



## WP3 3.3 Blended Learning Kurs HANDBUCH

Erstellt von: Association MINTIES BITES



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.



Co-funded by  
the European Union



# INCLUDED PARTNERSCHAFT:



**Academy of  
Entrepreneurship®**





# INHALT

## ÜBER DAS PROJEKT 4

---

## EINFÜHRUNG 6

---

## MODUL 1 DER DIGITALE GLAM-SEKTOR 7

---

## MODUL 2 IT-SICHERHEIT FÜR DEN GLAM-SEKTOR 10

---

## MODUL 3 KOMMUNIKATION UND KOOPERATION 13

---

## MODUL 4 ERSTELLUNG DIGITALER INHALTE 17

---

## KONTAKTE 20

---



# ÜBER DAS PROJEKT

„INCLUDED – Förderung inklusiver Beschäftigung im GLAM-Sektor durch offene Innovation“ ist ein Erasmus+-Projekt, das soziale Inklusion fördert und darauf abzielt, Menschen mit geringeren Chancen, insbesondere Menschen mit Behinderungen und vor allem Menschen mit Autismus-Spektrum-Störungen (ASD), durch einen proaktiven, offenen Innovationsansatz für inklusive Beschäftigung im Sektor Galerien, Bibliotheken, Archive und Museen (GLAM) zu erreichen.

INCLUDED befasst sich mit der inklusiven Anwerbung von Arbeitskräften im GLAM-Sektor, da diese Kulturinstitutionen als Vermittler des sozialen Wandels gelten und daher mit gutem Beispiel für eine inklusive Gesellschaft vorangehen und die Zukunft des Sektors gestalten sollten, aber auch gesellschaftliche Veränderungen anleiten und soziale Inklusion fördern.

Menschen mit Behinderungen gehören zu denjenigen, die als Erstes vom Arbeitsmarkt ausgeschlossen werden. Das Projekt INCLUDED möchte diesen Trend durchbrechen, indem es zunächst im GLAM-Sektor eine Paradigmenumkehr durchführt.

Das transnationale Konsortium INCLUDED besteht aus Vinco (Österreich), SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION LIMITED (Zypern), Brainplus GmbH (Österreich), ACADEMY OF ENTREPRENEURSHIP ASTIKI ETAIREIA (Griechenland), EURELATIONS GEIE (Italien) und Asociacija MINTIES BITĖS (Litauen).

Besuchen Sie die INCLUDED-Projektwebsite:





# EINFÜHRUNG

## Über den Kurs

Dieses Handbuch stellt den 80-stündigen Blended Learning-Kurs vor, der sich an Erwachsene mit Behinderungen richtet, die eine Karriere im GLAM-Sektor anstreben, und der aus vier Modulen besteht:

Modul 1 (20 Stunden): Die digitale GLAM-Branche. Modul 2 (20 Stunden): IT-Sicherheit für die GLAM-Branche. Modul 3 (20 Stunden): Kommunikation und Kooperation. Modul 4 (20 Stunden): Digitale Content-Erstellung

Jedes Modul besteht aus fünf Online-Sitzungen, wobei die letzte der Selbstreflexion gewidmet ist. Jede Sitzung dauert insgesamt 2 Stunden. Weitere fünf Sitzungen sind dem Präsenzunterricht gewidmet. Jede Sitzung besteht aus 2 Stunden Unterrichtsaktivitäten.

Dieses Handbuch enthält eine Inhaltsbeschreibung der fünf Online-Sitzungen in den jeweiligen Modulen, die beabsichtigten Lernergebnisse und einen Überblick über die Präsenzsitzungen.

Auf den Blended Learning-Kurs kann online unter folgender Adresse zugegriffen werden: <http://elearning-creationproject.eu/>. Die Lernenden sollten diesen Kurs starten, indem sie zunächst die Online-Sitzungen absolvieren, beginnend mit Sitzung 1 (Modul 1).

Nach Abschluss jedes Moduls erhalten die Lernenden ein Abzeichen als Anerkennung für ihre Lernerfolge. Diese Abzeichen sind eine virtuelle Darstellung der Kompetenz, die der Lernende erlangt.

Der Kursinhalt wurde in Bezug auf die UDL-Richtlinien für inklusives Lehren und Lernen erstellt. Die UDL-Richtlinien sind ein Werkzeug zur Umsetzung von Universal Design for Learning, einem Rahmenwerk zur Verbesserung und Optimierung des Lehrens und Lernens für alle Menschen, das auf wissenschaftlichen Erkenntnissen über die menschliche Lernweise basiert.



Die Richtlinien für Universal Design for Learning (UDL) sind eine Reihe von Grundsätzen, die darauf abzielen, Bildung für alle Lernenden zugänglich zu machen, indem sie vielfältige Darstellungs-, Ausdrucks- und Beteiligungsmöglichkeiten bieten. Kurz gesagt, UDL betont Flexibilität bei der Präsentation von Inhalten, bei der Art und Weise, wie Lernende ihr Verständnis demonstrieren und sich am Lernprozess beteiligen können.



# MODUL 1 Der digitale GLAM-Sektor

## Modulbeschreibung

### Online-Sitzungen

Die erste Sitzung beginnt mit einer Einführung in digitale Fähigkeiten und die Lücken dieser Kompetenzen im Kulturerbesektor. Im weiteren Verlauf werden die Lernenden tiefer in bestimmte Bereiche digitaler Kompetenzen eintauchen, die für die Arbeit im GLAM-Sektor erforderlich sind. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, drei Videos anzusehen, in denen die drei angesprochenen Bereiche digitaler Kompetenzen detailliert beschrieben werden. Die Sitzung wird mit Fragen zur Selbstreflexion enden.

Sitzung 2 konzentriert sich auf die transformativen Auswirkungen digitaler Technologien auf Kulturinstitutionen und betont die Bedeutung digitaler Kompetenz für den Erfolg in GLAM-Rollen. Die Lernenden werden erkunden, was diese Transformation mit der Umstellung auf Digitaltechnik für Kulturinstitutionen bedeutete. Die Sitzung stellt die wichtigsten Treiber der digitalen Transformation und ihre Vorteile vor und bietet anschließend Tipps und Strategien zum Abrufen von Stellenangeboten im digitalen GLAM-Sektor und zum Bewerben auf Stellen in diesen Institutionen.

Zu Beginn von Sitzung 3 werden die Lernenden in die Grundlagen der Internetnavigation eintauchen, in die Grundlagen des Webs, z. B. was eine URL ist, wie man online navigiert, Beispiele für das Surfen im Internet. Die Sitzung wird dann benutzerfreundliche Ansätze und die Barrierefreiheit des Webs für Menschen mit Behinderungen, einschließlich neurodiverser Menschen, diskutieren. Die Sitzung wird mit Fragen zur Selbstreflexion enden.

In Sitzung 4 erhalten die Lernenden einen Überblick über die Veränderungen im GLAM-Sektor nach COVID. Die Lernenden haben die Möglichkeit, sich ein Video über die Zukunft der Museen anzusehen, und erhalten anschließend eine Einführung in einige der neuen Rollen und Verantwortlichkeiten im GLAM-Sektor als Folge der digitalen Transformation. Die Sitzung wird mit Fragen zur Selbstreflexion enden.

Die letzte Sitzung ist eine Reflexionssitzung und zielt darauf ab, alle Sitzungen des Moduls zum digitalen GLAM-Sektor zusammenzufassen.



# Lernergebnisse Online- und Präsenzsitzungen

Nach Abschluss der Sitzungen werden die Lernenden:

## Sitzung 1

- ein Verständnis für die Grundlagen digitaler Kompetenzen haben
- ein Verständnis für digitale Kompetenzen für den GLAM-Sektor haben

## Sitzung 2

- verstehen, wie die Digitalisierung Kulturinstitutionen verändert hat
- Kenntnisse über Werkzeuge und Strategien zur Anwendung der digitalen Transformation in Kulturinstitutionen erwerben
- sich an bewährte Vorgehensweisen zum Abrufen von Stellenangeboten in GLAM und zum Bewerben auf Positionen erinnern

## Sitzung 3

- Online-Navigation definieren
- erfahren, wie sie bei zahlreichen Aufgaben online navigieren können
- benutzerfreundliche Ansätze zur Online-Navigation, die für die täglichen Aufgaben in GLAM-Positionen relevant sind, erkennen

## Sitzung 4

- die wichtigsten Veränderungen im GLAM-Sektor nach COVID skizzieren
- neue Stellenbeschreibungen im GLAM-Sektor kennenlernen
- die strategische Planung zum Umgang mit der digitalen Transformation in Kulturinstitutionen kennenlernen

## Sitzung 5

- über ein Verständnis für die digitale Transformation im GLAM-Sektor und die digitalen Kompetenzen, die für die Arbeit in diesen Kulturinstitutionen erforderlich sind, verfügen

# Übersicht der Präsenzsitzungen



In der ersten Sitzung werden die Lernenden mit neuen digitalen Rollen im GLAM-Sektor und deren Inhalt vertraut gemacht. Außerdem werden sie Bereiche digitaler Kompetenzen und relevante Aufgaben bei der Arbeit in der GLAM-Welt wiedererkennen und identifizieren und mithilfe der Plattform Google Arts and Culture innovative Online-Spiele ausprobieren.

In der zweiten Sitzung werden die Lernenden an praktischen Aktivitäten teilnehmen, um die Vorteile der Einbindung digitaler Tools und Optionen in den GLAM-Sektor zu erkunden. Sie werden außerdem ein ganzheitliches Verständnis der modernen Fähigkeiten erlangen, die erforderlich sind, um in GLAM-Rollen erfolgreich zu sein, und in virtuelle Touren aus der ganzen Welt eintauchen.

In der dritten Sitzung sehen sich die Lernenden ein kurzes Video über die Funktionsweise des Internets an und untersuchen, wie sie das Internet nutzen. Anschließend werden sie gebeten, eine Reihe von Online-Aufgaben zu erledigen, um im Internet zu navigieren und bei einem virtuellen Galerierundgang mithilfe der Plattform Google Arts and Culture mit Kunstfarben zu experimentieren. Abschließend werden sie kritisch über die digitale Zugänglichkeit im GLAM-Sektor nachdenken und virtuelle Rundgänge durch einige Museumswebsites unternehmen, die als inklusive Beispiele dienen.

In der vierten Sitzung erfahren die Lernenden, was GLAM-Institutionen zur Digitalisierung bewegt, und reflektieren kritisch die Vorteile digitaler Innovationen. Sie experimentieren mit 3D-Töpferei mithilfe der Plattform Google Arts and Culture und erkunden die digitalen Sammlungen von Europeana, um die Rolle des Kurators digitaler Inhalte und des Online-Community-Managers zu besprechen und zu erfahren, wie man eine integrative Social-Media-Strategie erstellt.

In der letzten Sitzung erhalten die Lernenden eine Zusammenfassung von allem, was sie in den vorherigen Sitzungen gelernt hat, und zwar anhand einer projektorientierten Rollenspielaufgabe und der Sensibilisierung für Künstler\*innen mit Behinderungen.



# MODUL 2 IT-Sicherheit für den GLAM-Sektor

## Modulbeschreibung: Online-Sitzungen

Die erste Sitzung beginnt mit einem Video zur Cybersicherheit. Außerdem werden den Lernenden Informationen zu Cyberangriffen gegeben. Im weiteren Verlauf werden sie tiefer in die IT-Sicherheit eintauchen und erfahren, warum sie erforderlich ist und was geschützt werden sollte. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, sich ein Video anzusehen, in dem Cybersicherheitsbedrohungen detailliert beschrieben werden. Die Sitzung endet mit Einblicken in die Gestaltung von Sicherheitsmaßnahmen.

Sitzung 2 konzentriert sich auf die Verbesserung der Kontosicherheit. Die Lernenden erkunden Strategien zur Risikominderung für unbekannte Software und Bedrohungen durch USB- und Mobilgeräte. In dieser Sitzung werden umfassende Sicherheitspraktiken vorgestellt, darunter Software-Updates, Verschlüsselung und Maßnahmen gegen Viren und Social Engineering. Internet-Sicherheitspraktiken wie eingeschränkter Zugriff und Firewall-Nutzung werden ebenfalls behandelt, um den ihnen die Möglichkeit zu geben, die Sicherheit ihrer Organisation zu stärken.

Zu Beginn der dritten Sitzung werden sich die Lernenden mit sozialen Medien und ihren typischen Merkmalen befassen. Anschließend werden in der Sitzung Fake News diskutiert, einschließlich ihrer verschiedenen Arten, Methoden zu ihrer Erkennung und Strategien zu ihrer Bekämpfung. Sie werden ermutigt, kritisch über das Phänomen der Fake News und seine Auswirkungen nachzudenken.

In Sitzung 4 erhalten die Lernenden einen Überblick über Sicherheitsrichtlinien. Dabei werden Themen wie Konzepte und Sicherheitsrichtlinien für die Arbeit vor Ort und aus der Ferne, sicherheitsrelevante Prozesse bei Personaländerungen und die Bedeutung von Schulungen zur Sensibilisierung für Sicherheit behandelt. Am Ende der Sitzung erhalten sie Kenntnisse über Richtlinien zur Entsorgung vertraulicher Dateien und Daten.

Die letzte Sitzung ist eine Reflexionssitzung und zielt darauf ab, alle Sitzungen des Moduls „IT und Cybersicherheit“ zusammenzufassen.



# Lernergebnisse: Online- und Präsenzsitzungen

**Nach Abschluss der Sitzungen werden die Lernenden:**

## **Sitzung 1**

- ein Verständnis für die Grundlagen der Cybersicherheit haben
- ein Verständnis für die Bedrohungen der Cybersicherheit haben

## • Sitzung 2

- über ein Fachwissen zu den Grundlagen der Cybersicherheit verfügen
- ein Verständnis für die Bedeutung von Benutzerzugriff und -berechtigungen haben
- ein Verständnis für Sicherheitsmaßnahmen gegen Bedrohungen haben
- mit umfassenden Sicherheitspraktiken vertraut sein

## **Sitzung 3**

- ein Verständnis für Medienkompetenz haben
- kritisch denken können
- sensibler gegenüber Manipulationen sein
- Verantwortungsbewusstsein im Online-Verhalten haben

## • Sitzung 4

- in der Lage sein, integrierte Sicherheitspraktiken zu erkunden, sich mit der Dynamik der Fernarbeit auseinanderzusetzen und wirksame Maßnahmen zur Informationssicherheit umzusetzen
- das ganzheitliche Sicherheitsbewusstsein verbessern
- in der Lage sein, beim Umgang mit sensiblen Daten ordnungsgemäße Entsorgungsverfahren anzuwenden

## **Sitzung 5**

- ein Verständnis für die Herausforderungen zum Thema IT-Sicherheit im GLAM-Bereich haben



# Übersicht der Präsenzsitzungen

In der ersten Sitzung erfahren die Lernenden, warum Cybersicherheit wichtig ist und warum Cyberangriffe gefährlich sind. Außerdem teilen die Teilnehmer ihre Erfahrungen im Zusammenhang mit Hackern und Cyberangriffen.

Danach erfahren sie, wie sie Cybersicherheitsmaßnahmen einfach anwenden können. Die Lernenden arbeiten in Gruppen und führen Aktivitäten im Zusammenhang mit Cybersicherheit durch.

In der dritten Sitzung erfahren die Lernenden etwas über Fake News in sozialen Medien und wie sie erkannt werden können. Die Lernenden sehen sich ein kurzes Video über Fake News an und suchen sogar selbst nach Beispielen für Fake News.

In der vierten Sitzung lernen sie etwas über Cybersicherheitsrichtlinien und wie diese im GLAM-Sektor aussehen. Die Lernenden erarbeiten die Regeln für Mitarbeiter und Besucher und erstellen ihre eigenen Sicherheitsrichtlinien.

In dieser letzten Sitzung erhalten die Lernenden eine Zusammenfassung von allem, was sie in den vorherigen Sitzungen gelernt haben.



# MODUL 3

## Kommunikation und Kooperation

### Modulbeschreibung:

## Online-Sitzungen

In der ersten Sitzung erhalten die Lernenden Kenntnisse über die digitale Zusammenarbeit und ihre Vorteile, darunter verbesserter Zugang zu Informationen, einfachere Workflow-Verfolgung und mehr. Außerdem werden ihnen Begriffe wie Augmented Reality und künstliche Intelligenz vorgestellt.

In Sitzung 2 werden Tools für Kommunikation und Zusammenarbeit wie Microsoft Teams und Google Workspace vorgestellt. Die Lernenden werden in die wesentlichen Aspekte der Funktionsweise von Microsoft Teams eingeführt, einschließlich seiner verschiedenen Funktionen. Anschließend wird in der Sitzung ausführlicher auf Google Workspace eingegangen, wobei Gmail, Google Calendar, Google Drive, Google Meet und Google Chat behandelt werden.

Das Modul wird mit Sitzung 3 fortgesetzt, in der die Lernenden Informationen zur Netiquette im Internet finden. Sie lernen 10 Regeln kennen, darunter die Wichtigkeit eines freundlichen Tons und einer respektvollen Sprache, die Überprüfung auf Grammatikfehler, eine schnelle Antwort und vieles mehr.

Sitzung 4 konzentriert sich auf die Entwicklung des Publikums. Zu Beginn der Sitzung werden die Lernenden mit Begriffen wie „Reichweite“ und „Impressionen“ vertraut gemacht. Sie erfahren, wie wichtig es ist, die Zielgruppe zu verstehen, bevor man eine Online- oder Social-Media-Kampagne startet. Darüber hinaus erhalten sie Tipps zur Steigerung der Reichweite, z. B. die Verwendung von Hashtags, die Gewährleistung der Inhaltsrelevanz, die Auswahl der besten Veröffentlichungszeiten und mehr.

In dieser letzten Sitzung von Modul 3 erhalten die Lernenden eine kurze Zusammenfassung aller vorherigen Sitzungen. Dies soll vorhandenes Wissen und praktische Fähigkeiten festigen, sodass die Lernenden bereit sind, es in einer GLAM-Einrichtung anzuwenden.

# Lernergebnisse: Online- und Präsenzsitzungen



Nach Abschluss der Sitzungen sind die Lernenden in der Lage:

## Sitzung 1

- die grundlegenden Konzepte der digitalen Zusammenarbeit zu erfassen
- Kompetenz bei der Ausführung grundlegender Aufgaben der digitalen Kommunikation zu zeigen
- sich über die Vorteile der digitalen Kommunikation und Zusammenarbeit für Einzelpersonen und Organisationen zu informieren

## Sitzung 2

- die Nutzung digitaler Tools, insbesondere Google Workspace, für die digitale Kommunikation und Zusammenarbeit, zu verstehen
- grundlegende Aufgaben kompetent in Google Workspace auszuführen
- über die Vorteile der digitalen Kommunikation und Zusammenarbeit im Berufs- sowie Privatleben nachzudenken

## Sitzung 3

- die Grundsätze und den richtigen Zeitpunkt für die Online-Interaktion zu verstehen
- effektiv zusammenzuarbeiten und zu kommunizieren, während sie die etablierten Normen der Online-Netiquette einhalten
- sowohl ihr eigenes Verhalten als auch das anderer bei der Online-Kommunikation und -Zusammenarbeit zu bewerten

## Sitzung 4

- Marketingstrategien für die Entwicklung eines digitalen Publikums zu implementieren
- Grundlagen des Postens in sozialen Medien zu verstehen
- Fähigkeiten zur strategischen Analyse von Zielgruppen im digitalen Bereich zu entwickeln
- vergangene Social-Media-Kampagnen kritisch zu bewerten und Erkenntnisse daraus zu ziehen, um diese in die Planung und Umsetzung ihrer eigenen Strategien einzubeziehen



## Sitzung 5

- **die Lernergebnisse aus allen Modulsitzungen zu integrieren**
- **digitale Tools für die Kommunikation und Zusammenarbeit in ihrem professionellen Umfeld im GLAM-Sektor effektiv einzusetzen**
- **ihr eigenes Verhalten und das anderer bei der digitalen Kommunikation und Zusammenarbeit zu reflektieren**



# Übersicht der Präsenzsitzungen

In der ersten Sitzung lernen die Lernenden die Grundlagen der digitalen Zusammenarbeit kennen, wobei der Schwerpunkt auf der Hervorhebung ihrer Vorteile für Institutionen im GLAM-Sektor liegt. Sie werden auch ein kollaboratives Spiel spielen, damit sie die Möglichkeiten der kollaborativen Problemlösung mithilfe von Online-Zusammenarbeitstools erkennen und verstehen können.

In Sitzung 2 lernen sie die Grundlagen der Verwendung digitaler Tools für Kommunikation und Zusammenarbeit. Dabei liegt der Schwerpunkt hauptsächlich auf Google Workspace, da all diese verschiedenen Tools kostenlos sind und von Anfänger\*innen leicht erlernt werden können.

In der dritten Sitzung lernen die Teilnehmer\*innen die Grundregeln des Begriffs „Netiquette“ und wie man sie im wirklichen Leben anwendet. Netiquette ist nicht nur im Berufsleben, sondern auch bei privaten Aktivitäten im Internet ein wichtiges Thema. Basierend auf den theoretischen Aspekten, die im Online-Teil dieser Sitzung vorgestellt wurden, werden die Lernenden die Netiquette in verschiedenen Aspekten des wirklichen Lebens üben und reflektieren.

In der vierten Sitzung lernen sie die grundlegenden Aufgaben zur Planung und Umsetzung von Social-Media-Kampagnen kennen, die für die Zielgruppenentwicklung mithilfe von Online-Kanälen unerlässlich sind. Basierend auf theoretischen Aspekten, die im Online-Umfeld präsentiert werden, werden die Teilnehmer\*innen praktische Arbeit im Bereich Social-Media-Marketing für GLAM-Institutionen leisten.

In der letzten Sitzung üben, implementieren und reflektieren die Lernenden die digitale Kommunikation und Zusammenarbeit in all ihren verschiedenen Aspekten. Ziel ist die Festigung und Vertiefung vorhandener theoretischer Kenntnisse und praktischer Fähigkeiten.



# MODUL 4 Erstellung digitaler Inhalte

## Modulbeschreibung: Online-Sitzungen

In der ersten Sitzung erhalten die Lernenden ein Verständnis für die Erstellung digitaler Inhalte und lernen Beispiele kennen, die ihre verschiedenen Formen veranschaulichen. Die Bedeutung der Erstellung digitaler Inhalte für den GLAM-Sektor wird untersucht und Einblicke in ihre Bedeutung gegeben. Die Sitzung befasst sich mit verschiedenen Arten digitaler Inhalte für den GLAM-Sektor, darunter digitale Archive, Kunstwerke und Bilder, Multimediapräsentationen, digitale Ausstellungen, digitales Storytelling, Bildungsressourcen und Social-Media-Inhalte. Am Ende der Sitzung werden die Lernenden auch mit den für die Erstellung digitaler Inhalte wesentlichen Tools vertraut gemacht.

In Sitzung 2 erhalten die Lernenden ein umfassendes Verständnis digitaler Sammlungen und ihrer Bedeutung im GLAM-Sektor. Außerdem werden ihnen Beispiele digitaler Sammlungen vorgestellt. Anschließend verlagert sich der Schwerpunkt auf die Entwicklungspolitik digitaler Sammlungen für den GLAM-Sektor. Informationen zu Umfang, Inhalt und Auswahlkriterien sowie Überlegungen zur Ressourcenkapazität, zum Digitalisierungsprozess und zu Berechtigungen für Nutzung und Weitergabe werden präsentiert.

Das Modul wird mit der dritten Sitzung fortgesetzt, in der die Lernenden lernen, wie sie digitale Inhalte legal und ethisch verwenden können, indem sie mehr über Public Domain, Creative Commons-Lizenzen und geistige Eigentumsrechte (Urheberrecht) erfahren. Außerdem werden den Lernenden Informationen über das Teilen digitaler Inhalte und damit verbundene Aspekte wie Zugriffsrichtlinien, Lizenzmodell und -bedingungen und mehr vermittelt. Am Ende dieser Sitzung erhalten die Lernenden Einblicke in Websites, auf denen sie kostenloses Material finden können.

Sitzung 4 bietet detaillierte Einblicke in das Urheberrecht und seine Funktionsweise im GLAM-Sektor. Die Teilnehmer\*innen erhalten Kenntnisse über verschiedene Arten von Urheberrechten und die jeweils gewährten Rechte. Die Sitzung endet mit Informationen zu Technologien zum Urheberrechtsschutz, einschließlich digitaler Wasserzeichen und Verschlüsselung.

Die letzte Sitzung ist eine Reflexionssitzung, in der die Lernenden an die wichtigsten Informationen erinnert werden, die sie im gesamten Modul erworben haben.



# Lernergebnisse: Online- und Präsenzsitzungen

Nach Abschluss der Sitzungen sind Lernenden in der Lage:

## Sitzung 1

- die Erstellung digitaler Inhalte zu definieren
- verschiedene Arten digitaler Inhalte für den GLAM-Sektor zu identifizieren
- sich mit Tools zur Erstellung digitaler Inhalte vertraut zu machen

## Sitzung 2

- eine digitale Sammlung zu definieren
- was in die digitale Sammlung aufgenommen werden soll zu identifizieren
- einen Plan zum Erstellen einer digitalen Sammlung zu erstellen
- Prozesse zu kennen, die befolgt werden müssen

## Sitzung 3

- digitale Inhalte respektvoll zu nutzen
- digitale Inhalte legal und ethisch zu teilen
- im Internet nach kostenlosem Material zu suchen

## Sitzung 4

- Urheberrechtsschutz zu definieren
- Vor- und Nachteile zu kennen
- sich mit den durch das Urheberrecht gewährten Rechten vertraut zu machen
- sich mit Tools zum Schutz des Urheberrechts vertraut zu machen

## Sitzung 5

- Arten digitaler Inhalte für den GLAM-Sektor zu identifizieren
- eine digitale Sammlung im GLAM-Bereich zu erstellen
- digitale Inhalte legal und ethisch zu nutzen und zu teilen
- sich mit den durch das Urheberrecht gewährten Rechten vertraut zu machen



# Übersicht der Präsenzsitzungen

In der ersten Sitzung erhalten die Lernenden ein grundlegendes Verständnis davon, was digitale Inhaltserstellung ist und warum sie für GLAM-Experten wichtig ist. Gleichzeitig haben sie die Möglichkeit, die verschiedenen Arten digitaler Inhalte und die Tools kennenzulernen, die er zu diesem Zweck verwenden kann.

In Sitzung 2 erhalten die Lernenden ein grundlegendes Verständnis davon, was eine digitale Sammlung ist. Gleichzeitig haben sie die Möglichkeit zu lernen, wie man eine digitale Sammlung erstellt, indem sie die wichtigsten Elemente identifizieren, die sie berücksichtigen müssen.

In der dritten Sitzung erhalten die Lernenden ein grundlegendes Verständnis für die Verwendung und Weitergabe digitaler Inhalte unter Wahrung des Respekts gegenüber dem Eigentümer der Inhalte und erfahren, wo sie kostenloses Online-Material finden, das sie nutzen können.

In dieser Sitzung erhalten die Lernenden ein grundlegendes Verständnis des Urheberrechts und seines Zwecks für GLAM-Institutionen. Gleichzeitig werden sie mit den Rechten vertraut gemacht, die jede Art von Urheberrecht gewährt, und werden sich der Instrumente zum Urheberrechtsschutz bewusst.

In der letzten Sitzung erhalten die Lernenden eine Zusammenfassung von allem, was sie in den vorherigen Sitzungen gelernt haben.



## KONTAKTE:

	
	
 <p><b>Academy of Entrepreneurship®</b></p>	
	
	
	