

Multidisziplinäre, projektbasierte digitale
Lerninhalte für die Berufsbildung



Maßgeschneiderte Projektmethode für die berufliche Bildung

Methode und Praxis

Eines der wichtigsten Produkte des VETProfit-Projekts ist das neue Modell, das den Anwendungsbereich des traditionellen projektbasierten Lernens (PBL) erweitert, um den einzigartigen Merkmalen besser gerecht zu werden, die die berufliche Bildung grundlegend von allen anderen Bildungsbereichen unterscheiden. Das Projektkonzept wurde von Lehrkräften und einem Unternehmen gemeinsam festgelegt und bezieht sich auf neue Technologien, die im Unternehmen bereits eingesetzt werden, aber noch nicht in den Lehrplan aufgenommen wurden. Durch die Lösung der Projektaufgaben können die Schüler testen, ob sie mit dem Wissen und den Fertigkeiten, die sie während der Ausbildung erworben haben, ein Problem lösen können, für das sie kein fertiges Rezept erhalten haben. Zu den wichtigsten Komponenten des multidisziplinären Modells gehören:

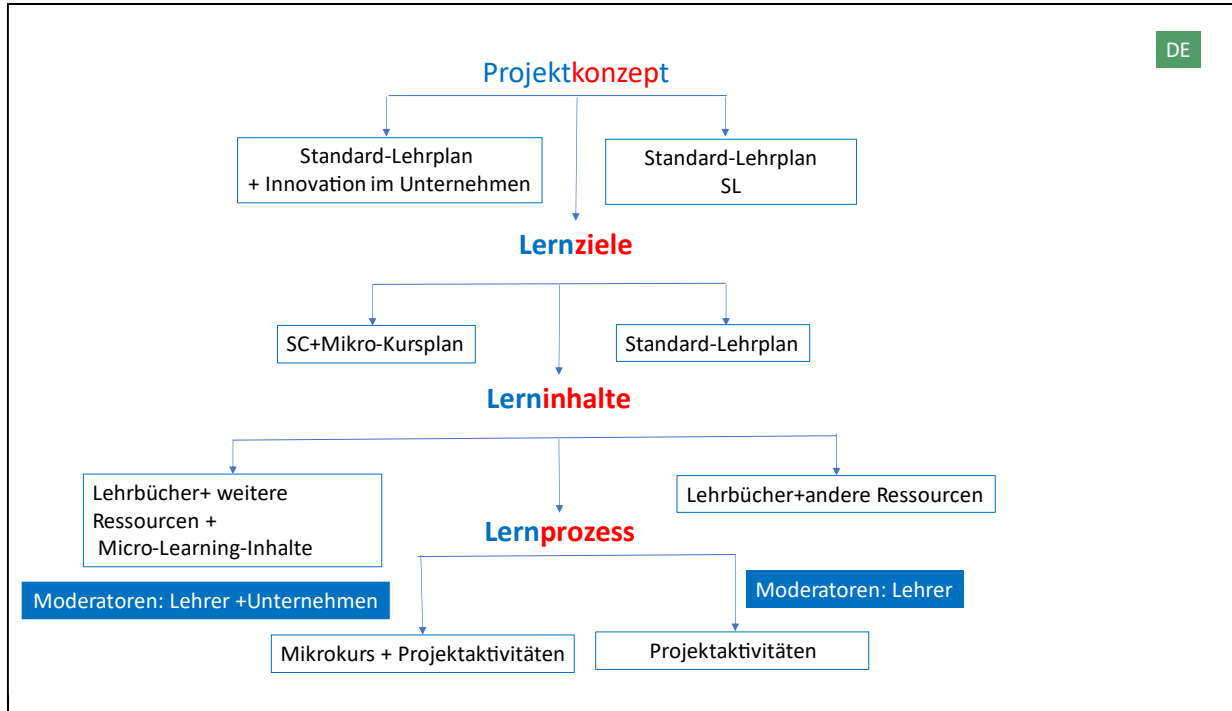
- *Der Projektträger ist ein Unternehmen, das im beruflichen der Schule tätig ist. Die Vertreter des Unternehmens entwickeln das Projektkonzept gemeinsam mit den Berufsschullehrern und beziehen die Schüler in endgültigen Entscheidungsprozess ein.*
- *Der Projektumfang geht über den Standardlehrplan hinaus. Einige der Projektaufgaben erfordern den Einsatz einer neuen Technologie, die im Unternehmen bereits in Betrieb ist, und obwohl die Schüler ein Grundverständnis dafür haben, müssen sie einige spezifische Kenntnisse und Fertigkeiten erwerben, so dass sie einen kurzen Mikrokurs besuchen müssen - der von den Lehrern und dem Unternehmen gemeinsam durchgeführt wird.*
- *Lehrkräfte und das Unternehmen arbeiten zusammen, um Wissenslücken zu ermitteln und gemeinsam einen maßgeschneiderten Mikrokurs für die Schüler zu konzipieren und durchzuführen, indem sie Mikro-Lerninhalte und Open Educational Resources (OER) entwickeln.*
- *Es wird ein umfassender Plan erstellt, der einen Projektplan gemäß den Gestaltungsaspekten von Unternehmensprojekten (geplante Produkte mit Indikatoren, Aktivitäten, Zeitplan, Qualitätskontrolle, Risikomanagementmethoden, Kommunikation usw.) und einen pädagogischen Plan enthält, der beschreibt, wie die vordefinierten Lernziele (Wissen, berufliche und "weiche" Fähigkeiten) durch die Durchführung spezifischer Aktivitäten erreicht werden sollen.*
- *Der Projektbewertungsprozess ist ein komplexer Prozess, der die pädagogische Bewertung anhand der vordefinierten Lernziele und die Bewertung der Projektprodukte anhand der geplanten qualitativen und quantitativen Indikatoren umfasst. Bei der Produktbewertung spielt das Unternehmen die Hauptrolle, während die pädagogische Bewertung in erster Linie in der Verantwortung der Lehrkräfte liegt, aber auch die Schüler sind während des gesamten Bewertungsprozesses aktiv beteiligt.*

Reaktionsfähige Projektmethode (RPM)

Die VETProfit-Partner einigten sich darauf, das neue Modell "Responsive Project Method (RPM)" zu nennen. Dieser Name spiegelt die Fähigkeit der Methode wider, Berufsschulen in die Lage zu versetzen, effektiv auf die Herausforderungen des Arbeitsmarktes des 21. Jahrhunderts zu reagieren.



Multidisziplinäre, projektbasierte digitale
Lerninhalte für die Berufsbildung



Neben dem Erwerb von Fachkenntnissen und -fähigkeiten vertiefen die Studierenden grundlegende Projektmanagement-Methoden, sie verstehen Konzepte wie den Projektlebenszyklus, die Ressourcenzuweisung, Zielgruppen, Produkt



Entwicklungs- und Qualitätsstandards. Durch praktische Erfahrungen lernen sie die Bedeutung einer detaillierten Planung und Terminierung, die Notwendigkeit, potenzielle Risiken proaktiv zu erkennen, und die Rolle einer kontinuierlichen Überwachung, um die wichtigsten Leistungsindikatoren des Projekts zu erfüllen.

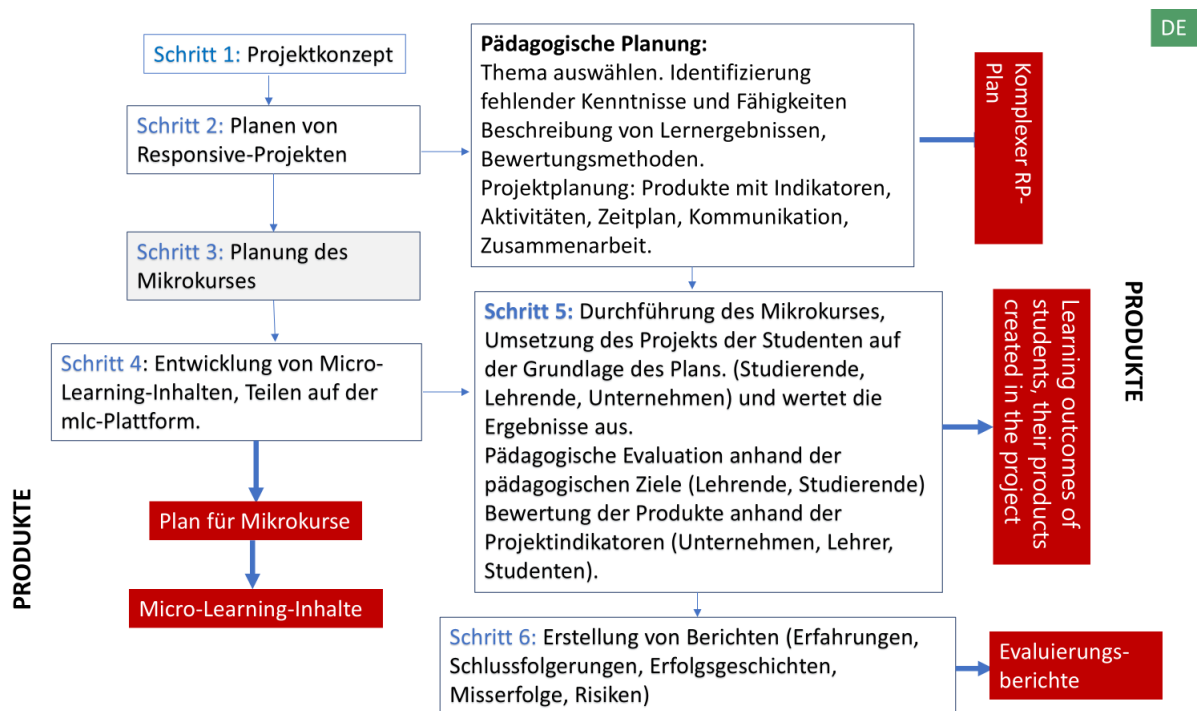
Dieses Modell geht über das traditionelle problembasierte Lernen (PBL) hinaus und steigert damit ihre Anwendbarkeit und Relevanz für die Anforderungen des heutigen Arbeitsmarktes.

Studenten arbeiten in Szuvandzsiev Ornamental Gardening, AgriDron Ltd, Ungarn.

Multidisziplinäre, projektbasierte digitale
Lerninhalte für die Berufsbildung



Schritte zur Umsetzung von responsiven Projekten



Der gesamte Prozess des Modells - wie in der obigen Grafik dargestellt - wurde in 4 Ländern in 5 Berufsschulen getestet. Die wiederverwendbaren Ressourcen, die vom VETProfit-Konsortium entwickelt wurden, die Mikro-Lerninhalte, die in Zusammenarbeit von Lehrern und Unternehmen erstellt wurden, die Projektpläne und ihre Evaluierungsberichte sowie das E-Book, das das RPM-Modell vorstellt, sind für Berufsschullehrer und Schulen in vier europäischen Sprachen in Englisch, Deutsch, Ungarisch und Italienisch auf den Websites frei verfügbar:

Repository für Mikro-Lerninhalte: <https://mlc.itstudy.hu/hu>

Projekt-Website: <https://vetprofit.itstudy.hu/>

E-Learning-Kurs für Berufsbildungslehrer: <https://course.vetprofit.itstudy.hu/> (Sie können sich als Gast anmelden, um die Kursinhalte zu sehen).

Grundlagen des Projekts

Titel: Multidisziplinäre, projektbasierte digitale Lerninhalte für die Berufsbildung

Akronym: VETPROFIT

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

Partnerländer: Deutschland, Italien, Ungarn

Koordinator: ITStudy Hungary Ltd.

Laufzeit: 01. November 2021 - 31. Oktober 2024.

Zielgruppen:

Leitung von berufsbildenden Schulen

Lehrer/Ausbilder in der beruflichen Bildung

Unternehmen (Landwirtschaft und IT-Sektor)

Begünstigte:

Studenten der
beruflichen
Bildung
Arbeitgeber

Ziel des Projekts

Ziel des Projekts ist es, die Bedürfnisse des Arbeitsmarktes in der beruflichen Bildung widerzuspiegeln und Lehrer darauf vorzubereiten, mit Unternehmen zusammenzuarbeiten, um Projektaufgaben für Schüler und künftige Arbeitnehmer zu entwickeln, die reale, von ihnen vorgeschlagene Probleme lösen. Um dieses Ziel zu erreichen, wird die Partnerschaft:

Zielsetzungen

- *Überprüfung des Lehrplans, des Lernmaterials und der Lehrmethoden, die bei der Erstausbildung in den Bereichen IT und Landwirtschaft in den Partnerländern eingesetzt werden;*
- *Schulung von Berufsschullehrern dieser Sektoren über die Projektmethode, damit verbundene digitale Werkzeuge, innovative Bewertungsmethoden und die Erstellung digitaler Inhalte;*
- *in enger Zusammenarbeit mit Lehrern und Vertretern des Arbeitsmarktes reale Projektaufgaben für Berufsschüler zu vergeben;*
- *ein Repository mit projektbasierten, wiederverwendbaren, hochwertigen und motivierenden digitalen Lerninhalten mit einem interdisziplinären Ansatz zu schaffen;*
- *Vorbereitung der Studierenden auf die erfolgreiche Durchführung von Projekten durch die Konzeption und Durchführung von Minikursen;*
- *ein Modell zu erstellen, das als Leitfaden für Lehrkräfte anderer Berufsbildungseinrichtungen veröffentlicht wird.*

Partner

ITStudy Hungary IT Bildungs- und Forschungszentrum. Ungarn DEULA - Nienburg GmbH, Deutschland

Fondazione ITS - JobsAcademy, Italien

Verband der ungarischen Gartenbau-Berufsbildungseinrichtungen, Ungarn Premontre Berufliches Gymnasium, Fachschule und Hochschule, Ungarn Discovery Center Nonprofit GmbH, Ungarn

