

AN INNOVATIVE
OUTREACH
PROGRAMME TO
EQUIP ADULTS WITH
DISSABILITIES WITH
KEY COMPETENCES
(SOCIAL
ENTREPRENEURIAL
AND DIGITAL)



ENTRE4ALL GEMEINSCHAFTSZENTREN

Projektnummer: 2019-1-SI01-KA204-060426

Arbeitspaket 2. ENTRE4ALL Rucksack: Lernanleitung für den Aufbau von digitalen Zentren für soziales Unternehmertum

02.1. Trainings- und Lernmaterialien basierend auf einem interaktiven Lernzugang

VORLAGE: Trainingstechniken und Handout für Erwachsenenbildner und
Erwachsenenbildnerinnen/Lehrer und Lehrerinnen/Trainer und Trainerinnen

Partner: RIC Novo mesto

Datum: September 2020

Modul	2. Digitale Kompetenzen								
Übungsnummer	M2-T5-A1								
Thema	GRAFIK- UND VIDEODESIGN								
Lernergebnisse	<p>Level 3 - 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wissen, was die Elemente und Inhalte einer Webseite sind - Wissen, wie man eine Software auswählt 								
Lernzugang	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> Blended Learning Möglichkeiten</td> <td style="width: 50%; border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> Präsenztraining</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> individuelles E-Learning</td> <td style="border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> Fernunterricht</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> praxisbezogenes Lernen</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Gruppenarbeit</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> anderer (bitte angeben)</td> <td style="border: none;"></td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/> Blended Learning Möglichkeiten	<input checked="" type="checkbox"/> Präsenztraining	<input checked="" type="checkbox"/> individuelles E-Learning	<input checked="" type="checkbox"/> Fernunterricht	<input type="checkbox"/> praxisbezogenes Lernen	<input type="checkbox"/> Gruppenarbeit	<input type="checkbox"/> anderer (bitte angeben)	
<input checked="" type="checkbox"/> Blended Learning Möglichkeiten	<input checked="" type="checkbox"/> Präsenztraining								
<input checked="" type="checkbox"/> individuelles E-Learning	<input checked="" type="checkbox"/> Fernunterricht								
<input type="checkbox"/> praxisbezogenes Lernen	<input type="checkbox"/> Gruppenarbeit								
<input type="checkbox"/> anderer (bitte angeben)									
Trainingstechnik	Vorlesung								
Dauer	90 MINUTEN								
Räumlichkeiten/ Ausstattung	Kursraum mit Computer, Beamer, Stifte, Whiteboard, Tische, Sesseln, Post-Its, Flipchart								
Teilnehmende brauchen:	Stift, Notizbuch								
angehängte Arbeitsblätter	<p>I.1-1_ Vorteile und Nachteile von Grafikdesign Softwares – für Trainer/Trainerinnen</p> <p>I.1-2_ Farben und ihre Bedeutung – Für die Teilnehmenden</p>								
Hauptaufgaben / Vorgehensweise	<p>AUFGABE 1: Die Vorlesung soll an die Zielgruppe angepasst werden.</p> <p>Der Unterricht beginnt mit einer Einführung in das Thema. Die Teilnehmenden können sich selbst und ihren Hintergrund vorstellen.</p> <p>AUFGABE 2: Folie 59 – Diskussion mit den Teilnehmenden was eine Marke ist, was zur Visual Identity gehört und warum sie wichtig ist. Folie 60 wird gezeigt.</p> <p>AUFGABE 3: Folie 61 – Diskussion mit den Teilnehmenden WARUM die präsentierten Logos in den Folien effizient sind. Danach wird die Präsentation fortgeführt.</p> <p>AUFGABE 4: Recherche der besten Grafiksoftwares im aktuellen Jahr. Sie werden in eine Tabelle geschrieben und die Vorteile und Nachteile von jeder diskutiert. (Arbeitsblatt 1- für Trainer/Trainerinnen)</p> <p>AUFGABE 5: Hebe die Wichtigkeit des Logos hervor und zeige Folie 66. Es wird mit der Präsentation weitergemacht und die Wichtigkeit von Farben diskutiert.</p>								

	<p>AUFGABE 6: Bevor Folie 68 gezeigt wird, wird Arbeitsblatt Nr. 2 an die Teilnehmenden ausgeteilt und sie schreiben ihr Verständnis von Farben auf. Die Ergebnisse werden diskutieren und darüber welche Farben die Teilnehmenden für ihr Logo verwenden würden.</p> <p>AUFGABE 8: Abschluss (5 Minuten)</p>
<p>Nützliche Ressourcen in der DATENBANK</p>	<p>Ressourcen: ENTRE4ALL Unterrichtsmaterialien Power Point Präsentation; https://fixthephoto.com/best-free-graphic-design-software.html https://99designs.com/blog/logo-branding/how-to-design-logo/ https://dotugo.com/blog/83-graphic-design/156-importance-of-knowing-color-psychology-in-graphic-design.html</p>
<p>Tipps</p>	<p>Level 5:</p> <p>WISSEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visual Identity <p>FÄHIGKEITEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung einer gesamten Visual Identity • Verwendung der Visual Identity <p>KOMPETENZEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Logodesign • Design von Visual Identity und Werbematerialien • Verwendung von Visual Identity • Copyright Gesetz und Schutz von Elementen von Visual Identity <p>Level 6:</p> <p>WISSEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videodesign <p>FÄHIGKEITEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videoproduktion und ihre Anwendung <p>KOMPETENZEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellung von Werbevideos • Veröffentlichung von Videos auf verschiedenen Plattformen • Verwendung von Videos • Schutz von Videos

Arbeitsblatt 1 Handout – Für Trainer/Trainerin

I.1-1 Vorteile und Nachteile von Grafikdesign Softwares

SOFTWARE	VORTEILE	NACHTEILE
Vectr		
Inkscape		
Gravit Designer		
Canva		
GIMP		
Easelly		
SVG-Edit		
Daz 3D		
Blender		
Krita		

Arbeitsblatt 2 Handout – Farben und ihre Bedeutungen – Für Teilnehmende

I.1-2 Die Bedeutung von Farben

FARBE	BEDEUTUNG
Schwarz	
Weis	
Rot	
Blau	
Grün	
Gelb	
Lila	
Braun	