



Methodologischer Leitfaden Lernen mit bEUjo+



Inhalt

Einführung zum Leitfaden	3
Peer-Learning	4
Einführung zu Peer-Learning	4
Verständnis der Rolle eines Peer-Trainers bzw. einer Peer-Trainerin	4
Das Prinzip von Peer-Learning	5
Erfahrungslernen als Grundlage für Peer-Learning	6
Techniken beim Peer-Learning	7
Peer-Learning in Schulungsaktivitäten einbinden	9
Digitale Kompetenz.....	10
DigCompEdu-Kennntisstufen (europa.eu)	14
Bereich 1: Berufliches Engagement.....	14
Bereich 2: Digitale Ressourcen	16
Bereich 3: Lehren und Lernen	19
Bereich 4: Evaluation.....	22
Bereich 5: Lernerorientierung	24
Bereich 6: Förderung der Digitalen Kompetenz der Lernenden	26
Best Practices für Peer-Learning mithilfe der bEUjo+ App	30
Bereich 1: Ausarbeitung eines Projektantrags	30
Bereich 2: Management und Reporting	33
Bereich 3: Entwicklung von Projektergebnissen	36
Bereich 4: Einbindung von Zielgruppen & Stakeholdern	39
Bereich 5: Werbung & Verbreitung.....	43
Bereich 6: Evaluation & Wirkung.....	46
Best Practices für Online-Peer-Learning	49
Vhs.cloud	49
Future Learn.....	49
Think-Pair-Share	49
Inspirator:.....	50
Hybrid-Connection.....	50
42 Madrid:.....	50
Presidency Peer Learning.....	50
LearnGen	50





Einführung zum Leitfaden

Dieser methodische Leitfaden wurde für ERASMUS+ Projektmanager*innen erstellt, um sie anzuleiten und ihnen den Schlüssel für eine wirksame und vollständige Schulung ihrer Kolleg*innen an die Hand zu geben, auch wenn diese ihr Wissen über Distanz weitergeben müssen. Die folgenden Seiten konzentrieren sich auf die Methodik des Peer-Learnings, ein Verfahren, das es schon seit Jahrzehnten gibt. Der innovative Faktor besteht darin, ein Konzept vorzustellen, das sich nicht nur auf das Peer-Learning konzentriert, sondern insbesondere darauf, wie Wissen von erfahrenen Projektmanager*innen an ihre Kolleg*innen weitergegeben werden kann. Die folgenden Abschnitte befassen sich mit bewährten Verfahren für das Peer-Learning, gefolgt von einer näheren Betrachtung der bEUjo+ App und der Frage, wie diese auch für das Peer-Learning genutzt werden kann. Darüber hinaus befasst sich ein Abschnitt mit der Toolbox mit Vorlagen aus verschiedenen Aspekten des ERASMUS+ Projektmanagements und stellt bestehende digitale Online-Tools vor, die zur Begleitung des Peer-Learning-Prozesses genutzt werden können. Welches Online-Tool könnten Projektmanager*innen beispielsweise für die Erstellung eines Qualitätssicherungsplans verwenden? Dabei geht es nicht nur um den Austausch eines Word-Dokuments per E-Mail, sondern auch um die Frage, wie ein Plan erstellt werden kann und wie der Transfer von Fähigkeiten und Wissen in diesem Prozess erleichtert werden kann. Schließlich werden in diesen Leitlinien die digitalen Fähigkeiten untersucht, über die ein*e Projektmanager*in verfügen sollte. Der letzte Abschnitt des Dokuments baut auf dem DIGCOMPEDU-Rahmen für Lehrende auf und nennt zusätzliche Kriterien dafür, was ein*e ERASMUS+ Projektmanager*in können sollte. Die folgenden Informationen können in verschiedenen Momenten des Peer-Trainings nützlich sein, um die Qualität der ERASMUS+-Projektergebnisse und die Managementfähigkeiten in europäischen Projekten zu verbessern.





Peer-Learning

Einführung zu Peer-Learning

Peer-Learning bzw. oft als auch Peer-to-Peer-Lernen bezeichnet, ist ein vertraulicher Prozess, bei dem zwei oder mehr Berufskolleg*innen zusammenarbeiten, um über aktuelle Praktiken nachzudenken, ihre Fähigkeiten zu erweitern, zu verfeinern und neue Fähigkeiten aufzubauen, Ideen auszutauschen, sich gegenseitig zu unterrichten, Unterrichtsforschung zu betreiben oder Probleme am Arbeitsplatz zu lösen (Robbins, 1991). Wie aus der Definition hervorgeht, war Peer-Learning bzw. auch Peer-Teaching bzw. Peer-Education ursprünglich für Personen gedacht, die dieselbe (berufliche) Tätigkeit ausüben, kann aber in einem viel breiteren Spektrum von Situationen eingesetzt werden. Für die bEUjo+ Methodik sind Peer-Learning und -Unterstützung ein wichtiger Bestandteil, da erfahrene Projektmanager*innen ihr durch die Nutzung der App erworbenes Wissen an andere Kolleg*innen und Gleichgesinnte (engl. Peers) weitergeben sollen. Der Wert und die Vorteile von Peer-Learning sind bekannt: verbesserte Kompetenzen und Erfahrungen sind leicht übertragbar, wenn eine Peer-to-Peer-Methode verwendet wird. Die Innovation beim Peer-Learning liegt darin, dass die Lerninhalte nicht „von oben herab“ kommen, sondern gewissermaßen „von innen“, innerhalb eines Teams.

Peer-Learning bietet viele Vorteile, z.B.:

- Verbesserung des Lernens
- Aktivierung von Mechanismen des Vertrauens und der Zusammenarbeit
- Entwicklung des Selbstwertgefühls
- Verbesserung der Beziehungs- und Kommunikationsfähigkeiten

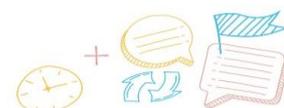
Die bEUjo+-Schulungsmaterialien wurden so konzipiert, dass sie sich auf alle wichtigen Aspekte des europäischen Projektmanagements konzentrieren und für Projektmanager*innen, die am Anfang ihrer Karriere stehen oder neu bei ERASMUS+ sind, motivierend sind. Sie sollen sie dazu anregen, ihre eigenen Projektmanagementmaterialien zu entwickeln. Während die Lernenden Materialien entwickeln, werden die erfahrenen Projektmanager*innen ermutigt, sie zu unterstützen, um die Ergebnisse zu verbessern.

Dieser Leitfaden behandelt das Thema Peer-Learning unter besonderer Berücksichtigung des digitalen Lernens. Er enthält Techniken, Tipps und Vorschläge für die Praxis des Peer-Learnings für erfahrene Projektmanager*innen, die ihr Wissen und ihre Fähigkeiten an ihre Kolleg*innen weitergeben möchten.

Verständnis der Rolle eines Peer-Trainers bzw. einer Peer-Trainerin

Es gibt einige Fähigkeiten und Kompetenzen, die ein*e gute*r Peer-Trainer*in besitzen muss, um seine/ihre Arbeit bestmöglich auszuführen. Im Allgemeinen muss ein*e Peer-Trainer*in über folgende Fähigkeiten verfügen („Skills You Need“):

- hohe emotionale Intelligenz: Er/sie muss gut darin sein, Menschen zu verstehen und auf sie einzugehen, und sich für sie interessieren;
- Einfühlungsvermögen und die Fähigkeit, Beziehungen aufzubauen;
- starke Kommunikationsfähigkeiten;
- er/sie muss gut darin sein, Informationen zu sammeln und diese dann für die gecoachte Person zu verdeutlichen. Ein Peer-Coach verfügt im Allgemeinen über gute Fähigkeiten zum Zuhören, einschließlich des aktiven Zuhörens;





- ein Peer-Coach kommt nicht sofort mit einer Antwort, sondern stellt durch Nachdenken und Klärung sicher, dass er das Problem vollständig verstanden hat;
- er/sie braucht in der Regel Zeit, um gute Fragetechniken zu entwickeln;
- die Geduld, den Menschen Raum und Zeit zu geben, um Dinge auszuprobieren. Ein*e Peer-Trainer*in regt sich nicht zu sehr auf oder ärgert sich über Fehler, sondern konzentriert sich darauf, wie er die Situation in aller Ruhe und unter Einbeziehung der Person, die den Fehler gemacht hat, wieder in Ordnung bringen kann. Er/sie ist geschickt darin, Feedback mit Takt und Diplomatie zu geben.

Dies sind einige der Fähigkeiten und Kompetenzen, die während des bEUjo+ Trainings geübt und später bei der Weitergabe des eigenen Wissens und der Erfahrung an andere Peer-Trainer*innen angewendet werden können.

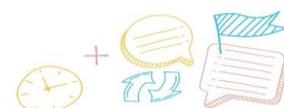
Das Prinzip von Peer-Learning

Moderator*innen/Trainer*innen und Teilnehmende/Trainees, die bereits an einem Trainingsprogramm teilgenommen haben, in diesem Sinne Erfahrung mit ERASMUS+-Projekten haben und bereit sind, ihre gestiegenen Kompetenzen und Erfahrungen an ihre Peers weiterzugeben, sollten einige Richtlinien und Tipps befolgen. Shana Montesol Johnson (2011), eine Expertin für Peer-Learning, nennt einige der folgenden Grundsätze, wie man ein*e gute*r Peer-Trainer*in sein kann:

1. Finden Sie einen Partner, dem Sie vertrauen.
2. Laden Sie ihn ein, mit Ihnen als Peer-Trainer*in zusammenzuarbeiten.
3. Vereinbaren Sie einen Termin für ein persönliches Treffen oder ein Online-Treffen.
4. Nehmen Sie sich während Ihrer Lernsitzung gleichermaßen Zeit – das gilt sowohl für den/die Trainer*in und als den/die Trainee.
5. Wenn Sie der/die Peer-Trainer*in sind, schenken Sie dem Lernenden Ihre volle Aufmerksamkeit, während er/sie laut über das Thema nachdenkt, auf das er/sie sich konzentrieren möchte.
6. Konzentrieren Sie sich auf das Positive und die Maßnahmen, die Sie in Zukunft ergreifen können.
7. Zwei Fragen können dazu beitragen, jede Sitzung abzuschließen und voranzutreiben: Am Ende von Lerngesprächen kann der/die Moderator*in fragen: „Was ist Ihre wichtigste Erkenntnis aus dieser Lernsitzung?“ und „Was werden Sie als nächstes tun?“
8. Planen Sie am Ende jeder Peer-Learning-Sitzung bereits die nächste Sitzung.

Meier (2014) fügt außerdem 5 nützliche Tipps hinzu, wie man Peer-Learning effizienter gestalten kann:

- Das Feedback sollte in einer Weise gegeben werden, die neue Möglichkeiten zur Erkundung eröffnet.
- Der/die erfahrene Partner*in sollte an dem/der Trainee glauben und seine/ihre Stärken und nicht nur seine/ihre Schwächen anerkennen.
- Man sollte versuchen, die Neugier, die Phantasie und die Inspiration des Peers zu wecken.
- Der/die Peer-Trainer*in sollte vertraulich und nicht wertend bleiben.
- Ein*e Peer-Trainer*in stellt offene Fragen, die Raum für ein substantielles Gespräch schaffen.





Die am Peer-Learning beteiligten Personen sollen in die Lage versetzt werden, ihre eigene Zukunft zu gestalten und dabei ihr eigenes Potenzial und ihre eigenen Fähigkeiten zu nutzen, während gleichzeitig die Gemeinschaft in die Lage versetzt wird, europäische Projekte zu verwalten.

Erfahrungslernen als Grundlage für Peer-Learning

Wie Brandon Carson (2015) feststellte, „unterscheidet sich das Lernen als Erwachsener von dem, was man als Kind gelernt hat. Als Erwachsener sammelt man Lebenserfahrungen und bildet mit der Zeit bestimmte Denkweisen. Außerdem lernt man in der Regel effektiver und effizienter, wenn man etwas erlebt, das für den Kontext, in dem man sich befindet, relevant ist, während man sich neues Wissen aneignet oder auf bereits vorhandenem Wissen aufbaut. Um effektive Lernerfahrungen für vielbeschäftigte Erwachsene zu gestalten, ist es am besten, sich auf das so genannte Erfahrungslernen zu stützen – ein Lernen, das Menschen mit zielgerichteten, direkten Erfahrungen konfrontiert und eine gezielte Reflexion ermöglicht, um Wissen zu erweitern, Fähigkeiten zu entwickeln und Werte zu klären“.

Zu den 10 Grundsätzen des Erfahrungslernens gehören:

1. Die Erfahrungen sollten durch Reflexion, kritische Analyse und Synthese unterstützt werden, wobei Online-Funktionen wie Videochats genutzt werden sollten, um Augenkontakt herzustellen und Beziehungen aufzubauen;
2. Die Erfahrungen müssen so strukturiert sein, dass die Lernenden die Initiative ergreifen, Entscheidungen treffen und für die Ergebnisse verantwortlich gemacht werden können, z. B. durch die Nutzung der bEUjo+ App oder anderer Projektmanagement-Tools;
3. Die Erfahrungen sollten die Lernenden dazu ermutigen, aktiv Fragen zu stellen, zu untersuchen, zu experimentieren, neugierig zu sein, Probleme zu lösen, Verantwortung zu übernehmen, kreativ zu sein und Bedeutung zu konstruieren. Dies ist möglich, wenn Online-Tools wie Padlet, Blogs, Foren oder Google Teams verwendet werden, die ebenfalls die Kreativität fördern können;
4. Erfahrungen mit Videochats und Online-Projektmanagement-Tools müssen die Lernenden intellektuell, emotional, sozial und/oder physisch ansprechen. Diese Beteiligung führt dazu, dass die Lernaufgabe als authentisch empfunden wird. Insbesondere die Verstärkung von Emotionen führt zu einem stärkeren Engagement und kann als authentischer wahrgenommen werden;
5. Die Erfahrungen sollten zeigen, dass die Ergebnisse des Lernens persönlich sind und die Grundlage für zukünftige Erfahrungen und Lernen bilden. Die Verwendung von Online-Fragebögen (z. B. Slido, Kahoot, Mentimeter) zur Sammlung von Feedback fördert die Selbstreflexion;
6. Die Erfahrungen sollten zum Aufbau und zur Pflege von Beziehungen in einer geeigneten digitalen Umgebung führen: zwischen den Lernenden und sich selbst, zwischen den Lernenden und anderen und zwischen den Lernenden und der Welt im Allgemeinen;
7. Erfahrungen sollten es sowohl dem/der Trainer*in als auch dem/der Lernenden ermöglichen, Erfolg, Misserfolg, Abenteuer, Risikobereitschaft und Ungewissheit zu erleben, da die Ergebnisse von Erfahrungen nicht immer vorhersehbar sind. Diese Gelegenheiten sollten es ihnen ermöglichen, ihre eigenen Werte zu erforschen und zu untersuchen,





während sie Webanwendungen wie z. B. Miro, Mentimeter oder Slido nutzen;

8. Die Erfahrungen sollten ein Umfeld schaffen, in dem die Hauptaufgabe des/der Moderators/Moderatorin darin besteht, relevante Situationen zu schaffen, Probleme zu stellen, Grenzen zu setzen, die Lernenden zu unterstützen, die physische und emotionale Sicherheit zu gewährleisten und den gesamten Lernprozess zu erleichtern, während gleichzeitig die physische, digitale und emotionale Cybersicherheit sichergestellt wird;
9. Die Erfahrungen sollten eine Nachbesprechung beinhalten, um die gelernten Lektionen hervorzuheben und sie auf den Arbeitskontext zu beziehen, was auch das Sammeln von Feedback mithilfe von Online-Fragebögen beinhalten kann.

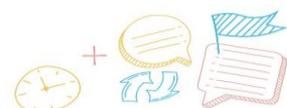
Unter Berücksichtigung dieser Vorschläge und Tipps können Trainer*innen Instrumente für Schulungen verwenden, die auf Peer-to-Peer-Lernen und Erfahrungslernen basieren. Bei der Organisation einer Peer-Learning-Sitzung oder der Durchführung einer Schulung, die auf Peer-Unterstützung basiert, sollten die folgenden Schritte beachtet werden:

- Analyse der Bedürfnisse der Lernenden;
- Analyse der verfügbaren Ressourcen;
- Zwecke und Ziele, um den Bedürfnissen der Lernenden gerecht zu werden;
- Definition der Arbeitsgruppe;
- Identifizierung von Peer-Educators (bzw. Trainer*innen) (nach Kriterien, die auf der Grundlage der festgelegten Ziele festgelegt wurden);
- Ausbildung der Peer-Educators bzw. Trainer*innen;
- Planung und Durchführung der geplanten Interventionen;
- Durchführung der Interventionen zwischen den Peers;
- Bewertung.

Nach der Auswahl des/der Trainer*in wird die Gruppe mit Hilfe von interaktiven Methoden wie Brainstorming, Rollenspielen und kooperativen Spielen gebildet, die den Peer-Educators helfen, ihr Wissen über verschiedene Verhaltensweisen zu erweitern und die affektiven, relationalen und kommunikativen Fähigkeiten zu verbessern, die sie benötigen, um ihre Peers im Projekt zu erreichen. Unterstützt durch die Peer-Gruppe fühlen sich die Lernenden verstanden und selbstbewusst und können ihre eigene Selbstwirksamkeit erfahren, Erfahrungen und Emotionen teilen.

Techniken beim Peer-Learning

Es gibt viele Instrumente für erfahrungsbasierte Peer-to-Peer-Aktivitäten. Einige werden von Brookfield (2013) beschrieben: Circle of Voices, Chalk Talk, Questioning, , Conversational Roles und viele andere. In diesem Fall konzentriert sich die Moderation auf die Förderung von Verbindungen, Austausch und Beziehungen sowie auf das Management und die Einhaltung von Regeln, die die aktive Teilnahme aller beteiligten Akteure ermöglichen. Gruppenarbeit ist eine Methode an sich, eine Modalität, durch die Lernprozesse in verschiedenen Bildungskontexten durch den Einsatz von Methoden und Techniken gefördert werden, die die Prozesse der Animation, der Zusammenarbeit und des kooperativen Lernens erleichtern. Zu den Aktivitäten, die dazu beitragen, Interaktion und Beteiligung zu erzeugen, gehören u. a: One Minute Paper, Think, Pair and Share, Formative Quiz, Computerbasierte Interaktionssysteme und Konzeptkarten (Coryell, 2016). Im Folgenden finden Sie einige traditionellere Tools und Techniken zur Organisation von Peer-to-Peer-Erfahrungslernen im Internet:





KREISZEIT (engl. Circle Time)

Die Teilnehmenden sind online mit einem/einer Trainer*in zusammen, der/die die Aufgabe hat, die Debatte innerhalb eines festgelegten Zeitlimits zu fördern und zu koordinieren. Die Abfolge der Beiträge in der Reihenfolge des Kreises muss strikt eingehalten werden, was mit Hilfe einer Online-Countdown-Uhr geschehen kann, die bei der gemeinsamen Nutzung eines Bildschirms verwendet werden kann. Der/die Moderator*in übernimmt die Rolle des/der privilegierten Gesprächspartners/-partnerin, der/die Fragen stellt oder Antworten gibt. Die Zeit im Kreis erleichtert und entwickelt die zirkuläre Kommunikation, begünstigt die Selbsterkenntnis, fördert die freie und aktive Äußerung von Ideen, Meinungen, Gefühlen und persönlichen Erfahrungen und schafft schließlich ein Klima der Gelassenheit und des Austauschs, das die Gründung einer neuen Arbeitsgruppe oder die Vorbereitung einer späteren Aktivität erleichtert. Der/die Moderator*in könnte auch ein „Zufallsrad“ verwenden, um die nächste Person auszuwählen, oder die Zuhörer*innen auffordern, mit Emojis zu antworten, während andere sprechen.

ROLLENSPIEL

Das Rollenspiel besteht in der Simulation von Verhaltensweisen und Einstellungen, die im wirklichen Leben üblich sind. Die Teilnehmenden müssen die vom bzw. von der Trainer*in zugewiesenen Rollen übernehmen und sich so verhalten, wie sie glauben, dass sie sich in der gegebenen Situation tatsächlich verhalten würden. Diese Technik zielt also darauf ab, die Fähigkeit zu erlangen, eine Rolle zu spielen und zu verstehen, was die Rolle erfordert. Das Rollenspiel ist ein echtes Theaterspiel. Es befasst sich mit dem Verhalten von Personen in zwischenmenschlichen Beziehungen in bestimmten betrieblichen Situationen, um herauszufinden, wie Menschen unter diesen Umständen reagieren. In der Online-Version können die Teilnehmenden oder der/die Trainer*in Musik, Bilder und Videos einsetzen, um die Erfahrung zu verbessern oder authentischer zu machen. Der/die Trainer*in muss die Lernenden in ihren Entscheidungen und Reaktionen respektieren, ohne zu urteilen. Wie jede Sensibilisierungstechnik, die zu Schulungszwecken eingesetzt wird, muss auch das Rollenspiel als solches (zu Schulungszwecken) eingesetzt werden, strukturierte Sequenzen haben und mit einer Überprüfung des Gelernten enden. In einigen Fällen kann es hilfreich sein, eine E-Mail für die Lernenden vorzubereiten, damit sie sich auf ihre Rolle vorbereiten können. Es ist wichtig, dass alle Teilnehmenden über funktionierende Online-Tools verfügen, d. h. Mikrofon, Kamera und eine stabile Internetverbindung.

UMGEDREHTES KLASSENZIMMER (engl. Flipped Classroom)

Der Schulungsansatz des „umgekehrten Lernens“ besteht darin, sicherzustellen, dass die Lernenden vor dem Unterricht in der Klasse lernen können, auch durch Videos. Es mag trivial erscheinen, aber dieser Ansatz, bei dem die Phase der Wissensvermittlung flexibel auf andere Zeiten und Räume verlagert wird, ermöglicht es, unglaublich viel Zeit im Schulungsraum „freizumachen“ und sich so mit Unterstützung eines/einer Trainer*in-Facilitator*in stärker um den Moment des echten, sinnvollen Lernens kümmern zu können. Das umgedrehte Klassenzimmer (oder umgekehrtes Lernen) besteht in der Tat darin, den Ort, an dem man übt (zu Hause statt im Klassenzimmer) mit dem Ort, an dem man lernt (im Klassenzimmer und nicht zu Hause), zu tauschen. Der Grundgedanke besteht darin, dass das Lehren zur „Hausaufgabe“ wird, während die persönliche Zeit für gemeinsame Aktivitäten, Erfahrungen, Debatten und Workshops genutzt wird. In diesem Zusammenhang wird der/die Trainer*in/Moderator*in zu einer anleitenden Person,





einer Art „Mentor*in“, dem/der Leiter*in der Schulungsmaßnahme. Diese Art von Lernaktivität kann besonders nützlich für die Selbstreflexion und die Umkehrung der Rollen zwischen erfahrener bzw. erfahrener Projektmanager*in und neue*r Projektmanager*in sein.

Peer-Learning in Schulungsaktivitäten einbinden

bEUjo+ stützt sich auf die gegenseitige Unterstützung durch Gleichgestellte (Peer Support) als grundlegende Struktur. Peer Support, definiert als ein vertraulicher Prozess der Zusammenarbeit zwischen Kolleg*innen oder Gleichgestellten, soll die Befähigung und den Aufbau von Netzwerkstrukturen zwischen den Teilnehmenden fördern. Peer Support ist mehr als die Bildung von Paaren, um den Lernprozess von einem Top-Down-Prozess zu einem gegenseitigen Austausch zu machen. Sie sollte weit über das Klassenzimmer hinausgehen und eine unterstützende Gemeinschaft unter den Teilnehmenden schaffen.

Wichtige Voraussetzungen für einen erfolgreichen Prozess sind:

- Fähigkeit zum aktiven Zuhören und Interesse an den anderen Teilnehmenden
- Kommunikationsfähigkeiten, um den Austausch zwischen den Teilnehmenden effizient zu gestalten
- Gegenseitiges Vertrauen und Zuversicht, um an gemeinsamen oder individuellen Zielen zu arbeiten



Digitale Kompetenz

Die Digitalisierung hat schon seit einiger Zeit Einzug in das Lernen und die Schulung erhalten. Heutzutage ist ein Arbeitstag ohne die Nutzung digitaler Geräte und Online-Ressourcen nicht mehr denkbar, insbesondere nicht für Projektmanager*innen in ERASMUS+. Lernplattformen, Online-Netzwerke, Clouds und Online-Podcasts sind heute gängige Bestandteile des digitalen Lernens, die auch Teil der Peer-Learning-Erfahrung sind.

Online-Peer-Learning, hybrides Lernen und/oder die Integration digitaler Tools und interaktiver Inhalte in Präsenztrainings stellen eine neue Herausforderung im Trainingskontext dar, da sie einen anderen pädagogischen Ansatz und eine Reihe von Fähigkeiten erfordern als bei traditionellen Schulungen. Um ein erfolgreicher Peer-Coach zu sein, ist es wichtig, über neue Fähigkeiten zu verfügen. Dazu gehören: die Verwaltung technologischer Geräte und der Umgang mit Lernanwendungen und -plattformen, die Interaktion und der Austausch mit Kolleg*innen in Online-Umgebungen, die Auswahl und Bewertung digitaler Ressourcen für das Lernen, die Bedürfnisse, Interessen und digitalen Fähigkeiten der Lernenden sowie die Anwendung innovativer Bewertungsstrategien, um den Lernenden zeitnahes Feedback zu geben, der Umgang mit neuen Kommunikationsmethoden und die Verwaltung der Interaktionen der Lernenden in Online-Umgebungen, die Sensibilisierung für eine verantwortungsvolle Nutzung digitaler Technologien und die Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden. Darüber hinaus kann die Nutzung von Online-Tools für Schulungszwecke mehr Spaß, Interaktion und Interaktivität in den Schulungsprozess bringen. Die Beherrschung digitaler Kompetenzen und die Entwicklung von Selbstvertrauen bei der Nutzung technologiegestützter Lernwerkzeuge erfordert eine Investition von Zeit und Geduld – denn Übung macht den Meister.

Die bEUjo+ App und der Peer-Trainingsprozess wurden unter Berücksichtigung der DigCompEdu-Kompetenzstufen entwickelt. Diese umfassen sechs Bereiche mit insgesamt 22 Kompetenzen, die Lehrende typischerweise im Bereich der digitalen Kompetenzen entwickeln.

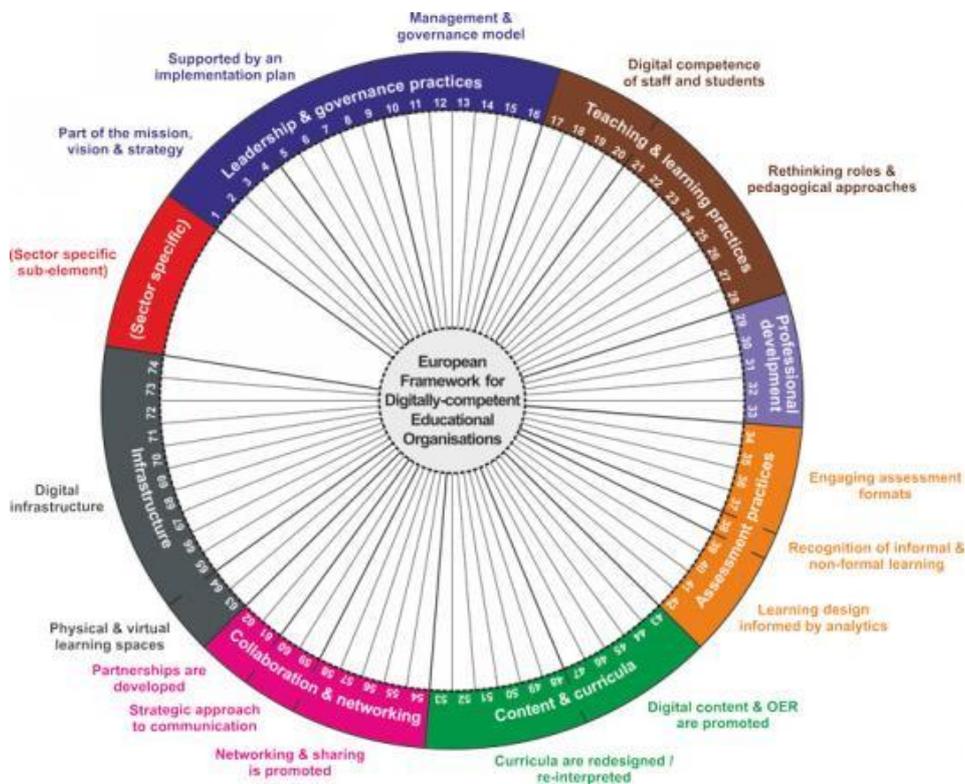


1

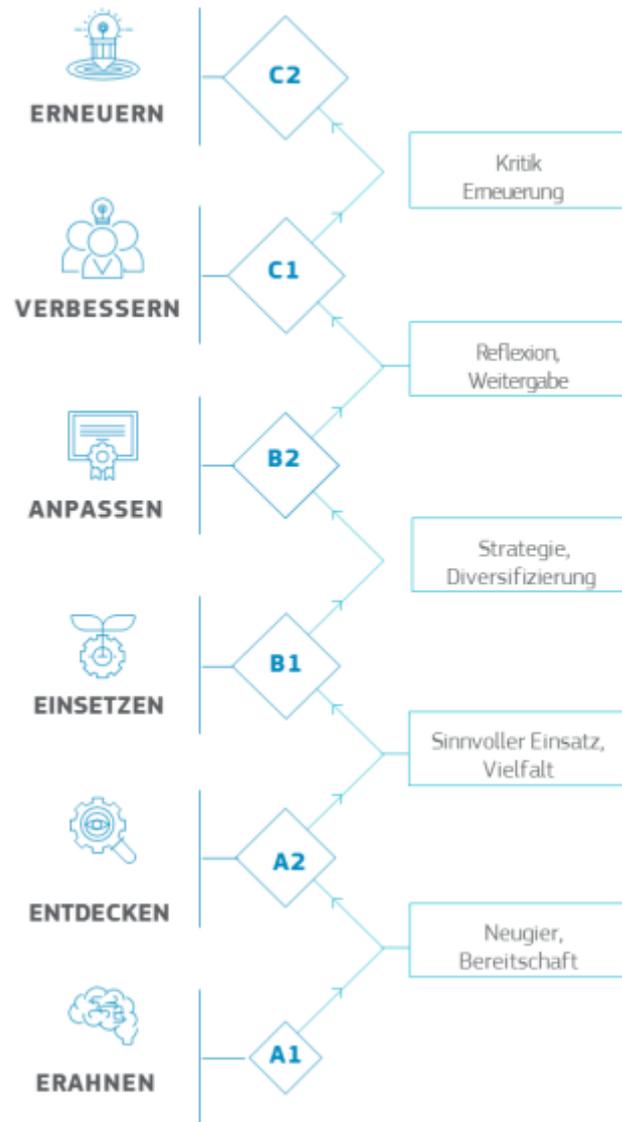
¹ https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework_en

Quelle: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2018-09/digcompedu_leaflet_de_2018-01.pdf

Die Grundlage für die Entwicklung des digitalen Rahmens von bEUjo+ bildet das Europäische Rahmenmodell für digitale Kompetenzen in Bildungsinstitutionen (DigCompOrg). DigCompOrg bietet ein gemeinsames Verständnis davon, was digitale Kompetenz ist, und dient gleichzeitig als Grundlage für die Gestaltung digitaler Kompetenzen. Der DigCompOrg-Rahmen besteht aus sieben Schlüsselementen und 15 Unterelementen, die allen Bildungssektoren gemeinsam sind. Es besteht auch die Möglichkeit, sektorspezifische Elemente und Unterelemente hinzuzufügen.



Ähnlich wie der DigCompEdu-Rahmen umfasst auch der bEUjo+-Digital-Rahmen sechs Kompetenzbereiche mit Progressionsstufen, wobei bei der Entwicklung des bEUjo+-Digital-Rahmens vor allem zwei mittlere Progressionsstufen des DigCompEdu berücksichtigt wurden: Insider*innen und Expert*innen.



Quelle: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2018-09/digcompedu_leaflet_de_2018-01.pdf

Im Falle von Projektmanager*innen, die nun in die Rolle von Trainer*innen schlüpfen, gibt es folgende Ebenen der Leitlinien für die bEUjo+ App:

- Insiderinnen und Insider (B1): experimentieren mit digitalen Technologien in einer Vielzahl von Kontexten und für eine Reihe von Zwecken und integrieren sie in viele ihrer Praktiken. Sie setzen sie kreativ ein, um verschiedene Aspekte ihres beruflichen Engagements zu verbessern. Sie sind bestrebt, ihr Repertoire an Praktiken zu erweitern. Sie arbeiten jedoch immer noch daran, zu verstehen, welche Tools in welchen Situationen am besten funktionieren und wie sie digitale Technologien mit pädagogischen Strategien und Methoden verbinden können. Insider*innen brauchen einfach mehr Zeit zum Experimentieren und Nachdenken, ergänzt durch kollaborative Ermutigung und Wissensaustausch, um Expertinnen und Experten zu werden.
- Expertinnen und Experten (B2): nutzen eine Reihe von digitalen Technologien selbstbewusst, kreativ und kritisch, um ihre beruflichen



Aktivitäten zu verbessern. Sie wählen digitale Technologien zielgerichtet für bestimmte Situationen aus und versuchen, die Vor- und Nachteile verschiedener digitaler Strategien zu verstehen. Sie sind neugierig und offen für neue Ideen und wissen, dass es viele Dinge gibt, die sie noch nicht ausprobiert haben. Sie nutzen das Experimentieren als Mittel zur Erweiterung, Strukturierung und Konsolidierung ihres Strategierepertoires. Experten sind das Rückgrat einer jeden Bildungsorganisation, wenn es um die Innovation der Praxis geht.

Diese Stufe wurde bewusst gewählt, da die Peer-Trainer*innen durch ihre Erfahrungen im ERASMUS+ Projektmanagement über eine solide Basis an digitalen Fähigkeiten und Programmen verfügen. Sie können selbstbewusst experimentieren, wenn es darum geht, ihre Strategien zu erweitern oder sind bereit, dies mit der Unterstützung anderer zu tun. Der digitale Rahmen von bEUjo+ soll die Selbstreflexion und Selbstbewertung in Bildungsorganisationen fördern und Projektmanager*innen in die Lage versetzen, Projekte zur Integration digitaler Lerntechnologien zu konzipieren, umzusetzen und zu bewerten.

1.1 Berufliche Kommunikation		
Insiderinnen und Insider (B1)	Effektiver und verantwortungsbewusster Einsatz digitaler Kommunikationstechnologien in der täglichen Kommunikation mit Mitarbeiter*innen der eigenen Organisation und mit Mitarbeiter*innen von Partnerorganisationen	Ich nutze verschiedene digitale Kommunikationskanäle und -werkzeuge, je nach Kommunikationszweck und Kontext der Projektaktivitäten.
		Ich kommuniziere verantwortungsbewusst und ethisch mit digitalen Technologien und beachte dabei die von den Partnerschaften festgelegten Instrumente und Verfahren.
Expertinnen und Experten (B2)	Strukturierter und reaktionsschneller Einsatz digitaler Technologien für die Kommunikation bei der Leitung von Projektaktivitäten und -ergebnissen	Ich wähle den geeignetsten Kommunikationskanal, das geeignetste Format und den geeignetsten Kommunikationsstil je nach den Besonderheiten einer Projektaktivität oder eines Projektergebnisses.
		Ich passe meine Kommunikationsstrategien an das Profil der einzelnen Partnerorganisationen, Zielgruppen oder Interessengruppen an.
1.2 Berufliche Zusammenarbeit		
Insiderinnen und Insider (B1)	Nutzung digitaler Technologien für die gemeinsame Arbeit und den Austausch von Praktiken im Zusammenhang mit den verschiedenen Entwicklungsbereichen der Projekte	Ich nutze digitale Gemeinschaften, um neue Schulungsansätze oder -methoden zu erforschen und um neue Ideen von Partnerorganisationen zu erhalten.
		Ich nutze digitale Technologien, um die Ressourcen, die ich im Rahmen eines Projekts entwickle, mit Kolleg*innen innerhalb und außerhalb meiner Organisation zu teilen und auszutauschen.
Expertinnen und Experten (B2)	Nutzung digitaler Technologien für den kollaborativen Wissensaufbau bei der Leitung und Entwicklung von Projektaktivitäten und -ergebnissen	Ich nutze aktiv digitale Lernplattformen, um bewährte Verfahren auszutauschen und gemeinsam mit Partnern digitale Ressourcen zu entwickeln.
1.3 Reflektive Praxis		

Insiderinnen und Insider (B1)	Nutzung von Experimenten und Peer-Learning als Quelle für die Weiterentwicklung des Projektmanagements	Ich versuche, meine digitalen pädagogischen Kompetenzen durch Experimente und Peer-Learning mit Kolleg*innen aus meiner Organisation zu verbessern und zu aktualisieren.
		Ich experimentiere kreativ mit neuen pädagogischen Ansätzen, die durch digitale Technologien für das Management von Projekten ermöglicht werden, und mache mir Gedanken dazu.
Expertinnen und Experten (B2)	Nutzung einer Reihe von Projektmanagement- und Online-Lernressourcen zur Entwicklung der eigenen digitalen und pädagogischen Praktiken durch die bEUjo+ Web-App	Ich suche aktiv nach bewährten Praktiken, Kursen oder anderen Ratschlägen, um meine eigene digitale Pädagogik und meine breiteren digitalen Kompetenzen zu verbessern, indem ich Kolleg*innen aus meiner Organisation und aus Partnerorganisationen konsultiere.
		Ich evaluiere, reflektiere und diskutiere mit Kolleg*innen, wie ich bEUjo+ nutzen kann, um die Projektmanagement-Praxis zu erneuern und zu verbessern.
1.4 Digitale Weiterbildung		
Insiderinnen und Insider (B1)	Nutzung des Internets zur Ermittlung von Weiterbildungsmöglichkeiten für das Projektmanagement	Ich nutze das Internet, um geeignete Schulungskurse und andere Möglichkeiten zur beruflichen Weiterentwicklung im Bereich des Projektmanagements zu finden.
Expertinnen und Experten (B2)	Erkundung von Online-Weiterbildungsmöglichkeiten zum Thema Projektmanagement	Ich nutze das Internet, um meine Kompetenzen als Projektmanager*in weiterzuentwickeln, z.B. durch die Teilnahme an Online-Kursen, Webinaren oder die Nutzung von digitalem Schulungsmaterial und Video-Tutorials.
		Ich nutze den formellen und informellen Austausch in professionellen Online-Communities, wie EPALe, als Quelle für meine berufliche Entwicklung.

2.1 Auswählen digitaler Ressourcen		
<p>Insiderinnen und Insider (B1)</p>	<p>Identifizierung und Bewertung geeigneter Ressourcen anhand grundlegender Kriterien, z. B. Auswahl eines Tools für das synchrone Schreiben bei der Zusammenarbeit an einem Konzeptpapier oder der Entwicklung eines spezifischen Outputs.</p>	<p>Ich passe meine Suchstrategien an die Ergebnisse an, die ich bei der Vorbereitung eines Projektantragsbudgets für externe Kosten erhalte.</p>
		<p>Ich filtere die Ergebnisse, um geeignete Ressourcen zu finden, indem ich geeignete Kriterien verwende, um qualitativ hochwertige Ressourcen für die Recherche bei der Erstellung eines Konzepts oder bei der Datenrecherche zu finden.</p>
		<p>Ich bewerte die Qualität digitaler Ressourcen anhand grundlegender Kriterien, wie z. B. Ort der Veröffentlichung, Autorenschaft, Feedback anderer Nutzer, wenn ich Pressemitteilungen über Projektaktivitäten verfasse.</p>
		<p>Ich wähle Ressourcen aus, die den Nutzer*innen und Begünstigten des Projekts gefallen könnten, z. B. Videos, wenn ich mit der Zielgruppe in Kontakt trete.</p>
<p>Expertinnen und Experten (B2)</p>	<p>Identifizierung und Bewertung geeigneter Ressourcen anhand komplexer Kriterien, z. B. Verwendung von Online-Bibliotheken und Lesezeichen zur Organisation von Daten und Statistiken für die Erstellung eines Konzepts oder die Entwicklung von Ergebnissen.</p>	<p>Ich passe meine Suchstrategien an, um Ressourcen zu finden, die ich verändern und anpassen kann, z. B. Suche und Filterung nach Lizenz, Dateinamenerweiterung, Datum, Benutzerfeedback usw., wenn ich z. B. Outputs entwickle.</p>
		<p>Ich finde Apps und/oder Spiele, die meine Kolleg*innen nutzen können, um die Peer-Learning-Erfahrung zu verbessern.</p>
		<p>Ich bewerte die Zuverlässigkeit digitaler Ressourcen und ihre Eignung für mein Team und meine Projektpartner*innen sowie für spezifische Lernziele, wenn es um verschiedene Meilensteine eines ERASMUS+ Projekts geht.</p>
		<p>Ich gebe Feedback und Empfehlungen zu den von mir verwendeten Ressourcen, um die Qualität des Feedbacks zu den</p>

		Ergebnissen oder die Bewertung der Qualitätssicherung zu verbessern.
2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen		
Insiderinnen und Insider (B1)		Erstellen und Ändern von Ressourcen unter Verwendung einiger fortgeschrittener Funktionen für Outputs und die Einbeziehung von Zielgruppen.
		Wenn ich digitale Ressourcen für Zielgruppen und Stakeholder erstelle (z. B. Präsentationen, Leitfäden und Verbreitungsmaterialien), integriere ich einige Animationen, Links, Multimedia oder interaktive Elemente.
		Ich nehme einige grundlegende Änderungen an den von mir verwendeten digitalen Lernressourcen vor, um sie an den Lernkontext der Zielgruppen des ERASMUS+ Projekts anzupassen, z. B. durch Bearbeiten oder Löschen von Teilen und Anpassen der allgemeinen Einstellungen.
		Ich beziehe mich auf ein bestimmtes Lernziel, wenn ich digitale Lernressourcen auswähle, modifiziere, kombiniere und erstelle, um Leitfäden zur Umsetzung von Projektergebnissen zu konzipieren.
Expertinnen und Experten (B2)	Anpassung fortgeschrittener digitaler Ressourcen bei der Entwicklung von Outputs.	Ich integriere eine Reihe von interaktiven Elementen und Spielen in meine selbst erstellten Unterrichtsressourcen, zum Beispiel bei der Entwicklung von Lernplattformen.
		Ich verändere und kombiniere bestehende Ressourcen, um Lernaktivitäten zu erstellen, die auf einen konkreten Lernkontext und ein konkretes Ziel oder eine Zielgruppe sowie auf die Merkmale der direkten und indirekten Nutznießer*innen der Projektergebnisse zugeschnitten sind.
		Ich kenne die verschiedenen Lizenzen für digitale Ressourcen und weiß, welche Rechte mir in Bezug auf die Änderung von Ressourcen und die Veröffentlichung von Ergebnissen im Rahmen eines ERASMUS+-Projekts erteilt werden.
2.3 Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen		

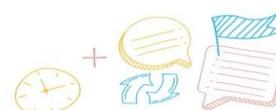
<p>Insiderinnen und Insider (B1)</p>	<p>Effektive gemeinsame Nutzung und Schutz von Ressourcen unter Verwendung grundlegender Strategien zum Erreichen von Zielgruppen, Interessengruppen und Trainer*innen.</p>	<p>Ich verbreite Projektmanagement-Inhalte in virtuellen Lernumgebungen oder durch Hochladen, Verlinken oder Einbetten, z. B. auf Projektmanagement-Webseiten oder -Plattformen.</p> <p>Ich schütze sensible Inhalte effektiv, z. B. bei der Sammlung von Daten für Forschungszwecke, der Veröffentlichung von Berichten und der Erstellung von Publikationen für Zeitschriften und wissenschaftliche Arbeiten.</p> <p>Ich verstehe die Urheberrechtsregeln, die für die digitalen Ressourcen gelten, die ich für Projektzwecke verwende (Bilder, Text, Audio und Film), wenn ich Inhalte für Ergebnisse anpasse und wenn ich Materialien für die Verbreitung freigebe/erstelle.</p>
<p>Expertinnen und Experten (B2)</p>	<p>Professionelle gemeinsame Nutzung von Ressourcen bei der Entwicklung von Unterlagen für ERASMUS+ Projektergebnisse, Managementaufgaben oder die Einbindung von Zielgruppen.</p>	<p>Ich verbreite Ressourcen, indem ich sie in digitale Umgebungen einbinde, z. B. um Daten für Berichte zu sammeln oder um Informationen über Projektpartner zu sammeln.</p> <p>Ich schütze personenbezogene und sensible Daten wirksam und schränke den Zugang zu Ressourcen gegebenenfalls ein, wenn ich Materialien mit Hilfe von Cloud-Speicher für die Sammlung von Informationen für die Berichterstattung speichere.</p> <p>Ich verweise in veröffentlichten Forschungsarbeiten und bei der Erstellung von Ergebnissen, die ich mit Zielgruppen teilen möchte, korrekt auf Ressourcen, die vom Urheberrecht betroffen sind.</p>

3.1 Lehren		
Insiderinnen und Insider (B1)	Sinnvolle Einbindung von verfügbarer digitaler Technologien in den Lernprozess von EU-Projektmanager*innen durch bEUjo+ Projektergebnisse.	Ich organisiere und verwalte die Integration von digitalen Werkzeugen (z. B. Kooperationsplattformen, digitale Grafiken) in den Lehr- und Lernprozess.
		Ich kümmere mich um die Integration digitaler Inhalte, z. B. Fotos, Screenshots, Google-Tabellen usw., in den Lernprozess.
Expertinnen und Experten (B2)	Gezielter Einsatz digitaler Technologien zur Verbesserung der Kompetenzen neuer Mitarbeiter*innen im EU-Projektmanagement.	Ich berücksichtige bei der Einbindung digitaler Technologien in den Lernprozess die entsprechenden Aufgaben und den Kenntnisstand.
		Ich setze digitale Technologien im Unterricht ein, um die Effizienz und das Niveau der Zusammenarbeit zu erhöhen, insbesondere mit Kolleg*innen und externen Partneereinrichtungen in Projekten.
		Ich richte Mentoring-Sitzungen oder andere Interaktionen in einer digitalen Umgebung ein (z. B. Gruppenchats in MS Teams oder monatliche Anrufe).
3.2 Lernbegleitung		
Insiderinnen und Insider (B1)	Einsatz digitaler Technologien zur Verbesserung der Interaktion und des Feedbacks mit neuen EU-Projektmanager*innen.	Ich nutze einen gemeinsamen digitalen Kommunikationskanal mit meinen neuen EU-Projektmanager*innen, um auf ihre Fragen und Zweifel zu reagieren.
		Ich stehe häufig in Kontakt mit meinen neuen EU-Projektmanager*innen und höre mir ihre Probleme und Fragen an.
Expertinnen und Experten (B2)	Einsatz digitaler Technologien zur Verbesserung der Überwachung von Fortschritten und der Anleitung für neue EU-Projektmanager	Ich interagiere mit meinen Kolleg*innen in den von mir genutzten kollaborativen digitalen Umgebungen, überwache ihre Fortschritte und biete bei Bedarf individuelle Beratung und Unterstützung.
		Ich experimentiere mit neuen Plattformen und Techniken für die Beratung und Unterstützung unter Verwendung digitaler Technologien.

3.3 Kollaboratives Lernen		
Insiderinnen und Insider (B1)	Einbindung digitaler Technologien in die Gestaltung von Kooperationsaktivitäten, wie z. B. Verbreitungspläne.	Ich konzipiere und implementiere kollaborative Aktivitäten, bei denen digitale Technologien von EU-Projektmanager*innen für ihre kollaborative Wissensgenerierung genutzt werden, z. B. für die Erfassung von Verbreitungsaktivitäten, die von Partnern im Rahmen eines Projekts geplant und durchgeführt werden.
		Ich verlange von Kontaktpersonen und anderen EU-Projektmanager*innen, dass sie ihre kollaborativen Bemühungen mit Hilfe digitaler Technologien dokumentieren, z. B. mit Google-Tabellen, Berichten und Google-Formularen.
Expertinnen und Experten (B2)	Nutzung digitaler Umgebungen zur Unterstützung des kollaborativen Lernens und der Zusammenarbeit: Gruppenchats, Google-Drive-Spaces und Videoanrufe sind einige Beispiele für die Verbesserung der Kompetenzen von EU-Projektmanager*innen.	Ich richte kollaborative Aktivitäten in einer digitalen Umgebung ein, z. B. die Beantwortung eines Feedback-Fragebogens, die Bereitstellung von Beiträgen und Kommentaren zu einem gemeinsamen Google-Dokument, das Ausfüllen von Einträgen für Reisevorbereitungen in einem Google-Tabellenblatt.
		Ich überwache und koordiniere die kollaborative Interaktion der EU-Projektmanager*innen in digitalen Umgebungen.
		Ich nutze digitale Technologien, um EU-Projektmanager*innen in die Lage zu versetzen, Meinungen mit anderen auszutauschen und Peer-Feedback zu erhalten, auch zu einzelnen Aufgaben - z. B. zu den Qualitätssicherungs- oder Verbreitungsberichten.
3.4 Selbstgesteuertes Lernen		
Insiderinnen und Insider (B1)	Implementierung digitaler Technologien in die Gestaltung von kompetenzfördernden Aufgaben für weniger erfahrene EU-Projektmanager*innen, z. B. die	Ich ermutige die Lernenden, digitale Technologien zu nutzen, um Nachweise zu sammeln und Fortschritte zu dokumentieren, z. B. um über Verbreitungsaktivitäten zu berichten, die Umsetzung einer Aufgabe zu überwachen oder eine Checkliste für die zur Einreichung



	<p>Erstellung einer Präsentation mit Canva statt PowerPoint.</p>	<p>eines Antrags erforderlichen Dokumente zu erstellen.</p> <p>Ich verwende digitale Technologien (z. B. Zoom, MS Teams), um den EU-Projektmanager*innen zu ermöglichen, ihre Arbeit aufzuzeichnen und zu präsentieren.</p> <p>Ich verwende digitale Technologien für die Selbsteinschätzung der Manager*innen, z. B. Checklisten für die Verbreitung oder andere Leistungen.</p>
<p>Expertinnen und Experten (B2)</p>	<p>Nutzung digitaler Umgebungen zur umfassenden Unterstützung des autonomen Selbstlernens von EU-Projektmanager*innen.</p>	<p>Ich verwende digitale Technologien oder Umgebungen (z. B. Kooperationsplattformen, E-Mails und Instant Messaging), damit die EU-Projektmanager*innen alle Phasen ihrer Projekte verwalten und dokumentieren können, z. B. für Planungsaufgaben, Feedback und die Abfrage von Beiträgen, formale Leistungen, abschließende Kommentare und Bewertungen.</p> <p>Ich helfe EU-Projektmanager*innen bei der Entwicklung, Anwendung und Überarbeitung von Bewertungs- und Überwachungskriterien mit Hilfe digitaler Technologien wie Google-Formularen für Bewertungsfragebögen.</p>



4.1 Lernstand erheben		
Insiderinnen und Insider (B1)	Einsatz und Modifizierung bestehender digitaler Management-Tools und – Formate zur Bewertung des Lernprozesses der Mitarbeitenden.	Ich verwende einige bestehende digitale Technologien für formative oder summative Beurteilungen, z. B. digitale Quizze und Online-Management-Tools.
		Ich passe digitale Bewertungswerkzeuge an, um mein spezifisches Bewertungsziel zu unterstützen, z. B. durch die Erstellung einer Online-Aktivitätsübersicht oder einer Aufgabenliste.
Expertinnen und Experten (B2)	Strategischer Einsatz einer Reihe von digitalen Bewertungsformaten.	Ich verwende eine Reihe von E-Assessment-Software, -Werkzeugen und -Ansätzen für die formative Beurteilung, sowohl bei der Fernarbeit als auch im Büro.
		Ich wähle zwischen verschiedenen Bewertungsformaten dasjenige aus, das die Art des zu bewertenden Lernergebnisses am besten erfasst.
		Ich entwerfe digitale Beurteilungen, die gültig und zuverlässig sind.
4.2 Lern-Evidenzen analysieren		
Insiderinnen und Insider (B1)	Auswertung einer Reihe von digitalen Daten zur Verbesserung der Lehrmethoden.	Ich werte die Daten aus den digitalen Bewertungen aus, um die Peer-Learning-Erfahrung zu verbessern.
		Ich bin mir bewusst, dass die Daten über die Aktivitäten meiner Projektmanager*innen, die in den digitalen Umgebungen, die ich mit ihnen verwende, aufgezeichnet werden, mir helfen können, ihre Fortschritte zu überwachen und ihnen zeitnah Feedback und Unterstützung zu geben.
Expertinnen und Experten (B2)	Strategischer Einsatz digitaler Werkzeuge zur Generierung von Daten über den Lernfortschritt neuer EU-Projektmanager*innen.	Ich verwende digitale Technologien (z. B. Quiz, Vorlagen, geeignete digitale Verwaltungstools) im Rahmen des Unterrichtsprozesses, um mir zeitnahes Feedback zum Fortschritt der Lernenden zu geben.
		Ich verwende die Datenanalysetools, die von den von mir verwendeten digitalen

		Umgebungen zur Verfügung gestellt werden, um Aktivitäten zu überwachen und zu visualisieren, z. B. Gantt-Diagramm, interaktive Zeitleiste etc.
		Ich interpretiere die verfügbaren Daten und Nachweise, um den Unterstützungsbedarf der einzelnen Projektmanager*innen besser zu verstehen.
4.3 Feedback und Planung		
Insiderinnen und Insider (B1)	Einsatz digitaler Technologien, um Feedback zur Arbeit und zu den Kompetenzen von EU-Projektmanager*innen zu geben.	Ich nutze digitale Technologien, um den EU-Projektmanager*innen elektronisches Feedback zu ihrer Arbeit und ihren Aufgaben zu geben, z. B. durch gemeinsame Dokumente, die kommentiert werden können (Google doc, sheet...).
		Ich gebe den EU-Projektmanager*innen Zugang zu ihren Leistungsinformationen, indem ich digitale Technologien verwende.
Expertinnen und Experten (B2)	Nutzung digitaler Daten zur Verbesserung der Wirksamkeit von Feedback und Unterstützung beim Peer-Learning.	Ich passe meine Lehr- und Bewertungspraktiken auf der Grundlage der Daten an, die von den für das Peer-Learning geeigneten digitalen Technologien erzeugt werden.
		Ich gebe den EU-Projektmanager*innen persönliches Feedback und biete ihnen differenzierte Unterstützung auf der Grundlage der Daten, die durch die eingesetzten digitalen Technologien erzeugt werden.
		Ich nutze digitale Technologien, um die EU-Projektmanager*innen über den Fortschritt auf dem Laufenden zu halten und fundierte Entscheidungen über künftige Lernprioritäten und die benötigten Lernmittel zu treffen.

5.1 Digitale Teilhabe		
Insiderinnen und Insider (B1)	<p>Förderung von Zugänglichkeit und Integration.</p>	<p>Ich verstehe, wie der Zugang zu digitaler Technologie Unterschiede schafft und wie sich die sozialen und wirtschaftlichen Bedingungen der Lernenden auf die Art und Weise auswirken, wie Technologie genutzt wird.</p>
		<p>Ich stelle sicher, dass alle Projektmanager*innen Zugang zu den von mir verwendeten digitalen Technologien haben.</p>
		<p>Ich bin mir bewusst, dass kompensatorische digitale Technologien für Projektmanager*innen eingesetzt werden können, die besondere Unterstützung benötigen (z. B. Projektmanager*innen in abgelegenen Gebieten, mit Verbindungsproblemen).</p>
Expertinnen und Experten (B2)	<p>Ermöglichung von Barrierefreiheit und Inklusion.</p>	<p>Ich wähle digitale pädagogische Strategien, die sich an den digitalen Kontext der Lernenden anpassen, z. B. begrenzte Internetverbindung, Art der verfügbaren Software.</p>
		<p>Ich berücksichtige und reagiere auf mögliche Probleme der Zugänglichkeit, wenn ich digitale Ressourcen auswähle, modifiziere oder erstelle und biete alternative oder kompensatorische Werkzeuge oder Ansätze für Projektmanager*innen mit besonderem Bedarf an.</p>
		<p>Ich setze digitale Technologien und Strategien, z. B. unterstützende Technologien, ein, um Probleme der Zugänglichkeit für einzelne Projektmanager*innen zu beheben, z. B. Probleme mit der Internetverbindung, Fernarbeit.</p>
5.2 Differenzierung und Individualisierung		

Insiderinnen und Insider (B1)	Einsatz digitaler Technologien zur Differenzierung und Personalisierung.	Ich wähle und verwende einige Lernaktivitäten, z. B. Quiz oder Spiele, die es den Projektmanager*innen ermöglichen, in unterschiedlichem Tempo vorzugehen, verschiedene Schwierigkeitsgrade zu wählen und/oder Aktivitäten zu wiederholen, die zuvor nicht ausreichend gelöst wurden.
Expertinnen und Experten (B2)	Strategischer Einsatz einer Reihe von digitalen Technologien zur Differenzierung und Personalisierung.	<p>Bei der Gestaltung von Lern- und Bewertungsaktivitäten verwende ich eine Reihe verschiedener digitaler Technologien, die ich an unterschiedliche Bedürfnisse, Niveaus, Geschwindigkeiten und Vorlieben anpasse.</p> <p>Bei der Abfolge und Durchführung von Lernaktivitäten berücksichtige ich unterschiedliche Lernwege, Niveaus und Geschwindigkeiten und passe meine Strategien flexibel an sich ändernde Umstände oder Bedürfnisse an.</p>
5.3 Aktive Einbindung der Lernenden		
Insiderinnen und Insider (B1)	Förderung der aktiven Nutzung digitaler Technologien durch EU-Projektmanager*innen	<p>Ich stelle die aktive Nutzung digitaler Technologien durch die Projektmanager*innen in den Mittelpunkt der zukünftigen Ergebnisse/Auswirkungen ihrer Projekte.</p> <p>Ich wähle das am besten geeignete Tool zur Förderung des aktiven Engagements der Projektmanager*innen in einem bestimmten Lernkontext oder für ein bestimmtes Lernziel.</p>
Expertinnen und Experten (B2)	Nutzung digitaler Technologien für die aktive Auseinandersetzung der EU-Projektmanager*innen mit dem Thema	<p>Ich setze eine Reihe digitaler Technologien ein, um eine relevante, reichhaltige und effektive digitale Lernumgebung zu schaffen, z. B. indem ich verschiedene Sinneskanäle, Lernstile und -strategien anspreche, indem ich methodisch verschiedene Aktivitätstypen und Gruppenzusammensetzungen variiere.</p> <p>Ich reflektiere, wie effektiv die eingesetzten Lehrstrategien das Engagement der EU-Projektmanager*innen und das aktive Lernen fördern.</p>

Bereich 6: Förderung der Digitalen Kompetenz der Lernenden

6.1 Informations- und Medienkompetenz

<p>Insiderinnen und Insider (B1)</p>	<p>Durchführung von Aktivitäten zur Förderung der Informations- und Medienkompetenz von Projektmanager*innen, insbesondere für das Managementteam des Projekts und die Zielnutzer*innen.</p>	<p>Ich führe Lernaktivitäten durch, bei denen EU-Manager*innen digitale Technologien für die Informationsbeschaffung nutzen, zum Beispiel für die Vorbereitung eines Online-Schulungskurses.</p> <p>Ich bringe Projektmanager*innen bei, wie man Informationen findet, wie man ihre Verlässlichkeit bewertet, wie man Informationen aus verschiedenen Quellen vergleicht und kombiniert; dies kann für ein breites Spektrum von Anwendungen genutzt werden: von der Vorbereitung der Projektbegründung bis zur Erstellung von MOOCs.</p>
<p>Expertinnen und Experten (B2)</p>	<p>Strategischer Einsatz einer Reihe von pädagogischen Strategien zur Förderung der Informations- und Medienkompetenz von Projektmanager*innen, die übergreifend in die technologischen Projektergebnisse eingebracht werden können.</p>	<p>Ich verwende eine Reihe verschiedener pädagogischer Strategien, um Projektmanager*innen in die Lage zu versetzen, Informationen aus verschiedenen Quellen kritisch zu vergleichen und sinnvoll zu kombinieren. Diese Strategien müssen an die Bedürfnisse der verschiedenen Zielgruppen angepasst werden.</p> <p>Ich bringe den Projektmanager*innen bei, wie sie Quellen angemessen zitieren und Plagiate in jedem Teil der Projektausarbeitung oder der Entwicklung von Ergebnissen vermeiden können.</p>

6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit

<p>Insiderinnen und Insider (B1)</p>	<p>Durchführung von Aktivitäten zur Förderung der digitalen Kommunikation und Zusammenarbeit von Projektmanager*innen, die bei internationalen Projekten, bei denen die Arbeit „von Angesicht zu Angesicht“ begrenzt ist, sehr nützlich sind.</p>	<p>Ich führe Lernaktivitäten durch, bei denen Projektmanager*innen digitale Technologien für die Kommunikation nutzen, z. B. für das Management internationaler Projekte.</p> <p>Ich leite Projektmanager*innen an, Verhaltensnormen zu beachten, Kommunikationsstrategien und -kanäle angemessen auszuwählen und sich der kulturellen und sozialen Vielfalt in digitalen Umgebungen bewusst zu sein, insbesondere bei Erasmus+-Projekten, an</p>
---	---	---

		denen Menschen aus vielen Ländern beteiligt sind.
Expertinnen und Experten (B2)	Strategischer Einsatz einer Reihe von pädagogischen Strategien zur Förderung der digitalen Kommunikation und Zusammenarbeit von Projektmanager*innen und anderen Nutzer*innen in allen Bereichen von Erasmus+ Projekten.	Ich verwende eine Reihe verschiedener pädagogischer Strategien, bei denen Projektmanager*innen digitale Technologien für die Kommunikation und Zusammenarbeit sowohl bei der Verwaltung von Erasmus+-Projekten als auch in den jeweiligen Themenbereichen nutzen.
		Ich unterstütze und ermutige Projektmanager*innen, digitale Technologien zu nutzen, um an öffentlichen Diskursen teilzunehmen und digitale Technologien aktiv und bewusst für die durch Erasmus+ Projekte geförderte Bürgerbeteiligung einzusetzen.
6.3 Erstellung digitaler Inhalte		
Insiderinnen und Insider (B1)	Durchführung von Aktivitäten zur Förderung der Erstellung digitaler Inhalte durch Projektmanager*innen im Rahmen von Erasmus+ Projekten.	Ich führe Lernaktivitäten durch, bei denen neue Projektmanager*innen digitale Technologien nutzen, um digitale Inhalte zu produzieren, z. B. in Form von Texten, Fotos, anderen Bildern, Videos usw. in Erasmus+ Projekten.
		Ich ermutige die Projektmanager*innen, ihre digitalen Produktionen im Zusammenhang mit den Themen der Erasmus+ Projekte zu veröffentlichen und weiterzugeben.
Expertinnen und Experten (B2)	Strategischer Einsatz einer Reihe von pädagogischen Strategien zur Förderung der Erstellung digitaler Inhalte durch Projektmanager*innen in allen Bereichen des thematischen und projektbezogenen Erasmus+ Managements	Ich verwende eine Reihe verschiedener pädagogischer Strategien, um neue Projektmanager*innen und Zielgruppen in die Lage zu versetzen, sich digital auszudrücken, z. B. durch Beiträge zu Wikis oder Blogs, durch die Verwendung von ePortfolios für ihre digitalen Werke in allen Bereichen des thematischen und projektbezogenen Erasmus+ Managements
		Projektmanager*innen sollen das Konzept des Urheberrechts und der Lizenzen verstehen und wissen, wie sie digitale Inhalte in allen Bereichen – thematisch und

		Projektmanagement – Erasmus+ angemessen weiterverwenden können.
6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien		
Insiderinnen und Insider (B1)	Umsetzung von Maßnahmen zur Gewährleistung des Wohlbefindens von Projektmanager*innen in allen Bereichen des thematischen Managements und des Projektmanagements von Erasmus+ Projekten.	Ich gebe praktische und erfahrungsbasierte Ratschläge zum Schutz der Privatsphäre und der Daten, z. B. zur Verwendung von Passwörtern, zur Anpassung der Einstellungen sozialer Medien im Rahmen des Erasmus+ Projektmanagements sowie zur Projektumsetzung mit den Zielnutzern.
		Ich unterstütze neue Projektmanager*innen beim Schutz ihrer digitalen Identität und bei der Verwaltung ihres digitalen Fußabdrucks im Rahmen des Erasmus+ Projektmanagements sowie bei der Projektdurchführung mit den Zielnutzern.
		Ich berate Projektmanager*innen zu wirksamen Maßnahmen, um die Auswirkungen von unangemessenem Verhalten (des eigenen oder von Kolleg*innen) im Rahmen des Erasmus+ Projektmanagements und der Projektdurchführung mit den Zielnutzern einzuschränken oder zu bekämpfen.
Expert (B2)	Pädagogische Unterstützung der Projektmanager*innen bei der Nutzung digitaler Technologien, um ihr Wohlbefinden in allen Bereichen des thematischen Managements und des Projektmanagements von Erasmus+ zu gewährleisten.	Ich entwickle Strategien, um digitales Verhalten, das sich negativ auf die Gesundheit und das Wohlbefinden von Projektmanager*innen auswirkt (z. B. Cybermobbing), im Rahmen des Erasmus+ Projektmanagements und bei der Projektdurchführung mit Zielnutzer*innen zu verhindern, zu erkennen und darauf zu reagieren.
		Ich ermutige neue Projektmanager*innen, eine positive Einstellung zu digitalen Technologien bei der Durchführung von Erasmus+ Projekten einzunehmen und sich dabei möglicher Risiken und Grenzen bewusst zu sein, aber auch darauf zu

		<p>vertrauen, dass sie diese handhaben können, um die Vorteile zu nutzen.</p>
6.5 Digitales Problemlösung		
<p>Insiderinnen und Insider (B1)</p>	<p>Durchführung von Aktivitäten zur Förderung der digitalen Problemlösung für neue Projektmanager*innen, insbesondere für das Managementteam des Projekts und die Zielnutzer*innen.</p>	<p>Ich führe Lernaktivitäten durch, bei denen neue Projektmanager*innen digitale Technologien bei der Umsetzung von Erasmus+ Projekten kreativ einsetzen und ihr technisches Repertoire erweitern.</p> <p>Ich ermutige Projektmanager*innen und Partner, sich gegenseitig bei der Entwicklung ihrer digitalen Kompetenz im Erasmus+ Projektmanagement und bei der Projektdurchführung mit den Zielnutzer*innen zu unterstützen.</p>
<p>Expertinnen und Experten (B2)</p>	<p>Strategischer Einsatz einer Reihe von pädagogischen Strategien zur Förderung der digitalen Problemlösung für neue Projektmanager*innen in allen Bereichen des thematischen bzw. des Projektmanagements von Erasmus+.</p>	<p>Ich verwende eine Reihe verschiedener pädagogischer Strategien, um neue Projektmanager*innen in die Lage zu versetzen, ihre digitalen Kompetenzen in neuen Situationen oder in neuen Kontexten in allen Bereichen des thematischen bzw. des Projektmanagement von Erasmus+ anzuwenden.</p> <p>Ich ermutige neue Projektmanager*innen, über die Grenzen ihrer digitalen Kompetenz nachzudenken, und helfe ihnen, geeignete Strategien für die Weiterentwicklung dieser Kompetenz im Erasmus+-Projektmanagement sowie bei der Projektdurchführung mit den Zielnutzer*innen zu finden.</p>



Best Practices für Peer-Learning mithilfe der bEUjo+ App

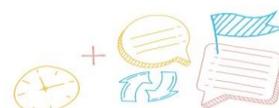
Bereich 1: Ausarbeitung eines Projektantrags

Tool: Konzept-Notiz

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	MURAL
Kurze Beschreibung	MURAL ist ein Tool, das sich um ein digitales Whiteboard dreht, mit dem Teams in Echtzeit oder asynchron zusammenarbeiten können. Es bietet verschiedene Funktionen für die Zusammenarbeit, die zu einer besseren Kooperation und damit zu geschäftsfördernden Ergebnissen führen sollen. Eine MURAL-App für Handy und Tablet ist verfügbar, um die Kommunikation im Team zu erleichtern und die Erfassung und Weitergabe von Inspirationen von unterwegs aus zu ermöglichen. Um ein Konzept zu entwickeln, kann der/die Projektleiter*in eine Vorlage in MURAL erstellen und seine/ihre Kolleg*innen zu einem Brainstorming einladen, bei dem sie gemeinsam Bilder, Konzepte und Texte zusammenstellen.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Ein*e Mitarbeiter*in (z. B. der/die Projektmanager*in) der Organisation, die das Projekt koordiniert, idealerweise der/die Hauptverantwortliche für die Erstellung des Vorschlags, entwirft das „Mural“ und lädt andere Teammitglieder ein, Ideen für das Konzept einzubringen.
Wann wird es genutzt?	Mural kann für das Brainstorming und die Entwicklung des Konzepts im Voraus verwendet werden, so dass es den potenziellen Projektpartnern kurz nach der Veröffentlichung der Aufforderung zur Einreichung von Vorschlägen als Einladung zur Aufnahme in das Projektkonsortium zugesandt werden kann.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Insiderinnen und Insider B1
Kosten	Kostenlos für den persönlichen Gebrauch/Professional ab 9,99USD /Benutzer/Monat
Link	https://www.mural.co

© bEUjo+ tool developed by: Mindshift, Portugal



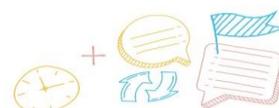


Tool: Gantt Chart

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	teamgantt
Kurze Beschreibung	TeamGantt ist eine cloudbasierte Projektmanagement-Software, die die Planung erleichtert, indem sie es ermöglicht, Zeitpläne schnell per Drag & Drop zu erstellen und anzupassen und Aufgaben mit einem einzigen Klick zu planen und zu aktualisieren. Es bietet einen vollständigen Überblick über die Projektaufgaben, Zeitpläne und Zuweisungen in einem leicht zu lesenden Gantt-Diagramm. Teamgantt kann die projektinterne Kommunikation und Zusammenarbeit verbessern, da alle Teammitglieder jederzeit den Status einer bestimmten Aufgabe und des gesamten Projekts verfolgen können.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Ein*e Mitarbeiter*in (z. B. der/die Projektmanager*in) der Organisation, die das Projekt koordiniert, idealerweise der Hauptverantwortliche für die Erstellung des Antrags.
Wann wird es genutzt?	Ein Gantt-Diagramm wird in der Regel während der Erstellung des Vorschlags genutzt, da es hilft, die auszuführenden Aufgaben und deren Durchführungszeitraum zu visualisieren. Das Gantt-Diagramm von teamgantt kann exportiert und in der Antragsphase als Anhang hochgeladen werden. teamgantt kann während der gesamten Projektlaufzeit verwendet werden, um den Status der Projektaktivitäten und -aufgaben einfach zu verfolgen und zu aktualisieren.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Insiderinnen und Insider B1
Kosten	Kostenlos für den persönlichen Gebrauch/professionelle Pläne ab 19,00USD/Manager/Monat
Link	https://www.teamgantt.com

© bEUjo+ tool developed by: Mindshift, Portugal





Tool: PIF – Partner Information Form (Formular zum Ausfüllen für Projektpartner)

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	forms.app
Kurze Beschreibung	forms.app ist eine Anwendung zur Erstellung von Umfragen, die für Android und iOS verfügbar ist. Sie wurde mit einem Mobile-First-Ansatz entwickelt, was bedeutet, dass sie auf Smartphones sehr einfach zu verwenden ist. Die Benutzer*innen müssen sich nicht registrieren, um die Anwendung zu nutzen, und während der Erstellung eines Formulars wird es automatisch gespeichert. Zu den zahlreichen Merkmalen, die es von ähnlichen Apps abheben, gehören die Möglichkeit der Anpassung von URLs, das Hinzufügen von Notizen zu Antworten und das Herunterladen von Eingaben als CSV-, XLS- oder PDF-Dateien.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Bei der Erfassung von Partnerinformationen kann dieses Tool den Prozess agiler gestalten.
Wann wird es genutzt?	Ein*e Mitarbeiter*in der Organisation, die das Projekt koordiniert, bereitet das Formular vor und sendet es an die Partnerorganisationen, wo es anschließend von einem/einer Mitarbeiter*in (z. B. dem/der Projektmanager*in) ausgefüllt wird.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Insiderinnen und Insider BI
Kosten	Kostenlos für den persönlichen Gebrauch / professionelle Pläne ab 9,99\$ USD/Benutzer/Monat
Link	https://forms.app/en





Bereich 2: Management und Reporting

Tool: Timesheet

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Monday.com
Kurze Beschreibung	Monday.com ist ein Online-Projektmanagement-Tool. Es vereint in einem einzigen Tool die Verwaltung und Überwachung von Aufgaben, Zeitmanagement und den Austausch von Inhalten und Feedback. Monday.com ist interessant, weil es Nutzer*innen ermöglicht, die meisten digitalen Arbeitstools (Asana, Google Drive, etc.) mit einer Session zu verbinden. Für das Peer-to-Peer-Lernen ist dieses Tool interessant, um die Fortschritte eines/einer Kolleg*in bei einem Projekt zu verfolgen und zu begleiten. Genauer gesagt ermöglicht Monday.com die Erfassung der gesamten für eine Aufgabe aufgewendeten Zeit. Auf diese Weise können Sie die Arbeitszeit erfassen, messen und an die Erfordernisse der Möglichkeiten anpassen. Dieses interaktive Werkzeug ist ideal, um die für Projekte aufgewendete Zeit leicht zu identifizieren, um später die notwendigen Stundenzettel auszufüllen.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Erfahrene*r Projektmanager*in und neue*r Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Von Beginn des Projekts an, um die verschiedenen Aktivitäten und den Fortschritt des Projekts zu verfolgen.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Insiderinnen und Insider B1
Kosten	Zwischen 8 und 16 € pro Monat und Benutzer*in, je nach Bedarf und Anzahl der Projekte
Link	https://monday.com/





Tool: Bilateralvertrag

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Google Docs
Kurze Beschreibung	Google Docs ist ein Online-Textverarbeitungsprogramm, das aus dem Google-Workspace stammt. Mit diesem Tool können Sie Texte in Zusammenarbeit mit anderen Kolleg*innen erstellen. Google Docs ist für das Peer-Learning interessant, weil es dem/der neuen Projektmanager*in ermöglicht, Dokumente für bilaterale Vereinbarungen zu erstellen. Der/die erfahrene Projektmanager*in kann dann das Dokument kommentieren und modifizieren, um die notwendigen Änderungen vorzunehmen, damit die Vereinbarung praktikabel und nutzbar wird. Alternativ kann der/die erfahrene Projektmanager*in ein Musterdokument erstellen, das der/die neue Projektmanager*in dann entsprechend den Informationen und Besonderheiten des Projekts ändern und vervollständigen muss.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Erfahrene*r Projektmanager*in oder neue*r Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Google Docs kann zu jedem Zeitpunkt des Projekts verwendet werden. In diesem Fall wird es zu Beginn des Projekts verwendet, wenn die bilateralen Verträge erstellt werden, die den Rahmen für die Zusammenarbeit in der Partnerschaft bilden.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Entdeckerinnen und Entdecker A2
Kosten	Kostenlos oder 9,36€ pro Monat für Unternehmensnutzung
Link	https://www.google.fr/intl/en-GB/docs/about/





Tool: Interim Report – Zwischenbericht

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Lucanet
Kurze Beschreibung	Lucanet ist eine Management-Berichtssoftware. Sie ermöglicht die Erfassung von Projektdaten, um die notwendigen und nützlichen Werkzeuge für die Projektberichterstattung zu erstellen (Diagramme, Analysen, Vergleiche usw.). Im Rahmen des Selbststudiums ermöglicht Lucanet dem/der Lernenden eine globale Sicht auf das Projekt und seine Indikatoren. Das Tool bietet dem/der Lernenden ein Kompendium praktischer und nützlicher Informationen, die es ihm/ihr ermöglichen, auf einfache Weise einen finanziellen und technischen Bericht über das Mobilitätsinstrument zu erstellen.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Neue*r Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Während des gesamten Projekts und vor allem während der Berichtsphasen (Zwischenbericht und Abschlussbericht).
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Expertinnen und Experten B2
Kosten	Nicht kostenlos nutzbar
Link	https://www.lucanet.com/

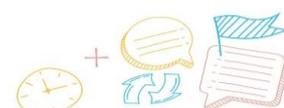


Bereich 3: Entwicklung von Projektergebnissen

Tool: Umsetzung des Arbeitsplans

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Asana
Kurze Beschreibung	Asana ist ein „Arbeitsmanagement“-Tool für Teams, das im Web und auf mobilen Geräten verfügbar ist. Es ermöglicht die Planung von Projekten, Aufgaben, Aktivitätsprotokollen, Speicherung, Kommentare und Nachrichten zwischen den Teammitgliedern. Es gibt außerdem verschiedene Funktionen, um einen Überblick über das Projekt zu erhalten (Listen-, Board- und Kalenderansichten). Es ermöglicht die Erstellung von Berichten (von grundlegenden bis hin zu fortgeschrittenen Berichten mit Dashboards, Workloads und Integration mit anderen Tools).
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Teammitglieder, Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Asana kann während der gesamten Durchführung des Projekts verwendet werden, sogar für die Planung vor dem Start, um einen Überblick über die erforderlichen Aufgaben und die Arbeitsbelastung zu erhalten.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Insiderinnen und Insider B1
Kosten	Kostenlos für Grundfunktionen Premium-Plan für 10,99USD/Monat Business-Plan für 24,99USD/Monat
Link	www.asana.com





Tool: Leitfaden und Vorlagen für die Entwicklung von Projektergebnissen

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Doodle
Kurze Beschreibung	Ein Online-Terminplanungswerkzeug ist Doodle. Schon die Auswahl einer Uhrzeit und eines Tages für ein Treffen einer kleinen Gruppe kann eine Herausforderung sein, und noch mehr für ein größeres Konsortium. Doodle ermöglicht es, Umfragen und Erhebungen auf vielfältige Art und Weise zu erstellen, um anstehende Treffen oder Veranstaltungen schnell und effektiv zu planen.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Teammitglieder, Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Doodle kann für die Vereinbarung von detaillierten Terminen verwendet werden, die Teil der Richtlinien für die Umsetzung der Projektergebnisse sind.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Einsteigerinnen und Einsteiger A1
Kosten	Grundversion ist kostenlos, Pro-Version kostet 6,95USD
Link	www.doodle.com





Tool: Feedback zu Projektergebnissen

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Zoom
Kurze Beschreibung	Es bietet Videotelefonie- und Online-Chat-Dienste über eine cloudbasierte Peer-to-Peer-Softwareplattform an, die für Videokommunikation (Meetings), Messaging (Chat), Sprachanrufe (Phone), Konferenzräume für Videokonferenzen (Rooms), virtuelle Veranstaltungen (Events) und Kontaktzentren (Contact Center) genutzt wird, und bietet eine offene Plattform, die es Entwickler*innen von Drittanbietern ermöglicht, benutzerdefinierte Anwendungen auf seiner/ihrer Unified Communications-Plattform zu erstellen (Developer Platform)
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Teammitglieder, Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Er kann in bestimmten Momenten der Output-Implementierung eingesetzt werden, wenn Feedback und offene Diskussionen vom Konsortium oder der lokalen Expertengruppe benötigt werden.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Entdeckerinnen und Entdecker A2
Kosten	Kostenlos für eine 40-minütige Besprechung. Die Premium-Version kostet 139,90 Euro/Jahr/Nutzer und der Business-Plan kostet 189,90 Euro/Jahr/Nutzer.
Link	



Bereich 4: Einbindung von Zielgruppen & Stakeholdern

Tool: Presse-Mitteilung

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

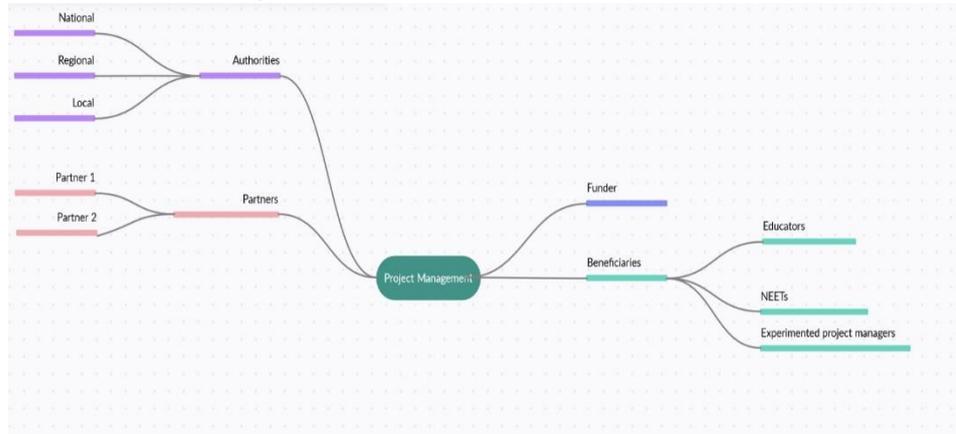
Name des digitalen Tools	Canva
Kurze Beschreibung	Canva ist ein Online-Grafikdesign-Tool, mit dem jede Art von Inhalt erstellt werden kann, einschließlich z. B. einer Pressemitteilung im PDF-Format. Es ist einfach zu bedienen und kostenlos. Es gibt viele Vorlagen für verschiedene Arten von Dokumenten, einschließlich Pressemitteilungen.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Erfahrene*r Projektmanager*in oder neue*r Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Für die Gestaltung der Pressemitteilung
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Insiderinnen und Insider B1
Kosten	Kostenlos
Link	https://www.canva.com/

© bEUjo+ tool developed by: Petra Patrimonia Sud, France

Tool: Plan zur Einbindung von Stakeholdern

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Creately
Kurze Beschreibung	Creately ist ein mit Daten verbundener visueller Arbeitsbereich für Brainstorming, Planung, Ausführung und Wissenserfassung. Es ermöglicht den Nutzer*innen, Aufgaben, Ressourcen, Vermögenswerte und Arbeitsabläufe in einer einfachen, visuellen Plattform zu organisieren und zu verwalten, die für die Organisation der Arbeit entwickelt wurde. Das Tool Stakeholder Maps bietet einen klaren Überblick über die
Wer übernimmt die Vorbereitung ?	Stakeholder und deren Zugehörigkeit zu denselben Kategorien. Erfahrene*r Projektmanager*in oder neue*r Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Für die Gestaltung einer Pressemeldung
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Insiderinnen und Insider B1
Kosten	Kostenlos (Grundversion) bzw. ab 5 Euro pro Monat (versionsabhängig)
Link	https://creately.com/



© bEUjo+ tool developed by: Petra Patrimonia Sud, France

Tool: Animation in einer Fokusgruppe

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Mentimeter
Kurze Beschreibung	<p>Mentimeter ist eine Audience Engagement Plattform (AEP), die es einfacher macht, zuzuhören und gehört zu werden. Sie hilft Projektmanager*innen, passive Zuhörer*innen in aktive Mitwirkende zu verwandeln.</p> <p>Ob vor Ort, remote oder hybrid, Mentimeter schafft eine ansprechende Erfahrung für alle.</p> <p>Während einer Fokusgruppe kann der/die Projektmanager*in die verschiedenen verfügbaren Tools nutzen, um die Zuhörer zum Mitmachen zu bewegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wortwolken, z. B. um die Teilnehmenden der Fokusgruppe aufzufordern Ihre Gedanken zu einem Thema aufzuschreiben • Umfragen, Multiple-Choice-Fragen, Quiz; jede*r Teilnehmenden kann seine eigenen Antworten wählen
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Erfahrene*r Projektmanager*in oder neue*r Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Wird während der Fokusgruppe genutzt, um die Debatte zu vereinfachen.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Expertinnen und Experten B2
Kosten	Kostenlos
Link	https://www.mentimeter.com/

© bEUjo+ tool developed by: Petra Patrimonia Sud, France

Tool: Animation in einer Fokusgruppe

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Padlet
Kurze Beschreibung	<p>Padlet ist eine „virtuelle Wand“, auf der der/die Projektmanager*in jede Art von Dokument anzeigen kann, um es mit anderen zu teilen: Texte, Bilder, Audioaufnahmen, Videos, Webseiten.</p> <p>Alle am Padlet beteiligten Personen können zum Austausch von Dokumenten jeglicher Art beitragen.</p> <p>Der/die Projektmanager*in kann auch die Rolle eines/einer jeden Teilnehmer*in festlegen: Administrator*in, einfache*r Redakteur*in...</p> <p>Padlet ermöglicht es dem/der Projektmanager*in, auch andere Tools zu verwenden, wie z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karte • Leinwand • Flow • Raster • Shelf • Zeitleiste
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Erfahrene*r Projektmanager*in oder neue*r Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Kann während der Fokusgruppe genutzt werden, um die Debatte zu erleichtern.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Insiderinnen und Insider B1
Kosten	Kostenlos
Link	https://padlet.com/dashboard

© bEUjo+ tool developed by: Petra Patrimonia Sud, France



Bereich 5: Werbung & Verbreitung

Tool: Verbreitungsstrategie

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Canva
Kurze Beschreibung	Canva ist ein ganzheitliches Design-Tool. Es ist möglich, verschiedene Formate und Designs für Ihre Werbe- und Kommunikationskonzepte zu erstellen: Broschüren, Folien, Infografiken usw. Es gibt sehr einfach zu verwendende Vorlagen, die kostenlos genutzt werden können, oder sogar anderes Material (wie Fotos), das über CanvaPro verwendet werden kann. Canva ist ein äußerst professionelles und dennoch benutzerfreundliches Tool zur Erstellung von Werbematerial. Im Allgemeinen bietet Canva gute Möglichkeiten, um Präsentationen erfolgreich zu gestalten, wenn es darum geht, komplexe Dokumente wie die Verbreitungsstrategie zu erläutern. Gleichzeitig können Sie mit Canva auch sehr schnell Werbematerialien erstellen, um zu zeigen, was in der Verbreitungsstrategie vorgesehen ist.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Projektmanager*innen, die sich mit Projektverbreitung befassen
Wann wird es genutzt?	Für die Verbreitungsstrategie zu Beginn des Projekts; Canva kann jedoch auch in späteren Phasen des Projekts zur Erstellung der in der Strategie vorgesehenen Materialien verwendet werden.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Expertinnen und Experten B2
Kosten	Grundfunktion ist kostenlos CanvaPro-Konto (109,00 EUR/Jahr)
Link	www.canva.com





Tool: Monitoring-Tool

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Hootsuite
Kurze Beschreibung	Hootsuite ist eine Online-Plattform, die es Ihnen ermöglicht, Werbeaktivitäten in sozialen Medien über einen zentralisierten Ansatz zu planen. Sie können die Texte der Social-Media-Posts vorbereiten, sie über einen ganzheitlichen Kalender planen und Ihre Social-Media-Konten für automatische Berichte verbinden. In der Regel ist diese Plattform sehr praktisch für die Überwachung und Analyse: Soziale Medien basieren immer mehr auf quantitativen und qualitativen Daten, und die automatische Erfassung dieser Daten ist besonders nützlich. Diese Zahlen können auch für einen aufschlussreichen Bericht wichtig sein. Hootsuite macht die Überwachung der Verbreitungsaktivitäten besonders einfach, da Sie den Kalender aller in den sozialen Medien veröffentlichten Beiträge auf einer einfachen Plattform einsehen können. Je nach dem Plan, für den Sie sich entscheiden, können Sie weitere Nutzer zu denselben Projektseiten hinzufügen, falls vorhanden. Dies ist auch mit dem kostenlosen Plan möglich.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Projektmanager*innen, die sich mit Projektverbreitung befassen
Wann wird es genutzt?	Er kann zu Beginn der Social-Media-Aktivitäten des Projekts verwendet werden
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Entdeckerinnen und Entdecker A2
Kosten	Kostenloses Konto/2 Konten für soziale Medien Professional (49 EUR/Monat) für 1 Benutzer und 10 soziale Konten Team (179 EUR/Monat) für 3 Benutzer und 20 soziale Konten Business (669 EUR/Monat) für 5 Benutzer und 35 soziale Konten
Link	https://www.hootsuite.com/





Tool: Verbreitungsbericht

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Google Tabellen
Kurze Beschreibung	Der Zweck eines Verbreitungsberichts ist die Sammlung von Unterlagen, die belegen, dass das Projekt entsprechend verbreitet wurde. Es reicht jedoch nicht aus, diese Daten in einer einfachen Liste aufzuschreiben. Sie müssen so gesammelt werden, dass sie vergleichbar und homogen sind, um den Umfang, das Ausmaß und die Tiefe solcher Aktivitäten zu verstehen. Bei europäischen Projekten ist es üblich, zu diesem Zweck eine Google-Tabelle zu verwenden. Ein solches Tool kann recht komplex sein, da verschiedene Operationen in die Struktur der Tabelle eingebettet werden können: Für den Verbreitungsbericht ist jedoch die Erstellung eines Vorlagedokuments wichtig, das die Informationen zwischen den Partnern vergleichbar macht und die Möglichkeit bietet, die Gesamtindikatoren mit einfachen Summenoperationen =SUM(Cell (a1;b1); usw.) zu berechnen.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Der/die für die Verbreitung verantwortliche Projektmanager*in bereitet die Vorlage vor, und in der Regel füllen alle Partner sie aus.
Wann wird es genutzt?	Während der gesamten Laufzeit des Projekts, insbesondere während des Berichtszeitraums gemäß dem Finanzierungsvertrag
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Expertinnen und Experten B2
Kosten	Kostenlos
Link	https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/





Bereich 6: Evaluation & Wirkung

Tool: Bewertungsfragebogen

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	Google Forms
Kurze Beschreibung	Google Forms ist ein einfacher Weg, um Feedback von Konsortiumsmitgliedern oder Zielgruppen zu den Ergebnissen und Entwicklungen des Projekts zu sammeln. Für die Peer-to-Peer-Lernerfahrung können die erstellten Fragebögen einfach untereinander ausgetauscht werden und sowohl der/die erfahrene Projektmanager*in als auch der/die neue Projektmanager*in kann Änderungen vornehmen. Zur Auswertung des Feedbacks können Sie die Antworten in eine einfach zu lesende Excel-Datei exportiert werden, die sich bequem speichern lässt.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Erfahrene*r Projektmanager*in oder neue*r Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Wird nach Besprechungen, Schulungen, Pilotprojekten oder regelmäßig zur Begleitung der Berichterstattung über ein Projekt eingesetzt.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Entdeckerinnen und Entdecker A2
Kosten	Kostenlos
Link	https://www.google.com/forms/about/





Tool: Plan zur Qualitätssicherung

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	BigBlueButton
Kurze Beschreibung	Es handelt sich um ein einfaches Tool, das es erfahrenen Projektmanager*innen ermöglicht, sich auszutauschen und mit neuen Projektmanager*innen bzw. Peers in anderen Einrichtungen in Kontakt zu treten. BigBlueButton ermöglicht es, Aufnahmen zu machen, gemeinsam etwas zu entwerfen bzw. zu erstellen und dabei den Bildschirm mit anderen teilen. Dies ist nützlich bei der Erstellung des Prüfungsplans und beim Sammeln von sofortigem Feedback in Echtzeit.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Erfahrene*r Projektmanager*in oder neue*r Projektmanager*in
Wann wird es genutzt?	Wird in der Phase der Zusammenarbeit und des Entwurfs des Qualitätssicherungsplans verwendet.
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Entdeckerinnen und Entdecker A2
Kosten	Kostenlos
Link	https://demo.bigbluebutton.org/gl/

© bEUjo+ tool developed by: VHS Cham, Country





Tool: Issue Control Log

Lernen: selbstgesteuertes Lernen oder Peer-Learning

Name des digitalen Tools	ZUMPad
Kurze Beschreibung	ZUMpad ist eine Webseite, auf der Projektmanager*innen in Echtzeit mit anderen schreiben können, um ein Problemkontrollprotokoll zu erstellen. Um die Aufgabe zu koordinieren, kann das Chat-Forum genutzt werden, um parallel zur Arbeit an dem Dokument zu diskutieren. Es ist ein kostenloses, unkompliziertes, selbsterklärendes Tool. Jede*r Schreiber*in kann eine eigene Farbe verwenden, so dass leicht nachvollziehbar ist, wer was geschrieben hat. Es wird auch eine Zeitleiste der Entwicklung der Seite gespeichert.
Wer übernimmt die Vorbereitung?	Wenn Sie sich dafür entscheiden, ZUMPad während der Projektlaufzeit regelmäßig zu verwenden, kann der Inhalt nach dem Sammeln von Beiträgen anderer in verschiedene Formate (z. B. txt, word, pdf ...) exportiert werden, die dann einfach gespeichert werden können. Die URL kann angepasst werden, um eine Seite zu duplizieren und an das laufende Projektgeschehen anzupassen.
Wann wird es genutzt?	Erfahrene*r Projektmanager*in oder neue*r Projektmanager*in
Erforderliches Niveau der digitalen Kompetenz	Entdeckerinnen und Entdecker A2
Kosten	Kostenlos
Link	ZUMPad





Best Practices für Online-Peer-Learning

Im Nachfolgenden werden verschiedene bewährte Verfahren für Online-Peer-Learning vorgestellt. Die bewährten Verfahren stammen aus der Erwachsenenbildung, der beruflichen Bildung oder beziehen sich speziell auf das Projektmanagement. Diese Methoden können im Rahmen des bEUjo+ Projekts angewendet werden. Da das Hauptziel des Projekts darin besteht, „Neulinge“ in Erasmus+ Projekten zu schulen, bietet Pratico Edu einen Live-Support, der leicht auf das Umfeld von Erasmus+ Projekten übertragen werden kann. Sofortiges Feedback und die gemeinsame Nutzung von Dokumenten sind für ein erfolgreiches Online-Training unerlässlich.

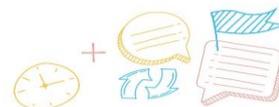
Die Plattform [MySkillcamp](#) ist für das bEUjo+ Projekt insofern interessant, als sie jedem/jeder Nutzer*in einen eigenen Bereich zuweist, der es ermöglicht, den Bildungsweg des/der Nutzer*in zu verfolgen. Darüber hinaus gibt es eine Schnittstelle für die Tutor*innen/Peers, um die Ausbildung der Fachkräfte intern zu verfolgen und den Austausch zwischen Lernenden und Tutor*innen zu fördern. Die Plattform fördert die Autonomie des Lernenden und die Betreuung durch Peers.

Die Methodologie des [Admin-Projekts](#) kann teilweise auf das bEUjo+ Projekt übertragen werden. Es bietet einen konkreten Rahmen für das Management von europäischen Projekten bzw. Projekten mit spezifischen Merkmalen. Dieser Rahmen ist für das bEUjo+ Projekt interessant, weil er alle für das Management europäischer Projekte notwendigen Aspekte hervorhebt. Das bEUjo+ Projekt kann diese Methodik nutzen, um der Zielgruppe eine globale Vision von Erasmus+ Projekten zu vermitteln und die spezifischen Merkmale dieser Art von Projekten zu erfassen. Admin ist eine effektive Projektmanagement-Plattform. Auf der Grundlage dieser Plattform schult bEUjo+ die Zielgruppe im Erasmus+ Projektmanagement. Das Projekt zielt darauf ab, sie in die Lage zu versetzen, Plattformen wie das Admin-Projekt für die Verwaltung ihrer künftigen Projekte zu nutzen.

[Vhs.cloud](#): Die Idee, dass man als „Trainer*in“ der Klasse sehen kann, welche Dokumente herunter- oder hochgeladen wurden, wäre hilfreich. Der/die Projektmanager*in könnte sehen, welche Dokumente bereits erstellt wurden und welche noch zu bearbeiten sind. Das wäre eine Art Selbstlernprozess, bei dem die Lernenden aufgefordert wurden, Dokumente herunterzuladen und dann selbst zu bearbeiten, bevor sie sie beispielsweise auf Plattformen wie Basecamp hochladen. Die Kalenderfunktion ist hilfreich, um die anstehenden Aufgaben und das Erreichen von Meilensteinen zu überprüfen und zu kontrollieren.

[Future Learn](#): MOOCs können leicht an das bEUjo+ Projekt angepasst werden, da beide das gleiche Ziel verfolgen: Menschen zu schulen. MOOCs können jede Art von Thema abdecken, so dass es möglich ist, eine Projektmanagerschulung durchzuführen. Das Forum kann an das bEUjo+ Projekt angepasst werden, um die Zusammenarbeit unter Neueinsteiger*innen zu fördern. Sie können sich gegenseitig bei verschiedenen Themen helfen und ihr Wissen über die behandelten Themen austauschen, was der Kern des Peer-Learnings ist.

[Think-Pair-Share](#): Das kann auf das bEUjo+ Projekt übertragen werden, indem die Frage an das Thema der Schulung angepasst wird. Es kann auch eine Fallstudie oder eine Simulationsübung sein, um zu bewerten, wie jede Gruppe mit dem





Problem umgegangen ist. Die Aktivität kann sowohl online als auch in Präsenz durchgeführt werden.

Inspirator: Die Methodik für Peer-Mentoring ist auf Slowakisch, Griechisch, Ungarisch, Deutsch, Französisch und Englisch verfügbar. Sie lässt sich daher sehr einfach an alle Organisationen in Ländern anpassen, die diese Sprachen sprechen.

Hybrid-Connection: Die Kombination von Online- und Offline-Lernen hat Vorteile, die in diesem Projekt genutzt werden können. Alle entwickelten Materialien werden im Online-Format veröffentlicht, aber im Laufe dieses Projekts gibt es auch Multiplikatorenveranstaltungen und andere Schulungs- und Verbreitungsaktivitäten, bei denen diese Ideen in die Praxis umgesetzt werden.

42 Madrid: Diese Methode kann im Rahmen des bEUjo+ Projekts angewandt werden. Ziel des Projekts ist nicht die Bewertung, sondern die Schulung neuer Projektmanager*innen. Das Hauptziel besteht darin, die „Neueinsteiger*innen“ in der Welt der Erasmus+ Projekte beizubringen, selbstständig zu agieren. All dies basiert, wie 42 Madrid, auf der Schaffung frei zugänglicher und offener Inhalte.

Presidency Peer Learning: Dieses bewährte Verfahren lässt sich leicht an das bEUjo+ Projekt anpassen, insbesondere wegen der Verwendung kostenloser Online-Videokonferenz- und Live-Übertragungs-Tools. Dadurch konnten interessierte Personen trotzdem teilnehmen, auch wenn sie nicht in der Lage waren, bei der Peer-Learning-Aktivität physisch anwesend zu sein. Bei der Peer-Learning-Aktivität waren auch Hauptredner*innen anwesend, die im Rahmen von Podiumsdiskussionen während der Plenarsitzungen die Hauptthemen der Jugendbeteiligung und der Teilnahme an Entscheidungsprozessen erörterten, was sich leicht wiederholen lässt. Für die Breakout-Räume und Arbeitsgruppen wurden den Teilnehmenden die wichtigsten Diskussionsthemen vorgegeben und ein*e Berichterstatter*in zugewiesen, der/die die wichtigsten Schlussfolgerungen und Empfehlungen vorstellte. Eine gute Internetverbindung und der Zugang zu technischen Geräten wie Computern, Smartphones oder Tablets müssen gewährleistet sein, was in anderen Kontexten eine Herausforderung darstellen kann.

LearnGen: Dieses bewährte Verfahren lässt sich leicht an das bEUjo+ Projekt anpassen, insbesondere weil es als OER angeboten wird und einen vollständigen und offenen Zugang zu allen Projektmaterialien bietet, die in anderen nationalen Kontexten online oder offline verwendet und angepasst werden können. Die eLearning-Plattform geht auch auf spezifische kulturelle und sprachliche Herausforderungen ein, da jeder Projektpartner einen Teil davon an seinen eigenen Kontext und seine eigene Sprache angepasst hat, abgesehen von der englischen Version, die für alle Lern- und Schulungsmaterialien bereitgestellt wird. Darüber hinaus hilft das Handbuch für Berufsbildungsanbieter und Trainer*innen bei der Ermittlung der Fähigkeiten und Anforderungen, die für die Umsetzung des LearnGen-Programms in einer Organisation erforderlich sind, indem es ein Toolkit mit Workshop-Material, Richtlinien, bewährten Verfahren sowie praktischen Tipps und Aktivitäten bereitstellt, um Organisationen besser auf die Vermeidung von Altersdiskriminierung und die Durchführung von Schulungen für Gleichberechtigung, Vielfalt und Integration vorzubereiten.

