

## Zertifikatsprüfungsordnung und Lehrgangsbeschreibung

Diese Zertifikatsprüfungsordnung der Steinbeis+Akademie gilt für den folgenden Lehrgang auf Basis der gültigen Rahmenordnung zur Durchführung von Zertifikatslehrgängen (RZLG) in der jeweils aktuellen Fassung.

### Lehrgangsbezeichnung **Ausbildung zum/r e-Trainer/in für Projekt-Kompetenz-Lernen**

<b>Kompetenzfeld</b>	Management	Persönlichkeitsentwicklung	Bildungsmanagement	Gesundheitswesen	Technologie
			X		
<b>Durchführungsort/e</b>	Virtueller Klassenraum				
<b>Abschluss</b>	Diploma of Advanced Studies (DAS)	Certificate of Advanced Studies (CAS)	Diploma of Basic Studies (DBS)	Certificate of Basic Studies (CBS)	
			X		
<b>Qualifikationsziel</b>	Die Teilnehmenden erarbeiten eine Moodle-basierte Blended Learning-Veranstaltung, bei der das eigene Weiterbildungsangebot digitalisiert wird und die ihnen mit Abschluss des Lehrgangs sofort zur Verfügung steht. Dies tun sie mit einem für Trainer und Coaches besonders geeigneten didaktischen Szenario des Projekt-Kompetenz-Lernens/Lehrens, inkl. Kommunikations- und Betreuungskonzept.				
<b>RZLG-ergänzende Zulassungsvoraussetzung</b>	Praktische Erfahrung als Trainer/in oder Coach in "On ground"-Formaten, individuelles Vorgespräch				
<b>Lehrform</b>	Präsenz	Präsenz/Online	Online		
		X			
<b>Sprache</b>	Deutsch				

**Workload in Std.**

Gesamt/h	Seminarzeit	Selbstlernzeit	Transferzeit
<b>100</b>	84 (inkl. Online Selbstlernphase)	16	

**Art der Leistungsnachweise (LNW)**

Klausur (K)	Präsentation/ mündliche Prüfung (P)	Case (C)	Transferarbeit (TA)	Projekt- studienarbeit (PSA)
		X		X

**Inhalte**

Modul	Schwerpunktthemen	Seminar- zeit/h
Grundlagen des e-Trainings mit Projekt-Kompetenz-Ansatz	Projektdefinition, Planung des Kurskonzepts, Contentplanung, Grundlagen, z.B. Methodik und Didaktik des e-Lernens und -Lehrens mit Projekt-Kompetenz-Ansatz (Flipping Classroom, erfahrungsbasiertes Lernen, Transferorientierung, Kompetenzorientierung), Digitalisierungsmöglichkeiten erfahrungsbasierter Trainingsmethoden (z.B. Interaktiver Übungen, Rollenspiele u.ä.), Open Educational Resources, Aktivierende Methoden, Gruppenarbeit, Diskussion, Einsatz synchroner und asynchroner Methoden, wirtschaftliche und rechtliche Aspekte bei der Umsetzung von e-Trainings.	28
Lerntechnologien (Moodle)	Moodle-Train the Trainer & Administrationstraining, z.B. Kursraum planen und konfigurieren. Gestalten von Inhalten und Aktivitäten im eigenen Moodle-Kurs. Umsetzen von Lernpfaden und Anwenden der Abschlussverfolgung. Einsatz des Moodle-Editors mit vertiefenden Tipps & Tricks, inkl. Einbinden von Audio- und Video-Inhalten. Konfigurieren des eigenen Moodle-Kurses. Tipps und Tricks zum effizienten Umgang mit Dateien in unterschiedlichen Kursen. Sichern von Kursinhalten und Besonderheiten beim Wiederherstellen / Importieren. Die Übungen werden vor allem mit folgenden Moodle-Modulen durchgeführt: Forum, Arbeitsmaterialien in verschiedenen Formen (externe Dateien, Moodle-Textseiten, ...), Abstimmungen, Glossar, Test, Aufgaben, Feedback-Befragungen und Lektionen.	24

e-Training mit Projekt-Kompetenz-Ansatz in der Praxis	Finale Konzeption einer Blended Learning-Veranstaltung inkl. Ablauforganisation zu einem Thema eigener Wahl, Contentproduktion, Arbeiten mit verschiedenen Videokonferenzsystemen und anderen kollaborativen Tools, Dozententraining, Kommunikations- und Betreuungskonzept, Rollen und Funktionen, Strukturen und Prozesse in der Umsetzung von e-Trainings, Qualitätsmanagement.	32
---	--	----