



Adult education on digital, health and data literacy for citizen empowerment



HANDBUCH FÜR TRAINER*INNEN



Kofinanziert von der
Europäischen Union

PARTNER UND KONTAKTE

**INESC TEC - INSTITUTO
DE ENGENHARIA DE SISTEMAS
E COMPUTADORES,
TECNOLOGIA E CIÊNCIA**
PORTUGAL
European Coordinator

 inesctec.pt



**AFedemy - Academy
on age-friendly
environments
in Europe BV**
NETHERLANDS

 afedemy.eu



**BOKTechnologies
& Solutions SRL**
ROMANIA

 boktech.eu



SHINE 2EUROPE, LDA
PORTUGAL

 shine2.eu



**CETEM - Centro Tecnológico
del Mueble y la Madera
de la Región de Murcia**
SPAIN

 cetem.eu



**ISIS - Institut für Soziale
Infrastruktur gGmbH**
GERMANY

 isis-sozialforschung.de

AUTOR*INNEN**ISIS - Institut für Soziale Infrastruktur gGmbH**

 www.isis-sozialforschung.de

Marcel Neumann

 neumann@isis-sozialforschung.de

Jesper Schulze

 schulze@isis-sozialforschung.de



Institut für Soziale Infrastruktur
Sozialforschung Sozialplanung Politikberatung

MITWIRKENDE**Maria van Zeller**

INESCTEC

✉ maria.v.zeller@inesctec.pt**Mariana Magalhaes**

INESCTEC

✉ mariana.o.magalhaes@inesctec.pt**Javier Ganzarain**

AFEDEMY

✉ javier@afedemy.eu**Willeke van Staalduinen**

AFEDEMY

✉ willeke@afedemy.eu**Dieuwertje van Boekel**

AFEDEMY

✉ dieuwertje@afedemy.eu**Bart Borsje**

AFEDEMY

✉ bart@afedemy.eu**Otilia Kocsis**

BOKtech

✉ okocsis@boktech.eu**Vasileos Kladis**

BOKtech

✉ kladis@boktech.eu**Camelia Ungureanu**

BOKtech

✉ ungureanu@boktech.eu**Clément Mahier-Lefrançois**

CETEM

✉ c.mahier@cetem.es**Carina Dantas**

SHINE 2Europe

✉ carinadantas@shine2.eu**Natália Machado**

SHINE 2Europe

✉ nataliamachado@shine2.eu**Paola Bello**

SHINE 2Europe

✉ paolabello@shine2.eu

Copyright © 2024 TRIO

This publication is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 \(CC BY-NC 4.0\) International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

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 Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung.....	5
2.	Ermitteln Sie die Bedürfnisse Ihrer Lerngruppe.....	8
3.	TRIO Learning Plattform.....	15
	3.1 Funktionen der Lernplattform	15
	3.2 Mit den Modulen und Lernpfaden arbeiten.....	16
4.	TRIO Workshop	18
	4.1 Ziel des Workshops	19
	4.2 Workshop Format	19
	4.3 Digitale Methoden in der Erwachsenenbildung	21
5.	Toolkit.....	25
	5.1 Workshopstruktur.....	25
	5.2 Eröffnungsphase	29
	5.3 Erkundungsphase.....	31
	5.4 Workshopsbeispiele.....	33
6.	Materialien - Thematischer Input	36
	6.1 Digitale Kompetenz	36
	6.2 Gesundheitskompetenz	37
	6.3 Datenkompetenz	38
	6.4 Medizinische Berichte und Gesundheitsinformationen verstehen.....	39
	6.5 Digitale Gesundheitsdienste verstehen und benutzen	41
	6.6 Vertrauenswürdigkeit und Genauigkeit von (Gesundheits-)Quellen im Internet...	41
	6.7 Medizinische Informationen aus Grafiken oder 3D-Bildern erkennen	43
	6.8 Nutzung von Online-Apotheken	44
	6.9 Gesundheitsinformationen und Ernährungstipps	46
7.	Zertifizierung und Validierung.....	47
	7.1 Überblick über die nationalen Kontexte.....	47
	7.2 Zertifizierung.....	50
	7.3 Europass.....	51
8.	Quellen	53

Liebe Trainer*innen,

mit diesem Trainer*in-Toolkit möchten wir Ihnen einen detaillierten Leitfaden für die Methodik zur Verfügung stellen, die Sie anwenden können, um die Inhalte des TRIO-Projektes kreativ und ansprechend für die Erwachsenenbildung zu nutzen. In diesem Trainer*inhandbuch bieten wir Ihnen verschiedene Materialien an, aus denen Sie die am besten geeigneten und relevanten Elemente für Ihren Workshop auswählen können. Das Trainer*inhandbuch ist nach dem "a la carte"-Prinzip aufgebaut. Dies ermöglicht Ihnen, Workshops für verschiedene Zielgruppen mit unterschiedlichen Interessen und Wissensständen anzubieten und Ihr Angebot an Ihren spezifischen Kontext anzupassen. Wir empfehlen Ihnen, im Vorfeld den Wissensstand und die Lernpräferenzen Ihrer Workshop-Teilnehmer*innen zu eruieren.

Die TRIO-Lernplattform bietet eine Reihe von Angeboten an, die auf die eigenständige Nutzung durch die Lernenden zugeschnitten sind. Zusätzlich gibt es vier integrierte Versionen von Lernelementen, die für die direkte Nutzung zugänglich sind und sich an den spezifischen Bedürfnissen Ihrer Workshopgruppe orientieren. In diesem Sinne soll das hier vorgestellte Workshopkonzept diese Inhalte vertiefen und eine Möglichkeit zum direkten Austausch mit den Lernenden schaffen, um deren Digital-, Gesundheits- und Datenkompetenz zu stärken.

Im Zuge der COVID 19-Pandemie haben digitale Lernmethoden an Bedeutung gewonnen. Daher geben wir Ihnen in Kapitel 4 einen Überblick über bereits etablierte digitale Tools, die Sie innerhalb Ihrer TRIO-Workshops einsetzen können.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!

1. Einleitung

In Europa erfordern mehr als 90 % der Berufe in der EU zumindest ein Grundmaß an digitalen Kenntnissen und Fähigkeiten, ebenso wie grundlegende Lese-, Schreib- und Rechenfähigkeiten [1]. Dennoch verfügen rund 42 % der Europäer*innen nicht über grundlegende digitale Fähigkeiten, darunter 37 % der Erwerbstätigen [2]. Daher ist die digitale Kompetenz zu einem wichtigen Aspekt der kontinuierlichen Weiterbildung der Arbeitskräfte in der EU geworden, und nicht nur dort.

Die COVID-Pandemie hat das Wachstum und die Nutzung digitaler Technologien im Gesundheitsbereich beschleunigt, was einerseits erhebliche Fortschritte bei der Förderung von Gesundheit und Wohlbefinden durch schnellere/einfachere Bereitstellung digitaler Gesundheitsdienste mit sich brachte, andererseits aber auch gesundheitliche Ungleichheiten verschärfte und sich negativ auf die Gesundheitskompetenz auswirkte, insbesondere bei digitalen Analphabeten. Gesundheitskompetenz [3] ist ein komplexes Konstrukt, das drei umfassende Elemente umfasst: (1) Wissen über Gesundheit, Gesundheitsfürsorge und Gesundheitssysteme; (2) Verarbeitung und Nutzung von Informationen in verschiedenen Formaten im Zusammenhang mit Gesundheit und Gesundheitsfürsorge; und (3) die Fähigkeit, Gesundheit durch Selbstmanagement und partnerschaftliche Zusammenarbeit mit Gesundheitsdienstleistern zu erhalten.

Digitales und Gesundheit gehen Hand in Hand mit Daten, da die derzeitige digitale Transformation der Gesundheitssysteme in Europa (und weltweit) darauf abzielt, durch neue Modelle, bei denen medizinische Expert*innen mit Gesundheitsinformatiker*innen, Datenanalyst*innen, und Wissenschaftler*innen für Gesundheits- und Klinikdaten zusammenarbeiten, eine personenzentrierte datengestützte Prävention und Gesundheitsversorgung zu bieten. Digitales, Gesundheit und Daten werden in der Prävention und in der sozialen und gemeindenahen Versorgung immer wichtiger. Ein bürgernahes Selbstmanagement von Gesundheit, Pflege und gesundem Verhalten ist eine adäquate Antwort auf den expandierenden Gesundheitssektor und unterstützt damit dessen Nachhaltigkeit. Die verbesserten Digital- und Datenkompetenzen der Bürger*innen ermöglichen es ihnen, die Weiterentwicklung der künstlichen Intelligenz für Präventions- und Umweltmaßnahmen zu nutzen. Daher müssen die Bürger*innen in der Lage sein, Datenkonzepte, den Umgang mit Daten (z. B. Erhebung, Überwachung, Übertragung, Speicherung) sowie Sicherheits- und Datenschutzaspekte im Zusammenhang mit ihren persönlichen Daten und Gesundheitsdaten zu verstehen.

Digitale Kompetenz, Gesundheitskompetenz und Datenkompetenz stellen eine grundlegende Kombination von Elementen dar, die die europäischen Bürger*innen benötigen, um ihre Gesundheit und ihr Wohlbefinden durch den Einsatz digitaler Werkzeuge besser verfolgen, verwalten und verbessern zu können. Aufgrund der raschen Digitalisierung des

Gesundheitswesens in Europa müssen die Bürger*innen ihre eHealth-Kenntnisse beherrschen und ausreichend über die Erhebung und Weitergabe digitaler Daten sowie über Datenschutzbestimmungen informiert sein. Die Digital- und Datenkompetenz der Bürger*innen ist auch wichtig, um zu beurteilen, was mit ihren Daten geschieht und welche Datenschutzmaßnahmen sie ergreifen können.

Definitionen:

- Digitale Kompetenz: bezieht sich auf die Fähigkeiten, die erforderlich sind, um digitale Kompetenz zu erlangen, d. h. die sichere und kritische Nutzung der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) für Arbeit, Freizeit, Lernen und Kommunikation [4].
- Gesundheitskompetenz: Befähigt die Menschen dazu, positive Entscheidungen zu treffen. Sie beinhaltet das Erreichen eines Niveaus an Wissen, persönlichen Fähigkeiten und Selbstvertrauen, um Maßnahmen zur Verbesserung der persönlichen und gemeinschaftlichen Gesundheit zu ergreifen, indem der persönliche Lebensstil und die Lebensbedingungen geändert werden [5].
- Datenkompetenz: ist die Fähigkeit, Daten im Kontext zu verstehen mit einem Verständnis für die Datenquellen, Analysemethoden und angewandten Techniken [6].

TRIO zielt darauf ab, die Bürger*innen durch die Entwicklung eines modularen Ansatzes des Trios der Kompetenzen (Digitales, Gesundheit und Daten) zu befähigen und ein Lernangebot zu schaffen. Wenn Sie weitere Materialien suchen, können Sie diese im Abschnitt "Ressourcen" der TRIO-Website finden. Sie finden dort ein Handbuch für Trainer*innen sowie spezifische nationale Berichte aus Portugal, den Niederlanden, Spanien, Rumänien und Deutschland sowie einen europäischen Synthesebericht:

<https://trioproject.eu/language/en/resources/>

Im Folgenden finden Sie eine Tabelle zur einfachen Navigation durch die Toolbox, bezogen auf Ihre Bedürfnisse als Trainer*in bei der Planung oder Durchführung eines TRIO Workshops. Hier finden Sie den praktischeren Teil der Toolbox direkt, ohne alle Hintergrundinformationen durchlesen zu müssen.

Thema	Kapitel
Unterschiedliche Kompetenzen und wie man sie bewertet	2.1
Was sind die TRIO-Module und Lernpfade?	3.2
Workshop-Formate und (digitale) Methoden	4.2 , 4.3
Workshop-Toolkit	5

Thematische Inputs	<u>6</u>
Zertifizierung für Teilnehmer*innen	<u>7</u>

2. Ermitteln Sie die Bedürfnisse Ihrer Lerngruppe

Im Rahmen des TRIO-Projektes wird angestrebt, die Kompetenzen der Projektzielgruppen in den drei Kernbereichen Digitalkompetenz, Gesundheitskompetenz und Datenkompetenz sowie im Schnittbereich zwischen diesen Bereichen zu erhöhen. Dies soll erreicht werden, indem die Workshop-Teilnehmer*innen ein Grundverständnis für die drei Kompetenzfelder entwickeln und gleichzeitig konkrete Inhalte in Form von Alltagsaufgaben kennenlernen und anwenden.

- **Digitale Kompetenz:** Immer mehr Informationen werden auf digitalem Wege erworben. Digitale Kompetenzen sind heute in fast allen Lebensbereichen notwendig, um an der Gesellschaft teilhaben zu können. Suchmaschinen wie Google können schnelle Antworten auf verschiedene Fragen liefern, solange man weiß, wie man sie benutzt. Im TRIO-Projekt basieren die Definitionen auf denen der Europäischen Union, z.B. über Eurostat.

Digitale Kompetenzen umfassen verschiedene Teilbereiche wie Informations- und Datenkompetenzen, Kommunikationskompetenzen, die Fähigkeit, eigene Online-Inhalte zu erstellen, digitale Sicherheit und digitale Problemlösungskompetenzen (Eurostat 2023).

Durch Interviews und Co-Kreation-Sitzungen im TRIO-Projekt wurde deutlich, dass bestimmte digitale Dienste der breiten Öffentlichkeit nicht bekannt sind oder dass die für ihre Nutzung erforderlichen digitalen Kompetenzen fehlen.

- **Gesundheitskompetenz:** Die Fähigkeit, relevante Gesundheitsinformationen in verschiedenen Formen zu finden, zu verstehen, zu bewerten und anzuwenden, wird als Gesundheitskompetenz bezeichnet. Sie basiert auf grundlegenden Lese-, Schreib- und Rechenfertigkeiten sowie auf der kognitiven und sozialen Fähigkeit, Informationen zu finden und für sich selbst nutzbar zu machen. Dabei geht es um Informationen in verschiedenen Formen, sowohl visuell in Form von gedruckten oder digitalen Medien als auch mündlich, z. B. durch ein Gespräch mit einem Arzt. Schwierigkeiten entstehen beispielsweise häufig durch einen Informationsverlust zwischen Ärzt*innen und Patient*innen. Viele Patient*innen in Europa erzählen, dass sie Ärzt*innen und medizinisches Personal aufgrund der Verwendung von Fachbegriffen nicht verstehen oder dass z. B. Testergebnisse sehr schwer zu verstehen sind.
- **Datenkompetenz:** Datenkompetenz wird oft als eine Kategorie innerhalb der digitalen Kompetenzen verstanden. Im Kontext von Gesundheitsfragen spielen jedoch persönliche Daten und der Umgang mit ihnen eine sehr wichtige Rolle. Zu den Informations- und Datenkompetenzen gehört die Fähigkeit, den eigenen

Informationsbedarf zu erkennen und diesen Bedarf durch eigene Recherche zu decken. Wichtig ist auch die Fähigkeit, Daten zu speichern, zu organisieren und zu verarbeiten oder die Zuverlässigkeit verschiedener Quellen und Informationen zu bewerten. Bezogen auf den Gesundheitsbereich zeigte sich bei den im TRIO-Projekt durchgeführten Interviews, dass viele Menschen nicht wissen, wo ihre eigenen persönlichen Daten gespeichert sind, welche digitalen Angebote zur Verfügung stehen oder wie verlässliche Quellen erkannt werden können.

2.1 Workshops auf die individuellen Lernbedürfnisse zuschneiden

Für Ihren Workshop ist es wichtig, die individuellen Lernbedürfnisse Ihrer Teilnehmer*innen zu ermitteln, um ihnen ein passendes Lernangebot zu machen. Das TRIO-Projekt stellt Lernmaterialien für drei verschiedene Lernpfade zur Verfügung, die auf der Grundlage von Interviews und Co-Kreation-Workshops erstellt wurden. Die drei Lernpfade basieren auf Idealtypen und orientieren sich vor allem an der Frage, wie sicher die Teilnehmer*innen im Umgang mit digitalen Anwendungen und dem Verständnis von Daten im Kontext von Gesundheit und Pflege sind. Auch die Nutzungsgewohnheiten von sozialen Medien und die digitale Sozialisation spielen eine große Rolle. Die Grundhypothese dahinter ist, dass digitale Nutzungsgewohnheiten den Zugang zu Informationen schaffen, aber auch Barrieren für deren Nutzung aufbauen können.

Diese Lernmaterialien befassen sich mit allgemeinen Herausforderungen hinsichtlich im Umgang mit digitalen Gesundheitsinformationen und Daten. Hier sollen Sie eine Einführung in grundlegende Fähigkeiten in allen der Zwischenbereiche erhalten. Die drei Lernpfade lauten ANFANGEN, WEITERKOMMEN und VERSTEHEN UND ANWENDEN. Diese werden im folgenden Kapitel näher erläutert.

Um die erwarteten Lernergebnisse für die TRIO-Lernmodule zu definieren, haben wir den Life Skills for Europe (LSE) Rahmen übernommen, der vom SLE Erasmus+ Projekt¹ entwickelt wurde. Während andere Rahmenwerke vorgeschlagen wurden, um Niveaus in Bezug auf die erforderlichen Fähigkeiten festzulegen, sind diese nicht auf die Bedürfnisse von TRIO zugeschnitten, da sie in der Regel einem bestimmten Bereich gewidmet sind oder auf das Lernen innerhalb der formalen oder beruflichen Bildung abzielen.

NORTHSTAR Digital Literacy framework² beispielsweise ist der digitalen Kompetenz gewidmet und enthält sehr ausführliche und detaillierte Angaben zu den Qualifikationsanforderungen in verschiedenen Unterbereichen (z. B. Umgang mit E-Mail, Windows, Mac OS, Google Drive, Google Sheets usw.), ohne jedoch auf Aspekte im Zusammenhang mit der

¹ [LSE-Capabilities-Framework-FINAL-WITH-CC.pdf \(eaea.org\)](#)

² https://assets.digitalliteracyassessment.org/static/main_website/docs/NDL-standards-current.183aef99d762.pdf

Gesundheitskompetenz oder dem Datenschutz einzugehen. Für den Bereich Gesundheit wurden in letzter Zeit Skalen zur eHealth-Kompetenz³ vorgeschlagen, die jedoch verbessert und aktualisiert werden müssen, um den jüngsten Fortschritten in der digitalen Gesundheitstechnologie Rechnung zu tragen. Der LSE-Rahmen eignet sich besser für die Bedürfnisse von TRIO, da er sich auf die Erwachsenenbildung außerhalb der formalen oder beruflichen Bildung bezieht. Er wurde in Bezug auf technologische Fortschritte aktualisiert, deckt gleichzeitig alle drei TRIO-Bereiche ab und bietet Flexibilität in Bezug auf die Definition und Bewertung von Lernfortschritten.

Der LSE-Rahmen identifiziert die acht (8) wesentlichen Fähigkeiten, die für die aktive Teilnahme Erwachsener am Alltagsleben und an der Arbeit notwendig sind, zusammen mit potenziellen Ausgangspunkten und der Progression der Lernenden unter Berücksichtigung zweier Aspekte: (i) Schwierigkeitsgrad der Fähigkeiten, ausgehend von einem grundlegenden Verständnis, um das "Grundlagen"-Niveau zu etablieren, hin zu "Entwicklungs"-Fähigkeiten für die praktische Anwendung und das "Erweitern"-Niveau für die komplexe Anwendung; und (ii) Vertrautheit des Kontexts, beginnend mit der Anwendung im "persönlichen"-Kontext, gefolgt von der Ausweitung auf die Familie und die lokale "Gemeinschaft" und das breitere "aktive Engagement" als Bürger*innen.

Nachfolgend finden Sie die LSE-Definitionen für die drei Bereiche, die von TRIO angesprochen werden, wobei zu berücksichtigen ist, dass digitale und Datenkompetenz von der LSE als ein Bereich unter der Bezeichnung "Digitale und Medienkompetenz" betrachtet werden, während "Gesundheitskompetenz" ein separater Bereich ist.

Definition des Lernfortschritts für digitale und Medienkompetenz (LSE-Rahmen)

	Grundlage	-> Entwicklung	-> Erweiterung
Persönliche Befähigung	Verstehen, was mit Selbstmanagement und Selbstwertgefühl gemeint ist. Lösungen für Probleme zu erkennen Wissen, wann es angebracht ist, zuzuhören und wann man sprechen sollte	Effektiver Umgang mit Emotionen Gefühle, wirkungsvoll ausdrücken Verstehen, wie und wann man verschiedene Kommunikationsfähigkeiten einsetzt Kritisch reflektieren und Entscheidungen treffen	Sich seiner persönlichen Stärken und Schwächen bewusst sein. Wissen, wie sie ihre Stärken nutzen können und Gelegenheiten und Unterstützung

³ Lee J, Lee E, Chae D, eHealth Literacy Instruments: Systematic Review of Measurement Properties, J Med Internet Res 2021;23(11):e30644 , doi: [10.2196/30644](https://doi.org/10.2196/30644)

	Informationen klar weitergeben		suchen, um zu lernen und zu entwickeln Sich seiner eigenen Werte bewusst sein und in Übereinstimmung mit diesen respektvoll gegenüber anderen handeln
Beziehung zu den Mitmenschen & lokale Community	Angemessene zwischenmenschliche Fähigkeiten zum Aufbau positiver Beziehungen verstehen	Unterschiedliche Ideen, Werte und Kulturen erkennen und respektieren Unterschiedliche Standpunkte ausdrücken und zusammenfassen Mit anderen zusammenarbeiten	Einfühlsam kommunizieren Andere ermutigen und unterstützen, ihre Ansichten und Ideen zu äußern Konstruktives Feedback geben
Aktives Engagement	Einen Standpunkt oder eine Meinung angemessen darlegen	Konstruktiv kommunizieren in verschiedenen Umgebungen	Proaktiv eine Führungsrolle in der Zusammenarbeit mit Anderen einnehmen, um Probleme zu lösen Zusammenarbeit mit anderen, einschließlich der Fähigkeit zu verhandeln und Kompromisse zu schließen

Definition des Lernfortschritts für Gesundheitskompetenz (LSE-Rahmen)

	Grundlage	-> Entwicklung	-> Erweiterung
Persönliche Befähigung	<p>Die Bedeutung von einer guten Gesundheit, z. B. in Bezug auf Ernährung, Bewegung und sexuelle Gesundheit erkennen</p> <p>Die Bedeutung der persönlichen Fitness erkennen</p> <p>Die Bedeutung von psychischer Gesundheit, Wohlbefinden und eigenen Bedürfnisse erkennen</p>	<p>Geeignete Medikamente auswählen und verwalten</p> <p>Effektiver Umgang mit Emotionen</p> <p>Entscheidungen treffen, um einen gesunden Lebensstil zu entwickeln und beizubehalten</p>	<p>Gewohnheiten schaffen und aufgeben</p> <p>Eigene körperliche oder geistige Erkrankungen erkennen</p> <p>Wissen, wo, wann und wie man gesundheitliche Beratung erhält</p> <p>Gesundheitsterminologie verstehen</p>
Beziehung zu den Mitmenschen & lokale Community	<p>Die Bedeutung der gesundheitlichen Verfassung enger Familienmitglieder verstehen</p> <p>Erkennen und verstehen, welche Auswirkungen es hat, eine Pflegeperson zu sein</p> <p>Dienste oder Agenturen zu kennen, die Gesundheitsdienste anbieten</p>	<p>Wissen über Kinderentwicklung, z. B. Ernährung und Bewegung, Erkennen und Behandeln von Krankheiten, Verantwortung als Elternteil</p> <p>Aufbau dauerhafter Beziehungen in der Familie zu anderen nahestehenden Personen, zu Fachleuten in der Familie, z. B. Ärzten</p> <p>Sich sichtbaren und unsichtbaren</p>	<p>Auswirkungen von Krankheit, Drogenmissbrauch und ungesunder Lebensweise kennen</p> <p>Kenntnis der Auswirkungen von Drogen und Alkohol auf Einzelpersonen, Familien und Gemeinschaften</p> <p>Erkennen von Behinderungen in der Familie und in der Gemeinschaft</p>

		Beeinträchtigungen bewusst werden	
Aktives Engagement	Machen Sie einen Schritt nach vorn für Ihre Gesundheit, für sich selbst und für Ihre Mitmenschen Fordern Sie Ihr Recht auf Gesundheitsvorsorge und das Ihrer Familie ein	Berücksichtigen Sie die körperlichen und geistigen Gesundheitsbedürfnisse anderer Gruppen oder Clubs für Gesundheit und Wohlbefinden, z. B. Pflegedienste beitreten	Kontaktaufnahme mit lokalen und nationalen Gesundheitsdiensten Unterstützung anderer bei der Suche nach Hilfe und Beratung Wissen mit anderen teilen

Eine ähnliche Kompetenzanalyse kann auch für die Bereiche digitale Kompetenzen, Gesundheitskompetenzen oder digitale Gesundheitskompetenzen durchgeführt werden. Der eHeals-Test (eHealth Literacy Scale) kann Ihnen helfen, das Kompetenzniveau der Auszubildenden zu beurteilen. Entsprechende Informationen finden Sie auch im TRIO-Handbuch. Wir schlagen daher vor, die folgenden Fragen zu verwenden, um den geeigneten Lernpfad für Ihre Teilnehmer*innen zu bestimmen:

- Q1. Bei der Suche nach Informationen im Internet bin ich nicht sicher, wie ich eine zuverlässige und sichere Website auswählen kann. (volle Zustimmung/keine Ahnung = 0 Punkte, teilweise Zustimmung = 1 Punkt, stimme nicht zu = 3 Punkte)
- Q2. Wenn ich soziale Medien nutze, fühle ich mich in der Lage, die Sicherheit und Glaubwürdigkeit der Inhalte zu beurteilen. (stimme voll und ganz zu = 3 Punkte, stimme teilweise zu = 1 Punkt, stimme nicht zu/weiß nicht = 0 Punkte)
- Q3. Ich bin mir der Vorteile eines gesunden Lebensstils bewusst und weiß, was es braucht, um ihn in die Praxis umzusetzen. (volle Zustimmung = 3 Punkte, teilweise Zustimmung = 1 Punkt, stimme nicht zu/weiß nicht = 0 Punkte)
- Q4. Ich bin mir nicht sicher, was Telemedizin bedeutet und wie ich andere Gesundheitsdienste finden oder nutzen kann. (stimme voll und ganz zu/weiß nicht = 0 Punkte, stimme teilweise zu = 1 Punkt, stimme nicht zu = 3 Punkte)
- Q5. Wenn ich mir die Ergebnisse meiner Gesundheitstests (z. B. eines Bluttests) ansehe, kann ich die meisten Informationen verstehen, auch die in Grafiken. (volle Zustimmung = 3 Punkte, teilweise Zustimmung = 1 Punkt, stimme nicht zu/weiß nicht = 0 Punkte)
- Q6. Wenn ich eine Gesundheitsapp auf meinem Handy installiere, bin ich in der Lage, alle Optionen im Zusammenhang mit der Sicherheit und dem Schutz meiner persönlichen

Daten zu verstehen und einzustellen. (volle Zustimmung = 3 Punkte, teilweise Zustimmung = 1 Punkt, stimme nicht zu/weiß nicht = 0 Punkte)

Q7. Ich bin mir nicht sicher, wie ich Meldungen über Cookies und die Weitergabe von Daten durch Dritte verstehen soll, wenn die von mir besuchten Webseiten mich um meine Zustimmung bitten. (volle Zustimmung/keine Ahnung = 0 Punkte, teilweise Zustimmung = 1 Punkt, stimme nicht zu = 3 Punkte)

Q8. Ich bin nicht in der Lage, die neuen 3D-Bilder und digitalen Modelle in der Arztpraxis zu verstehen. (volle Zustimmung/keine Ahnung = 0 Punkte, teilweise Zustimmung = 1 Punkt, stimme nicht zu = 3 Punkte)

Q9. Bin ich in der Lage zu erkennen, ob ein Online-Geschäft sicher und seriös ist? (volle Zustimmung/ich weiß nicht = 3 Punkte, teilweise Zustimmung = 1 Punkt, stimme nicht zu = 0 Punkte)

Anhand dieser Fragen können Sie als Workshopleiter*in entscheiden, welcher Lernweg für Ihre Workshopzielgruppe am besten geeignet ist. Sie können für jede Antwortoption Punkte vergeben und dann auf der Grundlage der kumulierten Punkte einem der Lernpfade zuordnen. Wenn wir zum Beispiel 9 Fragen haben, gibt es für Option A maximal 9 Punkte, während für B maximal 27 Punkte vergeben werden können:

- A. 0-4 Punkte->Level 1 (Grün); 5-6 Punkte->Level 2 (Gelb), 7-9 Punkte->Level 3 (Rot)
- B. 0-10 Punkte->Level 1 (Grün); 11-20 Punkte->Level 2 (Gelb), 21-27 Punkte->Level 3 (Rot)

3. TRIO Learning Plattform

3.1 Funktionen der Lernplattform

Die TRIO-Lernplattform basiert auf dem Moodle-Kurssystem. Moodle ist ein Open-Source-Lernmanagementsystem, das Sie als Lehrkraft oder in Ihrer Funktion als Workshopleiter*in nutzen können. Sie können die Gruppenarbeit durch das Teilen von Lerninhalten unterstützen und vereinfachen, Diskussionsforen zu bestimmten Themen einrichten oder Ihre Kurse und Teilnehmer*innen verwalten. In Ihrem Moodle-Kurs können Sie verschiedenste Lerninhalte dynamisch gestalten und Ihr Lernangebot zentral organisieren. Sie können unterschiedliche Rollen für die registrierten Teilnehmer*innen einrichten (Admin, nicht-editierende Lehrkraft, Lehrkraft oder Gast*Gästin) oder Umfragen zu Kursthemen durchführen. Als Admin, nicht-editierende Lehrkraft oder Dozent*in können Sie zudem jederzeit die Nutzungsdaten und Ergebnisse der Aufgaben Ihrer Teilnehmer*innen einsehen.

Der große Vorteil der Software ist, dass sie als Open-Source für jede*n frei verfügbar ist und daher mit zahlreichen Plug-ins erweitert werden kann. Besonders spannend für Sie als Workshopleiter*in ist die Möglichkeit, Kursinhalte oder ganze Kurse als ZIP-Datei zu verpacken und auf andere Moodle-Server hochzuladen. Moodle bietet eine ganze Reihe von unterschiedlichen Aufgaben und Quiz, die Sie für Ihre Workshops oder Kurse nutzen können. Ein weiteres nettes Extra ist, dass Sie die gesamte Benutzeroberfläche an Ihren eigenen Geschmack oder an die Vorlieben Ihrer Teilnehmer*innen anpassen können. Für weitere und detailliertere Informationen über die Funktionsweise von Moodle verweisen wir Sie auf das Moodle-Handbuch:



<https://moodle.com/solutions/quickstart/>

Die Lernplattform besteht aus verschiedenen Einzelteilen. Sie finden dort Module aus den drei TRIO-Bereichen digitale Kompetenzen, Gesundheitskompetenzen und Datenkompetenzen. Diese sind je nach Lernpfad unterschiedlich komplex und zielen auf drei verschiedene Ebenen der Kompetenzentwicklung ab. Im Trainer*inbereich des TRIO-Kurses können Sie auch eigene Lernpfade erstellen und so Ihr Workshopkonzept optimal auf Ihre Teilnehmer*innen abstimmen. Sie können die Module aus dem offiziellen Moodle-Bereich kopieren und in Ihrem eigenen Moodle-Trainer*inbereich verwenden.

Zur Vorbereitung Ihrer Kurse oder Workshops stellen Sie Ihren Teilnehmer*innen einen persönlichen Account zur Verfügung, mit dem sie sich in die digitale Lernumgebung einloggen können. So haben alle Teilnehmer*innen immer Zugriff auf ihr Online-Lernangebot. Die TRIO-Webseite ist immer verfügbar, um als Gast Zugang zur Moodle-

Plattform zu erhalten. Da es sich bei dieser Login-Option jedoch nicht um eine Registrierung handelt, ist eine Zertifizierung der Teilnehmer*innen nicht möglich.

3.2 Mit den Modulen und Lernpfaden arbeiten

Um unterschiedliche persönliche Zugänge zu dem TRIO-Thema zu reflektieren, wurde das Lernangebot grundsätzlich in drei Lernpfade unterteilt, die jeweils unterschiedliche Lernziele verfolgen. Basierend auf der Methodik der Kompetenzmessung, die auch von der Europäischen Union verwendet wird, decken die drei Lernpfade die folgenden Inhalte ab:

- **ANFANGEN:** Bei diesem Lernpfad geht es in erster Linie um die Fähigkeit, nach Informationen zu suchen und im Internet im Zusammenhang mit Gesundheitsinformationen zu navigieren. Dieser Lernpfad ist daher besonders für Teilnehmer*innen geeignet, die noch keinen oder keinen regelmäßigen Kontakt mit digitalen Gesundheitsdiensten hatten.
- **WEITERKOMMEN:** Bei diesem Lernpfad geht es in erster Linie darum, die durch die Skill Full Navigation ermittelten Informationen richtig bewerten und einordnen zu können. Dieser Lernpfad eignet sich daher besonders für Teilnehmer*innen, die gelegentlich oder sogar regelmäßig mit digitalen Geräten oder Diensten arbeiten, aber noch am Anfang ihrer Lernkurve stehen, insbesondere wenn sie diese im Bereich der Gesundheitsfürsorge nutzen.
- **VERSTEHEN & ANWENDEN:** Der Pfad befasst sich mit der praktischen und sicheren Anwendung der eigenen Fähigkeiten für verantwortungsvolles Handeln. Das Modul befasst sich zum Beispiel damit, wie und wo man seine eigenen Gesundheitsdaten einsehen, bearbeiten oder löschen kann oder wie eine elektronische Patient*innenakte funktioniert.
-

	KURZFASSUNG	KONTEXT SPEZIFIZIEREN PERSÖNLICH/GEMEINSCHAFTLICH
Level 1	ANFANGEN	Grundlegende persönliche Verbesserungen
Level 2	WEITERKOMMEN	Persönlich vorankommen und sich gemeinsam verbessern
Level 3	VERSTEHEN & ANWENDEN	Persönlich vorankommen und sich aktiv engagieren

In Kapitel drei haben wir Ihnen ein beispielhaftes Workshopkonzept vorgestellt. Doch welche Module und Kombinationen sind für Ihre Workshopplanung sinnvoll?

Überlegen Sie zunächst, ob Sie einen Workshop nur zu einem der drei TRIO-Lernbereiche planen möchten. Zum Beispiel wäre es für einen Workshop, der sich auf Datenkompetenz konzentriert, ratsam, alle Datenkompetenzmodule über alle drei Lernpfade für diesen Workshop zu verwenden. Sie könnten die drei Lernpfade für Datenkompetenzmodule nacheinander mit Ihren Teilnehmer*innen durchgehen und diskutieren.

Andererseits ist es auch möglich, einen allgemeineren Workshop durchzuführen. Wenn Sie Ihrer Gruppe einen Einblick in alle drei Bereiche geben möchten, ist es ratsam, alle Module eines bestimmten Lernpfades mit den Teilnehmer*innen durchzugehen. Sie haben auch die Möglichkeit, je nach Vorkenntnissen und Interessen Ihrer Gruppe ein eigenes, individuelles Workshopkonzept zu entwerfen.

In diesem Fall können Sie nur die Module, die für Ihre Zielgruppe relevant sind, aus dem Moodle-Kurs in Ihre eigene Lernumgebung kopieren. So haben Sie die relevanten Module zur Hand und müssen nicht unbedingt auf die TRIO-Lernplattform zugreifen, z. B. wenn Sie einen Workshop vor Ort durchführen, aber keine ausreichende Internetverbindung haben.

4. TRIO Workshop

Die TRIO-Workshops sind so konzipiert, dass sie Ihnen einen Rahmen für die Durchführung von Workshops zur digitalen Gesundheit und Datenkompetenz bieten. Wir empfehlen, dass Sie den Workshop stark an Ihre Lerngruppe und das Lernumfeld anpassen. Die persönlichen Kenntnisse der Teilnehmer sind entscheidend, aber sicherlich auch der Kontext, in dem der Workshop stattfindet. Zunächst sollten Sie jedoch zwei wesentliche Entscheidungen treffen. Die eine ist das Kompetenzniveau der Workshop-Teilnehmer und die andere ist die Frage nach dem inhaltlichen Schwerpunkt:

a) Bestimmen Sie Kompetenzniveau und Inhalt: Sie entscheiden über das Niveau und den Inhalt des Workshops. Dieser Ansatz hat viele Vorteile. Zum einen können Sie gezielt planen, Sie können das Material vorbereiten und sicherstellen, dass Sie eine homogene Lerngruppe haben. So können Sie gezielte Angebote schaffen. Dieser Ansatz ist empfehlenswert, setzt aber voraus, dass Sie den Workshop zuvor über einen geeigneten Kanal bewerben und Anmeldungen entgegennehmen.

b) Die Teilnehmer*innen bestimmen Kompetenzniveau und Inhalt: Dieser Ansatz ist für Sie wesentlich anspruchsvoller, da Sie spontan Entscheidungen treffen müssen. Sie eignet sich für bestehende Gruppen, die nicht homogen sind, aber dennoch zusammenarbeiten wollen, z. B. eine Freiwilligengruppe oder ein Pflorgeteam. Um das Kompetenzniveau zu bestimmen, können Sie die im vorigen Kapitel vorgestellte Methodik anwenden.

Die TRIO-Lernangebote greifen innerhalb der drei erläuterten Lernpfade exemplarisch Wissen aus allen drei Bereichen der Alphabetisierung auf: Digitales, Daten und Gesundheit. Damit bieten diese Methoden einen perfekten Einstieg in die Diskussion und Arbeit, von dem aus sie das Wissen gezielt vertiefen können. Aufgrund der begrenzten Dauer des Workshops ist es ratsam, sich auf ein bestimmtes Thema zu konzentrieren.

Für die Workshop-Planung könnten relevante Fragen zu den für TRIO relevanten Kompetenzfeldern sein:

Digitale Kompetenz	Gesundheitskompetenz	Datenkompetenz
<ul style="list-style-type: none"> • Wozu brauche ich im Alltag digitale Kompetenz? • Wozu brauche ich solche Fähigkeiten im Gesundheitssektor? 	<ul style="list-style-type: none"> • Was ist digitale Gesundheitskompetenz? (im Allgemeinen) • Wozu brauche ich digitale Gesundheitskompetenz? (im Allgemeinen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Wie gehe ich mit personenbezogenen Daten um / Was sind personenbezogene Daten?

- Wie nutze ich digitale Gesundheitsdienste? (spezifisch)
- Woran erkenne ich, ob bestimmte Gesundheitswebsites oder Apps sicherer sind als andere? (spezifisch)
- Wo werden Gesundheitsdaten gespeichert und welche Rechte habe ich in diesem Zusammenhang?
- Wie kann ich meine persönlichen Daten schützen?

4.1 Ziel des Workshops

Während der Workshops werden die Teilnehmer*innen aufgefordert, ihre eigenen Kompetenzen zu bewerten und die Herausforderungen im Bereich der Digitalisierung und im Bereich der Gesundheit zu verstehen. Dies kann für einige Teilnehmer*innen unangenehm sein. Schaffen Sie daher einen sicheren Raum, in dem Diskussionen und die Entwicklung von Inhalten stattfinden können. Es ist wichtig, die Teilnehmer*innen durch Diskussionen und praktische Übungen zu aktivieren und zu motivieren. Vermeiden Sie Formulierungen wie "das müssten Sie doch heute schon wissen". Betonen Sie stattdessen den persönlichen Nutzen, der entsteht, wenn die Teilnehmer*innen selbst die Kernthemen des TRIO-Workshops gut kennen. Das Ziel des Workshops ist es, die Teilnehmer*innen zu ermutigen, über ihre Kompetenzen in den drei TRIO-Bereichen nachzudenken. Die Lernmethoden und der Wissensaustausch im Workshop können dabei helfen.

Die Ziele auf einem Blick:

- Bewusstsein schaffen
- Vermittlung von Hintergrundwissen
- Konkrete Beispiele und Praktiken kennenlernen und anwenden

Das Lernen an Beispielen und ausgewählten Praktiken erhöht langfristig das Gesamtverständnis für ein Themengebiet. Die Teilnehmer*innen können ihr Wissen anschließend auf andere Bereiche übertragen.

4.2 Workshop Format

Sie haben die Möglichkeit, Workshops entweder in Präsenz oder online abzuhalten. Inhaltlich und methodisch können Sie die gleichen Materialien und die gleiche Workshopstruktur verwenden. In Online-Räumen können Sie Lerngruppen auch in digitaler Form bilden. Ein

wichtiger Unterschied ist, dass in der Präsenz mehr Interaktion und Bewegung möglich ist, was die Lernerfahrung positiv beeinflussen kann.

In Präsenz

Wenn Sie den Workshop vor Ort durchführen wollen, gibt es einige Dinge zu beachten. Zunächst einmal müssen Sie sicherstellen, dass die für die gewählten Methoden erforderlichen Materialien verfügbar sind. Die Teilnehmer*innen müssen eventuell mobile Geräte wie Laptops oder Tablets vorbereiten und mitbringen. Die Inhalte können zum Beispiel vorher ausgedruckt und bei der Verwendung von Spielformaten auf mobilen Geräten validiert werden.

Materialien und Werkzeug	
Laptop	Nutzen Sie das Internet, zeigen Sie Webseiten, trainieren/demonstrieren Sie Apps und Programme, nutzen Sie digitale TRIO-Module.
Flipchart & Schreibutensilien	Dokumentieren und sichern Sie die Lernergebnisse, notieren Sie die wichtigsten Punkte in Gruppendiskussionen.
Tablet /Handy	Nutzen Sie das Internet, zeigen Sie Websites, trainieren/demonstrieren Sie Apps und Programme, nutzen Sie TRIO-Module.

Online

Es ist auch möglich, einen TRIO-Workshop online durchzuführen. Für einen Online-Workshop ist es wichtig, dass alle Teilnehmer*innen einen guten Internetzugang haben. Abhängig von der digitalen Kompetenz können Online-Workshops eine Hürde darstellen und das Lernergebnis negativ beeinflussen. Im Allgemeinen sind jedoch viele Menschen aufgrund der Covid19-Pandemie sehr geübt im Umgang mit Meeting-Tools, so dass Online-Workshops für eine große Zielgruppe sehr interessant sein können. Wenn Sie geplant haben, Flipcharts und Post-it's in einem persönlichen Rahmen zu verwenden, sollten Sie im Vorfeld des Workshops eine Online-Tafel wie Miro erstellen, um eine gemeinsame Online-Arbeit zu ermöglichen.

Online-Tools	
Zoom	Programm zur Durchführung von Online-Sitzungen mit mehreren Teilnehmer*innen. Es ist auch möglich, den Bildschirm zu teilen oder Umfragen durchzuführen. Kann sowohl als App auf dem Computer oder auf dem Smartphone als auch im Webbrowser verwendet werden.

Microsoft Teams	Programme für die Durchführung von Besprechungen mit mehreren Personen, den Austausch von Dateien und Absprachen in Gruppenchats. Kann als Programm auf einem Desktop oder in einem Webbrowser oder als App verwendet werden.
Discord	Kostenloser Online-Dienst für Sprach- und Videochats oder den Austausch von Textnachrichten. Auch Dateien und Links können mit anderen Personen geteilt werden.
Webex	Softwarebasierte Plattform für Online-Meetings mit mehreren Personen, zur gemeinsamen Nutzung von Dateien oder des Bildschirms und zum Versenden von Textnachrichten.
Google Meet	Softwarebasierte Plattform für Online-Meetings mit mehreren Personen, zur gemeinsamen Nutzung von Dateien oder des Bildschirms und zum Versenden von Textnachrichten.
Whatsapp	Kostenloser Messaging-Dienst, der als App auf einem Smartphone oder in einem Webbrowser genutzt werden kann. Es ist auch möglich, Gruppenchats zur Beratung und Planung zu erstellen und Links und Dateien auszutauschen.
Signal	Verschiedene große Messaging-Dienste sind in der Vergangenheit immer wieder wegen ihrer Datenschutzpolitik in die Kritik geraten. Signal kann hier eine gute und sichere Alternative sein, bei der die Datensicherheit im Vordergrund steht.
Learning Lab Programme	Programm für die Gestaltung von Online-Lernkursen oder Workshops.

4.3 Digitale Methoden in der Erwachsenenbildung

Der Einsatz digitaler Methoden und Werkzeuge in Bildungsprogrammen wird mit der Zeit immer wichtiger werden. Dies erfordert auch eine Anpassung der Lernmethoden, die in Zukunft verstärkt visuelle und spielerische Elemente enthalten sollten. Einerseits können Lernmöglichkeiten durch Online-Kommunikationsmittel breiter und über größere Entfernungen angeboten werden, andererseits regen spielerische Elemente dazu an, eigene Lernerfahrungen zu machen und Inhalte durch intrinsisches und eigenständiges Handeln zu verinnerlichen. Dies ist einer der Gründe, warum die Nutzer*innen die Möglichkeit haben, selbständig über die Reihenfolge der Aufgaben zu entscheiden.

Darüber hinaus können Lernerfolge und -inhalte mit Hilfe digitaler Werkzeuge aufgezeichnet und anderen Interessenten an anderer Stelle zur Verfügung gestellt werden. Dies kann vor

allem für erwachsene Lernende von Vorteil sein, die in der Regel mehrere Rollen und Verantwortlichkeiten in ihrem täglichen Leben zu bewältigen haben. Ein weiterer Vorteil ist die Erschwinglichkeit und Effizienz, da Online-Bildung kosten- und zeiteffizienter ist als das Lernen von Angesicht zu Angesicht. Im Hinblick auf den Einsatz digitaler Methoden in der Bildungsarbeit gibt es verschiedene Herausforderungen, die von Organisatoren und Lehrkräften berücksichtigt und angegangen werden müssen. Diese beziehen sich sowohl auf die technische Ausstattung und das Wissen der Teilnehmer*innen als auch auf die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen. Häufige Probleme, die im Vorfeld berücksichtigt werden müssen, sind:

Soziale Herausforderungen

- Das Tool, das ich verwenden möchte, ist nicht intuitiv und erfordert ein hohes Maß an digitalen Kenntnissen.
- Das Tool, das ich verwenden möchte, ist nicht kostenlos oder hat nur sehr begrenzte Funktionen in einer kostenlosen Version.
- Bei Online-Workshops und -Sitzungen geht ein wichtiger Aspekt der Vernetzung verloren.

Technische Herausforderungen

- Das Tool, das ich verwenden möchte, hat zu viele Funktionen und/oder ist nicht klar strukturiert.
- Das Tool, das ich verwenden möchte, hat nicht alle Funktionen, die ich für den Workshop benötige.
- Das Tool, das ich nutzen möchte, ist fehleranfällig oder es müssen bestimmte infrastrukturelle Voraussetzungen erfüllt werden (z.B. sehr schnelles Internet).

Einerseits muss sichergestellt werden, dass alle notwendigen technischen Voraussetzungen erfüllt sind. Gibt es von dem Tool, das ich einsetzen möchte, eine gut funktionierende kostenlose Version? Sind die Funktionen für meinen Workshop ausreichend und ist das Tool intuitiv genug für die Zielgruppe?

Ist dies nicht der Fall, besteht die Gefahr, dass sich die Teilnehmer*innen überfordert fühlen und dass weitere Erklärungen viel zusätzliche Zeit in Anspruch nehmen können. Darüber hinaus kann sich eine falsche Wahl des Tools stark negativ auf die Motivation der Teilnehmer*innen auswirken, insbesondere wenn die technischen Funktionen nicht nützlich oder verständlich erscheinen. Aus früheren Projekten und Erhebungen haben sich mehrere gemeinsame Probleme herauskristallisiert. Zum Beispiel können digitale Tools teuer sein oder die neuesten Versionen möglicher Online-Tools sind nicht mit allen möglicherweise älteren Geräten kompatibel.

Empfehlungen für digitale Methoden in der Erwachsenenbildung

- **Probieren Sie es aus und denken Sie an die Zielgruppen!** Der Einsatz von digitalen Tools in der Bildung lohnt sich. Also trauen Sie sich, diese neuen Möglichkeiten zu nutzen. Allerdings sollten Sie immer im Hinterkopf behalten, welche Zielgruppe Sie ansprechen wollen und welche Tools im jeweiligen Kontext angemessen sind.
- **Welche Ressourcen werden benötigt?** Versuchen Sie immer zu wissen, welche technische Ausrüstung Sie benötigen und ob diese bereits am Veranstaltungsort vorhanden ist oder eventuell gemietet werden muss, was zusätzliche Kosten verursacht.
- **Führen Sie einen Vortest durch:** Probieren Sie die Methoden, die Sie wahrscheinlich in Workshops anwenden werden, vorher mit Freund*innen oder Bekannten aus. So können Sie früher herausfinden, wo Ihre Schwachstellen liegen oder welche Methode Ihnen am meisten zusagt.
- **Erst planen, dann handeln!** Überlegen Sie sich im Vorfeld genau, welche Methoden zu Ihrer Zielgruppe passen könnten. Haben Sie andere Ideen, wie Sie den Workshop für verschiedene Szenarien durchführen können? Was ist, wenn z. B. zu wenige Teilnehmer*innen Geräte dabei haben? Halten Sie für diesen Fall analoge Methoden in petto.

Checkliste

1. Wenn Sie vorhaben, digitale Tools und Methoden in Ihrem Workshop zu verwenden, aber wenig oder keine Erfahrung haben, schlagen wir vor, dass Sie Ihren Workshop wie gewohnt analog planen.
2. Sobald Sie die didaktischen Ziele und den Prozess definiert haben, schauen Sie sich die Liste im Anhang an, um zu sehen, welche digitalen Methoden für Ihre Zwecke interessant sein könnten.
3. Wählen Sie eine Methode, die gut in Ihr Konzept passt. Es ist in Ordnung, mit einem einfachen Tool oder einer einfachen Methode zu beginnen.
4. Machen Sie sich mit dem Tool vertraut. Probieren Sie verschiedene Einstellungen und Optionen aus und lesen Sie die Anweisungen des Herstellers.
5. Testen Sie das Werkzeug in einer vertrauten Umgebung, z. B. mit Freund*innen und Kolleg*innen.
6. Wiederholen Sie dies ein paar Mal.
7. Wir empfehlen, zu Beginn nur wenige Tools zu verwenden und in späteren Workshops weitere hinzuzufügen.
8. Machen Sie sich mit den Bedingungen an Ihrem Veranstaltungsort vertraut. Ist alles vorhanden, was Sie brauchen? Besonders wichtig sind:
 - a) Wi-fi
 - b) Projektor

- c) Stromkabel
 - d) VGA- und/oder HDMI-Anschlüsse und -Kabel
 - e) Ein Laptop für Sie (und eventuell für die Teilnehmer*innen).
9. Tools, die die Lernenden auf Tablets oder ihren Smartphones nutzen können, erleichtern Ihnen die Arbeit. Überlegen Sie jedoch, ob wirklich alle Teilnehmer*innen ein Telefon dabei haben.

5. Toolkit

Hier finden Sie eine Auflistung und Kurzbeschreibung der Methoden auf der Lernplattform. Dies soll Ihnen helfen, das Angebot besser einzuschätzen und es Ihnen erleichtern, die Methoden gezielt einzusetzen. Die Methoden können einzeln oder in einem vorselektierten Set eingesetzt werden. Die Zusammenstellung bezieht sich auf die vorgestellten Lernpfade (ANFANGEN, WEITERKOMMEN, VERSTEHEN & ANWENDEN).

5.1 Workshopstruktur

Es wird empfohlen, den Workshop in verschiedene Phasen zu unterteilen. Die Unterteilung in "Einführung", "Erkundung" und "Abschluss" hat sich bewährt.

- **EINFÜHRUNG:** In der ersten Phase geht es vor allem darum, die Teilnehmer*innen direkt einzubinden und eine produktive Arbeitsatmosphäre zu schaffen. Zu Beginn sollten alle wichtigen Informationen über den Workshop in Bezug auf Dauer, Umfang oder Ausrichtung gegeben werden. Darüber hinaus sollten die Teilnehmer*innen direkt über die Ziele und möglichen Ergebnisse des Workshops informiert werden. Zu diesem Zweck ist es hilfreich, den Teilnehmer*innen gleich zu Beginn die wichtigsten Konzepte und Begriffe zu vermitteln. Im TRIO-Projekt wäre es zum Beispiel ratsam, zu Beginn die drei Kernkompetenzbereiche zu erklären, um zu verdeutlichen, welche Fähigkeiten und Fertigkeiten im Workshop angesprochen werden sollen.

Es ist ratsam, eine der vorgeschlagenen Methoden als Eisbrecher zu verwenden. Auch wenn es immer wieder Hemmungen gibt, so zeigt die Erfahrung, dass sie sich sehr positiv auf die Lernatmosphäre auswirken. Es ist auch möglich, hier auf spielerische Art und Weise einige Fragen zu verpacken, um den geeigneten Lernweg für Ihre Gruppe zu evaluieren. Es ist möglich, sich je nach Fragestellung im Raum zu bewegen oder Punkte auf ein Flipchart zu kleben, um den Wissensstand zu dokumentieren.

- **ERKUNDUNG:** Ziel dieser Phase ist es, dass die Teilnehmer*innen die Inhalte des Workshops ausarbeiten. Die TRIO-Methoden, die auf der Lernplattform zu finden sind, können ein Ausgangspunkt sein. Es ist ratsam, Gruppenarbeitsphasen einzubauen, um das selbstständige Lernen zu fördern und die dort erarbeiteten Inhalte anschließend in der Gesamtgruppe diskutieren zu können. Es ist auch sinnvoll, immer wieder kurze Inputs zu geben, um Wissen und Diskussion zu fördern. Sie können die Vertiefungsphase mit einem kurzen thematischen Vortrag beginnen, um die wichtigsten Kernthemen zu verdeutlichen, oder eine Diskussionsfrage an den Anfang

stellen, damit die Teilnehmenden mit ihrem eigenen Bezug direkt in das gewählte Thema einsteigen können.

- **ABSCHLUSS:** In der Abschlussphase sollte es Ihr Ziel sein, die Lernerfolge der Teilnehmer*innen zu sammeln und durch eine Rekapitulation zu festigen. Hierfür empfiehlt sich der Einsatz eines (Online-)Whiteboards. Sie können die Abschlussphase auch mit einer Abschlussdiskussion beenden. So können schwierige Inhalte noch einmal vertieft oder geübt werden, wenn die Gruppe dies wünscht.

Die hier dargestellte Workshop-Struktur kann als Grundlage für die Planung Ihres eigenen Workshops dienen. Es werden einige Ideen zur Strukturierung des Workshops gegeben, die Sie an Ihre Zielgruppe und Ihren thematischen Schwerpunkt anpassen können. Dieser Workshop dauert etwa zwei Stunden. Sie können die Länge des Workshops variieren und leicht verlängern, aber achten Sie immer darauf, dass es genügend Pausen für die Teilnehmer*innen gibt.

Workshop Phase	Aufgaben
<p>Einführung (ca. 20 Min.)</p> <p>Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schaffung einer guten Arbeitsatmosphäre und gegenseitiges Kennenlernen der Teilnehmer*innen. • Die Eröffnungsphase wird außerdem genutzt, um einen ersten Überblick über die Themen des TRIO-Projektes zu geben und dabei die Bedeutung und Relevanz des Themas zu betonen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung der Teilnehmer*innen • Erteilung praktischer Informationen: Dauer des Workshops, Pausenzeiten (falls zutreffend), Verfügbarkeit von Erfrischungen, WiFi-Passwort, Standorte der Toiletten, Einverständniserklärungen für Fotos, Anwesenheitslisten usw. • Beginnen Sie die Workshops mit einigen Eisbrechern, damit sich die Teilnehmer*innen besser kennen lernen und der Workshop in Gang kommt. Diese Methoden finden Sie in Kapitel 5.2. • Stellen Sie das Thema und die Ziele des Workshops vor (WARUM der Workshop digitale Gesundheitskompetenz thematisiert). • Nennung einiger Schlüsselkonzepte und -inhalte, die im Workshop erforscht werden sollen.

	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung der Lernergebnisse / des erwarteten Ergebnisses des Workshops. • Sie können die Bewertung des Kompetenzniveaus hier einfügen.
<p>Erkundung (ca. 60-90 Min.)</p> <p>Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ziel der Arbeitsphase ist es, dass sich die Teilnehmer*innen mit dem Thema der digitalen Gesundheitskompetenz auseinandersetzen. Um diese Phase zu planen, können Sie verschiedene Lernmaterialien verwenden, die in diesem Handbuch vorgestellt werden. <p>Wir empfehlen, die Methoden und Inhalte der Lernplattform in dieser Workshop-Phase zu nutzen. Sie können für die Entwicklung von Inhalten in Kleingruppen genutzt werden. Es ist auch möglich, sie gemeinsam in der ganzen Gruppe zu bearbeiten. Diese Methoden sind in jedem Fall gut geeignet, um Diskussionen anzuregen und einen niedrigschwelligen Einstieg in ein Thema zu schaffen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bereiten Sie sich inhaltlich gut auf den Workshop vor. Auf der TRIO-Lernplattform und im Handbuch finden Sie weiteres Hintergrundwissen • Sie können die in Kapitel 5.3 vorgestellten Methoden der TRIO-Plattform verwenden. Achten Sie auf das empfohlene Kompetenzniveau der Übungen. • Klären Sie offene Fragen gemeinsam mit den Teilnehmer*innen und geben Sie ggf. zusätzliche Informationen. • Halten Sie wichtige Aussagen der Teilnehmer*innen fest. Auf diese Aussagen können Sie im weiteren Verlauf des Workshops wieder zurückgreifen. • Variieren Sie die Gruppenarbeitsphasen und den gemeinsamen Austausch und die Diskussion in der Großgruppe. Zum Beispiel könnten Sie nach der Einführungsphase 5 Minuten lang gemeinsam ein Brainstorming zu einem bestimmten Thema oder zu den Bedürfnissen der Teilnehmer*innen durchführen. Geben Sie dann 10-15 Minuten Zeit, um in der Kleingruppe mit ausgewählten Methoden zu arbeiten. Dann 10-15 Minuten Austausch über Schwierigkeiten und interessante Punkte aus den Übungen. Anschließend können Sie selbst einen kurzen Input geben oder die Teilnehmer*innen einen Input erarbeiten lassen. Geeignete Kurzinformationen finden Sie auf der TRIO-Lernplattform. Folgen Sie diesem Muster und passen Sie es an Ihre Bedürfnisse an. Sie können den Prozess wiederholen.

	<ul style="list-style-type: none"> • Bringen Sie praktische Beispiele aus dem Umfeld der Teilnehmer*innen mit. Beziehen Sie Programme ein, die die Teilnehmer*innen kennen und nutzen. Gibt es irgendwelche Besonderheiten in der Umgebung? Zögern Sie nicht, diese anzusprechen, dies wird die Nutzbarkeit des Workshops erheblich steigern. • Sie können die Gruppe in mehrere thematische Kleingruppen aufteilen. Auf diese Weise können mehrere Themen gleichzeitig besprochen oder verschiedene Fähigkeiten gleichzeitig geübt werden. • Die verschiedenen Kleingruppen können ihre jeweils eingeübten Fähigkeiten oder besprochenen Inhalte (z.B. Diskussion über die Nutzung der Krankenkassen-App) der Gesamtgruppe präsentieren. Es wäre denkbar, der Gruppe die eingeübten Fertigkeiten an einem Beispiel zu demonstrieren (z.B. wie man online Arzttermine vereinbart). • Umstellungen im Raum brauchen Zeit, planen Sie diese ein.
<p>Abschluss (ca. 30 Min)</p> <p>Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Abschlussphase ist wichtig, um den Workshop zu reflektieren. Trainer*in und Teilnehmer*innen können besprechen, ob ihre Erwartungen und erwarteten Ergebnisse erfüllt worden sind. <p>Die Teilnehmer*innen können dem*r Trainer*in wertvolles Feedback geben, von dem zukünftige Workshops profitieren können.</p> <p>Außerdem kann der*die Trainer*in die Teilnehmer*innen dazu ermutigen, sich</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rekapitulieren Sie die Lernergebnisse und die durchgeführten Aktivitäten. • Aushändigung von Teilnahmebescheinigungen, wenn Sie möchten. • Verweisen Sie auf die TRIO-Lernplattform. Hier können die Teilnehmer*innen selbstständig weiterlernen und ihr Wissen vertiefen, was die Lerninhalte nachhaltig sichert.

weiter mit dem Thema der digitalen Kompetenz auseinanderzusetzen und zu überlegen, welche Auswirkungen diese Fähigkeiten auf ihr tägliches Leben haben.	
---	--

5.2 Eröffnungsphase

In der Eröffnungsphase besteht das Hauptziel der Workshops darin, eine offene und wertschätzende Atmosphäre zu schaffen. Die Teilnehmer*innen brauchen vielleicht ein wenig Zeit, um sich der Gruppe zu öffnen und ihre eigenen Kompetenzen oder Kompetenzlücken mit anderen zu diskutieren. In diesem Zusammenhang finden Sie in den folgenden Abschnitten einige Eisbrecher-Methoden, die Sie zur Auflockerung der Gruppe zu Beginn Ihres Workshops einsetzen können.

5.2.1 Wer bin ich?

(Online and Offline)

Ziele: Die Teilnehmer*innen lernen etwas über sich selbst und lernen die anderen kennen. Des Weiteren lernen sie, als Team zusammenzuarbeiten.

Material: Stifte, Papier

Beschreibung der Aktivität: Zu Beginn stellen sich die Moderator*innen vor und geben eine kurze Zusammenfassung der Aufgabe, die durchgeführt wird. Jede*r Teilnehmer*in erhält einen Stift und ein leeres Blatt Papier. Die Teilnehmer*innen schreiben einige persönliche Fakten über sich selbst auf dieses Blatt. Anschließend werden die Zettel gemischt eingesammelt und umgedreht auf einen Tisch gelegt. Die Blätter werden nacheinander aufgedeckt, und alle Teilnehmer*innen versuchen gemeinsam, die richtige Person zu jeder Beschreibung herauszufinden. In Online-Workshops können die Teilnehmer*innen ihre persönlichen Informationen an den*die Trainer*in schicken, der*die sie dann mit der Gruppe teilen kann. Die Aktivität kann zum Beispiel mit Themen wie Gesundheitskompetenz verknüpft werden. Der*die Trainer*in kann die Teilnehmer*innen auffordern, ihrer persönlichen Beschreibung einen Aspekt hinzuzufügen, den sie mit Gesundheitskompetenz verbinden.

Diskussion: Die individuellen Aspekte jedes*r Teilnehmers*in in Bezug auf Gesundheitskompetenz können im Anschluss besprochen werden und dienen als mögliche Überleitung zu weiteren Workshop-Modulen.

Zeit: 15 Minuten

5.2.2 Zwei Wahrheiten und eine Lüge

(Online and Offline)

Ziele: Die Teilnehmer*innen lernen etwas übereinander und lernen die anderen kennen. Des Weiteren lernen sie, als Team zusammenzuarbeiten.

Materialien: Stifte, Moderationskarten oder Papier

Beschreibung der Aktivität: Jede*r Teilnehmer*in schreibt drei beliebige Fakten über sich auf Moderationskarten (oder in einer Online-Sitzung in den Chat), von denen einer nicht wahr ist. Diese Karten werden an die Wand gepinnt und der Rest des Teams versucht dann gemeinsam, die Lüge zu entlarven. Je nachdem, wie viel die Teammitglieder bereit sind, von sich preiszugeben, kann dieser Ice Breaker viel Spaß machen und das Team zusammenschweißen. Diese Aufgabe kann nur mündlich durchgeführt werden.

Zeit: 15 Minuten

5.2.3 Ein Wort

(Online and Offline)

Ziele: Die Teilnehmer*innen lernen etwas übereinander und lernen die anderen kennen. Des Weiteren lernen sie, als Team zusammenzuarbeiten.

Materialien: Black- oder Whiteboard; Flipchart

Beschreibung der Aktivität: Die Gruppe wird in kleinere Gruppen oder Paare aufgeteilt. Die Gruppen/Paare werden vom Trainer oder der Trainerin aufgefordert, sich ein Wort auszudenken, das ein bestimmtes Thema beschreibt. Wenn Sie möchten, können Sie dies zum Beispiel als Einführung in die Datenkompetenz nutzen und nach einem Wort fragen, das den Begriff beschreibt.

Nach drei Minuten stellt jede Gruppe ihr Wort vor. Jedes Wort wird auf eine schwarze oder weiße Tafel geschrieben. Der Zweck dieses Eisbrechers besteht nicht unbedingt darin, umsetzbare Ideen zu entwickeln, sondern vielmehr darin, die Teilnehmer*innen vor den Hauptaktivitäten des Workshops zum Nachdenken über das Thema anzuregen.

Diskussion: Die Worte jeder Gruppe/jedes Paares können anschließend besprochen werden und dienen als mögliche Überleitung zu weiteren Workshop-Modulen.

Zeit: 15 Minuten

5.3 Erkundungsphase

Die folgende Tabelle soll Ihnen einen Überblick über die auf der Lernplattform verwendeten Module geben. Gleichzeitig werden die Lernziele bzw. Fragen, die den Modulen zugrunde liegen, dargestellt. Sie können selbst entscheiden, welche Module und welche Methoden Sie für Ihre Workshops nutzen möchten. Um Ihnen eine bessere Vorstellung davon zu geben, wie Sie die verschiedenen Module in Ihrem Workshop einsetzen können, möchten wir Ihnen zwei Beispiele geben.

LEVEL1: ANFANGEN

Module / Lernpfade	Lernziel	Zeitangabe, um das Modul zu lesen	Art der Aufgabe
DL 1.1	Verfügbare digitale Gesundheitsdienste identifizieren und nutzen	10 Min.	Keine
DL 1.2	Die Möglichkeit, Gesundheitsprodukte online zu kaufen.	5 Min.	WAHR ODER FALSCH Fragen
DL 3	Wissen, wie man eine Suchmaschine benutzt	10 Min.	Quiz
HL 1.2	Verstehen von Gesundheitstests und Ergebnissen	15 Min.	WAHR ODER FALSCH Fragen
HL 1.2	Soziale Medien nutzen, um Gesundheitsinformationen zu erhalten	10 Min.	WAHR ODER FALSCH Fragen
HL 1.3	Wissen, wie man Informationen aus dem Internet richtig nutzt	7 Min.	Informationskarten
DT 1.1	Die Vertrauenswürdigkeit von Gesundheits-Apps erkennen	10 Min.	Quiz
DT 1.2	Die Richtigkeit von gesundheitsbezogenen Informationen im Internet erkennen	15 Min.	WAHR ODER FALSCH Fragen
DT 1.3	Sicherstellen, dass Ihre persönlichen Gesundheitsdaten geschützt sind	5 Min.	Keine
DT 1.4	Verstehen, warum es wichtig ist, den Zugriff auf Ihre Daten	10 Min.	Keine

	<i>in einer Gesundheits-App zu akzeptieren oder abzulehnen</i>		
--	--	--	--

LEVEL 2: WEITERKOMMEN

Module / Lernpfad	Lernziel	Zeitangabe, um das Modul zu lesen	Art der Aufgabe
DL 2.1	<i>Verfügbare digitale Gesundheitsdienste identifizieren und nutzen</i>	<i>5 Min.</i>	<i>WAHR ODER FALSCH Fragen</i>
DL 2.2	<i>Gesundheitsprodukte online kaufen können</i>	<i>2 Min.</i>	<i>WAHR ODER FALSCH Fragen</i>
DL 5	<i>Vertraut werden mit Informationsdaten mit Diagrammen</i>	<i>20 Min.</i>	<i>Passende Bilder</i>
HL 2.1	<i>Gesundheitstests und Ergebnisse verstehen</i>	<i>20 Min.</i>	<i>Paragraphen sortieren</i>
HL 2.2	<i>Soziale Medien zur Beschaffung von Gesundheitsinformationen nutzen</i>	<i>10 Min.</i>	<i>Bilderauswahl</i>
HL 2.3	<i>Wissen, wie man Informationen aus dem Internet richtig nutzt</i>	<i>10 Min.</i>	<i>Quiz</i>
DT 2.1	<i>Die Vertrauenswürdigkeit von Gesundheits-Apps erkennen</i>	<i>15 Min.</i>	<i>Quiz</i>
DT 2.2	<i>Erkennen der Richtigkeit von Gesundheitsinformationen im Internet</i>	<i>15 Min.</i>	<i>Paragraphen sortieren</i>
DT 2.3	<i>Sicherstellen, dass Ihre persönliche Gesundheitsakte geschützt ist</i>	<i>10 Min.</i>	<i>WAHR ODER FALSCH Fragen</i>

LEVEL 3: VERSTEHEN UND ANWENDEN

Module / Lernpfad	Lernziel	Zeitangabe, um das Modul zu lesen	Art der Aufgabe
DL3.1	Verfügbare digitale Gesundheitsdienste identifizieren und nutzen	15 Min.	Quiz
DL3.2	Gesundheitsprodukte online kaufen können	15 Min.	WAHR ODER FALSCH Fragen
DL4	Neue Arten von Gesundheitsinformationen, wie z. B. die Verwendung von 3D-Bildern eines Körperteils verstehen	10 Min.	Interaktives Video
HL3.1	Gesundheitstests und Ergebnisse verstehen	10 Min.	Bildpaarung
HL4	Die Bedeutung und Auswahl gesunder Ernährung verstehen	15 Min.	Bildauswahl
DT3.2	Die Vertrauenswürdigkeit von Gesundheits-Apps erkennen	15 Min.	Bilderauswahl
DT3.3	Die Richtigkeit von gesundheitsbezogenen Informationen im Internet erkennen	10 Min.	Quiz

5.4 Workshopsbeispiele

Beispiel A: Thematische ausgerichteter Datenworkshop

Das Hauptziel Ihres Workshops ist es, die Fähigkeiten der Teilnehmer*innen im Bereich der Datenkompetenz zu verbessern. Je nach Wissensstand Ihrer Gruppe wählen Sie bitte einen der drei Wege. Dieser Workshop wird sich auf das Thema Daten und Datenschutz konzentrieren. Um das Thema sinnvoll einzuführen, können Sie einen kurzen Input aus Kapitel 6 nehmen und an Ihre Lerngruppe anpassen.

Workshopphase	Aufgabe
Einführungsphase	Ice-Breaker (wähle aus 5.2)
Erkundungsphase 1	DT1.1 - DT1.2 DT2.1 - DT2.
Arbeitsgruppendifkussion	Sammeln Sie gemeinsam mit der Gruppe, welche offenen Fragen sie haben und welche Fortschritte sie sehen. Wir empfehlen dafür ein Flipchart oder ein Online-Tool. Sie können als Trainer*in die Punkte sammeln. Einfache Antworten können direkt gegeben werden, komplexere Fragen können eventuell in der Explorationsphase 2 geklärt werden. Schlüsselfragen für die Arbeit auf dem Flipchart: Was ist für mich unklar? Worüber weiß ich mehr? Worüber würde ich gerne mehr wissen?
Erkundungsphase 2	DT1.3 - DT1.4 DT2.3 - DT2.4
Pause	
Abschluss: Fazit	Diskussion in der Gruppe über die Ergebnisse: Was haben sie gelernt?

Beispiel B: Grundlegender TRIO-Workshop

In einem grundlegenden TRIO-Workshop möchten Sie Ihren Teilnehmer*innen einen Einblick in alle drei TRIO-Kernbereiche geben und sie mit Fähigkeiten wie dem Erkennen und der richtigen Bewertung von Informationen vertraut machen. Es ist daher ratsam, dass Sie einen der drei Lernpfade für Ihre Gruppe wählen, je nach Erfahrung Ihrer Teilnehmer*innen. Sie können den Teilnehmer*innen die Lernziele der verschiedenen Module im Voraus mitteilen. So können Sie vor Beginn des Workshops entscheiden, welcher der drei Lernpfade geeignet ist, oder ob einzelne Module je nach Einschätzung der Teilnehmer*innen durch Module der anderen Stufen ersetzt werden sollen. Im folgenden Beispiel gehen wir davon aus, dass die Planung mit den Modulen aus dem ersten Lernpfad für Ihre Gruppe geeignet ist. Es könnte auch sinnvoll sein, den Workshop in drei Phasen zu unterteilen, in denen Sie jeweils einen der drei TRIO-Kernbereiche behandeln:

Workshopphase	Aufgabe
Einführungsphase	Ice-Breaker (wähle aus 5.2)
Erkundungsphase 1: digitale Kompetenz (DL)	DL1.1, DL1.2 oder DL2.1, DL2.2 oder DL3.1, DL3.2
Arbeitsgruppendifkussion	<p>Sammeln Sie gemeinsam mit der Gruppe, welche offenen Fragen sie haben und welche Leistungen sie sehen. Wir empfehlen dafür ein Flipchart oder ein Online-Tool. Sie können als Trainer*in die Punkte sammeln. Einfache Antworten können direkt gegeben werden, komplexere Fragen können eventuell in der Erkundungsphase 2 geklärt werden.</p> <p>Schlüsselfragen für die Arbeit auf dem Flipchart: Was ist für mich unklar? Worüber weiß ich jetzt mehr? Worüber möchte ich mehr wissen?</p>
Erkundungsphase 2: Gesundheitskompetenz (HL)	HL1.1, HL1.2, HL1.3 oder HL2.1, HL2.2, HL2.3 oder HL3.1, HL4
Arbeitsgruppendifkussion	<p>Sammeln Sie gemeinsam mit der Gruppe, welche offenen Fragen sie haben und welche Leistungen sie sehen. Wir empfehlen dafür ein Flipchart oder ein Online-Tool. Sie können als Trainer*in die Punkte sammeln. Einfache Antworten können direkt gegeben werden, komplexere Fragen können eventuell in der Erkundungsphase 3 geklärt werden.</p> <p>Schlüsselfragen für die Arbeit auf dem Flipchart: Was ist für mich unklar? Worüber weiß ich jetzt mehr? Worüber möchte ich mehr wissen?</p>
Erkundungsphase 3: Datenkompetenz (DT)	DT1.1, DT1.2, DT1.3 oder DT2.1, DT2.2, DT2.3 oder DT3.1, DT3.2, DT3.3
Abschluss: Fazit	Diskussion in der Gruppe über die Ergebnisse: Was haben sie gelernt?

6. Materialien - Thematischer Input

Im Folgenden finden Sie eine Zusammenstellung der wichtigsten Stichworte und Themen aus dem TRIO-Bereich. Diese soll Ihnen eine erste Orientierung geben, kann aber auch als praktisches Beispiel in Ihrem Workshop verwendet werden.

6.1 Digitale Kompetenz

Immer mehr Informationen werden auf digitalem Wege erworben. Digitale Kompetenzen sind heute in fast allen Lebensbereichen notwendig, um an der Gesellschaft teilhaben zu können. Suchmaschinen wie Google können schnelle Antworten auf verschiedene Fragen liefern, sofern man weiß, wie man sie nutzen kann. Im TRIO-Projekt basieren die Definitionen auf jenen, die von der Europäischen Union, z.B. über Eurostat, bereitgestellt werden.

Digitale Kompetenzen umfassen verschiedene Teilbereiche wie Informations- und Datenkompetenzen, Kommunikationskompetenzen, die Fähigkeit, eigene Online-Inhalte zu erstellen, digitale Sicherheit und digitale Problemlösungskompetenzen (Eurostat 2023). Kompetenz wird als Handlung definiert, die Fähigkeiten, Wissen und Fertigkeiten gezielt einsetzt, um ein beabsichtigtes Ergebnis zu erreichen. In diesem Sinne können für die oben genannten Themen spezifische Fähigkeiten und Aufgaben benannt werden.

Fehlt es an digitalen Grundkenntnissen, können verschiedene digitale Angebote, die ein relevantes Instrument sein könnten, nicht genutzt werden. So können heutzutage beispielsweise Medikamente online bestellt oder die eigene Krankmeldung über eine eigene App bei den Krankenkassen eingereicht werden. Durch Interviews und Co-Kreation-Sitzungen im TRIO-Projekt wurde deutlich, dass bestimmte digitale Dienste in der Öffentlichkeit nicht bekannt sind oder dass die für ihre Nutzung erforderlichen digitalen Fähigkeiten fehlen.

	https://initiated21.de/uploads/03_Studien-Publikationen/D21-Digital-Index/2022-23/d21digitalindex_2022-2023.pdf https://www.wie-digital-bin-ich.de/angebotsuebersicht?target=7
	https://www.mediawijsheid.nl/digitale-geletterdheid/ https://www.digisterker.nl/
	https://omirante.pt/divulgacao/2022-03-25-o-que-e-literacia-digital- https://portugaldigital.gov.pt/formar-pessoas-para-o-digital/

	https://digital-skills-romania.eu/ https://centrulupgrade.ro/ https://teachbit.ro/courses/competente-digitale/
	https://juanpablorozaz.com/como-adquirir-habilidades-digitales/ https://ametic.es/sites/default/files/libro_blanco_def_v7.pdf

6.2 Gesundheitskompetenz

Die Fähigkeit, relevante Gesundheitsinformationen in verschiedenen Kontexten zu erkennen, zu verstehen, zu bewerten und anzuwenden, wird als Gesundheitskompetenz bezeichnet. Sie basiert auf grundlegenden Lese-, Schreib- und Rechenkenntnissen sowie auf der kognitiven und sozialen Fähigkeit, Informationen zu finden und für sich selbst nutzbar zu machen. Dabei geht es um Informationen in verschiedenen Kontexten, sowohl visuell in Form von gedruckten oder digitalen Medien als auch mündlich, z. B. im Rahmen eines Arztgesprächs. In diesem Bereich treten jedoch häufig Schwierigkeiten auf, da es zum Beispiel zu einem Informationsverlust zwischen Ärzt*innen und Patient*innen kommt.

Viele Patient*innen in Europa beschreiben, dass sie Ärzt*innen und Personal aufgrund der zunehmenden Verwendung von Fachbegriffen nicht verstehen. Die in dem Rahmen des TRIO-Projektes geführten Interviews zeigten auf, dass Testergebnisse, wie Bluttests oder medizinische Diagnosen, sehr schwer zu verstehen sind. Dies unterstreicht die Bedeutung der notwendigen Gesundheitskompetenz.

Der Begriff bezieht sich also nicht unbedingt nur auf das Wissen, was im Krankheitsfall zu tun ist, sondern auch auf die Metakompetenz, sich dieses Wissen selbst aneignen zu können. Wenn Menschen nicht wissen, was im Krankheitsfall zu tun ist, liegt das Problem selten darin, dass keine Informationen vorhanden sind, sondern eher darin, dass kein Zugang zu ihnen besteht. Man muss also erst einmal wissen, welches Wissen benötigt wird und wie man es sich letztendlich aneignet. Die Suche danach kann ein bisschen wie die Suche nach einer Nadel im Heuhaufen sein, wenn man nicht über die entsprechenden Kenntnisse verfügt. Im folgenden Abschnitt finden Sie verschiedene Links zu weiteren Informationen über Gesundheitskompetenz aus den verschiedenen Partnerländern.

	https://www.rki.de/DE/Content/GesundAZ/G/Gesundheitskompetenz/Gesundheitskompetenz_node.html
---	---

	https://epale.ec.europa.eu/nl/blog/wat-gezondheidsgeletterdheid
	https://www.sns.gov.pt/noticias/2023/10/30/importancia-da-literacia-em-saude/ https://www.dgs.pt/documentos-e-publicacoes/manual-de-boas-praticas-literacia-em-saude-capacitacao-dos-profissionais-de-saude-pdf.aspx
	https://ehealthromania.com/ https://spatiulmedical.ro/categorie/e-health/ https://www.groupama.ro/ghiduri/telemedicina/
	https://www.chcrr.org/es/health-topic/health-literacy/

6.3 Datenkompetenz

Datenkompetenz wird oft als eine Kategorie innerhalb der digitalen Kompetenzen verstanden. Im Kontext von Gesundheitsfragen spielen jedoch persönliche Daten und der Umgang mit ihnen eine sehr wichtige Rolle. Zu den Informations- und Datenkompetenzen gehört die Fähigkeit, den eigenen Informationsbedarf zu erkennen und diesen Bedarf durch eigene Recherche zu decken. Wichtig ist auch die Fähigkeit, Daten zu speichern, zu organisieren und zu verarbeiten oder die Zuverlässigkeit verschiedener Quellen und Informationen zu bewerten. Im Hinblick auf den Gesundheitsbereich wurde in den von uns geführten Interviews deutlich, dass viele Menschen nicht wissen, wo ihre eigenen persönlichen Daten gespeichert sind, welche digitalen Angebote zur Verfügung stehen oder wie verlässliche Quellen erkannt werden können.

Im Hinblick auf die Gesundheitskompetenz ist es sehr wichtig, den nationalen Kontext im Auge zu behalten. In Deutschland zum Beispiel gibt es inzwischen eine elektronische Patient*innenakte, aber kaum jemand kennt sie. In den Niederlanden sind digitale Prozesse im Gesundheitssystem zum Standard geworden. Im Folgenden finden Sie einige relevante Informationen zur Datenkompetenz aus den verschiedenen Partnerländern.

	https://www.lifbi.de/de-de/Start/Forschung/Gro%C3%9Fprojekte/DataLiteracy
---	---

	https://vernieuwendewijs.nl/informatievaardigheden/
	https://epale.ec.europa.eu/pt/blog/outra-nova-competencia-porque-motivo-literacia-para-os-dados-merece-uma-oportunidade https://www.ers.pt/pt/utentes/perguntas-frequentes/faq/acesso-a-informacao-de-saude/
	https://ehr.des-cnas.ro/cnasportalext/index.html#/acces/
	https://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259925528782&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout#:~:text=El%20porcentaje%20de%20hombres%20y%20mujeres%2C%20de%2016%20a%2074,a%20favor%20de%20las%20mujeres. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2018-16673

6.4 Medizinische Berichte und Gesundheitsinformationen verstehen

Eine der größten Herausforderungen für die Test-Workshop-Gruppen bestand darin, die erhaltenen Gesundheitsinformationen richtig zu verstehen und danach zu handeln. Dies bezog sich zum einen auf Ärzt*innengespräche, bei denen die Patient*innen aufgrund der Verwendung vieler Fachbegriffe Schwierigkeiten hatten, Diagnosen und Erläuterungen zu Therapien richtig zu verstehen. Zum anderen ist es für viele schwierig, Diagnosen und Behandlungsergebnisse in Papierform zu verstehen, da oft wichtige Erklärungen oder Begriffsglegenden fehlen.

Es kann hilfreich sein, verschiedene häufig verwendete medizinische Begriffe oder z.B. verschiedene Blutparameter mit den Teilnehmer*innen zu diskutieren. Hierfür gibt es verschiedene Offline- und Online-Angebote, bei denen man sich auch als Nicht-Mediziner*in der Richtigkeit der Inhalte sicher sein kann. Um Ihnen mehr Informationen zum Verständnis solcher Tests zu geben, finden Sie in der folgenden Linkliste weitere Informationen mit nationalem Bezug.

	https://www.apotheken-umschau.de/diagnose/laborwerte/ https://gesund.bund.de/gesundheitsversorgung/beratung-und-hilfe
---	--

	https://www.allesovertesten.nl/
	https://www.sns24.gov.pt/servico/resultados-dos-exames-eletronicos/
	http://www.mymed.ro/analize-medicale-explicate-pentru-pacient-ghid-de-interpretare-a-analizelor-uzuale1.html/ https://www.csid.ro/analize-medicale/
	https://www.lorgen.com/analisis-clinicos/sabes-interpretar-los-informes-de-resultados-de-tus-analiticass/

6.5 Digitale Gesundheitsdienste verstehen und benutzen

Innerhalb der Bevölkerung der von uns untersuchten Länder gibt es starke Unterschiede im Wissen über digitale Gesundheitsdienste. Während für einige Menschen die Nutzung einer digitalen Gesundheitsapps, z. B. von der eigenen Krankenkasse, inzwischen zum Alltag gehört, kennen andere diese Dienste noch gar nicht. Je nach Wissensstand Ihrer Gruppe könnten Sie damit beginnen, die bereits verfügbaren Dienste zu besprechen und zu erläutern. Wenn sie bereits über ausreichende digitale Fähigkeiten verfügen, können Sie sich auf neuere Möglichkeiten in diesem Bereich konzentrieren. Dazu gehören z. B. die Online-Terminvergabe oder Plattformen, auf denen Ärzt*innen aus Gründen der Transparenz bewertet werden können. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der folgenden Linkliste.

	https://www.bundesgesundheitsministerium.de/themen/krankenversicherung/online-ratgeber-krankenversicherung/arznei-heil-und-hilfsmittel/digitale-gesundheitsanwendungen
	https://digivitaler.nl/home/
	https://www.sns24.gov.pt/
	https://cnas.ro/wp-content/uploads/2023/03/cnas_ghidul_asiguratului_final_v2-1.pdf http://cnas.ro/verificare-asigurati/ https://www.reginamaria.ro/clinica-virtuala/ https://www.medlife.ro/medlive/ https://clinica.medicentrum.ro/medicii-nostri/
	https://www.sanidad.gob.es/areas/saludDigital/doc/Estrategia_de_Salud_Digital_del_SNS.pdf

6.6 Vertrauenswürdigkeit und Genauigkeit von (Gesundheits-)Quellen im Internet

Viele der von uns im Rahmen des Projekts befragten Personen gaben in den Workshops an, dass es für sie sehr schwierig ist, die Vertrauenswürdigkeit von

Webseiten oder medizinischen Online-Informationen zu beurteilen. In diesem Zusammenhang wurde ausdrücklich erwähnt, dass die Teilnehmer*innen sich eine Art Glossar mit Merkmalen wünschen, anhand derer sie zuverlässige Webseiten erkennen können. Gleichzeitig ist es auch eine Herausforderung, die Richtigkeit von Informationen im Internet zu überprüfen. In der nachstehenden Linkliste finden Sie verschiedene nationale Leitlinien zur Bewertung der Vertrauenswürdigkeit von Webseiten.

	https://www.gesundheitsinformation.de/wie-finde-ich-gute-gesundheitsinformationen-im-internet.html
	https://www.kanker.nl/gevolgen-van-kanker/niet-meer-beter-words/niet-meer-beter-words/waar-vind-je-betrouwbare-informatie
	https://www.internetsegura.pt/Desinforma%C3%A7%C3%A3o https://saudemental.min-saude.pt/como-cuidar-de-si/ www.dgs.pt
	https://www.medlife.ro/articole-medicale/5-aplicatii-pentru-un-stil-de-viata-sanatos/ https://www.catena.ro/cele-mai-bune-aplicatii-mobile-pentru-persoanele-cu-diabet https://ehealthromania.com/aplicatii-medicale-mobile/ https://vaccination-info.eu/ro https://www.anm.ro/medicamente-de-uz-uman/farmacovigilenta/informatii-vaccinuri-covid-19/ https://www.cnscbt.ro/index.php/informatii-pentru-populatie/ https://www.dataprotection.ro/
	https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/149577/Fernandez_Prados_Alejandro.pdf?sequence=1&isAllowed=y https://galenia.net/3985/la-salud-en-internet-todas-las-fuentes-son-fiabiles/

6.7 Medizinische Informationen aus Grafiken oder 3D-Bildern erkennen

Viele Menschen fanden es auch schwierig, Gesundheitsinformationen zu verstehen, die durch Grafiken oder neuere 3D-Modelle dargestellt wurden. Solche Modelle werden in der Medizin bereits verwendet, zum Beispiel in der Kieferorthopädie oder Dermatologie. Gleichzeitig können Schaubilder oder Diagramme hilfreich sein, um medizinische Sachverhalte zu veranschaulichen, aber viele Patient*innen müssen im Umgang mit solchen Darstellungen geschult werden. In einem Workshop zur Gesundheitskompetenz könnten Sie beispielsweise mit Ihren Teilnehmer*innen solche Diagramme, Grafiken oder 3D-Modelle besprechen und die Vorteile dieser manchmal neuen Visualisierungsmethoden hervorheben.

Modelle können zum Beispiel als Schulungsmaterial bei bestimmten Herstellern bestellt werden: <https://www.anatomikmodeling.com/de/anatomische-modelle-3d>. Wenn Sie Ihren Workshop planen, sollten Sie auch anatomische Modelle und medizinische Grafiken oder Diagramme mitbringen, an denen Ihre Gruppe üben kann.

	https://www2.klett.de/sixcms/media.php/82/104301_100_101.pdf https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/orientierungshilfen-gesundheitswirtschaft.html
	https://www.cbs.nl/-/media/pdf/in-de-klas/lesplan-documenten/kijken-naar-grafieken.pdf
	https://execed.fct.unl.pt/importancia-impressao-3d-area-saude/ https://www.zygotebody.com/ https://anatomylearning.com/
	https://www.desprecopii.com/info-id-18687-nm-Ecografiile-3D-si-4D-in-timpul-sarcinii-ce-sunt-si-care-este-rolul-lor.html https://www.reginamaria.ro/articole-medicale/mamografia-3d-permite-identificarea-rapida-si-sigura-cancerului-de-san https://www.medicali.io/ro/tomografia-computerizata-tot-ce-trebuie-sa-stii-despre-ct
	https://www.iic.uam.es/soluciones/salud/analisis-datos-salud/analisis-inteligente-imagenes-medicas/ https://www.fisterra.com/formacion/metodologia-investigacion/representacion-grafica-analisis-datos/

6.8 Nutzung von Online-Apotheken

Die richtige Nutzung von Online-Apotheken wurde als Schwierigkeit erkannt. Es zeigte sich, dass der Dienst selbst viele Vorteile hat, wie z.B. dass Beschaffungswege verkürzt oder ganz umgangen werden können und gleichzeitig auf ein breit verfügbares Produktsortiment zugegriffen werden kann, aber das die Kapazitäten und Lagermöglichkeiten einer regionalen Apotheke vor Ort übersteigt. In diesem Zusammenhang müssen mehrere Kompetenzen im Bereich der Gesundheitskompetenz gleichzeitig zusammenwirken. Zum einen ist ein Grundwissen über die Medikamente selbst notwendig, um Medikamente zu bestellen, zum anderen muss die Website wie z.B. DocMorris, eine Online-Apotheke, auf der medizinische Produkte gekauft und nach Hause geliefert werden können, bedient werden. Hier müssen die Teilnehmer*innen zunächst mit der Funktionsweise von Online-Shops vertraut sein und die richtigen Medikamente identifizieren. Eine weitere Herausforderung ergibt sich bei der Einreichung von Rezepten. Hier müssen die Teilnehmer*innen in der Lage sein, ihre Rezepte zu scannen oder zu fotografieren und diese Dateien schließlich auf die Webseite hochzuladen.

Sie können diese konkreten Fähigkeiten direkt in ihrem TRIO-Workshop ansprechen, indem sie das Navigieren durch Online-Shops anhand konkreter Beispiele sowie die Funktion des Scannens/Fotografierens und Hochladens von Dateien im Allgemeinen mit der Gruppe üben. Sie benötigen lediglich ein Smartphone und/oder einen Laptop, auf dem sie die korrekte Bestellung bestimmter Medikamente ausprobieren können.

	https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/gesundheit-pflege/medikamente/medikamente-aus-dem-internet-vor-und-nachteile-der-onlineapotheken-11267
	https://www.artsenauto.nl/openbare-versus-online-apotheek/
	https://eportugal.gov.pt/servicos/consultar-a-venda-de-medicamentos-nao-sujeitos-a-receita-medica https://www.infarmed.pt/web/infarmed/entidades/inspecao/inspecao-medicamentos/locais-de-venda-de-medicamentos-nao-sujeitos-a-receita-medica https://www.asuafarmaciaonline.pt/

	https://cnas.ro/medicamente/
	https://www.aemps.gob.es/informa/campannas/medllegales/informacion-sobre-la-venta-de-medicamentos-a-traves-de-sitios-web-y-aplicaciones-para-moviles/ https://www.elsevier.es/es-revista-farmacia-profesional-3-articulo-la-situacion-del-e-commerce-farmacia-X0213932417612210

6.9 Gesundheitsinformationen und Ernährungstipps

Viele Befragte fanden auch die richtige Anwendung von Gesundheitsinformationen und Ernährungstipps im Alltag schwierig. Unsere Befragten schilderten, dass sie durch Informationen aus den Medien und dem Internet inzwischen wissen, was grundsätzlich gut für den Körper in Sachen Ernährung ist, dass es aber sehr schwierig ist, im Alltag die richtigen Kaufentscheidungen zu treffen.

	https://www.bmel.de/DE/themen/ernaehrung/gesunde-ernaehrung/aktionsprogramm-in-form/aktionsprogramm-in-form_node.html
	https://www.rijksoverheid.nl/onderwerpen/voeding/gezonde-voeding https://www.cbs.nl/nl-nl/longread/rapportages/2023/on--gezonde-leefstijl-2022-opvattingen-motieven-en-gedragingen/6-overheidsmaatregelen-gezondere-voedingskeuzes
	https://www.sns24.gov.pt/guia/alimentacao-saudavel/
	https://www.sfatulmedicului.ro/ https://www.doc.ro/comunitati https://mets.ro/ https://smartliving.ro/ https://www.csid.ro/dieta-sport/
	https://www.elsevier.es/es-revista-medicina-familia-semergen-40-articulo-nutricion-salud-S1138359309728436 https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/healthy-diet

7. Zertifizierung und Validierung

Die Erwachsenenbildung wurde als ein vorrangiges Thema des Europäischen Bildungsraums für den Zeitraum 2021 bis 2030 festgelegt. Sie verbessert die Beschäftigungsaussichten und fördert die individuelle und berufliche Entwicklung sowie das Erlernen übertragbarer Fähigkeiten wie kritisches Denken. Erwachsenenbildung bezieht sich auf eine Reihe von formellen und informellen Lernaktivitäten, sowohl allgemeiner als auch beruflicher Art, die Erwachsene nach Abschluss der allgemeinen und beruflichen Bildung durchführen.

Die Bedeutung der Validierung und Zertifizierung informeller und nicht-formaler Lernerfahrungen ist seit etwa 20 Jahren ein Diskussionsthema. Zertifikate, Diplome, Empfehlungen oder Beurteilungsschreiben können bei Bewerbungen um Praktika, Stipendien und Arbeitsplätze von Vorteil sein und das allgemeine Selbstwertgefühl der Teilnehmer*innen steigern.

7.1 Überblick über die nationalen Kontexte

Hier wird ein Überblick über den nationalen Rahmen für die Zertifizierung und Validierung in der Erwachsenenbildung gegeben:

Deutschland: Im Jahr 2004 wurde vom Deutschen Institut für Erwachsenenbildung und dem Institut für Entwicklungsplanung und Strukturforschung an der Universität Hannover eine Machbarkeitsstudie "Weiterbildungspass mit Zertifizierung informellen Lernens" erstellt, die den Stand der bestehenden Systeme untersucht.

Auf der Grundlage dieser Ergebnisse wurde 2006 der ProfilPASS als Projekt der Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung (BLK) zur Sichtbarmachung persönlicher Kompetenzen umgesetzt. Er richtet sich an die einzelne Person, die ihre informell erworbenen Fähigkeiten und Kompetenzen, z.B. in der Ausbildung, im Ehrenamt, in der Erwerbsarbeit, in der Freizeit oder in der Familie, erfassen und darstellen möchte. Da die Ermittlung der eigenen Fähigkeiten und Kompetenzen ohne professionelle Unterstützung nur begrenzt möglich ist, beinhaltet das ProfilPASS-System professionelle Unterstützung in Form von Beratung oder einem Seminarangebot.

Das ProfilPASS-System wurde weiterentwickelt, um den spezifischen Bedürfnissen der verschiedenen Zielgruppen gerecht zu werden: Neben dem ProfilPASS für Erwachsene gibt es zusätzliche Versionen für Jugendliche, für Migrant*innen (in leichter Sprache), für Menschen, die sich selbstständig machen wollen, für Menschen mit kognitiven Einschränkungen (in leichter Sprache) und für junge Erwachsene, die weder in Arbeit noch in Ausbildung sind. Die ProfilPÄSSE sind in mehreren Sprachen erhältlich und haben sich mittlerweile - neben dem

Europass - als Standardinstrumente bei Personen etabliert, die auch ihre informellen Fähigkeiten und Kompetenzen darstellen wollen.

Portugal: Um Fähigkeiten aus Erwachsenenbildungsangeboten in Portugal anerkennen zu lassen, ist es notwendig, einen bestimmten Validierungs- und Zertifizierungsprozess (RVCC) zu durchlaufen. Dabei stützt sich dieser Prozess in Portugal auf Rahmenwerke des nationalen Qualifikationskatalogs, in denen beschrieben ist, welche informellen Kompetenzen letztlich anerkennungsfähig sind. Es gibt auch eine aktuelle Diskussion über dieses Thema im Allgemeinen in Portugal.

Wenn jemand bestimmte Fähigkeiten anerkennen lassen möchte, muss dies von einem so genannten "Qualifica CEntre" über ein Informationsmanagementsystem des Bildungs- und Ausbildungssystems SIGO erfolgen. Wenn jemand diesen Prozess durchläuft, kann er oder sie am Ende seine/ihre anerkannten Fähigkeiten in seinem/ihrer "passaporte qualifica" nachsehen, der über eine Website zugänglich ist.

Die Niederlande: Informelle Lernangebote in den Niederlanden müssen durch einen offiziell anerkannten EVC-Anbieter (VLP-Anbieter auf Englisch) validiert werden, den Sie hier finden: <https://www.ervaringscertificaat.nl/evc/aanbieders>.

Bei einem EVC-Anbieter kann ein "Certificate of Experience" erworben werden. Dabei handelt es sich um ein Dokument, mit dem Sie nachweisen können, dass Sie (Teile) eines Ausbildungs-, Kompetenz- oder Industriestandards gemeistert haben. Damit das Erfahrungszertifikat auf dem Arbeitsmarkt anerkannt wird, ist es erforderlich, ein "Zertifikat der beruflichen Kompetenz" oder ein "Kompetenzzertifikat" zu beantragen. Um diese Zertifikate zu beantragen, muss das Erfahrungszertifikat beim Nationalen Wissenszentrum EVC registriert werden. Die Registrierung des Erfahrungszertifikats ist notwendig, damit Arbeitgeber, Prüfungsausschüsse und die Steuerverwaltung überprüfen können, ob es von einem anerkannten EVC-Anbieter ausgestellt wurde. Die Beantragung eines "Zertifikats der beruflichen Kompetenz" oder eines "Kompetenzzertifikats" kostet 195 €.

Damit das Erfahrungszertifikat in der Ausbildung anerkannt wird, muss es eingelöst werden. Dies ist nur möglich, wenn der EVC-Weg auf einem Bildungsstandard basiert. Die Einlösung wird von einer Prüfungskommission vorgenommen, die dann feststellen kann, ob jemand die Voraussetzungen für ein offizielles Diplom erfüllt.

Rumänien: Das nicht-formale Lernen in Rumänien wird vom Nationalen Zentrum für Akkreditierung koordiniert, das dem Bildungsministerium unterstellt ist. Das Bildungsgesetz

Nr. 1/2011 (aktualisiert 2018) hat die Grundlage für die Validierung des nicht-formalen Lernens in Bezug auf die Identifizierung, Validierung, Anerkennung und Zertifizierung von Lernergebnissen geschaffen.

Informelle Lernangebote und Zertifizierungen können in Rumänien nur von Anbietern durchgeführt werden, die validiert und in den Registern des Nationalen Zentrums für Akkreditierung eingetragen sind. Über einen solchen Anbieter kann ein Qualifikationszertifikat erworben werden, das das Qualifikationsniveau angibt. Je nach Anzahl der erforderlichen Lehr- und Lernstunden können 5 Qualifikationsniveaus erworben werden, die jeweils einer bestimmten Anzahl von international anerkannten Credits entsprechen (übertragbare Credits).

Positiv zu vermerken ist, dass auf nationaler Ebene eine Agenda für die Höherqualifizierung erstellt wurde. Es gibt jedoch keine klare Verbindung und Zusammenarbeit zwischen den Anbietern nicht-formaler Bildung und Akkreditierung und den nationalen Bildungs- oder Arbeitsmarktinstitutionen, um die Angebote auf die Bedürfnisse des Arbeitsmarktes abzustimmen.

Spanien: In Spanien gibt es laufende Bemühungen um die Anerkennung und Akkreditierung von informellen Kompetenzen und Kenntnissen, die auf nicht-formalem Wege erworben wurden. Hierzu wurde ein in Spanien spezielles „ley organica“ - 3/2022, auch bekannt als LOOIFP, überarbeitet, um Bestimmungen über die Akkreditierung beruflicher Kompetenzen, die außerhalb der formalen Bildung erworben wurden, einzubeziehen. Die tatsächliche Umsetzung dieses Akkreditierungsprozesses ist jedoch noch im Gange, da ein Entwurf für ein königliches Dekret ausgearbeitet werden muss.

Es gibt einen spanischen Katalog beruflicher Qualifikationen, der eine umfassende Liste anerkannter und akkreditierter beruflicher Qualifikationen enthält, die mit dem Produktionssystem in Verbindung stehen und sich aus den für verschiedene Berufe erforderlichen wesentlichen Fähigkeiten ableiten. Sie umfassen Kompetenzen, die durch Arbeitserfahrung oder andere nicht-formale Wege erworben wurden.

Sowohl die spanische Regierung als auch die regionalen Verwaltungen haben Anstrengungen unternommen, um berufliche Kompetenzen anzuerkennen, die durch Berufserfahrung und nicht-formales Lernen erworben wurden. Darüber hinaus haben die Universitäten ihre eigenen Verfahren zur Anerkennung von Berufs- und Arbeitserfahrung entwickelt, die bestimmten Altersgruppen den Zugang zu Programmen ermöglichen und die Anrechnung von Leistungen auf Universitätsabschlüsse ermöglichen.

Spanien hat Gesetze und Verordnungen erlassen, wie z. B. das Gesetz 2/2006 über Bildung und das Königliche Dekret 1224/2009, um die Anerkennung, Validierung und Akkreditierung

von nicht-formalen Lernergebnissen zu gewährleisten. Diese Maßnahmen stellen sicher, dass Personen, die Fähigkeiten und Kenntnisse außerhalb der formalen Bildung erworben haben, ihre Kompetenzen offiziell anerkennen und akkreditieren lassen können.

Die Anerkennung informeller Kompetenzen wird in Zusammenarbeit mit verschiedenen Institutionen auf nationaler und regionaler Ebene durchgeführt. Das spanische Ministerium für Bildung und Berufsbildung spielt eine Schlüsselrolle bei der Formulierung der Bildungspolitik, und die Nationale Agentur für Qualitätsbewertung und Akkreditierung Spaniens (ANECA) bewertet die Qualität der Hochschulbildung.

In ganz Spanien gibt es ein Verfahren zur Akkreditierung von beruflichen Kompetenzen, die durch nicht-formales Lernen erworben wurden. Dieses Verfahren wird sowohl vom Bildungsministerium als auch von den Bildungsbehörden der einzelnen autonomen Gemeinschaften durchgeführt.

Der spanische Qualifikationsrahmen (MECU) umfasst acht Qualifikationsniveaus, die alle Qualifikationen des lebenslangen Lernens umfassen, die von Einzelpersonen zur Verbesserung ihrer theoretischen oder praktischen Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen erworben wurden.

Es werden auch Anstrengungen unternommen, um das nicht-formale Lernen in den spanischen Qualifikationsrahmen einzubeziehen, wobei die Akteur*innen des Bildungswesens zusammenarbeiten.

7.2 Zertifizierung

Wenn Sie Bescheinigungen für Ihren Workshop ausstellen möchten, empfehlen wir Ihnen, die Vorlage für eine Teilnahmebescheinigung im Anhang zu verwenden. Die Bescheinigung soll es Ihnen ermöglichen, die Teilnahme am Workshop zu bestätigen. Bitte geben Sie zu diesem Zweck folgende Daten an:

- Name des*r Teilnehmers*in
- Name des Workshops
- Name des*r Trainer*in
- Name der Organisation
- Datum and Ort

Bitte stellen Sie sicher, dass die Verarbeitung dieser persönlichen Daten auf Ihrer Seite datenschutzkonform ist und dass eine gültige Einverständniserklärung der Teilnehmer*innen vorliegt.

Die TRIO-Zertifikatsvorlage validiert nicht den Lerninhalt. Daher ist es für den Wert des Zertifikats umso wichtiger, dass Sie als Workshop-Leiter*in das Thema und den Inhalt des Workshops so genau wie möglich angeben. Bitte geben Sie zu diesem Zweck an:

Das Thema, das behandelt werden soll. Wenn Sie den Workshop für eine bestimmte Gruppe, z. B. eine Berufsgruppe, organisiert haben und praktische Beispiele verwendet haben, vermerken Sie dies. Das steigert den Wert. Zum Beispiel:

- Gesundheit
- Digitales
- Verwendung von bestimmten Apps
- Umgang mit Online-Apotheken

Wie sind Sie mit dem Thema umgegangen? Welche Methoden und Instrumente wurden eingesetzt? Zum Beispiel:

- Gruppendiskussion
- Rollenspiele
- Digitale Methoden
- Gruppenarbeit

Sie können auch angeben, ob es sich bei dem Workshop um eine Einführungsveranstaltung zu einem bestimmten Thema handelte oder ob er als Vertiefungskurs konzipiert war. Das TRIO-Zertifikat kann als separates Dokument von der Webseite heruntergeladen werden. Vorschläge für geeignete Formulierungen finden Sie auch hier

7.3 Europass

Abschließend möchten wir Sie auf eine digitale Chance auf europäischer Ebene hinweisen. Der Wert eines Zertifikats kann erweitert werden, wenn Ansätze genutzt werden, um einen übergreifenden Rahmen für die Anerkennung von Kompetenzen zu schaffen. Eines der am weitesten verbreiteten und akzeptierten Instrumente ist der Europass. Nutzer*innen können mit dem Europass ein kostenloses Profil erstellen und alle ihre Fähigkeiten, Qualifikationen und Erfahrungen an einem sicheren Ort online erfassen. Die Nutzer*innen können ihre gesamte Arbeit erfassen, Bildungs- und Ausbildungserfahrungen, Sprachkenntnisse, digitale Fähigkeiten, Informationen über Projekte, Erfahrungen mit Freiwilligenarbeit und Erfolge. Die Europass-Zeugniserläuterung, die zu einem Zertifikat hinzugefügt werden kann, stellt daher einen erheblichen Vorteil für die Empfänger*innen dar. Digitale Zeugnisse sind eines der Europass-Instrumente. Europäische Digitale Lernnachweise sind Bescheinigungen, die von einer Organisation für Lernende ausgestellt werden und können Diplome, Zeugnisabschriften, Berechtigungen und eine Vielzahl anderer Arten von Bescheinigungen über Lernleistungen

umfassen. Sie sind mehrsprachig und mit einem einzigartigen elektronischen Siegel versehen. Dadurch können Bildungs- und Ausbildungseinrichtungen Zeugnisse jeglicher Größe, Form oder Gestalt problemlos authentifizieren, validieren und anerkennen. Sie werden einer Person ausgehändigt, um das von ihr absolvierte Lernen im weitesten Sinne des Wortes zu bescheinigen. Sie können für formale Bildung, Ausbildung, Online-Kurse, Freiwilligenarbeit und mehr vergeben werden. Bildungs- und Ausbildungsanbieter*innen können ihren Verwaltungsaufwand und die Kosten für die Ausstellung von Bescheinigungen verringern und gleichzeitig die Ausstellungsverfahren durch die Digitalisierung beschleunigen. Es gibt jedoch eine Reihe von Voraussetzungen, die von den Aussteller*innen der digitalen Europass-Zeugnisse erfüllt werden müssen. Um die Ausweise ausstellen zu können, muss eine Erwachsenenbildungseinrichtung ein qualifiziertes elektronisches Siegel erhalten. Ein von der Europäischen Kommission bereitgestelltes Tool stellt sicher, dass alles ordnungsgemäß eingerichtet wird. Anschließend gibt eine Anleitung Auskunft darüber, wie die Daten aufbereitet werden können. Schriftliche Informationen sind hier ebenfalls zu finden. Mit dem Online Credential Builder können die Daten vollständig über einen Browser eingegeben werden. Wenn alle Daten des Ausweises eingegeben sind, wird die Datei hochgeladen. Die Daten werden dann überprüft und digital versiegelt. Die Empfänger*innen werden per E-Mail benachrichtigt, und die Ausweise werden an ihre Online-Geldbörse gesendet, sofern verfügbar.

Die digitalen Europass-Zeugnisse verwenden offene Standards und sind vollständig auf bekannte EU-Rahmenwerke und -Instrumente wie den Europäischen Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen (EQR), ein weiteres Europass-Instrument, abgestimmt.

Der Europäische Qualifikationsrahmen ist ergebnisorientiert und deckt alle Arten und alle Niveaus von Qualifikationen ab, um zu verdeutlichen, was eine Person weiß, versteht und in der Lage ist zu tun. Das Niveau steigt mit dem Grad an. Stufe 1 ist das niedrigste und Stufe 8 das höchste Niveau. Durch die Verknüpfung des EQR mit den nationalen Qualifikationsrahmen kann eine umfassende Übersicht über alle Arten und Niveaus von Qualifikationen in Europa erstellt werden.

8. Quellen

1. Cedefop, “The great divide: Digitalisation and digital skill gaps in the EU workforce”, #ESJ survey Insights, No 9, 2016.
2. European Commission, Shaping Europe’s digital future, Digital skills, accessed June 20, 2022, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-skills>.
3. Liu C, Wang D, Liu C, et al. “What is the meaning of health literacy? A systematic review and qualitative synthesis.” *Fam Med Com Health* 2020; 8:e000351. doi:10.1136/ fmch-2020-000351.
4. Eurostat, Statistics explained, Glossary: Digital literacy, accessed June 20, 2022, https://ec.europa.eu/eurostat/statisticsexplained/index.php?title=Glossary:Digital_literacy.
5. WHO Europe, Health literacy, accessed June 20, 2022, <https://www.who.int/europe/teams/behavioural-and-cultural-insights/health-literacy>.
6. Gartner Glossary, Data literacy, accessed June 20, 2022, <https://www.gartner.com/en/information-technology/glossary/data-literacy>.



 trioproject.eu



Co-funded by
the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.