



BEST PRAXIS- BEISPIELE

Innovationen in der Berufsbildung für Arbeit und Beschäftigung



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

IV4J Best-Praxis Leitfaden

Veröffentlicht: Juni 2017

Autoren:

FA-Magdeburg | Magdeburg, Deutschland

Euro-net | Potenza, Italien

Omnia | Espoo, Finnland

Partas | Dublin, Irland

University of Utrecht | Utrecht, Niederlande

SBH Südost | Halle, Deutschland

GoDesk | Potenza, Italien



Disclaimer:

Some materials, referred to in copyright law as “works”, are published under a Creative Commons Licence (licence type: Attribution-Non-commercial-No Derivative Works) and may be used by third parties as long as licensing conditions are observed. Any materials published under the terms of a CC Licence are clearly identified as such.

© This article was published by iv4j.eu and vetinnovator.eu/ under a Creative Commons Licence . For more information, please visit www.bibb.de.

link to the direct Internet address (URL) of the material in question: <http://vetinnovator.eu/>
link to the Creative Commons Licence referred to: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>
link to the BIBB page containing licence information: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>

Inhalt

Über das Projekt	4
Dokument Hintergrund	6
Gründerkids	8
InnoOmnia	10
Berufsbildung im Volkswagen Konzern	12
Hellerup Skole	16
VET4Start-Up Projekt	18
Lern-Toolbox (LTB)	20
Blended Learning, um Experten in neuen didaktischen Rollen zu unterstützen	24
Clear Cyber Bullying (Cyber-Mobbing beseitigen)	26
Alison OER	28
Das Quake Project	32



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.

Über das Projekt

IV4J ist ein Projekt, das von der EU-Kommission unter Erasmus+ Programm, KA2 Strategische Partnerschaften in der Berufsbildung – Entwicklung von Innovationen finanziell unterstützt wird.

Hintergrund

Hier ist ein dringender Bedarf zur Einführung neuer innovativer Modelle in der Berufsbildung und im gesamten Bildungssystem, besonders wenn sie der Erreichung der EU-2020-Ziele dienen, die in der Flaggschiff-Initiative Europa 2020 definiert und deklariert wurden. Eine Agenda für neue Kompetenzen und Arbeitsplätze (um sicherzustellen, dass die Menschen die notwendigen Fähigkeiten für das weitere Lernen und den Arbeitsmarkt erwerben durch fortgeschrittene und innovative Berufsbildung), aber auch in der ET2020-Strategie, Eröffnung einer Bildungsrichtlinie und horizontale Erasmus + und berufsbezogene Prioritäten.

Grund für den Vorschlag

Der Vorschlag steht im Einklang mit den oben genannten Richtlinien / Strategien.

Die Elemente, auf die sich der Vorschlag stützt, sind:

- Einführung einer starken Innovation im Berufsbildungssystem durch alternative und erfolgreiche Methoden und Ansätze für das Lernen, um ein neuartiges System für das berufsorientierte Lernen zu schaffen: Die Partner sind sich des Mangels an einem effektiven System bewusst, um das Wissen zu vermitteln und den Lernenden die für die Selbständigkeit oder die Beschäftigung notwendigen Fähigkeiten zur Verfügung zu stellen.
- Die ausgewählten Methoden / Ansätze sind: unternehmerische Bildung, arbeitsorientiertes Lernen, kreative Problemlösungsmethoden, Web 2.0 Tools für die Berufsbildung, spielerisches Lernen, Simulation und Digitales Erzählen, Offene Bildungsressourcen, ECVET Umsetzung.

Der PROJECT VORSCHLAG betrifft Innovation in der Berufsbildung und möchte die Innovation in der Berufsbildung in Europa erforschen und mehrere Leitlinien erstellen (Interaktive, praktische und einfach zu nutzende Tipps) um die Möglichkeiten einer Revolution in einem berufsorientierten Berufsbildungssystem aufzuzeigen

Ergebnisse/Resultate

Das Projekt zielt auf:

- Forschung, Erforschung und Entdeckung von in der EU erfolgreichen guten Praxis-Beispielen für Innovationen in der Berufsbildung.
- Förderung der Entwicklung, Erprobung und Umsetzung von INNOVATIVEN PRAKTIKEN / METHODOLOGIEN in der Berufsbildung: unternehmerische Bildung, arbeitsorientiertes Lernen, kreative Problemlösungsmethoden, Web 2.0 Tools für die Berufsbildung, spielerisches Lernen, Simulation und Digitales Erzählen, Offene Bildungsressourcen, ECVET Umsetzung.
- Übertragung des Wissens über die METHODOLOGIE durch eine große Reihe von interaktiven Leitfäden, die die Methoden beschreiben und detailliert erklären, wie sie in der Berufsbildung umgesetzt werden können und bieten ein vorgeschlagenes Qualitätsmanagementsystem
- Erstellen einer WEBSEITE, die mit Wiki, Blog und Sozialen Netzwerken integriert ist und eine DATENBANK VON MATERIALIEN enthält, die in die nationalen Sprachen der Partner organisiert sind, um eine umfassende Verbreitung und Verbreitung zu fördern und zu fördern
- Stimulieren Unternehmertums und ARBEIT und JOB-ORIENTIERTES LERNEN

Dokument Hintergrund

Das Dokument enthält das Ergebnis der guten Praxis (GP)-Suche im Rahmen der Projektlaufzeit.

Die Suche zu bewährten Praxisbeispielen basiert auf der Voruntersuchung über verfügbare Werkzeuge, Webseiten und Aktivitäten, die IV4J anwesend und verfügbar in jedem Partnerland.

Es besteht aus dem besten Beispiel (ausgewählt von Projektpartnern) aus jedem Land aus 7 Themen unten.

Themen:

1. Unternehmerische Bildung
2. Arbeitsbasiertes Lernen
3. Kreativität und CPS-Methodik
4. Web 2.0-Tools für die Berufsbildung
5. Gamifizierung des Lernens, Simulationen und digitales Geschichtenerzählen
6. Offene Bildungsressourcen (OER)
7. ECVET (europäische Kreditpunkte-System)

Kriterien zur Auswahl von GP-Beispielen:

- Übertragbarkeit
- Transformativ
- Nachhaltigkeit
- Verfügbarkeit
- Verwendbarkeit

Gründerkids



GEOGRAFISCHE LAGE

Deutschland, Sachsen-Anhalt

KATEGORIE

Förderung des unternehmerischen Denkens

KRITERIEN

Nachhaltigkeit, Nutzbarkeit

WAS

Projekt, welches durch das Land Sachsen-Anhalt und den Europäischen Sozialfond finanziert wird

IMPLEMENTIERUNG

Deutschland, auf Landesebene

GRÜNDE FÜR ERFOLG

Erfolgreiche Mischung zwischen Wissensvermittlung und praktischer Umsetzung

LINKS

www.gruenderkids.de/

<http://www.domgymnasium-magdeburg.de/de/schulleben/schuelerfirma/>

<https://www.youtube.com/watch?v=w-86M2gaHv8g&feature=youtu.be>

GESAMMELT VON

SBH Südost, Halle (Saale) / Deutschland

Wie es funktioniert

Das Projekt GRÜNDERKIDS begleitet, berät und qualifiziert Schülerinnen, Schüler und Lehrkräfte aus Sachsen-Anhalt auf dem Weg einer Schülerfirmengründung.

Wie wird es umgesetzt?

Das Projektteam von Gründerkids unterstützt Schulen und deren Schülerinnen mit Arbeit in den Schulen vor Ort. Dort bieten sie zunächst Basismodule zur Vermittlung von Grundlagenwissen an. Diese sind in 9 Module aufteilt:

- Modul 1: Basiswissen Schülerfirma
- Modul 2: Ideenfindung & Geschäftsmodell
- Modul 3: Finanzen und Recht
- Modul 4: Organisation & Team
- Modul 5: Unternehmensführung
- Modul 6: Präsentation & Kommunikation
- Modul 7: Netzwerke & Partner
- Modul 8: Wissensmanagement & Nachfolge
- Modul 9: Kompetenzen & Zertifizierung

Die Beratungs- und Fortbildungsangebote von GRÜNDERKIDS richten sich an interessierte Schulleitungen, Lehrkräfte und pädagogische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie an Schülerinnen und Schüler..



Logo of Gründerkids - Copy 28.02.2017, www.gruenderkids.de/



The "employees" of Fair World Company are selling their products - Copy 28.02.2017 <http://www.domgymnasium-magdeburg.de/de/schulleben/schuelerfirma/> / ©Ökumenisches Domgymnasium Magdeburg

Welche Effekte sind zu erwarten?

Schülerfirmen schaffen vielfältige Lernanlässe und stärken damit die Gestaltungs-, Umsetzungs- und Sozialkompetenz von Kindern und Jugendlichen: Sie werden motiviert, eigene Ideen zu entwickeln, und sie lernen, wie sie ihre Ideen ausgestalten und in die Tat umsetzen können. Das selbstständige Agieren im Team schult die Problemlösungskompetenz, die Kommunikationsfähigkeit, die Konfliktfähigkeit und den Teamgeist der Schülerinnen und Schüler. Durch die Gründung und die Führung ihres eigenen Unternehmens erschließen sich die Schülerinnen und Schüler zudem ökonomisches Basiswissen und wirtschaftliche Zusammenhänge.

Ein hervorzuhebendes Beispiel einer Schülerfirma ist "Fair World Company" welches zum Ökumenischen Domgymnasium Magdeburg gehört. "Fair Word Company" wurde 2010 gegründet und wird aktuell von 14 Schülerinnen und Schülern im Alter zwischen 14 und 18 Jahren betreut. Die Schülerinnen und Schüler betreiben ein Café in ihrer Schule, indem fair gehandelte Produkte und Snacks verkaufen. Zudem vertreiben sie fair gehandelte Kleidung für Schüler und Lehrer. "Fair Word Company" zeigt die erfolgreiche Arbeit des Projekts Gründerkids, welches seit 2009 über 100 Schülerfirmen in Sachsen-Anhalt unterstützt hat

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.



GEOGRAFISCHE LAGE

Finnland (Espoo Region)

KATEGORIE

Unternehmerische Bildung

KRITERIEN

Übertragbarkeit, Beweise

WAS

InnoOmnia ist eine lebenslanges Lernen und Praxis-Community auf dem Berufsschul-Campus, die eine einzigartige Kombination von Dienstleistungen für Studenten, Unternehmer, pädagogische Mitarbeiter und Lerner von R&D anbietet.

IMPLEMENTIERUNG

Ein Veranstaltungsort, der die Berufsbildung, Lernen, regionale Entwicklung und Unternehmerische Bedürfnisse verbindet.

GRÜNDE FÜR ERFOLG

Beliebtheit der Berufsbildung ist gestiegen, durch InnoOmnia qualifizierte Studenten schlossen ihr Studium besser als ähnliche Referenzgruppen in Omnia, mehr als hundert neue Geschäftsfelder wurden geschaffen.

LINKS

www.wise-qatar.org/edhub/innoomnia

GESAMMELT VON

Omnia | Espoo, Finland

InnoOmnia: Eine Lösung, die den Bedürfnissen der Studenten und Unternehmer entspricht

Wie es funktioniert:

InnoOmnia ist eine lebenslanges Lernen

und Praxis-Community auf dem Berufsschul-Campus, die eine einzigartige Kombination von Dienstleistungen anbietet, darunter:

- Unternehmertum-Unterstützung für jetzige /zukünftige Unternehmer, vor allem aus Kunst und Handwerk oder der Dienstleistungssektor
- Arbeitsbezogene / berufsbezogene Lernprogramme für die berufliche Bildung (Berufsbildung) der Sekundarstufe II
- Innovation und Pilotierung für neue Pädagogik für berufliche Lehre und Lernen, z.B. Gamification, mobiles Lernen, unternehmerische Lehrmethoden
- Lehrer und Schulleiter Berufsentwicklung für K-12 und Berufsfelder

Problem:

Das Projekt bekämpft pädagogische und soziale Probleme wie die Arbeitslosigkeit, vor allem bei Jugendlichen auf der ganzen Welt, der Mangel an Berufung, aus dem die Berufsausbildung in der Regel leidet, Ausfälle in der Ausbildung von Lehrern und Schulleitern für das Lernen des 21. Jahrhunderts und die Schwierigkeiten, die bei interessierten Unternehmern entstanden sind. Das Projekt begann im Jahr 2011 auf dem Campus des Bildungszentrums Omnia Kirkkokatu in der Stadt Espoo in Finnland.

Ziel ist es, Lehrer, Studenten und Unternehmer zu schulen und zu befähigen, Innovationen zu fördern und eine qualitativ hochwertige Berufsausbildung zu gewährleisten. Hands on Learning Chancen sind auch für Studenten ab 16 Jahren zur Verfügung gestellt und Unterstützung wird auch für Unternehmer angeboten. Der Hauptsponsor des Unternehmens ist der Nationalrat für Bildung in Finnland.

Lösungen:

Das Projekt ist das erste Lernzentrum in Finnland, in dem die Wirklichkeit der Arbeit einen täglichen Teil der beruflichen Bildung bildet, wobei Unternehmer ihre Geschäfte gemeinsam mit Studenten und Lehrern betreiben. Der Raum ist kollaborativ und offen, in dem jeder interagieren und wählen kann, wo er studieren und lernen möchte. Es bietet verschiedene Programme wie Bildung, Berufsausbildung und Unterstützung für unternehmerische Initiative, insbesondere für Existenzgründungen in den Bereichen Kunst und Dienstleistungen. Für Studierende in den letzten Jahren der High School werden innovative Lehrmethoden wie Gamifizierung und mobile Technologie eingesetzt. Berufliche Entwicklung für Lehrer und Bildungsleiter in allen Bereichen der Grund- und Berufsbildung wird ebenfalls gefördert.

In der Schule, Lehrer, Studenten und Unternehmer dienen als Gemeinschaft und teilen regelmäßig ihre Erfahrungen. Die Schüler entwickeln einen personalisierten Lernplan mit Lehrern, in dem die Welt der Arbeit Teil ihres täglichen Studiums ist. Unternehmer unterzeichnen Vereinbarungen, um Teil dieser Gemeinschaft zu sein und erhalten täglich Unterstützung für ihr Geschäft. Studenten und Lehrer arbeiten mit dem Unternehmer zusammen, um zu suchen und innovative Lösungen zu entwickeln, um jedem Unternehmen zu helfen, erfolgreich zu sein. Diese Aktivität gibt den Schülern die Möglichkeit, ihre Hände schmutzig zu machen und beim Arbeiten zu lernen.

Ergebnisse:

Studenten, Lehrer und Unternehmer entwickeln Fähigkeiten, die für Karrieren in der heutigen Welt und auch die der Zukunft notwendig sind. Sie beziehen sich auch auf einander als Mitglieder einer Gemeinschaft, indem sie Wissen entwickeln und teilen. Mit ihren gemeinsamen Aktivitäten fördert die Schule einen neuen Ansatz für die kommerzielle Arbeit. Die Institution ist äußerst ansprechend für Gymnasiasten und die Lernumgebung und pädagogische Entwicklungsmöglichkeiten sind sehr attraktiv für Pädagogen. Seit 2011 unterstützte das Projekt mindestens 110 zukünftige Unternehmer bei der Gründung nachhaltiger Unternehmen und rund 600 Studenten haben auch von der Lernarbeit profitiert. Darüber hinaus wurden insgesamt 742 Lehrer und Schulleiter in Methoden des Unterrichts Unternehmertum und Bildungs-Technologie ausgebildet. Siebenhundert Campus-Mitarbeiter haben nun Kontakt mit diesem neuen pädagogischen Ansatz, zusammen mit 2.700 Besuchern. Das Projekt hat auch nationale und internationale Auszeichnungen für Bildungsinnovationen erhalten.

Copy 2017 01 30 - <http://www.innoveedu.org/en/innoomnia>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.

Berufsbildung im Volkswagen Konzern



GEOGRAPHISCHE LAGE

Deutschland

KATEGORIE

Arbeitsbasiertes Lernen

KRITERIEN

Übertragbarkeit, Nachhaltigkeit, Verfügbarkeit

WAS

Arbeitsbasiertes Lernen

IMPLEMENTIERUNG

Nationaler Level

GRÜNDE FÜR ERFOLG

Der Volkswagen Konzern verfolgt in seiner beruflichen Aus- und Weiterbildung hohe Standards in allen Bereichen. Die Schaffung dieser Standards sichert die Qualität und transportiert eine konsequente Wahrnehmung der beruflichen Aus- und Weiterbildung.

LINKS

<http://www.volkswagen-karriere.de/en.html>

http://www.volkswagen-karriere.de/en/tools/navigation/meta/download_centre.html

GESAMMELT VON

FA-Magdeburg | Magdeburg, Deutschland

Wie es funktioniert

Der Volkswagen Konzern hat andere Trainingsprogramme als das arbeitsbasiertes Lernen:

1. StartUp Direct und StartUp Cross

Volkswagen bietet Hochschulabsolventen zwei strukturierte Traineeprogramme für die Arbeit im Unternehmen: StartUp Direct und StartUp Cross (internationale Ausrichtung) an. Neben der eigenen Arbeit in der Abteilung, erhalten Auszubildende im StartUp Direct Programm (24 Monate) einen guten Überblick über die Gesellschaft und ergänzen sich Schulungsseminare über einen Zeitraum von zwei Jahren.

Hochschulabsolventen, die daran interessiert sind International zu arbeiten, können am 18-monatigen StartUp Cross Programm teilnehmen. In dieser Zeit lernen sie Volkswagen durch Aufträge in einer Vielzahl von Fachgebieten in der gesamten Wertschöpfungskette kennen und erweitern darüber hinaus ihre Kenntnisse und Erfahrungen an verschiedenen Volkswagen Pkw-Standorten im In- und Ausland. Volkswagen nahm im Jahr 2015 346 Auszubildende unter einem der beiden Programme an; Etwa 30% von ihnen waren Frauen.



Copy 2017 01 30 - <http://www.volkswagen-poznan.pl/en/studentsgraduates>

2. Mentoren-Programm

Die Ziele sind: Transfer von informellen Wissensressourcen, Erfahrungsaustausch, Erweiterung von Netzwerken, Steigerung des Profils und persönlicher Entwicklung.

Es gibt drei Schlüsselemente für das Mentoring-Programm:

- Die Eins-zu-eins-Beziehung zwischen dem Mentor und dem Mentee: der persönliche Austausch zwischen einem hochqualifizierten weiblichen Angestellten und einem erfahrenen Mitglied von Management.
- Zeitplan der Unterstützung von Seminar-, Informations- und Dialogveranstaltungen.
- Die Kandidaten arbeiten an einer Projektaufgabe und präsentieren sie dann in ihrer eigenen Abteilung

3. Berufsgruppenqualifikationen

Die Ausbildung bei Volkswagen ist systematisch auf den Grundlagen der Berufsgruppen organisiert. Eine berufsbezogene Gruppe umfasst alle Mitarbeiter, deren Arbeitstätigkeit auf ähnlichen fachlichen Kompetenzen beruht und die ein entsprechendes Fachwissen benötigen, um ihre Arbeit zu leisten. Die Kompetenzprofile legen die funktionalen und interdisziplinären Fähigkeiten für jeden Job fest. Auf dieser Basis steht den Mitarbeitern ein breites Qualifizierungsangebot zur Verfügung.

Die Mitarbeiter entwickeln sich während ihres gesamten Arbeitslebens und entwickeln ihr Wissen kontinuierlich. In diesem Prozess lernen sie auch von erfahrenen Kollegen, die als Experten in den Berufsgruppenakademien - den Lernzentren der Berufsgruppen - tätig sind und ihr Wissen an andere weitergeben.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.

Die duale Berufsausbildung und ein Hochschulabschluss sind die Basis für die berufliche Weiterbildung in den Berufsgruppen bei Volkswagen (z. B. Elektronik, Logistikmarketing oder Finanzen). Durch die Förderung der Ausbildung in den Berufsgruppen wird nach und nach eine neue Lehr- und Lernkultur geschaffen.

Die Spezialisten sind aktiv am Lehrprozess beteiligt, indem sie ihre Fähigkeiten und ihr Wissen an ihre Kollegen weitergeben.

Die Mitarbeiter erhalten dann während ihres gesamten Arbeitslebens weitere Qualifikationen. Um den aktuellen Anforderungen gerecht zu werden, wird das breite Qualifizierungsangebot kontinuierlich erweitert. Zum Beispiel sind die Mitarbeiter auf die Veränderungen vorbereitet, die mit der fortschreitenden Digitalisierung und dem Einsatz neuer Technologien unter Industrie 4.0 verbunden sind. Eine wichtige Säule dieser Strategie ist der Transfer von Wissen und Erfahrung von Experten zu anderen Mitarbeitern.

Qualifikationen werden in Form von dualer Berufsausbildung und Unterrichtsausbildung zur Verfügung gestellt, die theoretische und praktische Lernformen genau integrieren.

4. Praktikum

Das Praktikum beträgt zwischen acht Wochen und sechs Monaten.

Die Firma legt zusammen mit dem Kandidaten den Zeitplan fest und die Dauer des Praktikums unter Berücksichtigung ihrer Studienbedingungen.

Wenn es möglich ist, empfiehlt es sich, ein halbjähriges Praktikum abzuschließen, da dies den Auszubildenden genügend Zeit gibt, um über Volkswagen zu lernen, sich mit dem Thema vertraut zu machen und zu vernetzen.

Bei Volkswagen: Es wird der volle gesetzliche Mindestlohn ohne Ausnahme bezahlt, ob die Auszubildenden ein freiwilliger Praktikant, ein Pflichtpraktikant oder eine für eine Dissertation da sind. Nach dem Volkswagen Praktikum: Sobald die Auszubildenden ihr Praktikum bei Volkswagen absolviert haben, haben sie die Möglichkeit, sich dem akademischen Talentprogramm anzuschließen, was die erste Wahl treffen kann, wenn sie sich für einen Job bewerben.

5. Duale Berufsausbildung

Die duale Berufsausbildung, in der Theorie und Praxis eng miteinander verwoben sind, bildet die Basis für erstklassige Leistungen, die den hohen Kompetenz- und Qualitätsansprüchen des Volkswagen Konzerns entsprechen. Die berufliche Aus- und Weiterbildung wird auf der Grundlage der in jeder Berufsgruppe geforderten Expertise angeboten.

Volkswagen hat in den vergangenen Jahren an vielen internationalen Standorten der Gruppe eine duale Berufsausbildung eingeführt und arbeitet kontinuierlich an Verbesserungen. Zum 31. Dezember 2015 hatte der Volkswagen Konzern weltweit 18.651 junge Menschen in rund 60 Handels- und 50 Dual-Studiengängen geschult.

Nach Abschluss ihrer Berufsausbildung haben Jugendliche zu Beginn ihrer Karriere die Möglichkeit, am Programm "Wanderjahre" teilzunehmen und zwölf Monate an einem der internationalen Standorte des Konzerns zu verbringen.

Im Berichtszeitraum nahmen 38 Volkswagen Konzernstandorte in 17 Ländern an diesem Entwicklungsprogramm teil.

Volkswagen stimmt der Charta der beruflichen Bildung zu

Die im Juni 2015 verabschiedete "Volkswagen Group Charter on Vocational Education and Training" zeigt die hochwertigen Volkswagenplätze für Bildung und Ausbildung.

Die Charta umfasst grundlegende Fragen wie das Auswahlverfahren, um die am besten geeigneten Bewerber auszuwählen, die Dauer und Qualität der beruflichen Aus- und Weiterbildung, Material, Einrichtungen und Infrastruktur für den Unterricht von Lerninhalten. Darüber hinaus enthält die Charta Bestimmungen über die monetäre und nicht-monetäre Unterstützung für Auszubildende, ihre Betriebszeit und Pausenzeit, Urlaub, den Übergang zu einer Anstellung und die Vertretung.

Hellerup Skole



GEOGRAPHISCHE LAGE

Dänemark

KATEGORIE

Kreativitäts- und Cps Methodik

KRITERIEN

Übertragbarkeit, Transformative, Nachhaltigkeit, Verfügbarkeit

WAS

Kreative Klassenzimmer in der Primar- und Sekundarstufe I

IMPLEMENTIERUNG

Lokal

GRÜNDE FÜR ERFOLG:

Innovation bei der Bereitstellung von E-Learning für Start-Ups einschließlich kreativem Lernen und Gamifizierung

LINKS

www.hellerupskole.dk

GESAMMELT VON

Euro-net | Potenza, Italien

Wie es funktioniert

Hellerup Skole (<http://www.hellerupskole.dk>) ist eine bestehende Initiative von Creative Classrooms.

Was sind kreative Klassenzimmer? 'Kreativ Classrooms'1 (CCR) werden hier konzipiert als innovative Lernumgebungen welche das Potenzial der IKT vollständig einbindet zum Innovativen Lernen und Praxis-Lernen (Bocconi, Kampylis & Punie, 2012). Der Begriff "kreativ" bezieht sich auf die Innovation von Lern- und Lehrprozessen durch Technologien (z. B. Kooperation, Personalisierung, Unternehmertum etc.).

Ebenso wird der Begriff "Klassenzimmer" im weitesten Sinne verwendet, um alle Arten von Lernumgebungen einzubeziehen: formale, nicht formale und informelle.

Hellerup Skole (<http://www.hellerupskole.dk>) ist eine Primar- und Sekundarschule in der Nähe von Kopenhagen. Diese öffentliche Schule ist eine von drei Pilotschulen in Dänemark (seit 2002) und hat bis zu 750 Studenten und über 60 Lehrer.

Obwohl die Schule dem Nationalen Curriculum folgt, werden jährlich mehrere interdisziplinäre Projekte durchgeführt, die es den Studierenden ermöglichen, positive Beziehungen zu fördern (emotionale Intelligenz zu fördern), während sie Aktivitäten im authentischen Kontext (sinnvolle Aktivitäten) durchführen und transversale Soft Skills entwickeln (zB Problemlösung, Zusammenarbeit, etc.). Dies trägt auch dazu bei, das Curriculum kreativ und dynamisch zu halten.



Hellerup Skole logo - <http://hellerupskole.skoleporten.dk/sp>



copy 19.05.17 from <http://www.skub.dk/images/base.jpg>

Der Fokus liegt auf dem individuell Lernenden (personalisiertes Lernen), erleichtert aktive und engagierte Lernmethoden wie Lernen durch Schaffen und Lernen durch Spielen. Mehr als in anderen Schulen lernen die Schülerinnen und Schüler selbstständig (Lernen durch Erkundung) und mit ihren Kollegen (Erleichterung der Team-Zusammenarbeit).

Die Studierenden sind auch ständig bemüht, Verantwortung für ihr Lernen zu übernehmen (Selbstreguliertes Lernen). Innovative Zeitpläne werden auch angewandt: Die Schüler beginnen zusammen für ca. 10 bis 15 Minuten und dann können sie sich entscheiden, alleine oder mit ihren Kollegen nach ihren Bedürfnissen zu arbeiten.

Es wird ein breites Spektrum von Evaluationsmethoden eingesetzt, darunter Logbücher, einzelne (digitale) Portfolios und Studentenpläne (engagierte Bewertungsformate). Das Ziel ist es, den Schülern dabei zu helfen, ihre Fortschritte und ihre zukünftigen Ziele zu kennen, sowie darüber, wie sie lernen (Einbettung der formativen Bewertung). IKT-basierte nationale Tests sind ebenfalls Teil der Evaluation.

Die Lehrer arbeiten auch in kleinen (5 bis 6) und autonomen Teams und entwerfen Aktivitäten, die den Interessen der einzelnen Schüler und Lernstile ansprechen. Um ihre beruflichen Praktiken zu entwickeln, nehmen die Schulkräfte regelmäßig an universitären Ausbildungsprogrammen teil. Die Autonomie der Lehrerteams spiegelt den verteilten Führungsansatz der Schule wider.

Die Kinder arbeiten in ständig wechselnden Umgebungen und arbeiten mit anderen zusammen. Für zwei Wochen im Jahr arbeiten Kinder aller Altersstufen an einem speziellen kreativen Kunstprojekt zusammen, das Möglichkeiten für Lernen in gemischten Altersgruppen und die Schulgemeinschaft verstärkt.

Räume sind gestaltet, um Kinder unterzubringen und Ihren Lernweg folgend: Es gibt viele verschiedene Ecken, privat / kollektiv, ruhig / verspielt, die es Kindern ermöglichen, ihren eigenen bevorzugten Raum zu suchen, der am besten zu ihren Lernstilen passt.

Source:

Innovating Teaching and Learning Practices: Key Elements for Developing Creative Classrooms in Europe by Stefania Bocconi, Research fellow at the European Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies

Name of the publication: eLearning Papers ISSN: 1887-1542 Publisher: elearningeuropa.info Edited by: P.A.U. Education, S.L. Postal address: c/Muntaner 262, 3r, 08021 Barcelona (Spain) Phone: +34 933 670 400 Email: editorial@elearningeuropa.info Internet: www.elearningpapers.eu

Full text available at: <https://www.openeducationeuropa.eu/en/article/Innovating-Teaching-and-Learning-Practices%3A-Key-Elements-for-Developing-Creative-Classrooms-in-Europe>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.

VET4Start-Up Projekt



GEOGRAPHISCHE LAGE

Europa

KATEGORIE

Kreativitäts- und Cps Methodik

KRITERIEN

Transformative, Übertragbarkeit, Nachhaltigkeit, Verfügbarkeit, Usability

WAS

E-Learning MOOC-Plattform

IMPLEMENTIERUNG

Europäischer Level

GRÜNDE FÜR ERFOLG

Innovation bei der Bereitstellung von E-Learning für Start-Ups einschließlich kreativem Lernen und Gamifizierung

LINKS

www.vet4startup.eu

GESAMMELT VON

Euro-net | Potenza, Italien

Wie es funktioniert

VET4Start-Up ist ein Projekt, das unter Erasmus + Programm - Schlüsselaktion 2 -Strategische Partnerschaften für die berufliche Bildung.

Das Projekt zielt darauf ab, jeden, der an einem Start-up interessiert war, weiterzubilden und zu schulen, dank einer E-Learning-Plattform MOOC (Massive Open Online Course) und anderen nützlichen und maßgeschneiderten Materialien und Ressourcen.

Das Projekt zielt auf:

- Forschung und eingehende Analyse von Europaweit erfolgreiche GOOD PRACTICE Beispiele für Start-up-Aktivitäten;
- Förderung der Entwicklung, Erprobung und Umsetzung von INNOVATIVEN PRAKTIKEN und METHODOLOGIEN in der Berufsbildung wie MOOC (Massive Open Online Course), interaktive Präsentationen, Workshops, kreative Problemlösungsleitübungen und Simulationen;
- Erstellen eines Profils eines "EUROPEAN START-UP ADVISERS" durch eine intensive Schulung und Unterstützung auf der Grundlage des ECVET-Systems und dann anerkannt und validiert durch ein spezifisches Memorandum of Understanding; Erstellen Sie eine WEBSEITE mit einer DATENBANK VON MATERIALIEN,



Copy 2017 01 30, <http://www.vet4startup.eu/>

die in die nationalen Sprachen der Partner organisiert sind, um eine umfassende Auswertung der Ergebnisse zu fördern und zu fördern;

- Förderung des Unternehmertums (einschließlich sozialer Unternehmertum) Schaffung eines e-Learning Massive Open Online Kurses (MOOC) FÜR START-UPS mit animierten Videos in 3 Modulen, beides für praktische und theoretische Denkweisen und Fähigkeiten notwendig, Gestaltung neuer Unternehmen, Risiken, Herausforderungen und Chancen, einschließlich Beschleunigungs- und Inkubationsmethoden, kreative Problemlösungs-Technologie, Test- und Simulationsspiele - das MOOC wird bei 7-tägigen Intensiv-Schulung als Joint Staff Training Event - Ein APP für mobile Geräte wird entwickelt, um den Zugriff auf innovative Weise zu gewährleisten;
- Verbreitung der Projektausgaben und Ergebnisse in ganz Europa mit einer DATENBANK MATERIALIEN UND EBOOKS, die über offene Lizenzen (Ref. Creative Commons) und durch eine Reihe von MULTIPLIER EVENTS, die in jedem Partnerland organisiert werden, um in 1-Tage-Seminar das Projekt intellektuelle Ergebnisse zu präsentieren.

Die KREATIVE PROBLEM LÖSUNGSMETHODE wurde während des Projekts intensiv genutzt, um die Entwicklung, Erprobung und Umsetzung innovativer Praktiken / Methoden in der Berufsbildung zu fördern.

In der Tat ist das CPS ein wichtiger Teil des Projekts und es liegen folgende Projektergebnisse vor:

- Leitfaden für CPS für Unternehmensgründungen in 4 verschiedenen Sprachen (Englisch, Spanisch, Dänisch und Italienisch)
- Teil des MOOC als Einheiten im E-Learning-Unterricht wie folgt:
 - Einheit 105: Einführung in die kreative Problemlösung Methodik für Start-Ups
 - Einheit 106: Kreatives Denken Training, Übungen und Werkzeuge
 - Einheit 205: Kreatives Problem Lösung Methodik Für Start-Ups Ref: Herausforderungen!
 - Einheit 206: Pilotieren und Fördern des kreativen Denkens in mehreren verschiedenen Kontexten
- Workshop über CPS während der 5 Multiplikator-Veranstaltungen zur Verbreitung der Projektergebnisse am Ende des Projekts.



Copy 2017 01 30, <http://www.vet4startup.eu/>



Copy 2017 01 30, <http://www.vet4startup.eu/>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.

Lern-Toolbox (LTB)



GEOGRAPHISCHE LAGE

Trainingszentrum BAU-ABC in Norddeutschland

KATEGORIE

Web 2.0 Tools für Berufsbildung

KRITERIEN

Übertragbarkeit

WAS

Web 2.0

IMPLEMENTIERUNG

Nationaler Level

GRÜNDE FÜR ERFOLG

Es wurde im Rahmen der Bauindustrie in enger Zusammenarbeit mit dem Bauausbildungszentrum Bau-ABC in Norddeutschland entwickelt, aber die Lern Toolbox kann genutzt werden, um das Lernen in jedem Kontext - branchenübergreifend und geschäftsübergreifend - in kleinen und mittleren Unternehmen, großen Unternehmen und in Netzwerken zu unterstützen.

LINKS

<http://ltb.io/>

<http://odl.learning-layers.eu/learning-toolbox-ltb/>

<https://my.ltb.io>

GESAMMELT VON

FA-Magdeburg | Magdeburg, Deutschland

Wie es funktioniert

Lern Toolbox (LTB) - das Integrative Toolset, das eine digitale Umgebung bietet, um das informelle Lernen am Arbeitsplatz zu verbessern.

Die LTB basiert auf zwei Teilen - der mobilen App und dem Tilestore (Kacheln). Im LTB können Benutzer ihre eigenen Inhalte erstellen und speichern und freigeben. Die App arbeitet auf einem System von Stapeln und Kacheln. Jede Kachel führt zu einem Lerninstrument oder Online-Ressource; Eine spezielle Sammlung von Kacheln heißt Stapel.

Kacheln und Stapel werden im Tilestore erstellt und gespeichert. Der Tilestore ist webbasiert und wird mit einem Computer abgerufen. Den Tilestore finden Sie unter folgendem Link: <https://my.ltb.io>.

Es ist Teil des EU-finanzierten Learning Layers-Projekts, das eine Reihe von modularer und flexibler Software zur Unterstützung von Arbeitsplatzpraktiken in kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) entwickeln soll.

Partner:

- Der praktische Partner ist das Bau-ABC, ein Ausbildungszentrum, das Grundkenntnisse für Auszubildende in Bauberufen als Dienstleistung für Unternehmen bietet.
- Die Rolle des Bau-ABC ist die eines Multiplikators: welche Lehrlinge hier lernen, können sie (theoretisch) auch an ihren Arbeitsplätzen anwenden;

Die Forschungspartner arbeiten an den Universitäten Bremen und Karlsruhe und in Designfirmen im Vereinigten Königreich (weitere Forschungs- und Designinstitute aus anderen Ländern waren an der Kooperation beteiligt).

Die Motivation des Bau-ABC, sich dem Projekt anzuschließen, war die Entwicklung von Personal Learning Environments (PLEs), die institutionell miteinander verbunden sind und auf unterschiedliche Kontexte und Prozesse des Lernens reagieren. Forscher und Entwickler zusammen mit Führungskräften, Ausbildern und Auszubildenden von Bau-ABC arbeiten seit Oktober 2012 bis Oktober 2016.

Die Idee, einen PLE zu installieren, ist mit dem Wunsch verbunden, Lernprozesse zu verbessern, eine bessere Art der Kommunikation mit den Jugendlichen zu finden und auf dem Ausbildungsmarkt wettbewerbsfähig zu bleiben.



The Learning Toolbox is a free app that can be downloaded for Android or iOS here: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.raycom.ltb&hl=de>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.



Print screen 29.3.17 of <http://ltb.io/>

Die ersten Ideen für Werkzeuge zur Unterstützung des beruflichen Lernens konnten aus Interviews, zweitägigen Besuchen im Bau-ABC und Design-Workshops mit den Trainern und mit Auszubildenden von Bau-ABC entwickelt werden.

Für die Verwaltung von gemeinsam durchgeführten Aktivitäten wurde mit Hilfe von mobilen Geräten ein leichte Form der Zusammenarbeit geschaffen. Mit Hilfe von Touchscreen-Displays und großen Kacheln können die Benutzer Dokumente verwalten, bearbeiten, Videos oder Audios aufnehmen und auf Online-Ressourcen zugreifen.

Parallel zur Entwicklung von Designideen fanden im Bau-ABC Trainingsveranstaltungen zur Förderung von Know-how zu Multimedia und Web statt. Sie richteten sich an Trainer und Manager.

Forscher und Manager aus dem Bau-ABC schlossen sich auch diesen Multimedia-Workshops an: Einige von ihnen mussten lernen, wie man moderne digitale Werkzeuge einsetzt

Diese Erfahrung hatte eine heilende desillusionierende Wirkung auf beide Gruppen: Die Möglichkeiten der neuen Medien wurden neu bewertet.



Copy 29.3.17 from <http://ltb.io/wp-content/uploads/2016/06/Screenshot-2016-11-16-19.30.34-768x492.png>

Es wurde klarer, wie das Lernen im Bau-ABC im Rahmen einer digitalisierten Gesellschaft aussehen könnte.

Dieser Lernprozess wurde durch eine Umfrage unterstützt, in der über 200 Auszubildende gefragt wurden, welche digitalen Geräte und welche Apps oder Software sie verwenden.

Deshalb überdachte das Bau-ABC seine Strategie der freiwilligen Teilnahme an den Multimedia-Workshops und plant, ein Trainingsprogramm zu entwickeln, in dem (um die Barrieren zu senken) die fähigeren Trainer ihre Kollegen ausbilden.

Zur Unterstützung der Multimedia-Workshops und zur Bereitstellung von Funktionalität für den Austausch von Ideen und Lernmaterialien startete das Projekt eine Social Networking Plattform, BauBildung.net, basierend auf Wordpress und BuddyPress.

Die multimedialen Workshops entwickelten die Kompetenz der Organisation als Ganzes für die kreative Nutzung von Technologie zum Lernen, aber auch die Einstellung der Forscher gegenüber digitalen Medien änderte sich.

Blended Learning, um Experten in neuen didaktischen Rollen zu unterstützen



GEOGRAPHISCHE LAGE

Niederlande

KATEGORIE

Web 2.0 Tools für die Berufsbildung

KRITERIEN

Blended Learning

WAS

Das niederländische Sprach-Kit

IMPLEMENTIERUNG

Nationaler Level

GRÜNDE FÜR ERFOLG

Die Ansicht zum „gemischten“ blended Lernen als flexible Schnittstelle zwischen traditionellen Berufsbildungslehrern, Fachleuten und Auszubildenden wurde in die allgemeinere Lösung umgewandelt, deren Nutzung wir für einen längeren Zeitraum erwarten.

LINKS

https://www.youtube.com/watch?v=8_FgvMMieBg

GESAMMELT VON

University of Utrecht | Utrecht,
Niederlande

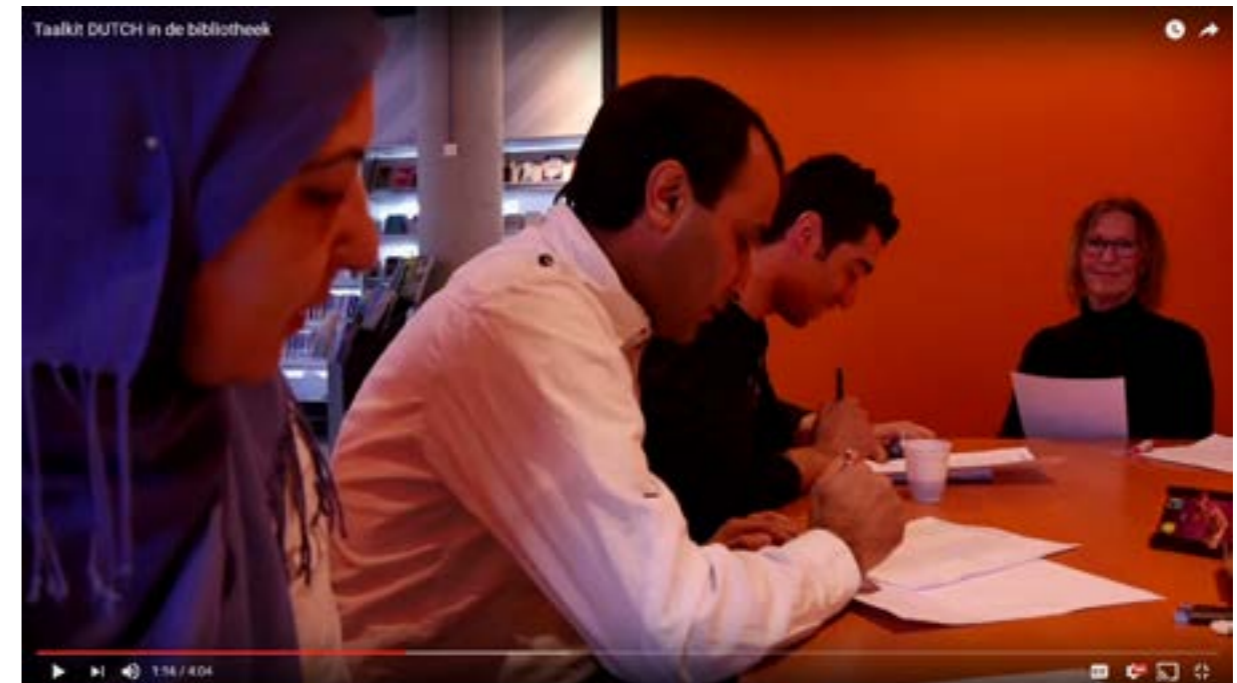
Wie es funktioniert

In den Niederlanden ist die Berufsausbildung und das Training ein Exportprodukt geworden. CINOP bietet Berufsbildungs-Fachwissen den Entwicklungsländern durch ihre Projekte an.

Für den heimischen Markt schafft CINOP eine große Anzahl von gemischten Kursen. Eins der erfolgreichsten ist Taal-Kit-niederländisch. Das Sprachkit wird stark benutzt von Freiwilligen, um Flüchtlinge mit ihr zu trainieren mit Grundlagen und Sprachwortschatz in der niederländischen Sprache. Dieses Video veranschaulicht die didaktische Betrachtung, die die Berufspraxis untermauert.



Its essence is that like the Taal-Kit-Dutch, (2nd Language Training for Refugees) many new-emerging fields will be conveyed from cutting-edge domain specialists who have no particular didactic competencies. Rather than training dedicated trainers these blended learning support systems will allow the mere experts to “teach” the wide-scale audiences directly. - Copy 30 01 2017 <http://taalkitdutch.nl/de-praktijk/>



https://www.youtube.com/watch?v=8_FgvMMieBg

Seine bahnbrechende Wirkung ist, dass es Freiwilligen ohne didaktische Ausbildung erlaubt, das Lernen zwischen Lehrling und Lernressourcen zu vermitteln. Diese innovative Idee kann als Kopernikanisches Schwenken in der Berufsbildung gesehen werden. Die letzte Bemerkung zum Taal-Kit-holländisch ist: “... Wenn ein Flüchtling weiter üben will, kann er einen Account auf Oefenen.nl erstellen. Er kann immer und überall mit Online-Übungsprogrammen fortsetzen. Es wird empfohlen, die ersten zwei Programme Taalklas.nl vollständig und dann Taalklas.nl Plus zu schaffen. “Seine Innovation ist, dass Zweitsprache Lernende ihren eigenen Rhythmus und Geschwindigkeit integrieren können; Es ist nahtlos in die Verwendung von Social Media, Agenda und E-Mail-Korrespondenz des Lernenden integriert.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.

Clear Cyber Bullying (Cyber-Mobbing beseitigen)



GEOGRAPHISCHE LAGE

Potenza-Catania (Italien)

KATEGORIE

Gamification, Simulationen und
digitales Storytelling

KRITERIEN

Übertragbarkeit,
Anpassungsfähigkeit, Nachhaltigkeit

WAS

Gamification, Simulationen und
digitales Storytelling

IMPLEMENTIERUNG

Eines der unmittelbarsten
Projektleistungen ist die
Entwicklung von vier Spielen gegen
Cyber-Mobbing)

GRÜNDE FÜR DEN ERFOLG

Die enthaltenen Aktivitäten sind für
die jungen Menschen von großem
Interesse, sodass
die Sensibilisierung und
Bewusstseinsbildung sehr
erfolgreich waren.

LINKS

<http://www.clearcyberbullying.eu>

GESAMMELT VON

GoDesk, Potenza, Italien

Wie es funktioniert

Das Projekt zielt darauf ab, Lösungen für
das Problem der Cyber-Mobbing zu finden,
das sich heutzutage rasch und zunehmend
unter Jugendlichen verbreitet.

Die Projektidee ist es, eine „Drama-
Schulung“ für die Bewusstseinsbildung des
Cyber-Mobbing der Studenten zu nutzen
und anschließend Bildungs-Videospiele zu
entwickeln, die traditionelle Puppenfiguren
oder „Schattentheater aus den sechs
Partnerländern beinhalten.

Während der zwei Jahre (2015-2016)
wurden Gruppen von Schülern durch eine
standardisierte Umfrage ausgewählt,
um ihr Wissen darüber zu testen, was
Cyber-Mobbing ist und wie es unbewusst
erzungen werden kann. Danach ist
eine ausgewählte Schülergruppe in einer
achtstufigen „Drama-Schulung“ und
in einem mehrteiligen pädagogischen
Videospiel beteiligt, um ihr Verständnis von
Cyber-Mobbing-Verhalten umzudenken.

Am Ende dieser Schulung und interaktivem
Sensibilisierungsprozess, werden
ausgewählte Schüler die gleiche Umfrage
beantworten, um Erfolge und Fortschritte
zu messen.



Project's logo - copy 22.05.17 from <https://i0.wp.com/www.clearcyberbullying.eu/wp-content/uploads/2015/10/CyberBullying-e1444203920869.png?fit=200%2C117>

Zu den Ergebnissen, die das Projekt veröffentlichte, zählen das Handbuch der „Drama-Trainingsmethode“, die gegen Cyber-Mobbing entwickelt wurde sowie vier Videospiele gegen Cyber-Mobbing, die entwickelt wurden, um Cyber-Mobbing zu verhindern, bzw. ein Bewusstsein dafür zu schaffen. Die entwickelte Drama-Trainingsmethode wurde auf neun Gruppen zu 140 Schülern angewendet. 60 der Schüler waren türkischer Nationalität, 16 tschechischer, 32 italienischer, 16 portugiesischer und 16 Schüler besitzen einen spanischen Pass. Sechs der Gruppen (98 Studenten) waren zwischen 11 und 14 Jahren und 3 der Gruppen (42 Studenten) waren zwischen 15 und 17 Jahre alt. Um die Wirkung der Drama-Trainingsmethode bei der Entwicklung eines Bewusstseins für Cyber-Mobbing und Tendenzen für Cyber-Mobbing zu messen, wurde eine Cyber-Mobbing-Haltungsskala und Cyber-Mobbing-Sensibilitätsskala vor und nach dem Training angewendet. Die Ergebnisse haben gezeigt, dass die entwickelte Drama-Trainingsmethode wirksam war, um ein Bewusstsein für Cyber-Mobbing zu schaffen und die Tendenz für Cyber-Mobbing für die Schüler im Alter von 11-14 zu verringern. Allerdings muss konstatiert werden, dass die Schulung nicht ausreichend wirksam war, um die Ergebnisse auf die Schüler im Alter von 15-17 zu übertragen.

Die Videospiele wurden im Rahmen des „Clear Cyber Bullying“ Projekts von AIJU, im Einklang mit dem Rest der Projektpartner, entwickelt.



One of the Video Games - copy 22.05.17 from <http://is1.mzstatic.com/image/thumb/Purple18/v4/f8/98/82/f89882b5-4548-5ab5-5c4f-8e1e2456e1d3/source/750x750bb.jpeg>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.

Alison OER



GEOGRAPHISCHE LAGE

Irland / UK

KATEGORIE

Freie Lern- und Lehrmaterialien

KRITERIEN

Einfluss, Nachhaltigkeit, Innovation

WAS

Eine offene Quelle für Bildungsangebote, die kostenlose, frei verfügbare berufliche Bildungsinhalte für 9 Millionen registrierte Benutzer bereitstellt.

IMPLEMENTIERUNG

Irland, national und auf globaler Ebene

GRÜNDE FÜR DEN ERFOLG

Die Fähigkeit Werbeinnahmen zu gewinnen, um die Bereitstellungskosten zu finanzieren

LINKS

www.alison.com

GESAMMELT VON

Partas | Dublin, Irland

Ausgangslage:

Aus der Notwendigkeit des Bedarfs an kostenlosem oder günstigen, zertifiziertem Online-Lern-Angeboten, wurde ALISON (Advanced Learning Interactive System Online) als E-Learning-Anbieter und Akademie in Galway, Irland im Jahr 2007 von Mike Feerick gegründet. Die Mehrheit seiner Programme hatte dabei einen Ausbildungs- und oder Berufsbezug.

Sein erklärtes Ziel ist es, Menschen die Möglichkeit zu geben, Grundkompetenzen und berufsbezogene Fähigkeiten zu erwerben. Im Gegensatz zu anderen MOOC-Anbietern mit engen Verbindungen zu amerikanischen Drittniveau Institutionen wie MIT und Stanford University, befinden sich die Mehrheit der ALISON's Lernenden in Schwellenländern, wie mit der am schnellsten wachsenden Zahl von Nutzern in Indien. ALISON registrierte seinen 5-millionsten Lernenden im Februar 2015 und machte den Online-Bildungsanbieter zu einem der größten MOOCs außerhalb der USA.



Logo Alison.com - Copy 30 01 2017 <https://alison.com/>

ng für Arbeit Best-Praxis Leitfaden

Beschreibung des Best Practice

ALISON lädt Verlage ein, einige ihrer Kurse auf die Plattform zu stellen. Einige, tun dies ohne monetäre Erstattungen andere wiederum sind damit einverstanden, ihre Inhalte auf der Internetseite von ALISON's zu stelle, in Beteiligung der gemeinsamen Einnahmen, überwiegend aus Werbung und Verkauf von Zertifikaten.

Dem „Economist“ zur Folge, ist das Unternehmen bemüht, Bildung durch Werbung in der Art von Fernsehen und Radio finanzieren. Durch das Online-Pay-per-Click-Werbeinkommensmodell hat ALISON ein Geschäftsmodell gegründet, bei dem Lernende in den Industrieländern im Wesentlichen für diejenigen in Entwicklungsländern zahlen, während die Lernmaterialien frei sind.

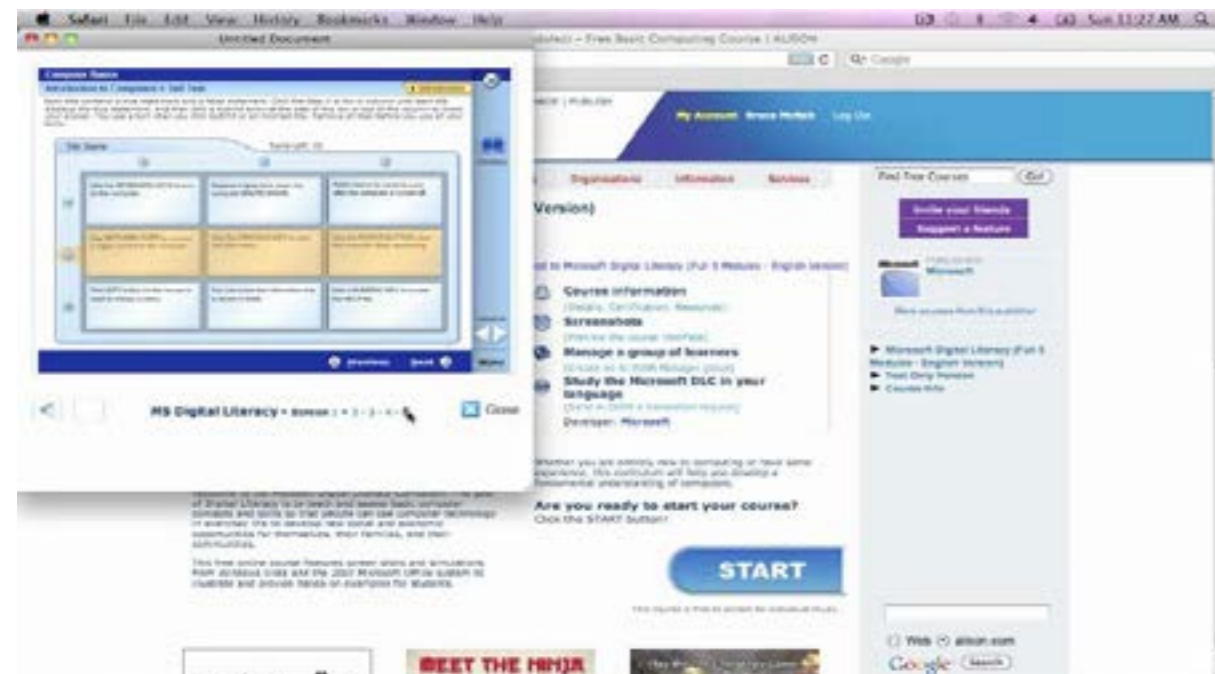


Promotional Logo Alison.com - Copy 30 01 2017 <https://alison.com/>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.

Die Folgen: Auswirkungen in der Praxis

ALISON bietet den über 9 Millionen registrierten Benutzer über 750 Kurse an, auf Zertifikats und Diplomlevel in zehn Sprachen. Die Zertifikatskurse erfordern 1-2 Stunden Zeit, die strengeren Diplom-Angebote etwa 9-11 Stunden Lernaufwand. ALISON bemerkt auf der Webseite, dass es keine zeitliche Begrenzung für den Abschluss eines Kurses gibt, damit die Lernenden ganz in ihrem eigenen Tempo lernen können und dass einige der Kurse wie das Microsoft Digital Alphabetisierungsprogramm bis zu 20 Stunden dauern können.



Getting Started Page on Alison.com - Copy 30 01 2017 <https://alison.com/>

Lebenserfahrung - Perspektive der Lernenden und Pädagogen

Einige Pädagogen bemängeln die Unwirksamkeit des MOOC-Modells, dazu zählen die mangelnde pädagogische Effektivität, das Fehlen an persönlicher Interaktion mit Lehrkräften, der hohen Abbruchquote der Nutzer, dem fehlenden (Lern)Anreiz durch fehlende materielle Investitionen des Lernenden. Gleichwohl wird der freie Aspekt des Lernens, trotz der Schwächen als sehr attraktiv eingeschätzt. Andere Autoren haben die "nachhaltige" Art und Weise des ALISON-Betriebsverfahrens festgestellt. Der „Economist“ verweist darauf, dass ALISON auf seiner Website "viel Einnahmen" generiert und gleichzeitig seine Lernmaterialien der "überwiegend beruflichen Bildung" kostenlos zur Verfügung stellt.

Als Antwort, dass der Alison-Kurs nicht akkreditiert ist und daher von begrenztem Wert auf dem externen Markt ist, betont ALISON auf seiner Webseite:

"In einem Versuch, die Programmkosten zu senken, hat sich ALISON nicht bemüht, von einer Akkreditierungsstelle genehmigt zu werden und sich nicht als" akkreditiertes "Programm einer dieser Organisationen zu bezeichnen.

ALISON hat weltweit einen Ruf für die Bereitstellung qualitativ hochwertiger Lerndienste aufgebaut. ALISON-Kurse werden nach bewährten Praktiken weltweit konzipiert.

Standards wurden von anderen Institutionen wie der Microsoft Corporation (IT Literacy), der Health and Safety Authority (Health & Safety) und den australischen High School Standards (unsere Schullehrpläne) angewendet. ALISON Abschlusszertifikate belegen, dass der Lernende das entsprechende Wissen erworben hat.

ALISON bietet eine zusätzliche Funktion, die nicht bei traditionellen Kursanbietern zur Verfügung steht. Die ALISON Test-Funktion ermöglicht die Erprobung des Wissensstandes von ALISON Absolventen online, überall und zu jeder Zeit. Die Einrichtung wird von Arbeitgebern, Organisationen und Institutionen auf der ganzen Welt genutzt. Keine andere Methode des Lernens bietet eine so dynamische Validierung von Kompetenz und Wissen. "

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.

Das Quake Project



GEOGRAPHISCHE LAGE

Irland, Europa

KATEGORIE

ECVET Implementierung

KRITERIEN

Innovation, Anschlussfähigkeit, Nachhaltigkeit

WAS

Entwicklung eines methodischen Rahmens und Leitfadens zur Unterstützung von Lehrkräften und Schülern.

IMPLEMENTIERUNG

Auf national, irischer, bzw. europäischer Ebene

GRÜNDE FÜR DEN ERFOLG

Standardisierung des Ansatzes und der leichtere Übertragung von Wissen

LINKS

www.mic.ul.ie

ZUSAMMENGETRAGEN VON

Partas | Dublin, Irland

ECVET – Methodisch Rahmen und Leitfaden And Guide (Quake Project)- Mary Immaculate College, Limerick

Ausgangslage

Um das Leistungsvermögen der Pädagogen zu fördern, die im Rahmen des ECVET-Prozesses arbeiten, entwickelte das QUAKE-Projekt eine strategische Partnerschaft zwischen sieben Partnern aus fünf europäischen Ländern (Belgien, Bulgarien, Spanien, Irland (Mary Immaculate Project, Limerick) und Frankreich. Diese zielte darauf ab, die Leistungsfähigkeit von Lehrkräften voranzubringen, die in der Berufsausbildung und der Umsetzung von ECVET tätig sind.

Beschreibung des Best Practice

Das „good Practice“ Beispiel ergibt sich aus dem ECVET-Methodikrahmen zur Mobilität der Lernenden und der Entwicklung von Lehrkräften sowie ein methodischer Leitfaden, um Schulen und Lehrern bei der Umsetzung von ECVET zu unterstützen.

Die Ziele des Quake-Projekts waren:

1. Durchführung und Überprüfung des derzeitigen Standes in der ECVET-Umsetzung in den fünf Ländern der Partnerschaft;



Project Quake Logo

ing für Arbeit Best-Praxis Leitfaden

2. ECVET in mehreren Berufsbildungsgremien europaweit zu planen und umsetzen;
3. Gestaltung und Bereitstellung eines Ausbildungsprogramms für Lehrer, welches auf das Wissen und die Fähigkeiten im ECVET bezogen ist.
4. Das Schreiben und Veröffentlichen eines methodischen Rahmens und Leitfadens, um Schulen und Lehrern bei der Umsetzung von ECVET zu helfen;
5. Zur Erreichung dieser Ziele, wird das Projekt eine Überprüfung der ECVET-Umsetzung durchführen, die eine Bedarfsanalyse von Schulen und Lehrern bei der Verwendung von ECVET anstrebt. Bestimmte Berufsbildungsmodulen aus landwirtschaftlichen Programmen werden als Grundlage für ein Experimentieren mit ECVET gewählt.

Wie das Projekt umgesetzt wird

Es wurde ein Programm zur beruflichen Weiterbildung für Lehrer entwickelt, welches ECVET in die Bewertung Lernergebnisse integriert. Sobald das erste Trainingsprogramm für Lehrer eingerichtet wurde, wird die Mobilität einer kleinen Anzahl von Lernenden organisiert und anschließend durch eine Befragung der Teilnehmer ausgewertet. Darauf folgt eine weitere berufliche Weiterbildung (sowohl vor Ort als auch online).

Es wurde ein methodischer Leitfaden für Lehrer entwickelt und veröffentlicht. Auf diese Weise zielt das Quake-Projekt nicht nur auf Mobilität und Durchlässigkeit zwischen Bildungs- und Ausbildungssystemen in Europa, sondern vor allem auch auf die berufliche Weiterbildung und das Engagement der Berufsbildungsinstitutionen. Die Arbeit des Projekts wurde durch Beiträge von nationalen ECVET-Experten unterstützt und umfasst verschiedene Aktivitäten zur Qualitätssicherung. Damit wird eine angemessene Einhaltung der vereinbarten Zeitpläne, einschließlich der regelmäßigen Erstellung von technischen und finanziellen Berichten von Partnern, gewährleistet.

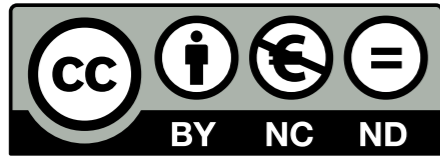
Darüber hinaus werden nationale Seminare zur Verbreitung und Veröffentlichung für die Präsentation der geleisteten Arbeit abgehalten, die zur Verbreitung des Wissens beitragen. (Überprüfungen bestehender Praxis, Bedarfsanalyse, methodischer Leitfaden, Ausbildungsplan und andere Instrumente).

Die Öffentlichkeitsarbeit ist ein wichtiger Teil der Arbeit und wird durch die Nutzung einer Projekt-Website, Social Media, digitalen Publikationen und Videos unterstützt. Die finale Veranstaltung zur Veröffentlichung ist 2017 als europäische Konferenz in Paris geplant. Dies ist der letzte Schritt vor der Einreichung des abschließenden Projektberichts.



Project Quake Team

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.



Disclaimer:

Erasmus+ IV4J „Innovation in VET for Jobs and Employment“

Project 2016-1-DE02-KA202-003271 NA BiBB Germany, FA-Magdeburg GmbH,
Schönebecker Str. 119, 39104 Magdeburg

Copyright

In all publications, the publisher makes every endeavour to observe copyright in graphics, photographs, sound documents, video sequences and texts etc. used, endeavours to use graphics, photographs, sound documents, video sequences and texts etc. that have been prepared by ourself. All trademarks and brand names mentioned on the website and all trademarks and brand names mentioned that may be the intellectual property of third parties are unconditionally subject to the provisions contained within the relevant law governing trademarks and other related signs. The mere mention of a trademark or brand name does not imply that such a trademark or brand name is not protected by the rights of third parties.

CC-Licence

Some materials, referred to in copyright law as “works”, are published under a Creative Commons Licence (licence type: Attribution-Non-commercial-No Derivative Works) and may be used by third parties as long as licensing conditions are observed. Any materials published under the terms of a CC Licence are clearly identified as such.

© This article was published by iv4j.eu and vetinnovator.eu/ under a Creative Commons Licence . For more information, please visit www.bibb.de.

link to the direct Internet address (URL) of the material in question: <http://vetinnovator.eu/>
link to the Creative Commons Licence referred to: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>
link to the BIBB page containing licence information: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>

Bleib in Kontakt mit uns

