

# Get Online Week - Dortmund 2020

## Ein Projekt zum Thema: „digitale Teilhabe“

### Get Online Week (GOW)

- Dachverband: ALL DIGITAL Week
- Ziel: Medienkompetenzen vermitteln und die Teilhabe an der digitalen Gesellschaft fördern
- 6. Mal Teil des Projektstudiums
- Ziel der GOW: Minimierung der digitalen Spaltung

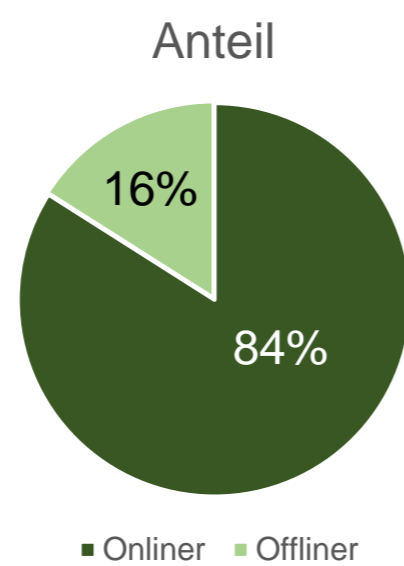


### Ideenfindung und weiterer Projektverlauf



### Digitale Spaltung

- D21- Digital Index: gibt jährliches Lagebild zur digitalen Gesellschaft
- Jahr 2018/ 2019: Kompetenzen sind insgesamt gestiegen



vgl. Initiative D-21, 2019, D-21 Digital Index, S.10f.

### Kurse

#### #Aufgepasst! Gefahren im Online-Gaming - Wir zeigen Euch eine Alternative mit der App „Draw Your Game“

- Vorstellung einer App
- Behandlung von Chancen und Gefahren
- Sensibilisierung für einen verantwortungsvollen Umgang

#### Nutzung digitaler Medien in Wohngruppen und Werkstätten - Möglichkeiten und Risiken bei der Nutzung des Internets

- Nutzung des Internets und der Umgang mit sozialen Medien
- Behandlung von Chancen und Risiken

#### Medien im Alltag – Risiken des Smartphones

- Sensibilisierung für Risiken verschiedener Internetinhalte
- selbstreflektiertes Medienverhalten

#### Mediale Berufsvorbereitung Hilfestellung bei Bewerbungsschreiben und Lebenslauf

- Erstellen einer E- Mail Adresse
- Bewerbungsschreiben inklusive Lebenslauf
- Weitere Anlaufstellen

### Train-the-Trainer-Konzepte

#### #Aufgepasst! Gefahren im Online-Gaming - Wir zeigen Euch eine Alternative mit der App „Draw Your Game“

##### Pädagogik:

- Schaffung einer vertrauensvollen Atmosphäre
- Verknüpfung von gemeinsamen Arbeitsphasen sowie einer praktischen Explorationsphase

##### Material:

- Kursablauf und unterstützende Materialien für die Umsetzung
- Teilnahmeurkunde
- Handout für Bezugspersonen

#### Nutzung digitaler Medien in Wohngruppen und Werkstätten - Möglichkeiten und Risiken bei der Nutzung des Internets

##### Pädagogik:

- Kurse werden individuell auf das jeweilige Klientel angepasst
- interaktive Kursgestaltung
- Kurze, einfache Inputs, in Abwechslung mit praktischen Phasen

##### Material:

- Aufwärmspiele
- PowerPoint-Präsentationen
- Weiterführende Materialien

### Ziele

## Nachhaltigkeit der Kurse

Prävention und Sensibilisierung

Kompetenzerwerb und Kompetenzförderung

Minimierung der digitalen Spaltung und Förderung der Digitalisierung

### Quellen

Häusel, H.-G., Henzler, H. (2018). Buyer Personas. Wie man seine Zielgruppe erkennt und begeistert (1. Aufl.). Freiburg: Haufe-Lexware GmbH & Co. KG.

Kopp, O. (2019). Customer-Journey einfach erklärt: Definition, Modelle & FAQ. Zuletzt abgerufen von: <https://www.sem-deutschland.de/inbound-marketingagentur/online-marketing>

#### Medien im Alltag – Risiken des Smartphones

##### Pädagogik:

- interaktive Kursgestaltung
- kurze Inputs
- Praxisphasen mit dem Smartphone

##### Material:

- Handout für Trainer\_innen
- Quiz
- Arbeitsblätter
- weiterführende Materialien

#### Mediale Berufsvorbereitung Hilfestellung bei Bewerbungsschreiben und Lebenslauf

##### Pädagogik:

- Ressourcenorientierte Vermittlung der Inhalte
- Wechsel zwischen theoretischem Input und Praxisphasen

##### Material:

- PowerPoint-Präsentationen
- Arbeitsblätter
- Weiterführende Materialien