

Projekt-basiertes Lernen und Responsive Projekte

Curriculum zur Weiterbildung von Lehrern

Multidisciplinary, Project-based
Digital Learning Content for VET



VETPROFIT

Author:	Dr. István Bessenyei, Mária Hartyányi
Version:	V03
Intellectual outcome:	R2 PBL mit interdisziplinärem Ansatz- Blended-Learning Kurse für Berufsschullehrer und Ausbilder
Date:	10.07.22
Document Type:	Final
File:	R2_VETProfit_Curriculum_Beyond Project Based Learning.docx
Reviewed by:	Ildikó Balassa, Helén Hegedűs, Giulia Dakli, Heide Reimer
Target group:	Partners, experts developing teachers' further training programmes

Inhaltsverzeichnis

ECKDATEN	4
BEWOGENHEIT	4
EINLEITUNG	4
LEHRPLANGESTALTUNG	4
FORM UND METHODE	4
LERNZIELE.....	5
MODULE.....	5
AUFGABENBLOCK.....	5
MODUL 1: PROJEKT BASIERTES LERNEN UND RESPONSIVE PROJEKTE	5
ZIEL DES MODULS	5
THEMEN	6
KENNTNISSE, FERTIGKEITEN, VERANTWORTUNG UND SELBSTSTÄNDIGKEIT	6
MODULE 2. INNOVATIVE BEWERTUNGSMETHODEN.....	7
ZIEL DES MODULS	7
ZIEL DES MODULS IST, WISSEN ÜBER VERSCHIEDENE ARTEN UND INSTRUMENTE DER BEWERTUNG AUFZUZEIGEN UND ZU VERTIEFEN. EIN WEITERS ZIEL IST, WIE DIE INNOVATIVEN BEWERTUNGSMETHODEN (ALS TEIL DES LERNPROZESSES) DIE MOTIVATION FÖRDERN UND DIE VERANTWORTUNG DER SCHÜLER FÜR IHR EIGENES LERNEN ERHÖHEN KÖNNEN.	7
AM ENDE DES MODULS SIND DIE TEILNEHMER IN DER LAGE, IHRE EIGENE BEWERTUNGSSTRATEGIE ZU ENTWICKELN, INTERAKTIVE, SCHÜLERZENTRIERTE BEWERTUNG, UNTERSTÜTZT DURCH DIGITALE TOOLS, ZU PLANEN, ZU ENTWICKELN UND IN DEN LERNPROZESS ZU INTEGRIEREN.....	7
THEMEN	7
KENNTNISSE, FERTIGKEITEN, VERANTWORTUNG UND SELBSTSTÄNDIGKEIT IN MODULE 2	8
MODULE 3: DIGITALE TOOLS IN PBL AND IN RP.....	9
ZIEL DES MODULS	9
THEMEN	9
KENNTNISSE, FERTIGKEITEN, VERANTWORTUNG UND SELBSTSTÄNDIGKEIT IN MODULE 3	10
MODULE 4: PLANUNG, ENTWICKLUNG UND DURCHFÜHRUNG VON MIKROKURSEN.....	11
ZIEL DES MODULS	11
THEMEN	11
KENNTNISSE, FERTIGKEITEN, VERANTWORTUNG UND SELBSTSTÄNDIGKEIT IN MODULE 4	11
DIGITALE KOMPETENZEN VON LEHRKRÄFTEN NACH ABSCHLUSS DES KURSES AUF BASIS DES DIGCOMPEDU-RAHMENS.....	13
ANNEX 1: PROJEKTE IN DER BERUFLICHEN BILDUNG.....	15



ANNEX 2 DIGCOMPEDU COMPETENCE FRAMEWORK	16
DIGCOMPEDU LEISTUNGSSTUFEN	17
ANNEX 3 - BIBLIOGRAPHIE	19
ANNEX 4: EUROPÄISCHER QUALIFIKATIONSRAHMEN	20



Eckdaten

Kurstitel:	Projektbasiertes Lernen und Responsive Projekte
Lernergebnisse:	EQF Level 6
DigCompEdu:	Level B1-C2
Zielgruppe:	Lehrer und Ausbilder in der Beruflichen Bildung
Form:	Blended Learning

Bewogenheit

Einleitung

Damit Berufsschulen den Herausforderungen des 21. Jahrhunderts gewachsen sind, müssen sie enge Beziehungen zu potenziellen Arbeitgebern aufbauen und die Anforderungen erkennen, die der sich schnell verändernde Arbeitsmarkt an junge Auszubildende stellt.

In diesem Kurs erhalten Lehrer: innen und Ausbilder: innen praktische Anleitungen, in Anlehnung an Industriepartner und Arbeitgeber, zum Aufbau von Mikrokursen die zur Planung realer Projekte benötigt werden. Die Kurse sind darauf fokussiert, Wissens- und Kompetenzlücken zu schließen, damit Schüler: innen Projekt basiert lernen können.

Diese Ausbildung stellt eine Methode dar, bei der Lehrer und Ausbilder von Berufsbildungseinrichtungen in der Lage sein werden, die vom Arbeitsmarkt ständig aufgezeigten "Qualifikationslücken" zu verringern, indem sie ihre eigenen internen beruflichen und pädagogischen Ressourcen und kreativen Energien mobilisieren. Sie bereitet die Teilnehmer darauf vor, ihr eigenes berufliches und digitales Portfolio mit einer speziellen Projektmethode zu erweitern und Mikrokurse für ihre Schüler: innen und Auszubildenden zu entwickeln, um die Lücken zu schließen.

Lehrplangestaltung

Die zu erwartenden Lernergebnisse werden an den Europäischen Qualifikationsrahmen (EQR) und den von der EU entwickelten digitalen Kompetenzrahmen für Lehrkräfte (DigCompEdu) angepasst. Die Ausbildung ist praxisorientiert, die Elemente des projektbasierten Lernens und die "responsive" Projektmethode werden von den Teilnehmern in Zusammenarbeit mit ihren Kollegen und den Vertretern lokaler Unternehmen unter Einbeziehung der Schüler (Studenten, Schüler, Azubi) erprobt. Im Einklang mit den aktuellen Arbeitsmarkterfordernissen planen und führen Sie das erste "responsive" Projekt durch.

Form und Methode

Der Kurs wird in gemischter Form angeboten (Blended Learning) und wendet die im Aktionsplan für digitale Bildung 2021-2027 vorgeschlagenen Methoden an:

1. Learning by doing
2. Aktives Lernen
3. Konzentriert auf die Methoden der digitalen Bildung.

Lernziele

Am Ende des Kurses sind die Teilnehmenden in der Lage, reale Projektaufgaben und damit verbundene interdisziplinäre, projektbasierte digitale Lerninhalte für die Erstausbildung von Berufsschüler: innen des 1. und 2. Studienjahres (inkl. Klasse 13) in spezifischen Qualifikationen zu entwickeln, die der Land- und Forstwirtschaft und/oder der IT- und Telekommunikationsbranche angehören.

Module

- *Modul 1. Projekt basiertes Lernen und responsive Projekte*
- *Modul 2: Innovative Bewertungspraktiken für die Berufsausbildung*
- *Modul 3. Digitale Tools in PBL und RP*
- *Modul 4: Planung und Entwicklung von Mikrokursen*

Aufgabenblock

Modul	Aufgabe
Modul 1: Projektbasiertes Lernen und responsive Projekte	A1. Projektbasiertes Lernen gestalten A2. Konzeption eines responsiven Projekts in Zusammenarbeit mit Arbeitsmarktakteuren
Modul 2: Innovative Bewertungsmethoden	A3. Entwicklung einer lernergebnisbasierten Bewertungsstrategie
Modul 3: Digitale Tools in PBL und in RP	A4. Einsatz digitaler Werkzeuge in projektbasiertem Lernen und responsiven Projekten
Modul 4: Planung, Entwicklung und Durchführung von Mikrokursen	A5. Konzeption von Mikrokursen und Entwicklung digitaler Lerninhalte

Modul 1: Projekt basiertes Lernen und Responsive Projekte

Ziel des Moduls

Das Modul zielt darauf ab, die Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen zu entwickeln, die erforderlich sind, um projektbasiertes Lernen und responsive Projekte zu konzipieren, umzusetzen und zu bewerten. Das Modul ist praxisorientiert. Nach einer kurzen theoretischen Einführung folgen Online-Mitarbeit, Erfahrungsaustausch und praktische Übungen zwischen den Teilnehmern. Nach Abschluss des Moduls können die Teilnehmer:

- Schulprojekte mittels PBL-Methoden planen und durchführen
- PBL-Methoden und RP-Methoden voneinander unterscheiden
- digitale Tools für eine relevante und effektivere Durchführung aussuchen
- Methoden bewusst anwenden, um Soft Skills und digitale Kompetenzen ihrer Schüler zu entwickeln

Themen

1. **Was ist ein Projekt? Projekte in Wirtschaft und Schule**
2. **Projekt basiertes Lernen als Schüler-zentrierte Methode**
 - 2.1. Grundsätzliche Merkmale - Vorteile, Schwierigkeiten
 - 2.1.1. Pädagogische Ziele – Wissensaufbau, Entwicklung von Fähigkeiten
 - 2.1.2. Die Rollen der Lehrer: innen in der Rollen-zentrierten Methode
 - 2.1.3. Merkmale eines guten Projekts (Beispiele)
 - 2.1.4. Wie starte ich? Ein Thema auswählen und Fragen stellen
 - 2.2. Planung, Terminierung und Ausführung des Projekts
 - 2.2.1. Definition des Umfanges (Fokus, Thema, zu beantwortende Fragen, zu entwickelndes Produkt) Fragetechniken
 - 2.2.2. Teambuilding, Projekt starten
 - 2.2.3. Monitoring von Projekten entlang des PDCA-Zyklus
 - 2.2.4. Beenden des Projekts, Präsentation der Ergebnisse/ Produkte
 - 2.2.5. Innovative Bewertungsmethoden in PBL
3. **Responsive Projekte (RP)**
 - 3.1. Ziele von RPs und Besonderheiten, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu PBL
 - 3.2. Planung von Aufbau, Terminen und Ausführung von RPs
 - 3.3. Ein Storyboard für RPs

Kenntnisse, Fertigkeiten, Verantwortung und Selbstständigkeit

Europäischen Qualifikationsrahmens 2017		
Zur Erreichung von Niveau 6 erforderliche Lernergebnisse:		
Kenntnisse	Fertigkeiten	Verantwortung und Selbstständigkeit
fortgeschrittene Kenntnisse in einem Arbeits- oder Lernbereich unter Einsatz eines kritischen Verständnisses von Theorien und Grundsätzen	fortgeschrittene Fertigkeiten, die die Beherrschung des Faches sowie Innovationsfähigkeit erkennen lassen und zur Lösung komplexer und unvorhersehbarer Probleme in einem spezialisierten Arbeits- oder Lernbereich nötig sind	Leitung komplexer fachlicher oder beruflicher Tätigkeiten oder Projekte und Übernahme von Entscheidungsverantwortung in unvorhersehbaren Arbeits- oder Lernkontexten Übernahme von Verantwortung für die berufliche Entwicklung von Einzelpersonen und Gruppen
Am Ende des Moduls können die Teilnehmer: innen		
<ul style="list-style-type: none"> • die Hauptmerkmale von PBL beschreiben • PBL erstellen, durchführen und überwachen • PBL relevante Bewertungsmethoden beschreiben und auflisten 	<ul style="list-style-type: none"> • Erleichterung für die Schüler: innen Fragen zu Untersuchungen zu stellen • Anwendung relevanter, digitaler Werkzeuge in der richtigen Phase des Projekts 	<ul style="list-style-type: none"> • Tätigkeit als Vermittler in PBL und RP • Die Zusammenarbeit mit relevanten Interessengruppen (andere Lehrende, Schüler: innen,

Europäischen Qualifikationsrahmens 2017		
Zur Erreichung von Niveau 6 erforderliche Lernergebnisse:		
Kenntnisse	Fertigkeiten	Verantwortung und Selbstständigkeit
<ul style="list-style-type: none"> Erläuterung der Unterschiede zwischen PBL und RPs Erklären, wie RPs dazu beitragen können, die Schule näher an den Arbeitsmarkt heranzubekommen Unterschiede bei den Bewertungsmethoden in PBL und RP identifizieren 	<ul style="list-style-type: none"> Planung eines persönlichen Zeitmanagement des Projekts Entscheiden, ob es sinnvoll oder unnötig ist bei jedem Projektschritt ein digitales Tool einzusetzen 	<ul style="list-style-type: none"> Unternehmen) zu initiieren Komplexe Bewertung pädagogischer Ergebnisse (Lernfortschritt, Produkt, Problemlösung, usw.)

Modul 2. Innovative Bewertungsmethoden

Ziel des Moduls

Ziel des Moduls ist, Wissen über verschiedene Arten und Instrumente der Bewertung aufzuzeigen und zu vertiefen. Ein weiteres Ziel ist, wie die innovativen Bewertungsmethoden (als Teil des Lernprozesses) die Motivation fördern und die Verantwortung der Schüler für ihr eigenes Lernen erhöhen können.

Am Ende des Moduls sind die Teilnehmer in der Lage, ihre eigene Bewertungsstrategie zu entwickeln, interaktive, schülerzentrierte Bewertung, unterstützt durch digitale Tools, zu planen, zu entwickeln und in den Lernprozess zu integrieren.

Themen

1. *Ziele und Typen der pädagogischen Bewertung*
 - 1.1. *Von traditioneller Bewertung hin zu innovativer Bewertung*
 - 1.2. *Die sechs Komponenten der formativen Bewertung¹*
 - 1.3. *Blooms erweitertes Modell der formativen Bewertung*
2. *Formative Bewertung in der Praxis*
 - 2.1. *Verknüpfung von Bewertungs-Strategien mit aktiven Lernmethoden*
 - 2.2. *Veränderte Rollen der Lehrer: innen (weniger Unterricht, Strategien zur Unterstützung des Lernens)*

¹ Die Bewertung ermöglicht es sowohl dem Lehrer als auch dem Schüler, den Fortschritt bei der Erreichung der Lernziele zu überwachen, und kann auf verschiedene Arten angegangen werden. Formative Bewertung bezieht sich auf Werkzeuge, die Missverständnisse, Kämpfe und Lernlücken auf dem Weg identifizieren und bewerten und wie diese Lücken geschlossen werden können. Es enthält effektive Werkzeuge zur Gestaltung des Lernens und kann sogar die Fähigkeiten der Schüler stärken, Verantwortung für ihr Lernen zu übernehmen, wenn sie verstehen, dass das Ziel darin besteht, das Lernen zu verbessern und nicht Endnoten anzuwenden (Trumbull und Lash, 2013). Im Gegensatz dazu bewerten summative Bewertungen das Lernen, das Wissen, die Fähigkeiten oder den Erfolg der Schüler am Ende einer Unterrichtszeit, z. B. einer Einheit, eines Kurses oder eines Programms. Summative Bewertungen werden fast immer formal benotet und oft stark gewichtet (obwohl sie es nicht sein müssen). Summative Bewertung kann mit großer Wirkung in Verbindung und Ausrichtung mit formativen Bewertungen verwendet werden, und Dozenten können eine Vielzahl von Möglichkeiten in Betracht ziehen, diese Ansätze zu kombinieren.

- 2.3. *Beispiele, Fallstudien, Vorteile und Schwierigkeiten*
3. *Digitale Tools für formative Bewertung*
- 3.1. *Die Möglichkeit der Anwendungstechnik in der formativen Bewertung*
- 3.2. *Empfohlene Vorgehensweise und Beispiele*

Kenntnisse, Fertigkeiten, Verantwortung und Selbstständigkeit in Modul 2

Europäischen Qualifikationsrahmens 2017 Zur Erreichung von Niveau 6 erforderliche Lernergebnisse:		
Kenntnisse	Fertigkeiten	Verantwortung und Selbstständigkeit
fortgeschrittene Kenntnisse in einem Arbeits- oder Lernbereich unter Einsatz eines kritischen Verständnisses von Theorien und Grundsätzen	fortgeschrittene Fertigkeiten, die die Beherrschung des Faches sowie Innovationsfähigkeit erkennen lassen und zur Lösung komplexer und unvorhersehbarer Probleme in einem spezialisierten Arbeits- oder Lernbereich nötig sind	Leitung komplexer fachlicher oder beruflicher Tätigkeiten oder Projekte und Übernahme von Entscheidungsverantwortung in unvorhersehbaren Arbeits- oder Lernkontexten Übernahme von Verantwortung für die berufliche Entwicklung von Einzelpersonen und Gruppen
Am Ende des Moduls können die Teilnehmer: innen		
<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Bewertungsmethoden bewerten. • die Hauptkomponenten und Bedingungen der formativen Bewertung (FB) erläutern. • die Rolle der Lehrer in der formativen Bewertung beschreiben. • die positiven Auswirkungen der formativen Bewertung erklären. • gute Beispiele aber auch die Herausforderungen bei der Anwendung von FB präsentieren. 	<ul style="list-style-type: none"> • eine Strategie zur Integration formativer Bewertung in den Lernprozess entwickeln. • lernende in den Bewertungsprozess mit einbeziehen. • Bewertungsmethoden im Klassenraum anwenden. • digitale Tools für effektive FB einsetzen. 	<ul style="list-style-type: none"> • innovative Bewertungsmethoden im Lernprozess und in der abschließenden (summativen) Bewertung einsetzen. • digitale Tools für Bewertungsmethoden nutzen. • Lernergebnisse durch Nutzung innovativer Bewertungsmethoden verbessern. • durch kontinuierliche Beobachtung auf die individuellen Bedürfnisse der Schüler eingehen und unvorhergesehene Situationen im Unterricht lösen.

Modul 3: Digitale Tools in PBL und in RP

Ziel des Moduls

Die Anzahl der digitalen Tools wächst täglich exponentiell, was es sehr schwierig macht, das beste Tool für eine bestimmte Lektion auszuwählen. Ziel des Moduls ist, die wichtigsten Punkte zur Entscheidung zu liefern, ob ein Tool zur Erreichung der Lernziele beiträgt oder es den Lehrern und Lehrerinnen nur die Möglichkeit gibt zu sagen: „Ja, ich wende digitale Tools für mein Projekt an.“ Was ist das „Gesetz des Minimums“ bei der Anwendung digitaler Werkzeuge? Dieses Modul hilft den effektiven Nutzen digitaler Tools in den Projektphasen, von der Planung bis zur Verbreitung.

Themen

1. *Effektiver Einsatz von Technologie für PBL- Chancen und Schwierigkeiten*
2. *Wie wählt man aus?*
3. *Anbindung digitaler Inhalte und Tools an die Projektaufgaben*
 - 3.1. *Projektidee entwickeln*
 - 3.1.1. *Brainstorming, Online Recherche*
 - 3.1.2. *Diskussion, Debatte*
 - 3.1.3. *Konzeptplan*
 - 3.2. *Entwicklung von Arbeitsplan und Ablauf*
 - 3.2.1. *Digitales Tagebuch, Kursplan, Gantt-Diagramm*
 - 3.2.2. *Individuelles Lerntagebuch*
 - 3.3. *Projektüberwachung, Online-Unterstützung bei der Zusammenarbeit*
 - 3.3.1. *Gemeinsame Entwicklung der Inhalte, Teilhaben lassen mit anderen*
 - 3.3.2. *Videokonferenzen*
 - 3.3.3. *Einfache Projektmanagementplattformen*
 - 3.4. *Motivierende praktische Tools zum üben*
 - 3.4.1. *Spiele, Rubriken, Quizzes, Checklisten*
 - 3.5. *Ergebnispräsentation, digitale Berichte erstellen*
 - 3.5.1. *Erstellung von E-portfolios*
 - 3.5.2. *Gestalten, Bearbeiten von Präsentationen, Videos*
 - 3.5.3. *Anwendung von Infographiken*

Anwendungen, die die Teilnehmer: innen lernen werden.

Developing project idea	Developing work plan, scheduling	Supporting online collaboration	Self-evaluation, feedbacks	Presenting the results
Bubbl.us	Trello	GoogleDrive	Padlet	Canva, Genially
Mindmeister	Ganttproject	Flipgrid	GoogleForms	Blogger
Miro	Lino	Zoom, Teams	Kahoot	Spotify
Mentimeter	Meistertask	VoiceThread	LearningApps	Slideshare, Sway
Wordart	Excel	Slack	Microsoft 365/Teams and Power Apps	Venngage
Linoit		Canva, BookCreator	Socrative	Animoto, Bitable
AhaSlides, Slido		Canva	AhaSlide, Slido	AhaSlide, Slido

Kenntnisse, Fertigkeiten, Verantwortung und Selbstständigkeit in Modul 3

Europäischen Qualifikationsrahmens 2017 Zur Erreichung von Niveau 6 erforderliche Lernergebnisse:		
Kenntnisse	Fertigkeiten	Verantwortung und Selbstständigkeit
fortgeschrittene Kenntnisse in einem Arbeits- oder Lernbereich unter Einsatz eines kritischen Verständnisses von Theorien und Grundsätzen	fortgeschrittene Fertigkeiten, die die Beherrschung des Faches sowie Innovationsfähigkeit erkennen lassen und zur Lösung komplexer und unvorhersehbarer Probleme in einem spezialisierten Arbeits- oder Lernbereich nötig sind	Leitung komplexer fachlicher oder beruflicher Tätigkeiten oder Projekte und Übernahme von Entscheidungsverantwortung in unvorhersehbaren Arbeits- oder Lernkontexten Übernahme von Verantwortung für die berufliche Entwicklung von Einzelpersonen und Gruppen
Am Ende des Moduls können die Teilnehmer: innen		
<ul style="list-style-type: none"> digitale Tools für die Planung von Projekten auswählen. digitale Tools zum Ausführen der Projekte auswählen. digitale Tools zum Bewerten von Projekten auswählen. digitale Tools zum Evaluieren von Projekten auswählen. Vorteile und Schwierigkeiten beim Anwenden erkennen. die Bedingungen zur Anwendung digitaler Tools zur Projektarbeit festlegen. 	<ul style="list-style-type: none"> Online-Konzeptpläne und Förderung der Zusammenarbeit mit visuellen Tools wie Miro erstellen. anhand digitaler Tools online zusammenarbeiten. attraktive Präsentationen und Videos erstellen und teilen. Online Quizzes zum Üben erstellen. Videokonferenzsysteme nutzen. 	<ul style="list-style-type: none"> unvorgesehene technische Probleme während der Projektarbeit lösen. die digitalen Kompetenzen der Schüler durch Onlinezusammenarbeit entwickeln. Schüler in die Erstellung digitaler Inhalte mit einbeziehen.

Module 4: Planung, Entwicklung und Durchführung von Mikrokursen

Ziel des Moduls

Als Reaktion auf die Bedürfnisse der Wirtschaft und dem raschen technologischem Wandel wird die berufliche Aus- und Weiterbildung aufgefordert zusätzlich zu den traditionellen Standardlehrplänen und Ausbildungsprogrammen flexiblere Lernwege und Mikrokurse anzubieten. Mikrokurse bieten den Schüler: innen einen kurzen, intensiven Lernpfad, um Kenntnisse und Fähigkeiten zu erwerben, die vom Arbeitsmarkt benötigt werden, aber nicht oder nur teilweise vom Lehrplan abgedeckt werden. Am Ende des Moduls sind die Teilnehmer in der Lage, einen Lernergebnis orientierten Mikrokurs für ihr berufliches Fach zu entwerfen, die digitale Lernumgebung und die notwendigen digitalen Lernmaterialien für die Durchführung des Kurses zu erstellen und teilhaben zu lassen.

Themen

1. *Das Konzept von Mikrokursen und deren Zertifikate*
2. *Lernergebnis orientierte Kursgestaltung*
 - 2.1 *Lernergebnis basiertes Gestalten durch Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen*
 - 2.2 *Verwendung der EU-Bildungsrahmen (EQR, DigComp) bei der Kursgestaltung*
 - 2.3 *Gestaltung von Aufgaben und Bewertungsmethoden*
 - 2.4 *Gestaltung von Aufgaben und Bewertungsmethoden*
3. *Kollaborative Entwicklung digitaler Inhalte von Mikrokursen*
 - 3.1 *Gestaltung des Lernmodus (Selbstlernen, Online-Lernen, Kontaktlernen und Bestimmung der Anteile verschiedener Modi)*
 - 3.2 *Auswahl digitaler Tools zur Entwicklung der Inhalte*
 - 3.3 *Gestaltung digitaler Mikrokursinhalte im Einklang mit den angestrebten Lernergebnissen (Videos, Tests, Spiele, Simulationen, Podcasts).*
 - 3.4 *Integrieren freier Unterrichtsressourcen in den Mikrokurs*
4. *Gestaltung einer Lernumgebung für den Mikrokurs*
 - 4.1 *Vorbereitung des Kurszenarios, Erstellung eines Leitfadens*
 - 4.2 *Auswahl der Lernumgebung*
 - 4.3 *Planung von Kommunikation, Zusammenarbeit, und Auswertung*

Kenntnisse, Fertigkeiten, Verantwortung und Selbstständigkeit in Modul 4

Europäischen Qualifikationsrahmens 2017		
Zur Erreichung von Niveau 6 erforderliche Lernergebnisse:		
Kenntnisse	Fertigkeiten	Verantwortung und Selbstständigkeit
fortgeschrittene Kenntnisse in einem Arbeits- oder Lernbereich unter Einsatz eines kritischen Verständnisses von Theorien und Grundsätzen	fortgeschrittene Fertigkeiten, die die Beherrschung des Faches sowie Innovationsfähigkeit erkennen lassen und zur Lösung komplexer und unvorhersehbarer	Leitung komplexer fachlicher oder beruflicher Tätigkeiten oder Projekte und Übernahme von Entscheidungsverantwortung in

Europäischen Qualifikationsrahmens 2017 Zur Erreichung von Niveau 6 erforderliche Lernergebnisse:		
Kenntnisse	Fertigkeiten	Verantwortung und Selbstständigkeit
	Probleme in einem spezialisierten Arbeits- oder Lernbereich nötig sind	unvorhersehbaren Arbeits- oder Lernkontexten Übernahme von Verantwortung für die berufliche Entwicklung von Einzelpersonen und Gruppen
Am Ende des Moduls können die Teilnehmer: innen		
<ul style="list-style-type: none"> das Missverhältnis zwischen Lehrplan und Arbeitsmarktanforderungen in ihrem Fachgebiet identifizieren. die Lernbedarfe der Schüler identifizieren. das Konzept der Mikrourse und Lehrinhalte der Mikrourse erklären. das Konzept der Lernergebnis orientierten Kursgestaltung erklären. die Anwendung, die für die Durchführung einer Online-Umfrage notwendig ist, präsentieren. 	<ul style="list-style-type: none"> einen detaillierten Mikrokurs auf Basis von Lernergebnissen und Lernbedürfnissen der Schüler: innen entwickeln. Mikrokursinhalte gestalten und in einer Auswahl verschiedener digitaler Formate anderen zur Verfügung stellen. eine Lernumgebung gestalten und umsetzen. 	<ul style="list-style-type: none"> ihre pädagogischen Fähigkeiten entwickeln, um den Anforderungen des 21. Jahrhunderts gerecht zu werden. ihre pädagogische Arbeit durch Selbstreflexion verbessern. Kollaboratives Lernen initiieren und steuern.

Digitale Kompetenzen von Lehrkräften nach Abschluss des Kurses auf Basis des DigCompEdu-Rahmens

Kompetenz	Mindestanforderungen
1. Berufliches Engagement	
1.1. Berufliche Kommunikation	B2 Nutzung der digitalen Medien für die Kommunikation in einer strukturierten und ansprechenden Weise.
1.2. Berufliche Zusammenarbeit	B2 Nutzung digitaler Medien für den gemeinsamen Aufbau von Wissen.
1.3. Reflektierte Praxis	B2 Nutzung einer Vielzahl an Ressourcen zur Weiterentwicklung von eigenen individuellen digitalen und pädagogischen Praktiken.
1.4. Digitale fortlaufende berufliche Weiterbildung (CPD)	C1 Kritische und strategische Internetnutzung für die fortlaufende berufliche Weiterbildung.
2. Digitale Ressourcen	
2.1. Auswählen digitaler Ressourcen	B1 Identifizierung und Auswertung passender Ressourcen mittels grundlegender Kriterien.
2.2. Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen	C1 Erstellung, Mitgestaltung und Anpassung von Ressourcen nach Lernkontext unter Anwendung einer Vielfalt an fortgeschrittenen Strategien.
2.3 Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen	C1 Digitale Veröffentlichung selbst erstellter Ressourcen.
3. Lehren und Lernen	
3.1. Lehren	C1 Gestaltung, Überwachung und flexibles Anpassen der Nutzung von digitalen Medien zur Verbesserung von pädagogischen Strategien.
3.2. Lernbegleitung	C1 Zielgerichteter und strategischer Einsatz von digitalen Medien bei Beratung und Unterstützung.
3.3. Kollaboratives Lernen	C1 Nutzung von digitalen Lernumgebungen zum gemeinsamen Wissensaufbau und zur Peergruppen-Bewertung der Schüler
3.4 Selbstgesteuertes Lernen	B2 Nutzung von digitalen Lernumgebungen zur umfassenden Unterstützung des selbstgesteuerten Lernens.
4. Evaluation	
4.1. Lernstand erheben	C2 Entwicklung von innovativen Bewertungsformaten mittels Nutzung digitaler Medien.
4.2. Lern-Evidenzen analysieren	C1 Nutzung von digitalen Daten, um über Lernmuster und Lehrstrategien zu reflektieren.

Kompetenz	Mindestanforderungen
4.3. Feedback und Planung	C1 Nutzung von digitalen Technologien, um Feedback und Unterstützung zu personalisieren.
5. Schülerorientierung	
5.1. Digitale Teilhabe	B1 Sich mit Zugang und Inklusion auseinandersetzen.
5.2. Differenzierung und Individualisierung	B2 Strategischer Einsatz von einer Vielzahl an digitalen Medien für Differenzierung und Personalisierung.
5.3. Aktive Einbindung von Schüler	C1 Strategien für aktives Lernen umfassend und kritisch einsetzen.
6. Förderung der Digitalen Kompetenz der Schüler	
6.1. Informations- und Medienkompetenz	B2 Strategische Nutzung einer Vielzahl an didaktischen Strategien zur Förderung der Informations- und Medienkompetenz der Schüler.
6.2. Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit	B2 Strategische Nutzung von einer Vielzahl an pädagogischen Strategien zur Förderung der Kommunikation und Zusammenarbeit der Schüler.
6.3. Erstellung digitaler Inhalte	C2 Innovative Formate zur Förderung der Schüler bei der Erstellung von digitalen Inhalten nutzen.
6.4. Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien	B2 Nutzung digitaler Medien durch die Schüler didaktisch unterstützen, um ihr Wohlergehen zu gewährleisten.
6.5. Digitales Problemlösen	B2 Strategische Nutzung von einer Vielzahl von didaktischen Strategien zur Förderung des digitalen Problemlösens der Schüler.

Annex 1: Projekte in der Beruflichen Bildung

Derzeit gibt es drei grundsätzlich unterschiedliche Ansätze für das Management von Projekten in Schulen:

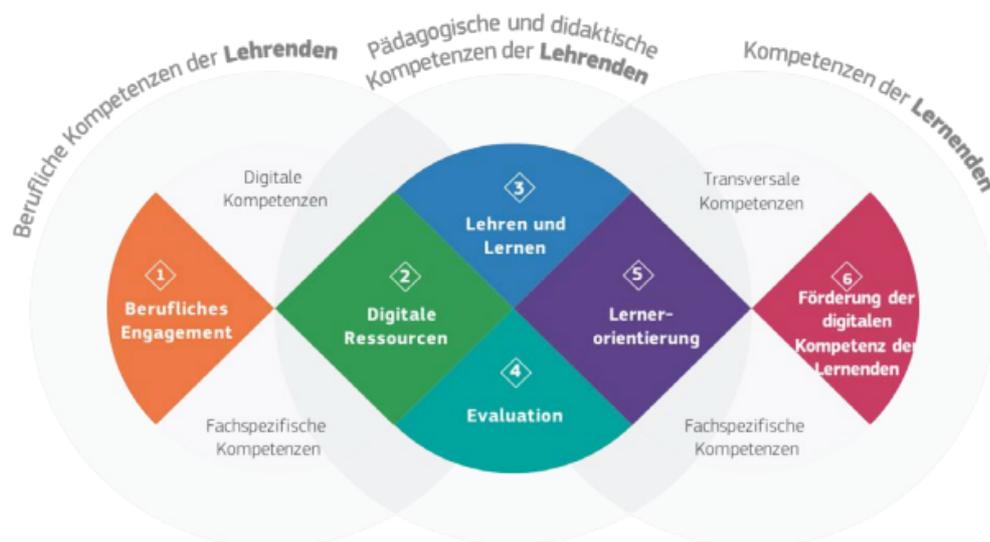
1. Eine davon ist die Umsetzung eines komplexen pädagogischen Projekts in intensiver Zusammenarbeit mit Schülern und Lehrern, nämlich Projekt Basiertes Learning (PBL). Hier geht es um die Entwicklung komplexer Projekte mit klaren Lernzielen und didaktischen Zielen, wie sie im Standardcurriculum definiert sind.
2. Die andere projektbasierte Methode besteht darin, Projektaufgaben an Studierende zur Praxis und zur Bewertung der Lernergebnisse am Ende einer bestimmten Lernphase zu verteilen.
3. Die dritten sind die responsiven Projekte, die in Zusammenarbeit von Lehrern, Schülern und Unternehmen umgesetzt werden.

Was?	Projektaufgabe	Projekt basiertes Lernen (PBL)	Responsive Projekte (RP)
Wer definiert das Projekt?	Die Aufgabe wird von den Lehrern definiert; Die Schüler: innen haben keine Möglichkeit, es zu ändern.	Die Schüler erhalten vorab genehmigte Richtlinien und haben die Freiheit, Entscheidungen bei der Definition ihres eigenen Projekts zu treffen, aber in der Regel beginnen sie mit spezifischen, fokussierenden Fragen, die auf den Inhalten basieren, die sie lernen müssen.	Eine reale Projektaufgabe wird von einem Unternehmen auf der Grundlage seiner laufenden Geschäftsaufgaben definiert.
Arbeitsform	Die Schüler können zu Hause an dem Projekt arbeiten, <u>ohne Anweisungen von Lehrern</u> . Die Arbeit der Lehrkräfte konzentriert sich auf die Evaluation nach Abschluss des Projekts.	Die Lehrer leisten einen wesentlichen Beitrag zur Planungsphase, aber die Hauptarbeit des Projekts liegt in der Zusammenarbeit mit den Schülern.	Die Lehrer identifizieren die fehlenden Kenntnisse und Fähigkeiten und entwickeln einen Mikrokurs und liefern ihn vor Projektbeginn.
Fokus und Komplexität	Der Fokus liegt in der Regel auf einem einfachen Projekt, nach Abschluss einer Lernphase. Es hängt nicht unbedingt mit dem Lernprozess zusammen. <u>Es wird als abschließende Aktion gesehen - wie ein "Dessert" nach dem Hauptgang.</u>	Es kann sehr <u>komplex</u> sein, aber stark mit dem Standardcurriculum zusammenhängen, da es eine entscheidende Rolle <u>(wie der "Hauptkurs")</u> im Lernprozess spielt. Es ist jedoch einzigartig und erfordert Zeit und Zusammenarbeit.	Es ist nicht streng an das Standardcurriculum gebunden, die Kenntnisse und Fähigkeiten können die Anforderungen überschreiten.
Typ der Projektaufgabe	Bei der Projektaufgabe geht es <u>nicht unbedingt um ein reales Problem, und es kann von Jahr zu Jahr dasselbe sein</u> . Es kann auch für jeden Schüler gleich sein.	Das Projekt <u>ist stark mit einem realen Problem verbunden</u> und muss für das Leben oder das zukünftige Leben der Schüler relevant	Das Projekt steht in engem Zusammenhang mit einem realen Problem des an der Zusammenarbeit beteiligten Unternehmens.



		und mit ihren früheren Erfahrungen verbunden sein.	
Anleitung	Es gibt oft keine strengen Richtlinien, wie und wann die Projektaufgabe zu erledigen ist.	Das Projekt ist <u>sorgfältig geplant</u> , folgt einem Projektplan und wird als Gemeinschaftsarbeit von Schülern und Lehrern geliefert.	Die Umsetzung bedarf einer sehr detaillierten Planung und sollte auf einem "Vertrag" zwischen der Schule und dem Unternehmen basieren. Der Lehrer fungiert als Moderator
Bewertung	Die Projektaufgabe wird nach den vom Lehrer definierten Regeln eingereicht. <u>Die Projektaufgabe wird nur vom Lehrer bewertet.</u> Die Schüler haben wenig Informationen über den Bewertungsprozess und die Noten anderer Schüler.	<u>Die Endergebnisse werden oft einem öffentlichen Publikum einschließlich eingeladener externer Gäste präsentiert.</u> Die Bewertung des Projekts und der Arbeit der Teammitglieder folgt einer offenen und akzeptierten Rubrik.	Es umfasst eine komplexe Bewertungsstrategie, die eine Vielzahl von Methoden umfassen kann, wie Selbstbewertung, Peer-Bewertung und auch Portfoliobewertung. <u>In der abschließenden Bewertung spielt das Unternehmen eine entscheidende Rolle.</u>

Annex 2 DigCompEdu Competence Framework



Insiderin und Insider (B1):

Insiderinnen und Insider experimentieren mit digitalen Medien in verschiedenen Kontexten und zu unterschiedlichen Zwecken und integrieren diese in viele Bereiche ihres beruflichen Kontexts. Sie nutzen sie kreativ, um verschiedene Aspekte ihrer beruflichen Tätigkeit verbessern zu können. Sie bemühen sich um eine Ausweitung ihres Repertoires an Praktiken. Jedoch arbeiten sie immer noch daran zu verstehen, welche Instrumente sich in welcher Situation besser eignen und wie digitale Medien an pädagogische Strategien und Methoden angepasst werden können. Bevor sie in die Stufe Expertinnen und Experten aufsteigen können, benötigen Insiderinnen und Insider noch etwas Zeit zum Experimentieren und Reflektieren, ergänzt durch die Ermutigung und den Wissensaustausch in der Gruppe.

Expertinnen und Experten (B2):

Expertinnen und Experten nutzen zur Verbesserung ihrer beruflichen Aktivitäten eine Vielzahl an digitalen Technologien kompetent, kreativ und kritisch. Sie wählen gezielt digitale Medien für bestimmte Situationen aus und erfassen die Vor- und Nachteile der verschiedenen digitalen Strategien. Sie sind neugierig, für neue Ideen offen und wissen, dass sie Vieles noch nicht ausprobiert haben. Sie experimentieren, um ihr Repertoire an Strategien zu erweitern, zu strukturieren und zu konsolidieren. Expertinnen und Experten sind das Rückgrat jeder Bildungsorganisation, wenn es darum geht, Praktiken zu erneuern. Expertinnen und Experten nutzen zur Verbesserung ihrer beruflichen Aktivitäten eine Vielzahl an digitalen Technologien kompetent, kreativ und kritisch. Sie wählen gezielt digitale Medien für bestimmte Situationen aus und erfassen die Vor- und Nachteile der verschiedenen digitalen Strategien. Sie sind neugierig, für neue Ideen offen und wissen, dass sie Vieles noch nicht ausprobiert haben. Sie experimentieren, um ihr Repertoire an Strategien zu erweitern, zu strukturieren und zu konsolidieren. Expertinnen und Experten sind das Rückgrat jeder Bildungsorganisation, wenn es darum geht, Praktiken zu erneuern.

Leaderin und Leader (C1):

Leaderinnen und Leader haben einen konsistenten und umfassenden Ansatz bei der Nutzung der digitalen Medien zur Verbesserung der pädagogischen und beruflichen Praktiken. Sie stützen sich auf ein breites Repertoire an digitalen Strategien, aus denen sie für jede bestimmte Situation die angemessenste auswählen können. Sie reflektieren kontinuierlich über ihre Praktiken und entwickeln diese weiter. Durch den Austausch mit anderen bleiben sie über neue Entwicklungen und Ideen auf dem neusten Stand. Sie sind eine Quelle der Inspiration für andere, an die sie ihre Expertise weitergeben.

Vorreiterin und Vorreiter (C2):

Vorreiterinnen und Vorreiter stellen die Angemessenheit zeitgenössischer digitaler und pädagogischer Praktiken, in denen sie selbst Expertinnen und Experten sind, in Frage. Sie beschäftigen sich mit den Grenzen und Nachteilen dieser Praktiken und sind angespornt, noch mehr Innovation in die Lehre einzubringen. Vorreiterinnen und Vorreiter experimentieren mit hoch innovativen und komplexen

digitalen Medien und/oder entwickeln neue pädagogische Ansätze. Vorreiterinnen und Vorreiter sind einzigartig und selten. Sie führen Innovation an und sind ein Vorbild für jüngere Lehrkräfte.

Für jede der 22 Kompetenzen werden Niveaudeskriptoren und Leistungsnachweise bereitgestellt, die es den Pädagogen ermöglichen, ihr Kompetenzniveau und ihre spezifischen Entwicklungsbedürfnisse zu verstehen.

Annex 3 - Bibliographie

Bloom, B. et al.(1971) Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning
McGraw-Hill Book Co., New York

Prievara, T.(2015): A 21. századi tanár, Egy pedagógiai szemléletváltás személyes története,
Neteducatio Kft., Budapest

Knausz, I.e (2005): A tanulók értékelése. In Intézményvezetés és közoktatási értékelés. Okker,
Budapest

Palencsárné, K. M. et al (2022): Gyakorlat teszi a mestert – a projektoktatás kézikönyve, Tempus
Közalapítvány, Budapest

Vass V. (2017): Kompetenciafejlesztés a 21. Században (értékteremtés és megújulás), Selye János
Egyetem, Komárom

COUNCILRECOMMENDATION of 22 May 2017on the European Qualifications Framework for
lifelong learning and repealing the recommendation of the European Parliament and of the Council of
23 April 2008 on the establishment of the European Qualifications Framework for lifelong learning
(2017/C 189/03)

Redecker, C. (2017): European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu.
Punie, Y. (ed). EUR 28775 EN. Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-
92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466

Annex 4: Europäischer Qualifikationsrahmen

Im Sinne dieser Empfehlung bezeichnet der Begriff

Im Sinne dieser Empfehlung bezeichnet der Begriff:

„*Qualifikation*“ das formale Ergebnis eines Bewertungs- und Validierungsprozesses, bei dem eine dafür zuständige Stelle festgestellt hat, dass die Lernergebnisse einer Person vorgegebenen Standards entsprechen;

„*nationales Qualifikationssystem*“ alle Aspekte der Maßnahmen eines Mitgliedstaats, die mit der Anerkennung von Lernen zu tun haben, sowie sonstige Mechanismen, die einen Bezug zwischen der allgemeinen und beruflichen Bildung einerseits und dem Arbeitsmarkt und der Zivilgesellschaft andererseits herstellen. Dazu zählen die Ausarbeitung und Umsetzung institutioneller Regelungen und Prozesse im Zusammenhang mit der Qualitätssicherung sowie der Bewertung und der Vergabe von Qualifikationen. Ein nationales Qualifik;

„*nationaler Qualifikationsrahmen*“ ein Instrument zur Klassifizierung von Qualifikationen anhand eines Bündels von Kriterien zur Bestimmung des jeweils erreichten Lernniveaus; Ziel ist die Integration und Koordination nationaler Qualifikationsteilsysteme und die Verbesserung der Transparenz, des Zugangs, des fortschreitenden Aufbaus und der Qualität von Qualifikationen im Hinblick auf den Arbeitsmarkt und die Zivilgesellschaft;

„*internationale Qualifikation*“ eine Qualifikation, die von einer internationalen Einrichtung mit eigener Rechtspersönlichkeit (Verband, Organisation, Sektor oder Unternehmen) oder von einem nationalen Gremium, das im Namen einer internationalen Einrichtung handelt, verliehen und in mehr als einem Land verwendet wird; hierzu zählen auch Lernergebnisse, die unter Bezugnahme auf von einer internationalen Einrichtung festgelegte Standards bewertet werden;

„*Lernergebnisse*“ Aussagen darüber, was ein Lernender weiß, versteht und in der Lage ist zu tun, nachdem er einen Lernprozess abgeschlossen hat. Sie werden als Kenntnisse, Fertigkeiten sowie Verantwortung und Selbstständigkeit definiert;

„*Kenntnisse*“ das Ergebnis der Verarbeitung von Information durch Lernen. Kenntnisse bezeichnen die Gesamtheit der Fakten, Grundsätze, Theorie und Praxis in einem Arbeits- oder Lernbereich. Im EQR werden Kenntnisse als Theorie und/oder Faktenwissen beschrieben;

„*Fertigkeiten*“ die Fähigkeit, Kenntnisse anzuwenden und Know-how einzusetzen, um Aufgaben auszuführen und Probleme zu lösen. Im EQR werden Fertigkeiten als kognitive Fertigkeiten (unter Einsatz logischen, intuitiven und kreativen Denkens) oder praktische Fertigkeiten (Geschicklichkeit und Verwendung von Methoden, Materialien, Werkzeugen und Instrumenten) beschrieben;

„*Verantwortung und Selbstständigkeit*“ die Fähigkeit einer/eines Schüler, Kenntnisse und Fertigkeiten selbstständig und verantwortungsbewusst anzuwenden;

„*Kompetenz*“ die nachgewiesene Fähigkeit, Kenntnisse, Fertigkeiten sowie persönliche, soziale und/oder methodische Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen und für die berufliche und persönliche Entwicklung zu nutzen;

„*Validierung nichtformalen und informellen Lernens*“ ein Verfahren, mit dem eine zuständige Stelle bestätigt, dass eine Person Lernergebnisse in einem nichtformalen bzw. informellen Lernumfeld erzielt hat, die nach einem relevanten Standard gemessen werden, und das aus folgenden vier Phasen besteht: Identifizierung der konkreten Erfahrungen der Person im Wege eines Dialogs, Dokumentierung, um die Erfahrungen der Person sichtbar zu machen, formelle Bewertung dieser Erfahrungen, Zertifizierung der Ergebnisse der Bewertung, was zum teilweisen oder vollständigen Erwerb einer Qualifikation führen kann;

„*formale Anerkennung von Lernergebnissen*“ ein Verfahren, mit dem eine zuständige Stelle erzielten Lernergebnissen zwecks Fortsetzung des Bildungswegs oder zwecks Aufnahme einer Beschäftigung einen offiziellen Status verleiht, und zwar durch i) die Vergabe von Qualifikationen (Zeugnis, Qualifikationsbescheinigung oder Titel), ii) die Validierung nichtformalen und informellen Lernens, iii) die Zuerkennung von Gleichwertigkeit, Leistungspunkten oder

Verzicht auf weitere Nachweise;

„*Leistungspunkte*“ die Bestätigung, dass ein aus kohärenten Lernergebnissen bestehender Teil einer Qualifikation auf Grundlage eines vereinbarten Standards von einer zuständigen Stelle bewertet und validiert wurde; Leistungspunkte werden von einer zuständigen Behörde vergeben, wenn eine Person laut geeigneten Bewertungen bestimmte vordefinierte Lernergebnisse erzielt hat, und kann als quantitativer Wert (z. B. Credits oder Leistungspunkte) ausgedrückt werden, der den geschätzten Arbeitsaufwand veranschaulicht, der mit dem Erzielen der entsprechenden Lernergebnisse durch eine Person üblicherweise verbunden ist;

„*Leistungspunktesysteme*“ ein Transparenzinstrument zur Erleichterung der Anerkennung von Leistungspunkten. Diese Systeme können u. a. Folgendes umfassen: Äquivalenzen, Ausnahmeregelungen, akkumulier- und übertragbare Einheiten/Module, autonomes Vorgehen der Lernanbieter zwecks Individualisierung von Lernwegen und Validierung nichtformalen und informellen Lernens;

„*Übertragung von Leistungspunkten*“ ein Verfahren, das es Personen, die in einem bestimmten Kontext Leistungspunkte erworben haben, ermöglicht, diese Leistungspunkte evaluieren und in einem anderen Kontext anerkennen zu lassen.

Multidisciplinary, Project-based Digital Learning Content for VET

PROJEKT GRUNDLAGEN

Bezeichnung: Multidisciplinary, Project-based Digital Learning Content for VET

Akronym: VETPROFIT

Project ID: 2021-1-HU01-KA220-VET-000025350

Partnerländer: Deutschland, Italien, Ungarn

Coordinator: iTStudy Hungary Ltd.

Laufzeit: 01 November 2021 – 31 October 2024.

HINTERGRUND

Die berufliche Aus- und Weiterbildung spielt eine Schlüsselrolle bei der Vorbereitung junger Berufstätiger auf die Herausforderungen einer sich rasch entwickelnden globalen und digitalen Wirtschaft. Die Bildung arbeitet jedoch oft isoliert von der Geschäftswelt, wobei die Kluft zwischen den von den Schulen angebotenen und den von den Arbeitgebern geforderten Fähigkeiten immer größer wird.

Der Arbeitsmarkt braucht praktisches Wissen, und Lehrbücher werden tendenziell von der Theorie dominiert. Lehrbücher sind für Schüler, die in die digitale Welt hineingeboren werden, nicht motivierend genug und enthalten nur sehr wenige Beispiele aus der Praxis aus Arbeitssituationen. Während die meisten Arbeitsplätze von den Mitarbeitern eine projektorientierte Arbeitsweise erwarten, sind der Projektansatz und die damit verbundenen Arbeitsformen noch nicht in die Ausbildung integriert, und eine beträchtliche Anzahl von Ausbildern ist noch nicht bereit, den Projektansatz anzuwenden. Der multidisziplinäre Ansatz ist schwer in traditionelle Lehrmethoden zu integrieren, obwohl junge Absolventen Kenntnisse und Fähigkeiten aus verschiedenen Fächern gleichzeitig anwenden müssen, um Probleme am Arbeitsplatz zu lösen. Während Arbeitgeber von angehenden Mitarbeitern erwarten, dass sie in Teams und an Projekten arbeiten, sind die Projektmethode und verwandte Arbeitsformen in der Berufsbildung nicht weit verbreitet und projektbasierte Lehrmethoden fehlen oft im Werkzeugkasten der Berufsschullehrer: innen.

ZIELGRUPPEN

- *Leitung der Berufsbildungseinrichtungen*
- *Lehrkräfte/Ausbilder in der beruflichen Aus- und Weiterbildung*
- *Unternehmen (Agrar- und IT-Sektoren)*

BEGÜNSTIGTE

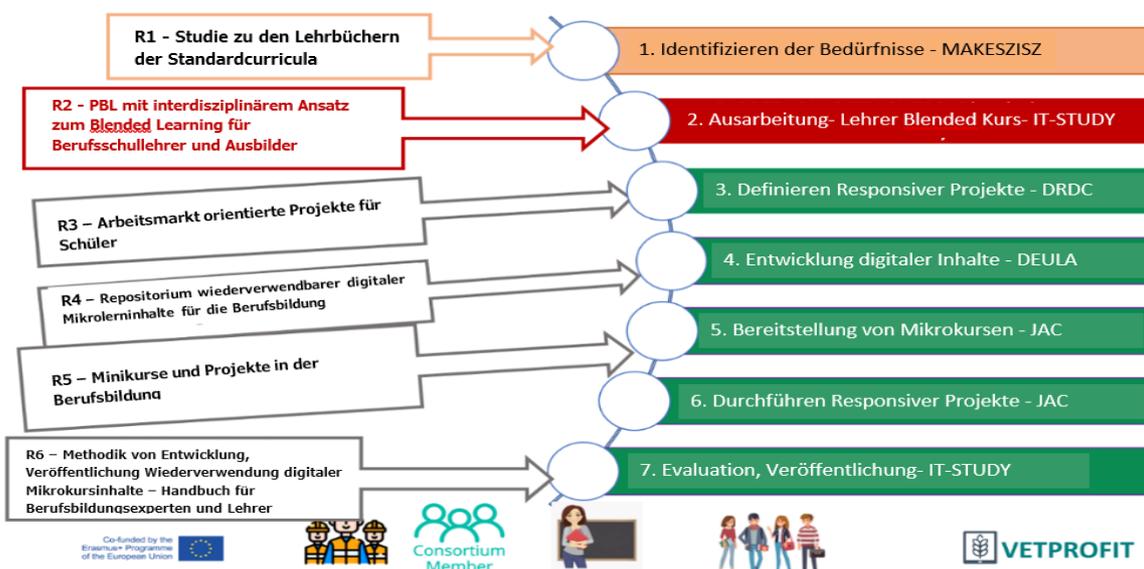
- *Studierende der beruflichen Aus- und Weiterbildung*
- *Arbeitgeber*

ZIELE

Ziel des Projekts ist, die Bedürfnisse des Arbeitsmarktes in der beruflichen Aus- und Weiterbildung widerzuspiegeln, Lehrer darauf vorzubereiten, mit Unternehmen zusammenzuarbeiten, um Projektaufgaben für Schüler und zukünftige Mitarbeiter zu entwickeln, um reale Probleme zu lösen, die von ihnen vorgeschlagen werden. Um dieses Ziel zu erreichen, hat die Partnerschaft folgendes vorab unternommen: Überprüfung der Lehrpläne, der Lernmaterialien und der Lehrmethoden, die bei der Erstausbildung der IT- und Agrarsektoren in den Partnerländern verwendet werden;

- *Schulung von Berufsbildungslehrern dieser Sektoren über die Projektmethode, verwandte digitale Instrumente, innovative Bewertungspraktiken und die Erstellung digitaler Inhalte;*
- *Zuweisung realer Projektaufgaben für Berufsbildungsstudierende in enger Zusammenarbeit von Lehrern und Arbeitsmarktvertretern;*
- *Schaffung eines Repositoriums von projektbasierten, wiederverwendbaren, qualitativ hochwertigen, motivierenden digitalen Lerninhalten mit einem interdisziplinären Ansatz;*
- *Vorbereitung der Studierenden auf eine erfolgreiche Projektumsetzung durch die Gestaltung und Durchführung von Minikursen*
- *Erstellung eines Modells, das als Leitfaden für Lehrkräfte anderer Berufsbildungseinrichtungen veröffentlicht werden soll.*

RESULTS



PARTNERS

iTStudy Hungary IT Education and Research Centre. Hungary
 DEULA - Nienburg GmbH, Germany
 Fondazione ITS – JobsAcademy, Italy
 Association of Hungarian Horticultural Vocational Training Institutions, Hungary
 Premontre Vocational High School, Technical School and College, Hungary
 Discovery Center Nonprofit Ltd., Hungary

