

EINFÜHRUNG



DEAF YOUNG
CODE

Projektnummer: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union

Aktivität 1: Eisbrecher



Jede*r Teilnehmer*in stellt sich vor:

- Name
- Erfahrung mit Technologie
- eine Sache, die du lernen möchtest

Video



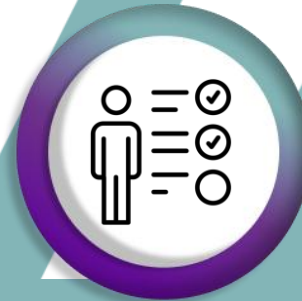
Digitale Kompetenz



<https://youtu.be/8o96ey4jCgE?si=6ncNGOXAq51t2dxg>

"Digitale Kompetenz" bedeutet:

- Wissen, wie man digitale Werkzeuge nutzt
- Online-Kommunikation
- Kenntnis von Cybersicherheit
- Verständnis von Barrierefreiheit und Inklusion



Welche 3 digitalen Werkzeuge, Verwendest du jeden Tag?



Diskussion:

1. Wofür benutzt du sie?
2. Wie machen sie das Leben einfacher oder schwerer?

Lernplattformen



1. **Google Drive:** Speicher für Materialien, Plattform zum Teilen von Materialien
2. **Zoom, Padlet, Miro:** Tools für die Zusammenarbeit
3. Lade ein kurzes Selbstvorstellungsvideo in den geteilten Ordner hoch.

Reflexion

- **Wie können digitale Werkzeuge gehörlosen Jugendlichen in Bildung und Arbeit helfen?**
- **Welche Herausforderungen bestehen?**
- **Wie können wir sie lösen?**



Aktivität

Quiz



Quiz

1. Was ist digitale Kompetenz?

- A) ausschließlich soziale Medien nutzen
- B) digitale Kenntnisse und Fähigkeiten
- C) Code ohne Werkzeuge schreiben
- D) Videos ansehen



2. Welches Werkzeug wird zum Teilen von Materialien verwendet?

- A) Facebook
- B) Google Drive
- C) WhatsApp
- D) nur E-Mail



Quiz



3. Warum ist Programmieren für gehörlose Jugendliche wichtig?

- A) Es macht nur Spaß.
- B) Es erhöht Kommunikation, Kreativität und Jobmöglichkeiten.
- C) Programmieren ersetzt die Gebärdensprache.
- D) keines der oben genannten



Quiz

4. Was ist eine wichtige Regel für die Zusammenarbeit?

- A) allein arbeiten
- B) Ideen austauschen und Fristen einhalten
- C) andere ignorieren
- D) Diskussionen überspringen



Vielen Dank für deine Aufmerksamkeit!



... bleib dran für die nächste Präsentation!

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor(en) und spiegeln nicht unbedingt wider jene der Europäischen Union oder der Europäischen Bildungs- und Kulturrexekutivagentur (EACEA). Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Projektnummer: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union