen Sie die Teilnehmer*innen Zweierteams bilden. In diesen sollen sich die Teilnehmer*innen über ihre Antworten austauschen. 	5 Minuten 15 Minuten 5 Minuten	<ul style="list-style-type: none"> - Folie 12 - Internet-Browser - DorfFunk-Handbuch
<p>Der DorfFunk: Ideen sammeln</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hintergrund Manche Handhabungen im DorfFunk können sehr leicht sein, manche Schritte sind etwas komplizierter. Da Leute unterschiedliches Vorwissen mitbringen, ist es sinnvoll, Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen als Training anzubieten. Dies soll in der folgenden Übung erprobt werden. <p>Schritt 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teilen Sie das Arbeitsblatt Ideensammlung an alle Teilnehmer*innen aus. - Jede Person bekommt ein Arbeitsblatt mit drei Spalten: Anfänger*innen, Fortgeschrittene, Geübte. 	5 Minuten 10 Minuten	<ul style="list-style-type: none"> - Folie 13 - Blenden Sie Folie 14 vorher aus. - Stifte - Papier - Arbeitsblatt Ideensammlung

<ul style="list-style-type: none"> - Ist Ihnen in Ihren Rollen etwas Besonderes aufgefallen? - Was nehmen Sie aus dieser Erfahrung in Ihre Rolle als Digitale*r Dorfheld*in mit? 		
<p>Offene Fragen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Besprechen Sie offene Fragen. - Die Ergebnissicherung erhalten die Teilnehmer*innen im Anschluss von Ihnen per Mail. - Präsentationen und Materialien sind zum Download auf der Projektwebseite bereitgestellt. 	10 Minuten	- Folien 22 und 23

Ablauf Online

Inhalt	Zeit	Material
<p>Allgemeine Begrüßung und Vorstellung der Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lassen Sie die Leute ankommen und kommunizieren Sie dies. - Stellen Sie sich den Teilnehmer*innen vor. - Kündigen Sie an, zu welchen Uhrzeiten es ungefähr Pausen geben wird und wie lange diese sein werden. 	5 Minuten	- Folien 1 und 2
<p>Check-In</p> <ul style="list-style-type: none"> - Führen Sie eine kurze Vorstellungsrunde wie folgt durch. - Jede Person hat max. 1 Minute Zeit, um folgende Sätze zu vervollständigen <ul style="list-style-type: none"> „Mein Name ist ...“ „Die Kommune, in der ich aktiv bin, heißt ...“ „Wenn ich auf einer einsamen Insel gestrandet wäre, würde ich als erstes...“ - Stoppen Sie die Zeit und moderieren Sie, wenn eine Person ihre Minute überzieht. - Hinweis Passen Sie den Check-In an, je nachdem, wie viele neue Teilnehmer*innen dabei sind. 	10 Minuten	- Folie 3
<p>Bedienung von Smartphones und Tablets</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sammeln Sie mit den Teilnehmer*innen, welche Arten der Bedienung von Smartphones und Tablets ihnen einfallen. - Beispielsweise: Kurz tippen, gedrückt halten, Wischen/swipen, Tasten drücken, zoomen, Spracherkennung, Drag and Drop - Fordern Sie die Teilnehmer*innen auf, die Begriffe zu erklären. 	5 Minuten	- Folien 4 und 5
<p>Technisch relevante Begriffe</p> <p>Schritt 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moderieren Sie einen Austausch zu der Frage, welche dieser Begriffe für digital weniger affine Menschen schwer zu verstehen sein könnten. - Beispielsweise die englischen Begriffe: swipen, zoomen, Drag and Drop - Sammeln Sie mit den Teilnehmer*innen weitere technisch relevante Begriffe, die schwer zu verstehen sein könnten, wie zum Beispiel Smartphone/App/App-Store und so weiter. - Halten Sie die Begriffe fest, zum Beispiel auf einem Whiteboard/Mentimeter oder im Chat. <p>Schritt 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Richten Sie Breakout Rooms für Zweierteams ein. - Die Teilnehmer*innen sollen sich einen oder mehrere der gesammelten Begriffe notieren und anschließend ihrem Gegenüber in den Breakout Rooms erklären. Jede Person hat 5 Minuten Zeit. 	<p>5 Minuten</p> <p>10 Minuten</p>	<p>- Folie 6</p> <p>- Whiteboard</p> <p>- Folie 7</p> <p>- Breakout Rooms</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Inhalte sollen einfach verinnerlicht werden können. - Einheiten sollten zeit- und ortsunabhängig abgerufen werden können. - Sie sollten möglichst mit Erfolgserlebnis enden. - Vorteile z. B.: Informationen sind auf das Wesentliche beschränkt, geringer Zeitaufwand, ortsunabhängig umsetzbar, Inhalte können leicht verinnerlicht werden, mehr Erfolgserlebnisse durch Erreichen von Teilzielen, Schwierigkeitsgrad der Aufgaben kann individuell angepasst werden <p>Schritt 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laden Sie die Mini-Schulungen im Chat für alle als Beispiel für Microlearnings hoch. - Regen Sie zu einem Austausch an, wie Microlearning-Einheiten den Teilnehmer*innen beim Vermitteln des DorfFunks helfen können. - Weisen Sie darauf hin, dass die Mini-Schulungen aus der Toolbox der Projektwebseite runtergeladen werden können. 	5 Minuten	
<p>Der DorfFunk</p> <p>Schritt 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rufen Sie das DorfFunk-Handbuch im Browser auf und schicken Sie den Link zum Handbuch für alle in den Chat. - Teilnehmer*innen sollen das Handbuch parallel auf ihren Smartphones/Laptops öffnen. <p>Schritt 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laden Sie die Teilnehmer*innen ein, das Handbuch zum DorfFunk in Ruhe durchzulesen und in Einzelarbeit folgende Fragen zu beantworten: <ul style="list-style-type: none"> → Was ist mir noch unklar? → Welche Funktion gefällt mir am besten? → Was war mir neu? → Was hört sich leicht zu bedienen an? → Was klingt eher komplizierter? → Fehlt Ihnen noch etwas? - Sagen Sie nach 10 Minuten an, dass noch 5 Minuten verbleiben. - Bereiten Sie während der Einzelarbeit Zweierteams in Breakout Rooms vor. <p>Schritt 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teilen Sie die Teilnehmer*innen in die Breakout Rooms auf. In diesen sollen sich die Teilnehmer*innen über ihre Antworten austauschen. 	5 Minuten 15 Minuten 5 Minuten	<ul style="list-style-type: none"> - Folie 12 - DorfFunk-Handbuch als PDF - Link zum Handbuch (in Toolbox) - Breakout Rooms
<p>Der DorfFunk: Ideen sammeln</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hintergrund Manche Handhabungen im DorfFunk können sehr leicht sein, manche Schritte sind etwas komplizierter. 	5 Minuten	<ul style="list-style-type: none"> - Folie 14

<p>Da Leute unterschiedliches Vorwissen mitbringen, ist es sinnvoll, Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen als Training anzubieten. Dies soll in der folgenden Übung erprobt werden.</p> <p>Schritt 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Öffnen Sie das Whiteboard. - Tragen Sie auf dem Whiteboard drei Bereiche ein: Anfänger*innen, Fortgeschrittene, Geübte. - Teilnehmer*innen sollen ausgehend vom Austausch zum DorfFunk-Handbuch in jeden Bereich eine Idee für eine kleine Übung eintragen. Erinnern Sie hierfür an den Input zum Microlearning und die gezeigten Mini-Schulungen. - Weisen Sie die Teilnehmer*innen darauf hin, zu schauen, was die Anderen schreiben, und sich davon inspirieren zu lassen. Ideen können gerne weiterentwickelt werden. - Kündigen Sie nach 8 Minuten an, dass noch 2 Minuten verbleiben. <p>Schritt 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moderieren Sie nach 10 Minuten ab. - Hinweis Falls Sie in der Durchführung des Moduls in Zeitnot geraten, können Sie diese Übung auch überspringen und beispielsweise im Anschluss als Hausaufgabe vorschlagen. 	<p>10 Minuten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Folie 13 vorher ausblenden - Whiteboard
<p>Pause</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kündigen Sie die Pause und Uhrzeit an, zu der es weitergehen soll. - Achten Sie auf Zeiteinhaltung. - Machen Sie einen Screenshot vom Whiteboard und schicken sie ihn in den Chat. - Bereiten Sie Breakout Rooms für Zweierteams vor. - Machen Sie die Teilnehmer*innen darauf aufmerksam, dass es nun weitergeht. 	<p>15 Minuten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Folie 15
<p>Rollenspiel</p> <p>Schritt 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kündigen Sie an, dass Sie Breakout Rooms für neue Zweierteams vorbereitet haben. - Eine Person spielt den oder die Digitale*n Dorfheld*in und die andere Person übernimmt jeweils eine der Rollen, die auf den Rollenspielkarten zu sehen sind. - Der/die Digitale Dorfheld*in soll dem Gegenüber helfen. - Laden Sie die Teilnehmer*innen ein, hierfür die Ideensammlung, die Mini-Schulungen oder neue Ideen zu nutzen. - Pro Rollenspiel haben die Teilnehmer*innen bis zu 10 Minuten Zeit und können maximal vier Rollenspiele durchführen. - Laden Sie die Rollenspielkarten im Chat für alle hoch. Bitten Sie die Teilnehmer*innen, sich die Karten herunterzuladen. 	<p>5 Minuten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Folien 16 bis 20 - Breakout Rooms - Rollenspielkarten

<p>Schritt 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Starten Sie das Rollenspiel. - Sagen Sie jeweils nach 5 Minuten per Nachricht die Zeit an und schließen Sie nach 20 Minuten die Breakout Rooms. 	20 Minuten	
<p>Schritt 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regen Sie einen Austausch zu folgenden Fragen an: Was ist Ihnen schwergefallen? - Wo hätten Sie sich mehr Hilfe und Unterstützung gewünscht? - Ist Ihnen in Ihren Rollen etwas Besonderes aufgefallen? - Was nehmen Sie aus dieser Erfahrung in Ihre Rolle als Digitale*r Dorfheld*in mit? 	10 Minuten	- Folie 21
<p>Offene Fragen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Besprechen Sie offene Fragen. - Die Ergebnissicherung erhalten die Teilnehmer*innen im Anschluss von Ihnen per Mail. - Präsentationen und Materialien sind zum Download auf der Projektwebseite bereitgestellt. 	10 Minuten	- Folien 20 bis 23