



**information
matters**

Schulungsprogramm für Online Kurse

Modul 4

Medienkompetenz Hardware & Software



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.

Projektnummer: 2022-1-BG01-KA220-ADU-000085514



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Contents

Beschreibung der Online-Lektion	3
Hardware	4
Software	9
Validierung des Moduls	11
Einführung	12
Lernergebnisse	12
Wichtigste Schlüsselwörter	12
Themen	13
Einige nützliche Ressourcen	14
Aktivität 1# - Hardware Performance Spiel	15
A. Lernziele: Testen Sie Ihre Hardware-Leistung!	15
A. Rahmenbedingungen/Materialien/Dauer	15
A. Umsetzung der Aktivität:	16
A. Empfehlungen für die Durchführung	19
A. Reflexionsfragen	19
B. Lernziele: Einsatz unserer Software-Fähigkeiten und -Kenntnisse	20
B. Rahmenbedingungen/Materialien/Dauer	20
B. Umsetzung der Aktivität:	21
B. Empfehlungen für die Durchführung	24
Validierung des Moduls	25
Quiz zur Selbsteinschätzung	25
Fragebogen	25
Validierung des Moduls	25
ANHANG FÜR Modul 4	27
Fragebogen	31



Beschreibung der Online-Lektion

Hallo und willkommen zu Modul 4 unseres Kurses. Heute werden wir das Thema Hardware und Software behandeln. Dieses Modul ist so strukturiert um Menschen im fortgeschrittenen Alter in die Konzepte der Digitalisierung und Nachrichten, und wie diese in Zukunft verknüpft sein werden, einzuführen – ein Prozess der schon vor einigen Jahren begonnen hat. Um eine aktivere Auseinandersetzung mit digitalen Medien zu fördern, wollen wir das Verständnis über Hard- und Software, Internet und Anwendungen (APPS Beschreibungen für Handy/Tablets) unterstützen.

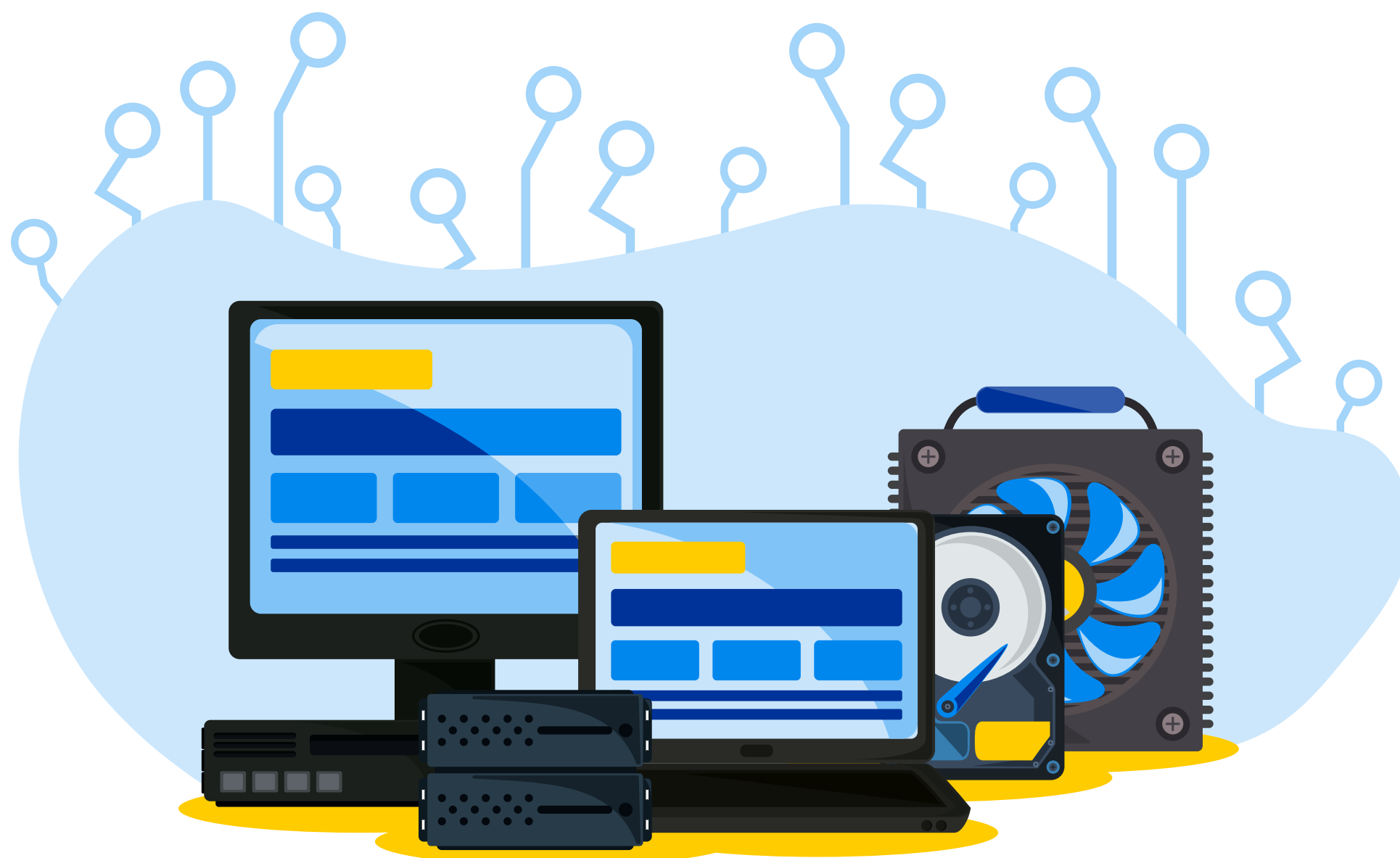
Lernziele:

Am Ende dieses Moduls werden die Teilnehmenden verstehen, wieso digitale Fähigkeiten im täglichen Leben wichtig sind und über fundierte Kenntnisse zur Schulung ältere Menschen in Hard- und Softwarebelangen verfügen.

Schlüsselwörter

Maus, Tastatur, Smartphone, Laptop, PC, Router, Verbindung, Zoom, Teams, Kahoot!, GMeets, Drive, Padlet, Applicationen/Apps.



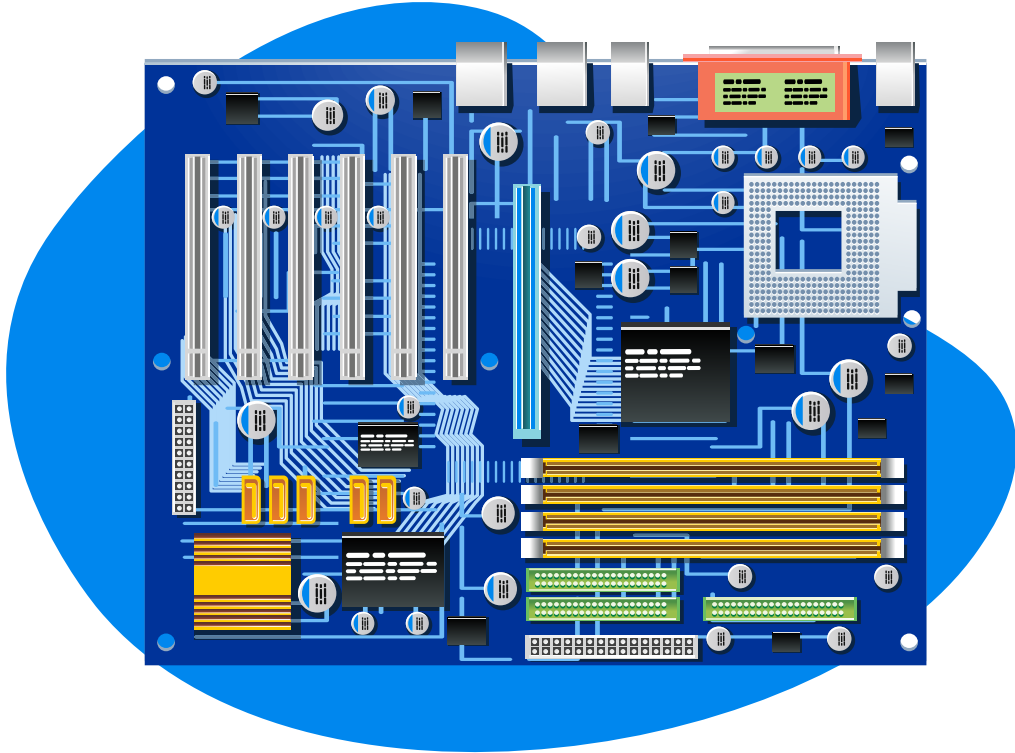


Hardware

Zur Hardware gehören die physischen Teile eines Computers, wie das Gehäuse, die Zentraleinheit (CPU), der Arbeitsspeicher (RAM), der Monitor, die Maus, die Tastatur, der Datenspeicher, die Grafikkarte, die Soundkarte, die Lautsprecher und die Hauptplatine (eng. Motherboard). Und warum ist das so wichtig? Weil es für uns alle empfehlenswert ist, zu wissen, wie man ein Gerät richtig benutzt und was zu tun ist, wenn etwas nicht funktioniert.



Beispiele für Hardware-Elemente:

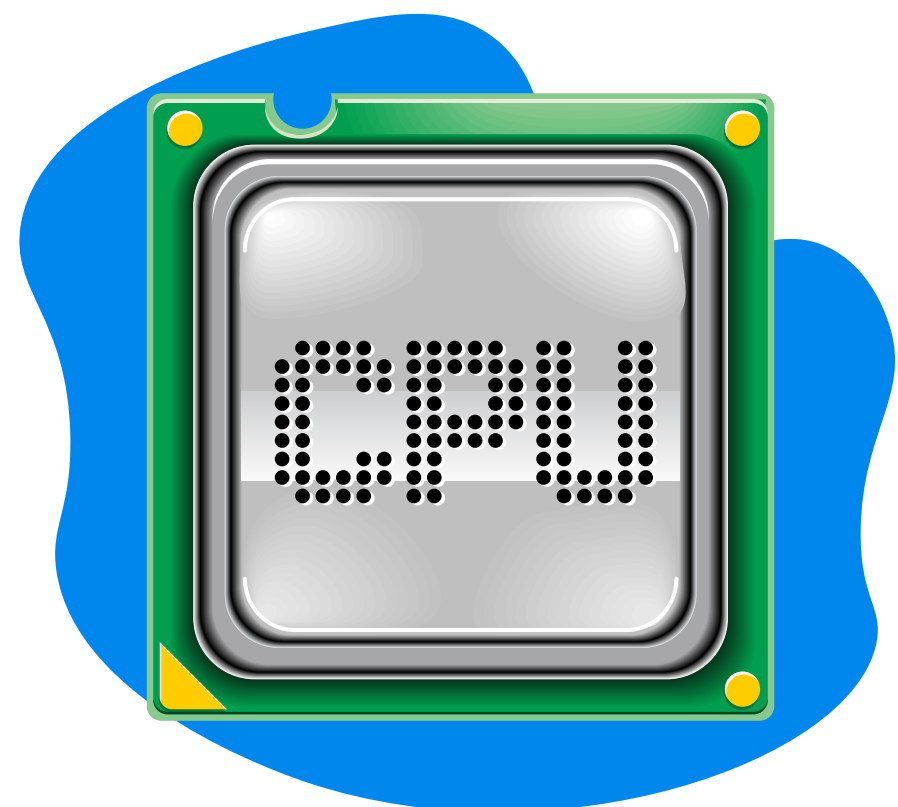


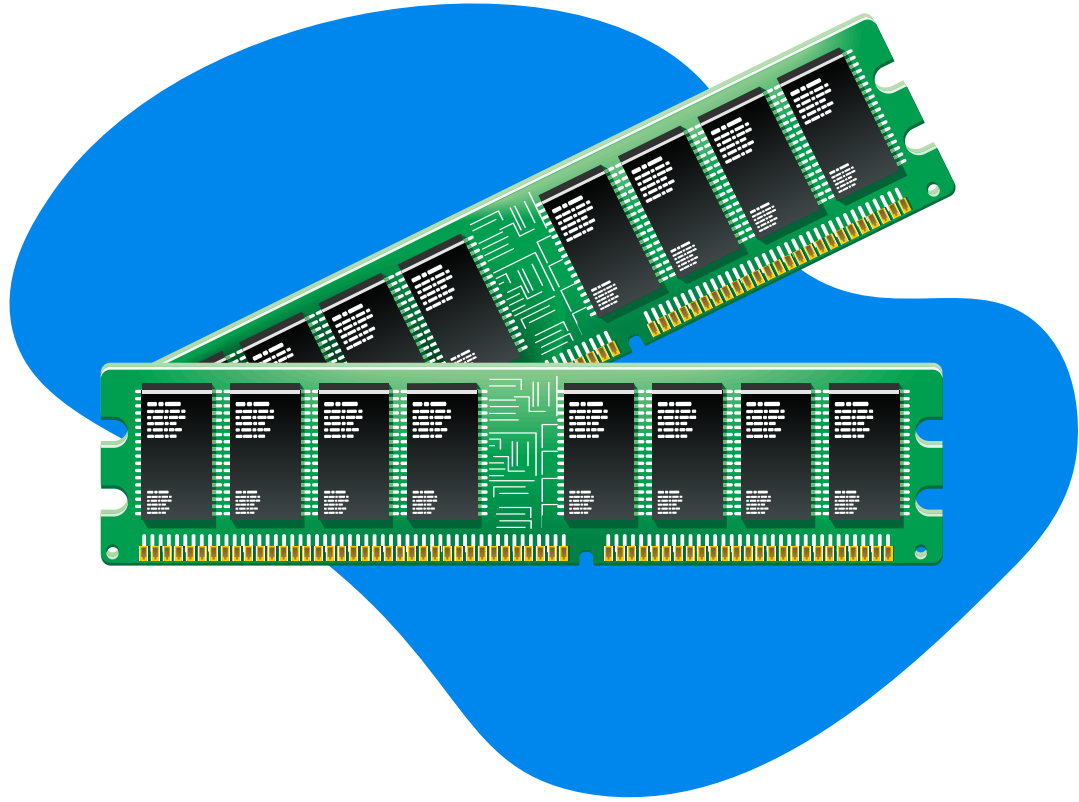
Motherboard/Hauptplatine:

Dies ist eine Leiterplatte, die die Zentraleinheit (CPU= central processing unit) und andere wichtige interne Hardware enthält und als zentraler Knotenpunkt fungiert, über den alle anderen Hardwarekomponenten laufen.

CPU/Zentraleinheit:

Die CPU ist das Gehirn des Computers, das digitale Anweisungen von verschiedenen Programmen verarbeitet und ausführt; ihre Taktfrequenz bestimmt die Leistung und Effizienz des Computers bei der Datenverarbeitung.





RAM:

RAM - oder dynamischer RAM - ist ein temporärer Speicher, der Informationen für Programme sofort zugänglich macht; RAM ist ein flüchtiger Speicher, d.h. die gespeicherten Daten werden beim Ausschalten des Computers gelöscht.

Hard drive/Festplatte:

Festplattenlaufwerke sind physische Speichergeräte, die sowohl permanente als auch temporäre Daten in verschiedenen Formaten speichern, darunter Programme, Betriebssysteme, Gerätedateien, Fotos usw.





Maus:

Eine Maus ist ein handgehaltenes Zeigegerät, das einen Cursor auf einem Computerbildschirm bewegt und die Interaktion mit Objekten auf dem Bildschirm ermöglicht. Sie kann kabelgebunden oder drahtlos sein.

Keyboard/Tastatur:

Eine Tastatur ist ein Eingabegerät mit einem standardmäßigen QWERTZ-Tastensatz, mit dem der Benutzer Text, Zahlen oder Sonderzeichen eingeben kann.



Monitor/Bildschirm:

Ein Monitor ist ein Ausgabegerät, das ähnlich wie ein Fernsehbildschirm Informationen, Dokumente oder Bilder anzeigt, die vom Computer erzeugt wurden.



**Kamera:**

Eine Kamera nimmt visuelle Bilder auf und überträgt sie an den Computer oder über einen Computer an ein Netzwerkgerät.

Lautsprecher:

Ein Lautsprecher ist ein externes Audioausgabegerät, das an einen Computer angeschlossen wird, um eine Tonausgabe zu erzeugen.

**Kopfhörer, Ohrhörer, Ohrstöpsel:**

Ähnlich wie Lautsprecher bieten diese Geräte eine Audioausgabe, die nur für einen einzelnen Zuhörer hörbar ist.

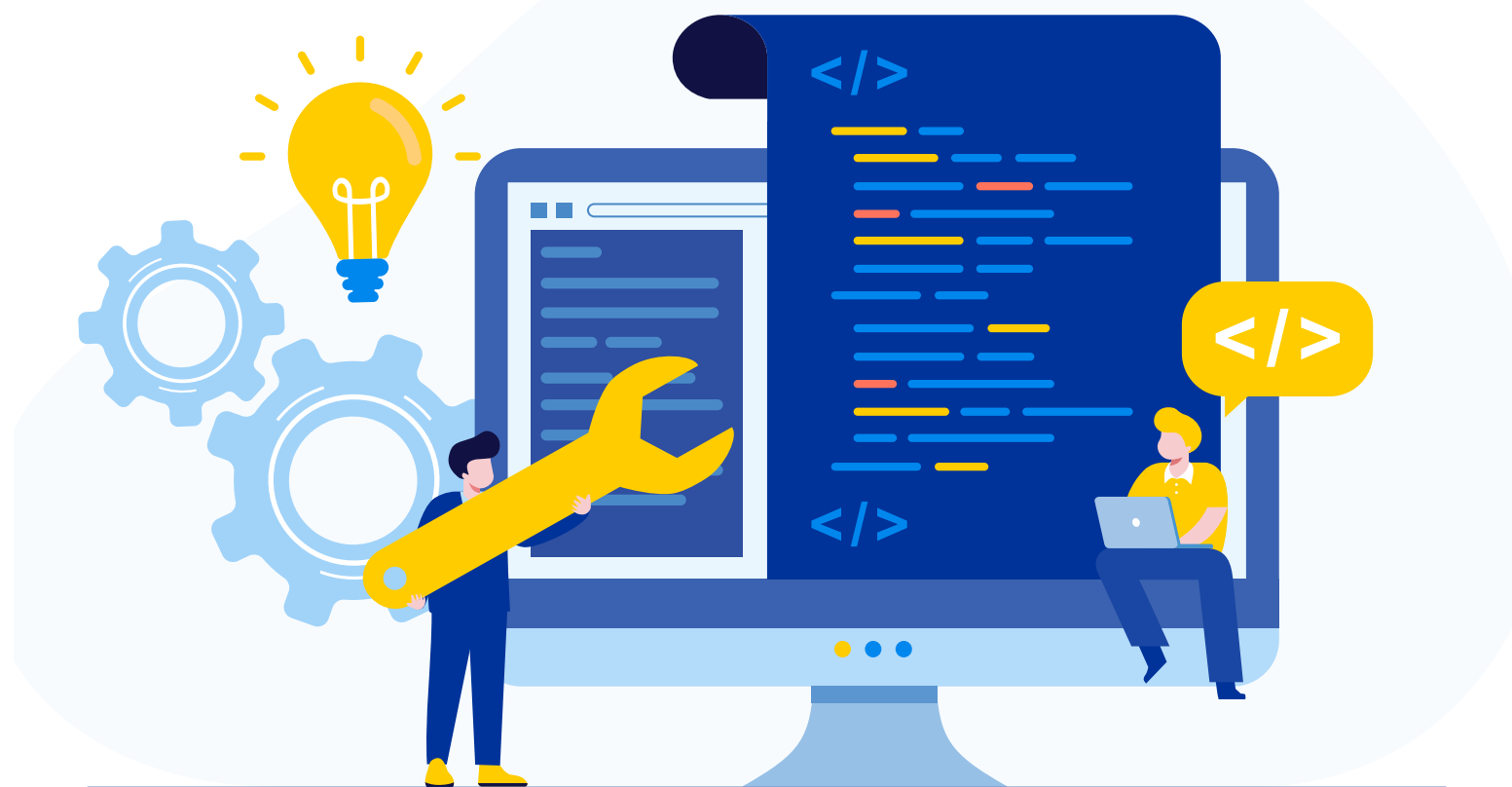
**Microphone:**

Ein Mikrofon ist ein Gerät, das Schallwellen in elektrische Signale umwandelt und die computergestützte Audiokommunikation unterstützt.

**Drucker:**

Drucker geben elektronische Daten von einem Computer in gedrucktes Material um.





Software

Software ist ein Satz von Computerprogrammen und zugehöriger Dokumentation und Daten. Das bedeutet, dass Sie zum Lesen von Online-Nachrichten die Software verwenden, indem Sie einen Browser oder eine App auf Ihrem Telefon oder Tablet öffnen, wobei der Browser oder App als Bindeglied zwischen den Hardwarekomponenten und den gewünschten Ergebnissen fungiert.

Es gibt einen wesentlichen Unterschied zwischen Software und einem Programm. Beide dienen dazu, den Computer in die Lage zu versetzen, bestimmte Aufgaben auszuführen. Die Software ist die Sammlung von Programmen. Wir haben ein Programm erstellt, um die Aufgabe zu erfüllen, und es wird kompiliert. Wenn das Programm fehlerfrei ist, wird es gesendet, um eine Software zu erstellen. Ein Programm ist eine Reihe von Anweisungen, die von einem/r ProgrammiererIn in einer Sprache geschrieben werden, während die Software eine Sammlung von Programmen ist, die es dem System ermöglichen, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen.





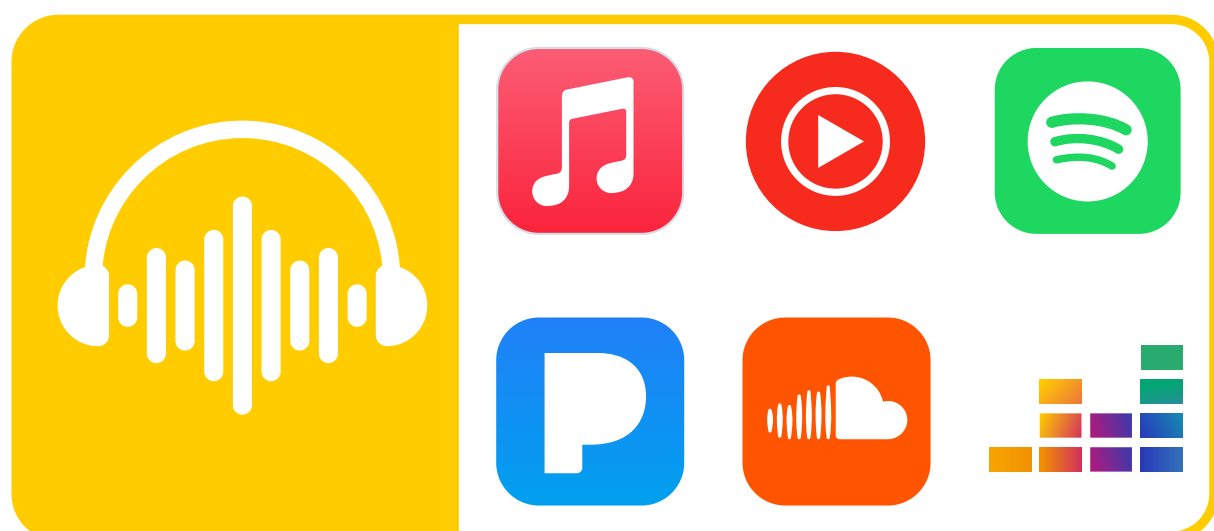
Microsoft Suite

(Schreiben und Präsentieren):

Office, Excel, Word, PowerPoint, Outlook, usw.

Internet-Browser:

Firefox, Chrome, Safari, Internet Explorer/Edge, Opera, Brave



Musiksoftware:

Apple Music, YouTube Music, Spotify, Pandora

Kommunikationssoftware:

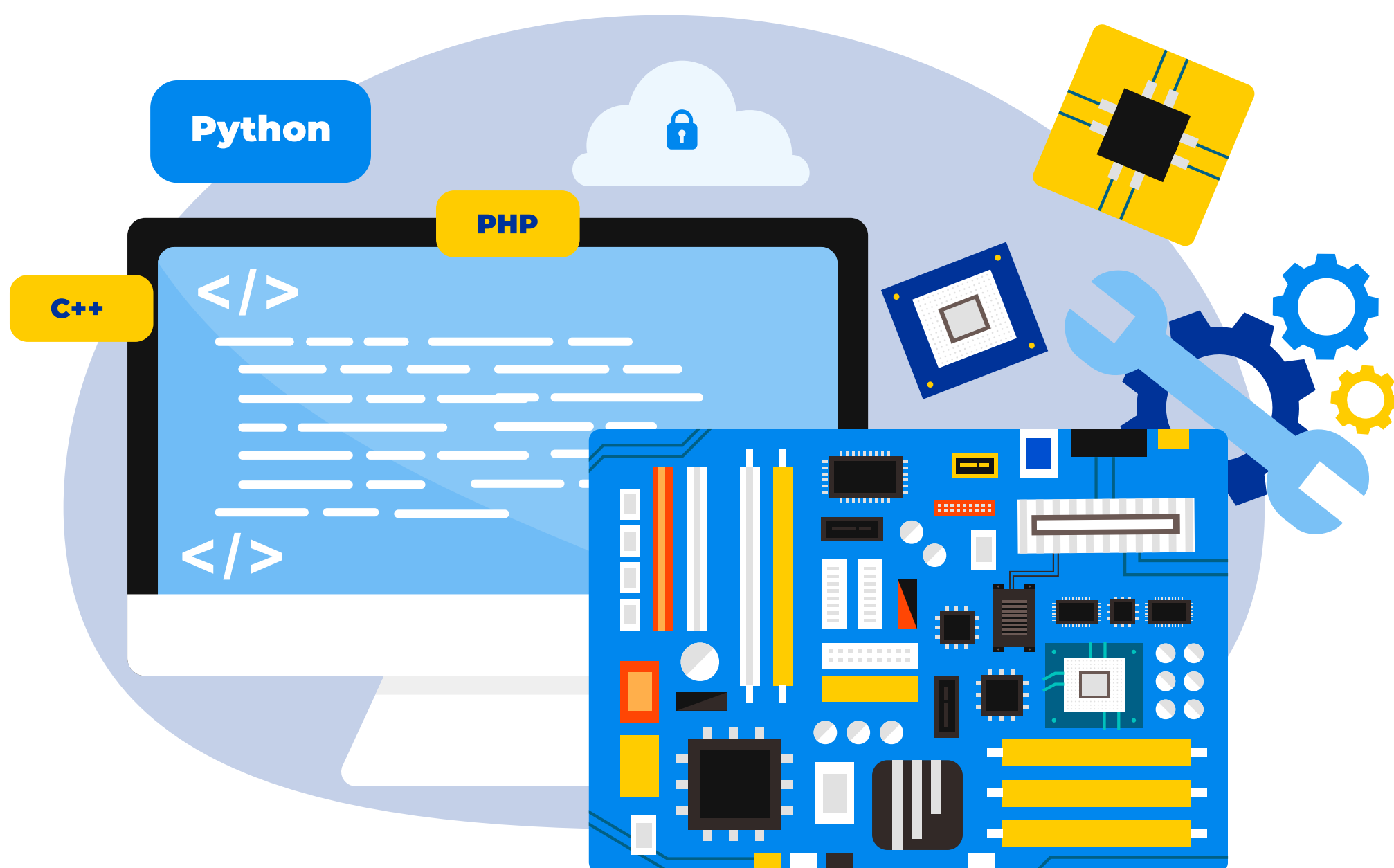
Teams, Skype, Slack, Zoom, Viber, WhatsApp



Validierung des Moduls

Nach den Aktivitäten in den Bereichen Hardware und Software werden die Teilnehmenden in der Lage sein, diese beiden Bereiche besser zu erkennen. Sie werden also in der Lage sein, zwischen den beiden Elementen der digitalen Welt zu unterscheiden.

Herzlichen Glückwunsch zu diesem wichtigen Schritt in Richtung Verständnis und Verbesserung des Wissens über Hardware und Software. Wir ermutigen Sie, mit der fünften Lektion fortzufahren, viel Glück!



Einführung

Dieses Modul ist so aufgebaut, dass es die älteren Lernenden in die grundlegenden Konzepte der Digitalisierung und der Nachrichten einführt und aufzeigt, wie diese beiden Konzepte in Zukunft miteinander verbunden sein werden, in einem Prozess, der bereits vor einigen Jahren begonnen hat. Um ihnen die digitalen Medien näher zu bringen, wollen wir das Verständnis für die Grundlagen von Hard- und Software, Internet und Anwendungen (APPS-Beschreibung für Telefon/Tablet) fördern.

Lernergebnisse

Am Ende dieses Moduls werden die Teilnehmenden in der Lage sein, zu verstehen, warum digitale Fähigkeiten im täglichen Leben wichtig sind, und sie verfügen über grundlegendes Wissen, um das Hard- und Softwaretraining für ältere Menschen zu erleichtern.

Wichtigste Schlüsselwörter

Maus, Tastatur, Smartphone, Laptop, PC, Router, Verbindung, Zoom, Teams, Kahoot!, GMeets, Drive, Padlet, Applikationen/Apps.



Themen

Software und Hardware verstehen:

Was ist der Hardware-Teil?

- » Einführung in Schlüsselkonzepte
 - Elemente der Hardware, die wichtig zu kennen sind;
 - Testen der Hardwareleistung und der Fähigkeiten bei der Verwendung digitaler Werkzeuge.
 - Learning by doing, wenn es um Hardwarekenntnisse für den täglichen Gebrauch geht.

Warum ist die Software wichtig?

- » Sie wissen, wie Sie die folgenden Informationen nutzen können:
 - Die Microsoft-Suite;
 - Internet-Browser;
 - Musik-Software;
 - Kommunikationssoftware.





Einige nützliche Ressourcen

- <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/what-are-basic-components-of-computer-hardware>
- <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/web-app-vs-mobile-app>
- <https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/what-are-applications>
- <https://www.netsolutions.com/insights/11-best-news-apps/>
- https://journalists.feedspot.com/european_news_website



Aktivität 1# - Hardware Performance Spiel

Bei dieser Aktivität erhalten die Teilnehmenden keinen theoretischen Input, sondern sie können ihre Grundlagen mit Hilfe von Lern- und Übungsmethoden überprüfen und verifizieren. Diese Aktivität ist in zwei Teile gegliedert.

A. Lernziele: Testen Sie Ihre Hardware-Leistung!

- Die Teilnehmenden erkennen die Bedeutung von Hardware in ihrem digitalen Leben.
- Die Teilnehmenden erkennen die Zusammenhänge zwischen einigen Komponenten der Hardware-Geräte und Gadgets.
- Die Teilnehmenden erinnern sich an das Wissen über die Hardware-Grundlagen und -Tools und verbessern ihre Leistung im virtuellen Raum.

A. Rahmenbedingungen/Materialien/Dauer

- Rahmenbedingungen: Kann sowohl in der Offline- als auch in der Online-Einstellung arbeiten
- Materialien: Geräte für jeden Teilnehmenden (Laptop, PC, Tablet)
- Dauer: Ungefähr 40 Minuten



A. Umsetzung der Aktivität:

Schritt 1 - Vorbereitung:

- Bereiten Sie eine kurze Präsentation über Hardware und ihre Hauptbestandteile vor, indem Sie unsere oben aufgeführten Informationen verwenden (kann nur eine Rede sein, kann eine PowerPoint-Präsentation sein oder nur einige Informationen).
- Bereiten Sie die Links für die Teilnehmenden vor (sie sind unten aufgeführt, nur um sie vor der Aktivität zu überprüfen).
- Wenn Sie online sind, können Sie in der großen Gruppe bleiben, wenn Sie offline sind, können Sie kleine Gruppen mit jeweils 2-3 Teilnehmenden bilden.

Schritt 2 - Einführung:

(10 Minuten)

- Begrüßen Sie die Teilnehmenden und erklären Sie den Zweck der Aktivität: Hardware- und Software zu verstehen und dass die Aktivität aus zwei Teilen bestehen wird.
- Führen Sie in den ersten Teil ein, der die Grundlagen der Hardware behandelt.



Schritt 3 - Testen der Geräte:

(20 Minuten)

Die meisten der von uns verwendeten Geräte können online getestet werden, und für jedes dieser Geräte gibt es einen Link, über den die Teilnehmenden dies leicht tun können. Bitten Sie jeden von ihnen, die folgenden Links zu öffnen und zu sehen, wie sie diese nutzen können. Anschließend sollten sie einen Moment zum nachdenken einplanen: darüber wie viel sie wissen mussten und welchen Nutzen sie davon haben.

- Zum Testen der Internetverbindung:

 <https://fast.com>

- Zum Testen der Kamera:

 <https://webcamtests.com>

- Zum Testen des Mikrofons:

 <https://www.onlinemictest.com>

- Zum Testen der Tastaturgeschwindigkeit (hier können Sie den Teilnehmenden eine Aufgabe geben, bei der sie 1-2 Minuten lang schreiben und dann ihre Leistung sehen, da sie wissen, wie sie damit arbeiten können):

 <https://www.typingtest.com>



- Zum Testen der CPU-Leistung, dem Hauptprozessor eines PCs/ Laptops (Prozessorleistungstest, mit dem Sie Ihren Prozessor bei starker Belastung online überprüfen können):

 <https://cpux.net/cpu-stress-test-online>

- Hören Sie sich nach jeder Frage die Antworten der einzelnen Teilnehmenden und/oder Teams an und geben Sie Erklärungen, Antworten und zusätzliche Erkenntnisse zu den Antworten der Teilnehmenden.

Schritt 4 - Diskussion:

(10 Minuten)

- Leiten Sie nach dem Test eine Gruppendiskussion ein.
- Fragen Sie die Teilnehmenden nach ihren wichtigsten Erkenntnissen und nach Fragen oder Konzepten, die sie besonders interessant oder herausfordernd fanden.



A. Empfehlungen für die Durchführung

- Ermutigen Sie die Teilnehmenden, jede Frage aktiv zu diskutieren, um das gemeinschaftliche Lernen zu fördern.
- Verwenden Sie eine Mischung aus Multiple-Choice-Fragen, Richtig/Falsch-Fragen und offenen Fragen, um verschiedene Lerntypen anzusprechen.
- Schaffen Sie eine freundliche und unterstützende Atmosphäre, damit sich die Teilnehmenden nicht scheuen, Fragen zu stellen.

A. Reflexionsfragen

- Wie war die Benutzung der Geräte?
- Hat es Ihnen Spaß gemacht, mehr über die grundlegenden Werkzeuge im Hardwarebereich zu erfahren? Bitte erläutern Sie Ihre Antwort.
- Wie nützlich ist es für Sie zu sehen, dass jedes Teil der Technologie, aus der ein Gerät besteht, miteinander verbunden ist?
- Haben Sie vor, mehr von dieser Welt zu erforschen?



B. Lernziele: Einsatz unserer Software-Fähigkeiten und -Kenntnisse.

- Die Teilnehmenden beginnen, die Bedeutung von Hardware in ihrem digitalen Leben zu erkennen.
- Die Teilnehmenden erkennen die Zusammenhänge zwischen einigen Komponenten der Hardware-Geräte und Gadgets.
- Die Teilnehmenden erinnern sich an das Wissen über die Hardware-Grundlagen und Tools und verbessern ihre Leistung im virtuellen Raum.

B. Rahmenbedingungen/Materialien/Dauer

- Rahmenbedingungen: Kann sowohl in der Offline- als auch in der Online-Einstellung arbeiten
- Materialien: Geräte für jeden Teilnehmenden (Laptop, PC, Tablet)
- Dauer: Ungefähr 45 Minuten.



B. Umsetzung der Aktivität:

Schritt 1 - Vorbereitung:

- Stellen Sie kurz Software und ihren Zweck vor.
- Wenn Sie online sind, können Sie in der großen Gruppe bleiben, wenn Sie offline sind, können Sie kleine Gruppen mit jeweils 2-3 Teilnehmenden bilden.
- Erstellen Sie ein Kahoot! mit Fragen, die Lernpunkte über Hardware und Software darstellen.
- Erstellen Sie einen Mentimeter für die Auswertung.
- Kahoot! ist eine norwegische Online-Plattform für spielbasiertes Lernen. Sie bietet Lernspiele, die auch als "Kahoot!" bezeichnet werden. Dabei handelt es sich um nutzergenerierte Multiple-Choice-Quizze, die über einen Webbrowser oder die Kahoot! App zugänglich sind.
- Mentimeter: Die App konzentriert sich auf die Online-Zusammenarbeit im Bildungsbereich und ermöglicht es Studierenden oder Mitgliedern der Öffentlichkeit, Fragen anonym zu beantworten. Die App ermöglicht den Nutzenden Wissen zu teilen und Echtzeit-Feedback auf dem Handy mit Präsentationen, Umfragen oder Brainstorming-Sitzungen in Klassen, Meetings, Versammlungen, Konferenzen und anderen Gruppenaktivitäten.



Schritt 2 - Einführung:

(10 Minuten)

- Begrüßen Sie die Teilnehmenden und erklären Sie den Zweck der Aktivität: das Verstehen der Hardware- und Softwarefähigkeiten und das die Aktivität aus zwei Teilen bestehen wird.
- Einführung in die Verbindung zwischen Hardware und Software und die Tatsache, dass sie zusammengehören, um die Teilnehmenden dann mit dem zweiten Teil, der Software, vertraut zu machen.

Schritt 3 – Interaktive Anwendung der Softwarekenntnisse:

(30 Minuten)

- Begrüßen Sie die Teilnehmenden und erklären Sie den Zweck der Aktivität: ihre eigenen Softwarekenntnisse zu verstehen.
- Erklären Sie den Teilnehmenden zunächst, wie die Kahoot! App verwendet wird. Bitten Sie sie, den QR-Code zu scannen (das Scannen könnte neu für sie sein) und die Aktivität zu starten. Fragen zur Verwendung von E-Mails, zur Rolle der Hardwarekomponenten aus der vorherigen Aktivität, zur Bedeutung von Apps und ihrer Verwendung im Vergleich zu Webseiten im Browser können hilfreich sein.)



- Bitten Sie die Teilnehmenden, eine App zu installieren, die sich auf Nachrichten aus jedem Land oder auf europäischer Ebene bezieht (z. B. Euronews, Politico usw., eine vollständige Liste finden Sie hier  [Top 20 European News Websites To Follow in 2023 \(feedspot.com\)](https://feedspot.com/top20/european-news-websites-to-follow-in-2023/))
- Bitten Sie die Teilnehmenden, den Menti auf ihrem Gerät auszufüllen, um ihn zu bewerten.

Schritt 4 - Diskussion:

(10 Minuten)

- Leiten Sie nach dem Test eine Gruppendiskussion ein. (mit Fragen wie: Wie war diese Aktivität? Haben Sie irgendwelche Unterschiede zwischen Hardware und Software festgestellt? Wenn ja, was sind einige davon? Was sind die Hauptmerkmale der Hardware? Und für den Softwareteil? Welche Komponente ist wichtiger, wenn man über den Hardware-Teil spricht? Warum ist es wichtig, den Software-Teil zu kennen?)
- Fragen Sie die Teilnehmenden nach ihren wichtigsten Erkenntnissen und nach Fragen oder Konzepten, die sie besonders interessant oder herausfordernd fanden.



B. Empfehlungen für die Durchführung

- Ermutigen Sie die Teilnehmenden, jede Frage aktiv zu diskutieren, um das gemeinschaftliche Lernen zu fördern.
- Verwenden Sie eine Mischung aus Multiple-Choice-Fragen, Richtig/Falsch-Fragen und offenen Fragen, um verschiedene Lerntypen anzusprechen.
- Schaffen Sie eine freundliche und unterstützende Atmosphäre, damit sich die Teilnehmenden nicht scheuen, Fragen zu stellen.



Validierung des Moduls

Quiz zur Selbsteinschätzung

Von den Lernenden am Ende des Moduls zu beantworten. Eine druckbare Version finden Sie im Anhang.

Fragebogen

Von den Lernenden am Ende des Moduls auszufüllen, um die Gesamtwirkung des Schulungsprogramms zu ermitteln. Siehe Anhang.

Validierung des Moduls

Am Ende des Moduls werden die Lernenden Folgendes erworben haben.

Wissen:

Die Lernenden sind in der Lage

- die Verwendung eines Geräts unter verschiedenen Gesichtspunkten zu erkennen
- die wichtigsten Teile eines Geräts und seine Komponenten sowie die interne Software zu erkennen



- andere Teilnehmende in ihrem Verständnis eines digitalen Geräts sowohl aus der Sicht der Hardware als auch der Software zu unterstützen.

Fertigkeiten:

Die Lernenden sind in der Lage

- Geräte (Telefon, Tablet, Monitor, Maus, Tastatur usw.) umfassender zu nutzen
- die Unterschiede zwischen Hardware und Software und deren Bedeutung für das Lernen zu erkennen.
- einen nachhaltigeren Umgang mit den Geräten zu entwickeln.

Kompetenzen:

Die Lernenden sind in der Lage

- mehr Möglichkeiten zu entwickeln, um mit anderen Menschen und den Neuigkeiten um sie herum in Verbindung zu treten.
- die digitalen Geräte besser in ihrem eigenen Interesse zu nutzen und werden in diesem Bereich unabhängiger.
- eine nachhaltige Methode zur Nutzung der erworbenen digitalen Fähigkeiten zu entwickeln.



ANHANG FÜR Modul 4

Medienkompetenz Hardware & Software

Einstiegstest - Medienkompetenz Hardware & Software

Frage 1: Was ist eine Hardwarekomponente?

- a. Software, die zum Betrieb von Computersystemen verwendet wird
- b. Physische Komponenten eines Computersystems
- c. Digitale Werkzeuge für den täglichen Gebrauch
- d. Websites, auf die über einen Browser zugegriffen wird

Frage 2: Welche der folgenden Elemente der Hardware sind wichtig zu kennen?

- a. E-Mail und wichtige Anwendungen
- b. Testen von Hardwareleistung und -fähigkeiten
- c. Verstehen von Software- und Hardwarekonzepten
- d. Learning by doing mit Hardware-Fähigkeiten

Frage 3: Wie können Hardware-Leistung und -Fähigkeiten getestet werden?

- a. Durch die Verwendung digitaler Werkzeuge
- b. Durch das Aufrufen von Websites über einen Browser
- c. Durch "Learning by doing"
- d. Keine der oben genannten Möglichkeiten



Frage 4: Welche der folgenden Hauptthemen werden in dem Modul über Software behandelt?

- a. Testen von Hardware-Leistung und -Fähigkeiten
- b. Verstehen von Software- und Hardwarekonzepten
- c. E-Mail und wichtige Apps
- d. Learning by doing mit Hardwarekenntnissen

Richtige Antworten:

Frage 1: b) Physische Komponenten eines Computersystems.

Frage 2: c) Verstehen von Software- und Hardwarekonzepten .

Frage 3: d) Keine der oben genannten Möglichkeiten.

Frage 4: c) E-Mail und wichtige App



Quiz zur Selbsteinschätzung

Von den Lernenden am Ende des Moduls zu beantworten:

1. Bitte bewerten Sie Ihr Verständnis der folgenden Konzepte auf einer Skala **1 (niedrig)** bis **5 (hoch)**:

Hardware:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

CPU:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Geschwindigkeit der
Internetverbindung:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Software-Aktivität:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Digitale Welt:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Apps:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Mentimeter, Kahoot!:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



2. Richtig oder Falsch:

- » Ich kann die digitalen Geräte benutzen, ohne ihre Funktionen zu kennen.
 - a. Richtig
 - b. Falsch
- » Software- und Hardware-Kenntnisse sind nur etwas für Leute, die im IT-Sektor arbeiten.
 - a. Richtig
 - b. Falsch
- » Digitale Prozesse sind sehr komplex und haben für einen Anfänger keine Bedeutung.
 - a. Richtig
 - b. Falsch

3. Bitte geben Sie in 3-4 Sätzen eine Kurzbeschreibung einer Sache, die Sie während dieser Aktivität über digitale Hardware und Software gelernt haben:



Fragebogen

Wird von den Lernenden am Ende des Moduls beantwortet, um die Gesamtwirkung des Schulungsprogramms zu ermitteln.

Frage 1: Haben die Schulungsinhalte zur Medienkompetenz Hardware und Software Ihren Erwartungen entsprochen?

- a. Ja
- b. Nein

Frage 2: War die Mischung aus Präsentationen/Erklärungen und Aktivitäten angemessen?

- a. Ja
- b. Nein

Frage 3: Haben Sie etwas Neues gelernt?

- a. Ja
- b. Nein

Wenn ja, machen Sie bitte nähere Angaben zu Ihren erworbenen Kenntnissen/Fähigkeiten. Ich bin in der Lage...



Wenn nein, machen Sie bitte nähere Angaben zu den fehlenden Kenntnissen/Fertigkeiten/Kompetenzen:

Frage 3: War der Kurs praktisch oder leicht anwendbar?

- a. Ja
- b. Nein

Frage 4: Haben Sie positive Auswirkungen dieses Kurses auf Ihre Mediennutzung im Zusammenhang mit digitalen Fähigkeiten beobachtet? Können Sie diese spezifizieren?

Frage 5: Wären Sie auf der Grundlage dieser Schulung daran interessiert, andere Fähigkeiten zu erlernen?

- a. Ja
- b. Nein



Frage 6: Haben Sie Vorschläge zur Verbesserung dieses Kurses?
Falls ja/nein, geben Sie bitte weitere Einzelheiten an, warum?

Abschlusstest- Medienkompetenz Hardware & Software

Frage 1: Verstehen von Software und Hardware -
Richtig oder Falsch?

Hardware bezieht sich auf die physischen Komponenten eines Computersystems, die man anfassen und fühlen kann.

- a. Richtig
- b. Falsch

Frage 2: Elemente der Hardware - Welche der folgenden Elemente sind wichtig für die Hardware?

- a. Tastatur und Maus
- b. Betriebssystem
- c. Arbeitsspeicher (Random Access Memory, RAM)
- d. Internet-Browser



Frage 3: Testen der Hardware-Leistung - Richtig oder Falsch?

Das Testen der Hardwareleistung ist wichtig, um sicherzustellen, dass die digitalen Werkzeuge effizient und effektiv arbeiten.

- a. Richtig
- b. Falsch

Frage 4: Learning by Doing mit Hardware-Fähigkeiten: Warum ist es von Vorteil, Hardware-Fähigkeiten für den täglichen Gebrauch zu erlernen?

- a. Zur Fehlersuche und Behebung von Hardwareproblemen
- b. Um die Gesamtleistung des Computers zu verbessern
- c. Um Peripheriegeräte wie Drucker und Scanner effektiv zu nutzen
- d. Alle der oben genannten Punkte

Richtige Antworten:

Frage 1: a) Richtig

Frage 2: a) Keyboard and Maus

c) Arbeitsspeicher (Random Access Memory, RAM)

Frage 3: a) Richtig

Frage 4: d) Alle der oben genannten Punkte





information matters

contact@informationmatters.eu

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.

Projektnummer: 2022-1-BG01-KA220-ADU-000085514



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**