



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

Handbuch

Integration von Technologie in die
Unterrichtspraxis und Befähigung
von Lehrkräften für
Grundfertigkeiten

ABED*ili*



Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch ist Teil des Erasmus+ Projekts ABEDiLi Adult Basic Education Digital Literacy.

Ziel des ABEDiLi-Projekts war es, Grundbildungslehrende zu befähigen, nützliche digitale Optionen und Konzepte zu identifizieren und in ihre Unterrichtsstrategien zu integrieren.

Ziel des Projekts war es, die digitalen Kompetenzen von Grundbildungslehrenden zu verbessern und ihnen die Werkzeuge an die Hand zu geben, um ihren Lernenden digitale Fähigkeiten und Selbstvertrauen zu vermitteln.

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Partner

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung

Valo-Valmennusyhdistys ry

ABF Vux

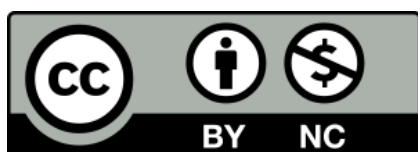
Adult Education Centre Ormož

NALA National Adult Literacy Agency

PESG

Skola za osnovno obrazovanje odraslih

2022



This work is licensed under a **Creative Commons Attribution-NonCommercial 2.0 Generic (CC BY-NC 2.0) International License**

Inhaltsverzeichnis

Einführung	1
Rahmenbedingungen für digitale Kompetenzen für Grundbildungspädagog/innen	
Digitale Kompetenzrahmen	3
4 K	3
Digitale Kompetenz von Pädagogen	4
Der professionelle Rahmen für die digitale lehre	4
Instruktionale Design-Modelle	4
SAMR	4
Blooms digitale Taxonomie	4
Das Padagogy Rad	5
Leitfaden für Grundbildungsdozierende	5
Richtlinien für eine gute Alphabetisierungsarbeit bei Erwachsenen	5
Lehrplanentwicklung: ein sich entwickelndes Modell für die	
Alphabetisierung und Rechenbildung von Erwachsenen	6
Das Vermögensmodell	6
Kennen Sie ihre Lernenden?	7
Sie schaffen es!	8
Ihre digitale Bibliothek: der e-Pool	10
Fange Sie Ihre Reise an	11
Erweitern Sie Ihr Repertoire	12
Inspirieren Sie andere und schaffen Sie etwas Neues	13
Verbessern Sie Ihrer Community: Train the Trainer	15
Grundlagen von Train the Trainer	15
Verbessern Sie Ihre Kompetenzen und wenden Sie neue Methoden an	17
Experimentieren Sie mit den digitalen Tools für viele Zwecke	17
Unterstützen Sie Ihre Community bei der Weiterentwicklung	17
Die Zukunft des Lernens: Digital Educational Escape Room	19
Setzen Sie Ihre Brille auf!	19
Spielen Sie den Escape Room mit Ihren Lernenden	20
Wie können Sie DEER in Ihre Praxis implementieren?	21
Kreieren Sie neue Welten	22
So erstellen Sie Ihren eigenen Escape Raum:	23
Zusammenfassung	25
Konsortium	26
Referenzen	30

Einführung

ABEDiLi – Adult Basic Education Digital Literacy, ist ein multinationales Erasmus+ Projekt, das darauf abzielte, digitale Kompetenzen in die Grundbildung zu bringen, indem PädagogInnen befähigt und mit einer Reihe geeigneter digitaler Werkzeuge vertraut gemacht wurden. Unser Ziel ist es, Sie dabei zu unterstützen, Ihre digitalen Kompetenzen weiterzuentwickeln. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie Ihre ersten Schritte in die digitale Welt machen oder nach Möglichkeiten suchen, Ihre vorhandenen Kompetenzen zu verfeinern .

Die Ergebnisse dieses Projekts sind für Sie geeignet, unabhängig davon, ob Sie gerade erst begonnen haben, die Möglichkeiten der digitalen Kompetenzen zu erforschen, wenn Sie neue Werkzeuge und Praktiken ausprobieren oder wenn Sie nach Werkzeugen suchen, um Ihre KollegInnen bei der Verbesserung ihrer Praxis zu inspirieren und zu unterstützen .

In ABEDiLi haben wir 4 Schlüsseloutputs, die wir "Intellectual Outputs" nennen:

1

e-Pool

Eine Bibliothek sorgfältig ausgewählter digitaler Werkzeuge für die Erwachsenenbildung, die Sie in Ihrer Praxis anwenden können.

2

Train the Trainer Programme

Stärken Sie Ihre eigenen und die digitalen Kompetenzen Ihrer Community weiter. Das Programm besteht aus sechs Modulen mit gebrauchsfertigen Storyboards, Ressourcen und Strategien.

3

Digital Educational Escape Room (DEER)

Wir haben zwei Escape Rooms entwickelt: einen für TrainerInnen und einen für erwachsene Lernende. Dies ist eine innovative Trainingsmethode, die Gamification in das Lernen einführt. Virtual Reality wird eine Rolle in der Zukunft der Bildung spielen, daher freuen wir uns, unser Spiel und unsere Gedanken mit euch zu teilen .

4

Handbuch

Das Ziel dieses Handbuchs ist es, Sie durch Ihre ersten Schritte Ihrer digitalen Erkundung zu führen, Unterstützung bei der Integration unserer Ergebnisse in Ihre Praxis anzubieten und Sie zu inspirieren, Ihre KollegInnen weiter in die digitale Welt zu führen. .

In diesem Handbuch wird jeder intellektuelle Output basierend auf DigCompEdu (Redecker, 2017) in drei Ebenen unterteilt: Explorer, Integrator und Leader.

- **Explorer**-level eignet sich für diejenigen, die gerade erst ihre digitale Reise beginnen.
- **Integrator**-level eignet sich für diejenigen, die gerade erst ihre digitale Reise beginnen.
- **Leader**-level ist für diejenigen, die neue digitale Kompetenzen und Werkzeuge in die Praxis einführen möchten.

Wenn Sie dieses Handbuch lesen, beachten Sie bitte, dass digitale Fähigkeiten eine Vielzahl von verschiedenen Kompetenzen erfordern, so dass es nicht immer möglich ist, sich nur in eine Kategorie einzuordnen. Lesen und lernen Sie in Ihrem eigenen Tempo. Wenn einige Informationen für Sie gerade nicht relevant sind, können Sie sie gerne überspringen und fortfahren. Sie werden in der Lage sein, darauf zurückzukommen, wenn sich die Zeit richtig anfühlt.

Was möchte unser koordinierender Partner unseren LeserInnen sagen?

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung aus Deutschland:

“Die digitale Welt ist ein Ort der Möglichkeiten, an dem alles möglich ist. Seien Sie offen dafür und ABEDiLi kümmert sich um alles andere. Wir begleiten Sie von den ersten Schritten im digitalen Umfeld, unterstützen Sie, wenn Sie es brauchen und zeigen Ihnen, wie Sie ein Digital Leader werden.

ABEDiLi bietet Ihnen eine sichere Umgebung, in der Sie den e-Pool in Ihrem eigenen Tempo erkunden können. Wir haben die Tools bereits kuratiert, kategorisiert und beschrieben, wie sie in der Grundbildung eingesetzt werden können.



Wenn Sie es schwierig finden, digital zu unterrichten, werden wir Sie während unserer 6-moduligen Train the Trainer-Qualifikation "Empowering Basic Skills Educators - Integrating Technology into Teaching Practice" in einer Blended-Learning-Umgebung einrücken. Sie haben genügend Zeit, um die Aufgaben nach dem Kurs entweder allein zu erledigen oder mit Ihren KollegInnen zu besprechen.

Am Ende Ihrer digitalen Reise können Sie immersives Lernen in Virtual Reality erleben. Sie haben die Möglichkeit, unseren Digital Educational Escape Room "Monsterscape" zu spielen, und Sie werden es schaffen, Ihren Weg von einer analogen Bibliothek zum Unterricht im Metaversum zu finden.

Machen Sie einfach den ersten digitalen Schritt!

Rahmenbedingungen für digitale Kompetenzen für Grundbildungspädagog/innen

Frameworks sind Werkzeuge für Pädagogen, um ihre eigenen Fähigkeiten, Lektionen und die Zusammenarbeit mit Lernenden zu definieren, zu planen und zu verbessern. In ABEDiLi werden drei Arten von Frameworks und Modellen verwendet. Weitere Informationen zu den Frameworks finden Sie im Train the Trainer-Programm oder auf den in den Beschreibungen angegebenen Websites. Die in den Programmen verwendeten Frameworks sind:

- Digitale Kompetenzrahmen
- Instructional Design Modelle
- Richtlinien für Pädagogen von Grundfertigkeiten

Digitale Kompetenzrahmen helfen Ihnen, Ihre digitalen Fähigkeiten als Pädagoge zu definieren, Ihre Lernenden bei der Stärkung der Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts zu unterstützen und Ihre digitalen Kompetenzen zu bewerten. Instructional Design-Modelle helfen Ihnen, den Grad Ihrer Technologieintegration in Ihrer Arbeitsumgebung zu bewerten, digitale Lernwerkzeuge zu erleichtern und die pädagogische Nutzung verschiedener Apps zu bestimmen. Richtlinien für Pädagogen von Grundfertigkeiten helfen Ihnen, Prinzipien für eine gute Alphabetisierungsarbeit bei Erwachsenen in Ihre Praxis aufzunehmen, sich besser zu entwickeln und Ihre Lernenden dabei zu unterstützen, ihre eigenen Stärken zu erkennen.

Digitale Kompetenzrahmen

Drei große Bereiche können verwendet werden, um digitale Kompetenzen zu beschreiben (Broadband Commission, 2017):

- Digitale Grundkompetenzen: Zugang zu und Umgang mit digitalen Technologien
- Generische digitale Kompetenzen: Digitale Technologien sinnvoll und nutzbringend nutzen
- "Höhere" Fähigkeiten: Technologie auf befähigende und transformative Weise einsetzen

In einem Bildungskontext ist ein Kompetenzmodell ein Rahmen zur Beschreibung der Fähigkeiten und Wissensbedürfnisse von Pädagogen. Es ist eine Reihe von Kompetenzen, die zusammen erfolgreiche Leistung als Pädagoge definieren (Redecker, 2017).

4 K

Das Framework for 21st Century Learning wurde von Pädagogen und Branchenführern für Schulen in den USA entwickelt. In diesem Rahmen wurden vier wichtige Lern- und Innovationsfähigkeiten für das Lernen des 21. Jahrhunderts identifiziert, die als 4Cs bekannt sind: Kritisches Denken, Kommunikation, Zusammenarbeit und Kreativität. Diese Lern- und Innovationsfähigkeiten werden als wesentlich angesehen, um die Schüler auf die Zukunft vorzubereiten. Die Anwendung von 4Cs in Ihrem Lehrplan unterstützt Ihre Lernenden dabei, wesentliche Fähigkeiten für das 21. Jahrhundert zu entwickeln.

Sie können mehr über 4C's in <http://exploresel.gse.harvard.edu/frameworks/3> erfahren

Digitale Kompetenz von Pädagogen

Das DigCompEdu-Framework bietet einen Referenzrahmen für die digitalen Kompetenzen von Pädagogen und stellt eine Vorlage dar, aus der Trainingsprogramme entwickelt werden können. Es ermöglicht Ihnen auch, Ihre Stärken und Schwächen zu verstehen und selbst einzuschätzen, indem Sie verschiedene Phasen und Ebenen der digitalen Kompetenzentwicklung beschreiben. Indem Sie Ihre digitalen Kompetenzen verstehen, können Sie Ihre Praxis verbessern und Ihre Stärken besser nutzen. Dies wiederum wird Ihre Lernenden in ihrem Wachstum unterstützen. Die Stufen und Kompetenzstufen reichen von A1 Beginner bis C2 Pioneer. Das Modell unterteilt digitale Kompetenzen in drei Bereiche: das berufliche Engagement von Pädagogen, die pädagogischen Kompetenzen der Pädagogen und die Kompetenzen der Lernenden.

Sie können mehr erfahren: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

Der professionelle Rahmen für die digitale lehre

Das Digital Teaching Professional Framework (DTPF) ist als Kompetenzrahmen für Lehr- und Ausbildungspädagogen im Weiterbildungssektor in Großbritannien konzipiert. Es bietet eine Reihe professioneller Standards für technologiegestütztes Lernen (Education and Training Foundation, 2019). Der Rahmen legt drei Kompetenzstufen fest, die aus dem Europäischen Rahmen für digitale Kompetenzen von Pädagogen übernommen wurden: Erforschen, Übernehmen und Führen.

DTPF wird von kostenlosen Online-Trainingsmodulen begleitet <https://www.et-foundation.co.uk/professional-development/edtech-support/>

Instructional Design-Modelle

Instructional Design Models zeigen Pädagogen, wie digitale Medien in die Unterrichtspraxis integriert werden können. Diese Modelle bieten Richtlinien für die Organisation geeigneter Unterrichtsstrategien, um Unterrichtsziele mit Hilfe von Technologie zu erreichen. Sie helfen bei der Schaffung von Unterrichtserfahrungen, um das Lernen durch Technologie am effektivsten zu erleichtern.

SAMR

Das SAMR-Modell kategorisiert vier verschiedene Grade der Integration von Klassenzimmertechnologie. Das Akronym steht für "Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition". Es ist ein Rahmenwerk, das zeigt, wie der Einsatz digitaler Technologien das Lehren und Lernen im Klassenzimmer verändern kann. Das SAMR-Modell ist ein leistungsfähiges Werkzeug für Pädagogen, wenn sie überlegen, wie sie digitale Technologie in ihrer Unterrichtspraxis einsetzen können (Jisc, 2020).

Mehr über SAMR erfahren Sie in <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>

Blooms digitale Taxonomie

Bloom's Digital Taxonomy ist eine überarbeitete Version von Bloom's Taxonomy. In diesem Modell ist Wissen die Grundlage der sechs kognitiven Prozesse: erinnern, verstehen, anwenden, analysieren, bewerten und schaffen. Die überarbeitete Version behält diese Kategorien bei und erweitert sie auf das digitale Umfeld. Es stellt eine Weiterentwicklung von Bloom dar, bei der die Aktivitäten und

Ergebnisse, die mit den sechs kognitiven Ebenen verbunden sind, jetzt von Papier und Tafel in eine digitale Form gelangen. Die Verben, die jeder Ebene zugeordnet sind, spiegeln nun auch Handlungen wider, die im digitalen Umfeld stattfinden. Das Modell hilft Lehrern zu sehen, wie Technologie und digitale Tools verwendet werden können, um die Lernerfahrungen und -ergebnisse der Schüler zu erleichtern. Die Powerverben, die die Stufen beschreiben, sind nützlich für die Unterrichtsplanung, das Prüfungsdesign und die allgemeine Planung von Lernerfahrungen, die auf Denken und Komplexität basieren.

Sie können mehr über Blooms digitale Taxonomie in:

https://www.researchgate.net/publication/228381038_Bloom%27s_Digital_Taxonomy

Das Padagogy Rad

Die Integration von Blooms digitaler Taxonomie und SAMR kann durch das Padagogy Wheel in Aktion gesehen werden. Es wurde entwickelt, um Pädagogen zu helfen, darüber nachzudenken, wie sie mobile Apps in ihrem Unterricht verwenden. Das zugrunde liegende Prinzip des Rades ist, dass die Pädagogik die pädagogische Nutzung von Apps bestimmen sollte. Es wird für die Planung und Entwicklung von Lehrplänen, zum Schreiben von Lernzielen und zum Entwerfen lernerzentrierter Aktivitäten empfohlen. Es gibt fünf Gitter im Modell, die verschiedene Frameworks zu einem kombinieren.

Sie können mehr über das Padagogy-Rad erfahren und das aktuelle in:

<https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/>

Leitfaden für Grundbildungsdozierende

Dieses Programm zielt darauf ab, Pädagogen für Grundfertigkeiten bei der Integration von Technologie in ihre Praxis zu unterstützen. Die National Adult Literacy Agency (NALA) ist seit über 40 Jahren darauf spezialisiert, unerfüllte Lese- und Schreibbedürfnisse von Erwachsenen in Irland anzugehen. Die Alphabetisierungspublikationen und -forschung von NALA bieten professionelle Richtlinien und Lehrplanentwicklungsmodelle, die in das Train the Trainer-Programm eingebracht werden. Dazu gibt es drei Modelle, die in die Module integriert sind.

Richtlinien für eine gute Alphabetisierungsarbeit bei Erwachsenen

Die Leitlinien enthalten fünf Grundsätze, die einen lernerzentrierten Ansatz für die Alphabetisierungsarbeit von Erwachsenen, die Förderung der Zusammenarbeit und einen entwicklungsorientierten, partizipativen Ansatz für den Lehrplan betonen. Das Wissen, die Fähigkeiten und der Kontext der Lernenden gelten als wichtige Komponenten für die effektive Organisation der Alphabetisierung von Erwachsenen, und dies wird durch eine Reihe von Werten untermauert, die Inklusivität, Vertrauen und Vertraulichkeit fördern.

Sie können mehr über Richtlinien für gute Alphabetisierungsarbeit bei Erwachsenen erfahren:

<https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/>

Lehrplanentwicklung: ein sich entwickelndes Modell für die Alphabetisierung und Rechenbildung von Erwachsenen

Dieses sich entwickelnde Modell für den Lese- und Rechenunterricht von Erwachsenen beschreibt einen Prozess für die Lehrplanentwicklung. Sie vertritt die Ansicht, dass die Gestaltung eines Lehrplans ein partizipativer Prozess ist, der von Lernpartnern wie Pädagogen, Lernenden, Managern und Bildungszentren durchgeführt wird. Der Rahmen schreibt den Lehrplan nicht vor und ist der Ansicht, dass er vom Pädagogen erstellt werden sollte, um den Lernenden gerecht zu werden. Der Schwerpunkt liegt darauf, wie Lernpartner zusammenarbeiten können, um zu entscheiden, "wie und wann sie lernen" (NALA, 2009). Das Modell ist ein lernerzentrierter Ansatz für die Lehrplanentwicklung, der die Grundlage für eine gute Lese- und Rechenarbeit bei Erwachsenen darstellt.

Sie können mehr über Curriculum development: an evolving model for adult literacy and numeracy education in:

<https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>

Das Vermögensmodell

Der Vermögensmodellansatz für Bildung (NALA, 2018) zielt darauf ab, Lernenden zu helfen, ihr eigenes Wissen und ihre Stärken zu erkennen. Das Modell fördert einen wertfreien Ansatz und betont, dass erwachsene Lernende eine Fülle von Stärken, Lernstilen, Erfahrungen und Fähigkeiten haben und dass sie diese Variablen in eine Lernerfahrung einbringen. Die Lernenden werden ermutigt, Möglichkeiten für weiteres Lernen zu erkunden, indem sie ihre eigene Lebenserfahrung und die damit verbundenen Fragen verstehen (NALA, 2012).

Mehr über das Vermögensmodell erfahren Sie in:

<https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/>

Kennen Sie ihre Lernenden?

Digitale Kompetenz bedeutet "die Fähigkeiten, die mit der Verwendung von Technologie verbunden sind, um es Benutzern zu ermöglichen, Informationen zu finden, zu bewerten, zu organisieren, zu erstellen und zu kommunizieren; und die Entwicklung einer digitalen Bürgerschaft und des verantwortungsvollen Umgangs mit Technologie." Sie sollten bedenken, dass Ihre Lernenden möglicherweise über gemischte Fähigkeiten und Kenntnisse digitaler Fähigkeiten verfügen. Es ist möglich, dass Lernende gemischte Profile mit ihrer digitalen Kompetenzentwicklung haben. Lernende, die in bestimmten Bereichen über ausgezeichnete digitale Fähigkeiten verfügen, verfügen möglicherweise über geringe oder keine Fähigkeiten im Umgang mit einigen digitalen Technologien, und Lernende mit geringen allgemeinen Lese- und Schreibfähigkeiten verfügen möglicherweise über gute digitale Fähigkeiten mit einigen Tools. Als Pädagoge sollten Sie nicht davon ausgehen, dass das Niveau der digitalen Fähigkeiten auf dem Niveau anderer Fähigkeiten basiert, die die Person hat.

Wenn Sie sich der Eigenschaften Ihrer Lernenden bewusst sind, können Sie Unterrichtspläne erstellen, die ihren Bedürfnissen und Lernzielen entsprechen. Eine gute Lektion ist so geplant, dass jeder mithalten kann. Indem Sie Ihre Lernenden kennen, können Sie auch kurzfristige Ziele mit ihnen festlegen, die einen sinnvollen Effekt auf den Alltag der Lernenden haben. Es ist wichtig zu verstehen, welche Kenntnisse und Fähigkeiten die Priorität Ihrer Lernenden sind. Das Finden geeigneter kurzfristiger Ziele unterstützt die Lernmotivation, da die Lernenden die Fortschritte und Vorteile des Erwerbs neuer Fähigkeiten sehen können.

Menschen mit niedrigen Grundfertigkeiten sind stärker auf die Hilfe anderer angewiesen. Durch das Erlernen grundlegender Fähigkeiten, einschließlich digitaler Kompetenzen, werden Ihre Lernenden besser in der Lage sein, an der Gesellschaft teilzunehmen. Es ist wichtig zu erkennen, dass digitales Lernen für Menschen in gefährdeten sozialen und wirtschaftlichen Gruppen deutlich weniger zugänglich ist. Aus diesem Grund wird empfohlen, dass der Trainer auf die Zugänglichkeit seiner Vorlesungen und Hausaufgaben achtet. Wenn Sie Ihre Lernenden kennen, können Sie Lernerfahrungen besser so anpassen, dass sie zugänglich sind.

Wichtig ist auch, dass viele Lernende eine starke Lernmotivation, innere Neugier und Freude am Lernen mitbringen. Für sie ist Lernen eine Lebenseinstellung, und sie wollen mit dem neuen digitalen Wissen Schritt halten und im Bereich der digitalen Grundkompetenzen kompetenter sein.

Wenn Sie Wert darauf legen, die Diskussion zu eröffnen und Ihre Lernenden kennenzulernen, sollten Sie auf zusätzliche Fragen zu den behandelten Themen vorbereitet sein.

- **Lernen Sie Ihre Lernenden kennen: Kommunizieren Sie mit ihnen. Hören Sie zu und stellen Sie Fragen. Bewerten Sie ihr Qualifikationsniveau. Machen Sie keine Annahmen .**
- **Legen Sie Lernziele gemeinsam mit Ihren Lernenden fest. Finden Sie heraus, was für sie wichtig und motivierend ist. Setzen Sie sich kurzfristige Ziele.**
- **Passen Sie Ihren Lehrplan und Ihre Ressourcen an. Stellen Sie sicher, dass Ihre Informationen und Tools für Ihre Lernenden zugänglich sind.**
- **Teilen Sie die Freude am Lernen mit Ihren Lernenden.**

Sie schaffen es!

Die digitale Welt ist ein Ort der Möglichkeiten und Möglichkeiten. Manchmal kann die Technologie jedoch eine Herausforderung darstellen. Das Projekt ABEDiLi soll Sie dabei unterstützen, die ersten Schritte zur Integration digitaler Kompetenz in Ihre Praxis zu unternehmen. Die Verbesserung unserer digitalen Fähigkeiten ist oft ein lebenslanger Prozess, insbesondere im Kontext unserer sich ständig weiterentwickelnden digitalen Welt. Seien Sie sich der Vorteile neuer Technologien sowohl für Ihre Praxis als auch für das Leben Ihrer Lernenden bewusst.

Unterstützung suchen

Sie können Unterstützung aus Ihrer eigenen Community erhalten. Es kann hilfreich sein, sich mit jemandem zu verbinden, den Sie kennen, der sich im Bereich der digitalen Kompetenz auskennt und Zeit damit verbringen kann, Ihnen zu zeigen, wie Sie neue Techniken implementieren können. Wenn Sie Freunde oder Kollegen haben, die bereits wissen, wie man Technologie einsetzt, empfehlen wir Ihnen, Unterstützung von ihnen zu suchen. Es ist oft einfacher, mit jemandem zu sprechen, der vertraut ist. Viele Menschen sind mehr als glücklich, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten zu teilen.

Auch digitale Plattformen können genutzt werden, um Unterstützung zu finden. Sie können Online-Foren suchen und online auf grundlegende Tutorials zugreifen.

Stellen Sie Fragen und suchen Sie nach Lösungen. Viele Menschen sind mehr als glücklich, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten mit Ihnen zu teilen, wenn Sie nur fragen. Wir empfehlen Ihnen, Unterstützung aus Ihrer eigenen Community oder von digitalen Plattformen zu suchen. Versuchen Sie, nach den Vorteilen neuer Technologien zu suchen. Wie können sie Ihr Leben oder das Ihrer Lernenden direkt beeinflussen?

Haben Sie keine Angst, Fehler zu machen! Wir lernen oft etwas, indem wir es tun; Haben Sie keine Angst, neue Dinge auszuprobieren, nur weil die Möglichkeit besteht, dass Sie scheitern könnten. Wenn Sie Ihren Unterricht planen, denken Sie sich immer einen Plan B aus, falls die Technologie versagt. Ein Plan B kann Ihr Sicherheitsgefühl bei der Implementierung digitaler Tools steigern. Manchmal funktionieren digitale Tools und Ressourcen aus Gründen nicht, die nicht mit Ihren Handlungen oder Fähigkeiten zusammenhängen. Seien Sie auf Rückschläge vorbereitet, atmen Sie tief durch und versuchen Sie es erneut. Wenn es nicht funktioniert, haben Sie Ihren Plan B parat.

Denken Sie immer daran, dass Sie genug sind. Wir alle haben unsere Stärken und Dinge, die wir weiterentwickeln wollen. So wie unsere Lernenden danach streben, sich selbst und ihr Leben zu verbessern, so sind wir es auch. Niemand fragte nach einem perfekten Erzieher. Vertrauen Sie sich selbst und Ihren vorhandenen Fähigkeiten. Sie werden lernen und wachsen, während Sie gehen. Um Ihnen zu helfen, Ihren Lernprozess zu verbessern, haben wir in diesem Projekt mehrere Tools zusammengestellt.

Der e-Pool ist eine vielseitige digitale Bibliothek, in der wir eine Vielzahl digitaler Tools sorgfältig für Sie ausgewählt haben. Train the Trainer ist eine Serie von sechs Online-Trainingseinheiten und selbstgesteuerten Lernaktivitäten, die darauf abzielen, Ihre digitalen Fähigkeiten als Pädagoge zu stärken. DEER ist Digital Educational Escape Room, der Ihnen und Ihren Lernenden helfen kann, Ihre digitalen Fähigkeiten auf unterhaltsame und interaktive Weise zu verbessern. Wenn Sie Ihre Reise in die digitale Welt beginnen, neue Erfahrungen machen, viele Fragen stellen, Fehler machen, neue Tools von e-Pool ausprobieren, am Train the Trainer Programm teilnehmen und unsere Escape Rooms in 2D und Virtual Reality erleben. Das Wichtigste: Vertrauen Sie Ihrer Lern- und Anpassungsfähigkeit an neue Situationen.

Was würden Sie dem Digital New Comer Partner sagen?

Schweden ABF Vuxenutbildning:

“Der beste Tipp ist, sich nicht überfordern zu lassen. Lernen Sie neue Tools Schritt für Schritt kennen. Es ist gut, zu diesem Zeitpunkt ein neues Tool hinzuzufügen – denken Sie nicht, dass Sie Ihre Praktiken vollständig umstellen müssen. Das Erlernen neuer Werkzeuge erfordert einige Anstrengungen, wie alles Lernen, und es kann sich schwierig anfühlen, Gewohnheiten zu ändern. Am Ende lohnt es sich, es auszuprobieren und sich daran zu erinnern, dass der Sinn der Verwendung neuer digitaler Ressourcen darin besteht, die Dinge einfacher, reibungsloser und interaktiver zu machen, nicht die Dinge stressig zu machen.”



Wie profitieren Pädagogen und Lernende von der Verbesserung digitaler Kompetenzen?

Serbischer Partner Škola za osnovno obrazovanje odraslih:

“Digitale Innovationen scheinen sich manchmal in einem Tempo zu entwickeln, das erschöpfend schnell ist. Jeder Moment, der in die Entwicklung persönlicher Fähigkeiten investiert wird, garantiert jedoch auf längere Sicht enorme Vorteile. Digitale Innovationen in der Bildung sind unvermeidlich, aber es gibt keinen Grund zur Angst: Sie können nur die Kommunikation zwischen den Teilnehmern verbessern, Inhalte zugänglicher und visuell ansprechender machen und sie auf den gleichen Veränderungsprozess in der Welt außerhalb der Schule vorbereiten – Werkzeuge und Lektionen, die im Klassenzimmer gelernt wurden, erworbene Fähigkeiten können sofort im Alltag angewendet werden – da der gesamte Planet einer rasanten Digitalisierung unterzogen wird. Mit sehr wenig investiertem Aufwand und Zeit können die meisten Neuankömmlinge schnell erkennen, dass es tatsächlich Aufwand und Zeit bei alltäglichen Aktivitäten wie Einkaufen, Bankgeschäften, Kommunikation und Unterhaltung spart.”



Ihre digitale Bibliothek: der e-Pool

e-Pool bietet Pädagogen die Möglichkeit, in eine Sammlung sorgfältig ausgewählter, aber vielfältiger digitaler Anwendungen, Ressourcen und Tools einzutauchen, die in ihre tägliche Praxis integriert werden können. Die optimale Nutzung dieser Ressourcen wird das Lernen unterstützen, die Grundbildung für Erwachsene vielseitiger machen und die Lernenden einbeziehen.

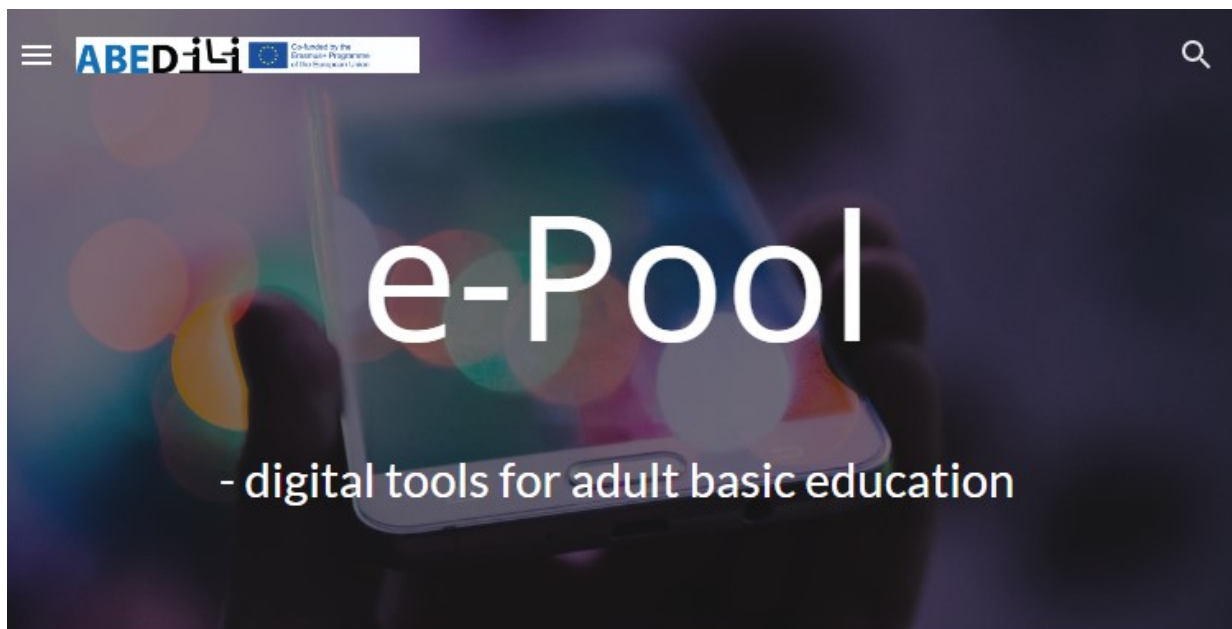
Der e-Pool ist eine OER (Open Educational Resource), die eine Sammlung digitaler Ressourcen und Werkzeuge enthält, die Lehrende in ihrer täglichen Bildungspraxis nutzen können. Jede Ressource wird auf relevante Weise beschrieben und kategorisiert, so dass der Pädagoge leicht Ressourcen finden kann, die für seine eigene Praxis nützlich sind.

Mit e-Pool sparen Sie Energie und Zeit, da Sie in der Bibliothek stöbern und die bequemsten Werkzeuge für Ihre persönlichen Bedürfnisse auswählen können.

Hier gelangen Sie zum e-Pool:

Link zur englischen Version: <https://sites.google.com/view/e-pool/home>

Link in der Landessprache: <https://sites.google.com/view/abedili-e-pool-de/>



e-Pool "homepage"

Fangen Sie Ihre Reise an

e-Pool ist besonders nützlich für Neueinsteiger/-innen – Sie können leicht die Tools finden und nutzen. Außerdem ist die e-Pool Website sehr einfach zu navigieren. e-Pool deckt die notwendigen digitalen Grundlagen ab, die digitalen Neueinsteiger/-innen die Türen öffnen, um ihren Lehr- oder Lernprozess und ihre eigenen digitalen Grundkompetenzen zu verbessern.

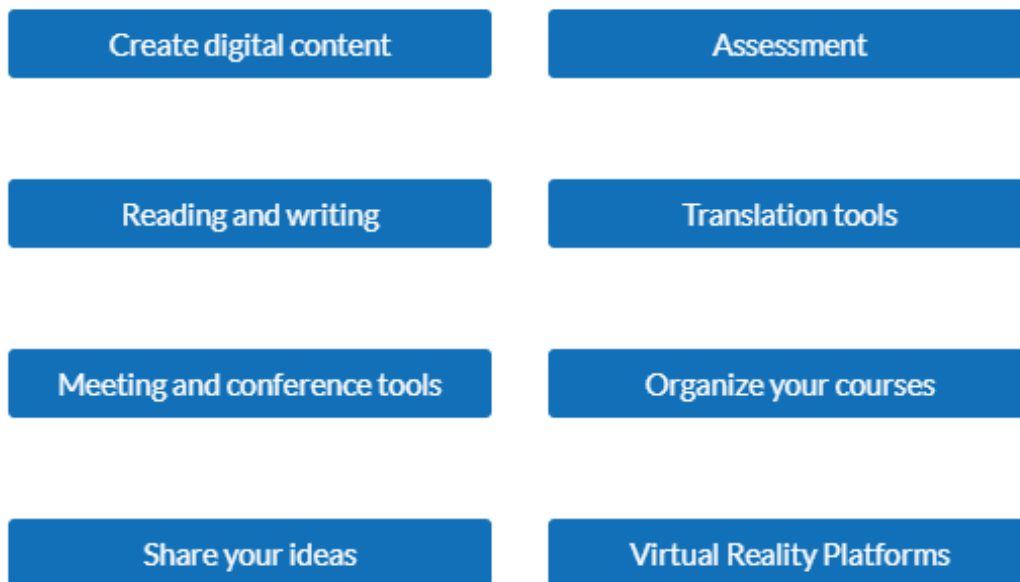
Um zu beginnen, können Sie beginnen, indem Sie die drei Hauptkategorien durchsuchen:

- **Empfohlene Tools**
- **Ressourcen für Lehrkräfte**
- **Ressourcen für Lernende**

Werfen Sie einen Blick auf die Recommended Tools Section und starten Sie von dort! Diese Kategorie enthält 10-15 ausgewählte Tools, die Ihnen den Einstieg erleichtern.

Die Werkzeuge des Pädagogen sind weiter in spezifischere Kategorien unterteilt:

Alle Materialien und Werkzeuge im e-Pool sind qualitätsgeprüft. Jedes Werkzeug hat eine kurze und



übersichtliche Beschreibung, so dass die wichtigsten Funktionen auf den ersten Blick erfassbar sind . Die Website ist in verschiedenen Sprachen verfügbar, obwohl die meisten Tools auf Englisch sind. Einige der digitalen Tools sind sogar spezifisch für die Länder der Projektpartner .

Wie implementieren Sie e-Pool in Ihrer Praxis ?

Slowenische Partnerorganisation Ljudska univerza Ormož :



LJUDSKA UNIVERZA
ORMOŽ

“Wir verwenden zumindest ein bisschen digitale Medien in allen unseren Klassen. Wir passen die Inhalte an den digitalen Wissensstand der Lernenden an. Wir stellen fest, dass digitales Lernen im Vergleich zu Vorlesungen oft viel interaktiver ist. Wir verwenden digitale Technologie mit Lernenden beim Erlernen neuer Computerinhalte, für Präsentationen und Diashows, für den Austausch von Video- und Audioinhalten und für das Sammeln von Feedback der Lernenden. In Zeiten der Pandemie fanden einige Lernende mit weniger digitalen Kenntnissen das Online-Lernen anfangs schwierig, aber mit Hilfe unserer Pädagogen beherrschten sie den Einsatz von Technologie schnell auf einem Niveau, auf dem ihnen der Besuch von Online-Kursen keine Probleme bereitete.

Die Integration von mehr digitalen Werkzeugen in Ihre Unterrichtspraxis wird auch die Entwicklung digitaler Fähigkeiten der Lernenden unterstützen. Wenn es um grundlegende Lese- und Schreibfähigkeiten geht, ist es möglich, diese Fähigkeiten durch digitale Werkzeuge zu üben. Ressourcen wie der immersive Reader oder Übersetzungsanwendungen bieten den Lernenden die Möglichkeit, neben dem Schreiben und Lesen auch Sprache zu hören. Dies bringt eine weitere Dimension in das Lernen .

Es gibt auch einen Abschnitt mit Ressourcen, die direkt mit den Lernenden verwendet werden können. Es gibt gute Beispiele für Apps und Ressourcen darüber, wie man sich in der Gesellschaft zurechtfindet, wie man das Internet nutzt, wie man soziale Medien sicher nutzt, wie man E-Mails verwendet und wie man Termine bucht, um nur einige zu nennen. Dieser Abschnitt ist auch für den Trainer nützlich, da er ein guter Ausgangspunkt ist, um mehr über die Schüler zu erfahren und ihre Bedürfnisse zu verstehen.

Wagen Sie den Sprung, seien Sie mutig und beginnen Sie, die neuen Ressourcen zu nutzen.”

Erweitern Sie Ihr Repertoire

Nachdem Sie die Ressourcenkategorien durchstöbert haben, können Sie sich überlegen, mit welchen Werkzeugen Sie bereits vertraut sind und welche Werkzeuge neu sind. Werfen Sie einen tieferen Blick in vertraute Tools und sehen Sie, ob es neue Funktionen gibt, die Sie nicht bemerkt haben, wie z.B. den immersiven Reader. Haben Sie versucht, Ihre Klassen aufzunehmen und zu teilen (z. B. Screencast-O-Matic) oder Animationen (z. B. Powtoon) zu erstellen)?

Sehen Sie, wie sich Ihre Unterrichtsvorbereitung ändern könnte, wenn Sie einige der dafür entwickelten Tools verwenden. Schauen Sie sich die Kategorien "Digitale Inhalte erstellen" und "Organisieren Sie Ihre Kurse" an, um zu sehen, welche Elemente Sie den Lektionen hinzufügen können und wie Sie den Unterricht mit diesen Elementen interaktiver gestalten können.

Aus Sicht der Lernenden unterstützen die digitalen Werkzeuge, die das Sprachenlernen unterstützen, die Lernenden, auch wenn die Lehrer nicht anwesend sind (z. B. Diktier- und

Übersetzungstools). Eine weitere Möglichkeit bei unabhängigen Studien besteht darin, aufgezeichnete Klassen zu teilen, die die Lernenden beliebig oft wiederholen können.

Wie implementieren Sie den e-Pool in Ihrer Praxis ?

Kroatischer Partner PESG:



Wir setzen digitale Medien wie Präsentationen, Videos, Musik und Videodemonstrationen um. Alle Klassen werden an Lernende gestreamt, die nicht physisch teilnehmen können.

Hier sind einige Beispiele für Strategien und Ideen, mit denen Sie die Technologie Ihres Klassenzimmers optimal nutzen können:

- "Wir haben regelmäßige Schulungen zum Umgang mit Technologie und beantworten alle Fragen zum Nutzen der Lernenden und Pädagogen.
- Für uns ist es wichtig, zuzuhören, was die Lernenden bereits über Technik wissen und sie um Tipps zu bitten. Manchmal lehren sie uns etwas Neues !
- Wir verwenden digitale Ressourcen wie Apps, Texte oder Social-Media-Gruppen, um die Lernenden über Unterrichtsaktivitäten und bevorstehende Aufgaben auf dem Laufenden zu halten.
- Wir priorisieren aktive digitale Aktivitäten wie Online-Lernspiele oder interaktiven Unterricht gegenüber passiven Aktivitäten wie dem Ansehen eines Videos."

Inspirieren Sie andere und schaffen Sie etwas Neues

Mit der Vielzahl an nützlichen Tools, die im e-Pool gesammelt sind, gibt es für jeden etwas Neues – auch wenn Sie bereits digital führend sind. Es gibt viele fortgeschrittene Werkzeuge, und Sie können auch einige Werkzeuge finden, mit denen Sie bereits vertraut sind, die Sie aber noch nicht im Kontext der Grundbildung für Erwachsene angewendet haben.

Vielleicht finden Sie Tools, die verwendet werden können, wenn Sie mit Kollegen zusammenarbeiten, zusammenarbeiten und zusammenarbeiten. Wenn Sie sich mit den Tools vertraut gemacht haben, können Sie entscheiden, ob Sie eine Wortwolke, ein Whiteboard für die Zusammenarbeit, Raster oder Karten benötigen, um in jeder Situation auf die meisten Features zuzugreifen. Werfen Sie einen Blick in die Kategorie "Teilen Sie Ihre Ideen" und erkunden Sie das Potenzial der Tools".

Es ist immer von Vorteil, sich mit neuen digitalen Werkzeugen vertraut zu machen, die dazu beitragen können, den Lehr- und Lernprozess zu verbessern. Haben Sie Gamification in Ihre Unterrichtspraktiken integriert? Haben Sie Virtual Reality als Lehr- und Lernplattform genutzt? Erstellen Sie bereits Animationen und interaktive Videos, um Ihre Lernenden zu unterstützen? Hierfür finden sich nützliche Tools in den Kategorien "Digitale Inhalte erstellen" und "Virtual Reality Plattformen".

Digitale Führungskräfte können ihre Fähigkeiten verbessern, indem sie andere Menschen im Umgang mit digitalen Fähigkeiten kompetenter machen. Auf diese Weise wiederholen, bewerten und bestätigen sie ihr Wissen über das Thema selbst. Ein weiterer wichtiger Faktor ist, wie sich die Nutzung der digitalen Ressourcen und die Verbesserung der Fähigkeiten positiv auf die Position der Lernenden in der Gesellschaft auswirken und ihre Unabhängigkeit und Handlungsfähigkeit unterstützen.

Sie können die Integration neuer Tools systematisch angehen, inspiriert vom schwedischen Kursplan, der besagt, dass die Studenten:

- Verwenden Sie digitale Ressourcen, um mit anderen zu kommunizieren
- Ressourcen nutzen, um im Internet sicherer aktiv zu sein
- Probleme lösen

- **Denken Sie an die Bedürfnisse und Ziele unserer Schüler.**
- **Verwenden Sie digitale Medien, die dem Wissensstand der Lernenden entsprechen, seien Sie geduldig und ermutigend, wenn Sie mit Lernenden arbeiten, die über geringe digitale Grundkenntnisse verfügen, da sich ihre Fähigkeiten im Laufe der Zeit verbessern, und überfordern Sie sie nicht mit dem Einsatz zu vieler digitaler Medien .**
- **Auf der e-Pool-Website gibt es sogar die Möglichkeit, ein neues digitales Tool vorzuschlagen, das andere nützlich finden könnten. Diese Option gibt uns die Möglichkeit, in Zukunft zu erweitern und eine noch größere Vielseitigkeit der Ressourcen anzubieten.**

Verbessern Sie Ihrer Community: Train the Trainer

Haben Sie das Gefühl, dass Sie Ihre digitalen Kompetenzen mit Ihren Kollegen in einem strukturierten Umfeld auffrischen könnten? Das Train the Trainer Professional Development Program ist eine Reihe von sechs mundgerechten Online-Trainingseinheiten und selbstgesteuerten Lernaktivitäten, die darauf abzielen, erwachsene Grundkompetenzpädagogen zu befähigen, Technologie und digitale Medien in ihre Unterrichtspraxis zu bringen.

Das Train the Trainer-Programm ermöglicht es Ihnen, Ihre berufliche Kompetenz in digitalen Fähigkeiten zu entwickeln und Ihre Kollegen auf der Lernreise zu unterstützen. Dadurch können Sie vielseitigere digitale Ressourcen und Werkzeuge im Unterrichtsalltag nutzen, Ihre Lernenden einbinden und ihr Lernen durch die Integration digitaler Medien unterstützen.

Jedes der sechs Module ist ein kompaktes einstündiges Paket, das sowohl Theorie als auch Praxis mit jeweils einem bestimmten Thema umfasst. Es wird empfohlen, ein Modul pro Woche abzudecken; Mit dem gesamten Programm habe ich sechs Wochen gebraucht. Sie können es jedoch entsprechend den Bedürfnissen Ihrer Organisation ändern.

Für alle Module steht ein komplettes Ressourcenpaket zur Verfügung, darunter Storyboards, Zusammenfassungen, Präsentationen und Dokumente mit nützlichen Informationen. Das komplette Programm kann von jedem Tutor durchgeführt werden, der sich mit dem Material vertraut gemacht hat. Auf diese Weise ist es möglich, Ihre Lernreise mit Ihren Kollegen auf einfache und zugängliche Weise zu beginnen.

Grundlagen von Train the Trainer

Jedes Modul besteht aus Vorkursaufgaben, die vor der Kursabgabe per E-Mail gesendet werden, der eigentlichen Lektion, die vom Tutor durchgeführt wird, und den Aufgaben nach dem Kurs, die am Ende der Sitzung ausgegeben werden. Die Teilnahme an Train the Trainer wird durch ein digitales Teilnahmezertifikat anerkannt. Alle Materialien finden Sie auf der ABEDiLi-Website.

Es wird erwartet, dass Pädagogen in diesem Programm über grundlegende digitale Fähigkeiten verfügen, die eine Grundlage für die digitalen Rahmenbedingungen bilden, die eingeführt werden. Es gibt keine strengen Beschränkungen für die Gruppengröße, aber der Inhalt und das Timing wurden mit 6-12 Teilnehmern pilotiert und haben aufgrund von Feedback sehr gut funktioniert. Das Programm kann online, live persönlich oder als gemischte Lieferung implementiert werden.

Das Programm orientiert sich an einer Reihe digitaler Rahmenbedingungen und guter Alphabetisierungsmodelle für Erwachsene, die darauf abzielen, die digitalen Kompetenzen eines Pädagogen zu verbessern und digitale Medien effektiv in ihre Unterrichtspraxis zu integrieren. Diese Frameworks sind in die sechs Module integriert. Die 'Einführung in Frameworks - ABEDiLi Train the Trainer Professional Development Program' beschreibt jedes der im Programm verwendeten Frameworks.

Das Programm wurde auf der Grundlage von Untersuchungen darüber entwickelt, was die meisten Grundfertigkeiten Pädagogen von einem auf Trainer ausgerichteten Programm erwarten, das darauf abzielt, Technologie in die Praxis umzusetzen. Der Inhalt konzentriert sich auf:

- Einführung von Pädagogen in die Verwendung von Technologie-Frameworks und weit verbreiteten digitalen Tools.
- Die eingeführten Frameworks konzentrieren sich auf den Einsatz von Technologie für die Erstellung von Inhalten und die Unterrichtsplanung.
- Das Programm zielt darauf ab, den Einsatz von Technologie durch die Teilnehmer für Engagement, bessere Lernergebnisse und Zusammenarbeit zu verbessern.
- Die Teilnehmer werden befähigt, ihre Lernreise über das Programm hinaus fortzusetzen und ihre Fähigkeiten auf höheren digitalen Kompetenzniveaus selbstständig zu entwickeln.

Das Train the Trainer Professional Development Program sieht 6 Module für Pädagogen in mundgerechten Stücken vor, die online in einem gemischten Bereitstellungsmodell bereitgestellt werden.

- Modul 1 - Unterrichtsplanung
- Modul 2 - Lehren und Lernen digitaler Ressourcen
- Modul 3 - Bewertung und Feedback
- Modul 4 - Barrierefreiheit, Inklusion und verantwortungsvolle Nutzung
- Modul 5 - Förderung der grundlegenden Alphabetisierung durch Technologie (Lehr- und Lernstrategien)
- Modul 6 - Selbstentwicklung

Verbessern Sie Ihre Kompetenzen und wenden Sie neue Methoden an

Wenn Sie das Gefühl haben, dass Sie von der Verbesserung Ihrer digitalen Fähigkeiten profitieren würden, sind Sie nicht allein. Die primären Daten, die wir gesammelt haben, zeigen, dass Pädagogen auf einer allgemeinen Ebene nicht das Beste aus digitalen Tools und Ressourcen und den Rahmenbedingungen machen, die deren Nutzung steuern. Darüber hinaus kann es schwierig erscheinen, zu wissen, wo man anfangen soll, da es so viele digitale Ressourcen gibt und jede Ressource verschiedene Funktionen haben kann.

Es ist nicht allzu schwer für Sie zu verstehen! Alles, was es braucht, ist, eine Train the Trainer-Gruppe zu gründen und mit dem Üben zu beginnen. Das Train the Trainer-Programm ist so konzipiert, dass es eine überschaubare Möglichkeit bietet, sich den neuen Ressourcen zu nähern und sie zu erkunden. Das Programm ist auf alle DigCompEdu-Rahmenstufen ausgerichtet, einschließlich Anfängerniveaus.

Jedes Modul enthält Übungen und Tipps, wie neue Tools direkt mit den Lernenden implementiert werden können. Zum Beispiel zeigt das erste Modul "Planung Ihres Unterrichts" die Möglichkeiten von Padlet in der Unterrichtsplanung. Das fünfte Modul "Supporting basic literacy through

technology" stellt digitale Ressourcen vor, die zur Unterstützung der Grundkompetenz durch Technologie genutzt werden können.

Da der Pädagoge neue Fähigkeiten erwirbt und neue Wege lernt, digitale Medien in den Unterricht zu implementieren, wirkt sich dies auch direkt auf die Lernenden aus. Darüber hinaus erhält der Pädagoge eine neue Perspektive auf die Rolle des Lernenden, während er den Umgang mit neuen digitalen Werkzeugen übt.

Experimentieren Sie mit den digitalen Tools für viele Zwecke

In unserem Train the Trainer-Programm gibt es etwas Neues für Pädagogen auf allen Ebenen der digitalen Praxis. Auch wenn Sie bereits digitale Ressourcen in Ihrer Praxis nutzen, werden Sie wahrscheinlich neue Funktionen in den Tools finden, mit denen Sie bereits vertraut sind. Wissen Sie, wie Sie Ihre Lernenden dabei unterstützen können, sich vor der digitalen Welt zu schützen? Dazu wird es in Modul 4 nützliche Informationen geben.

Ersetzen Sie bereits einige Aufgaben und Tools durch digitale? Kennen Sie Möglichkeiten, Feedback digital einzuholen? Kennen Sie die Vorteile der Integration digitaler Tools in Ihren Unterricht? Zum Beispiel: Hinzufügen von Technologie zu bestehenden Unterrichtsaktivitäten oder Erstellen neuer Aufgaben, die ohne Technologie nicht möglich sind? In Modul 2 "Digitale Ressourcen lehren und lernen" haben Sie die Möglichkeit, die Potenziale der Erweiterung Ihres Repertoires auszuloten.

Durch den Train the Trainer ist es möglich, Ihre Fähigkeiten schnell zu verbessern. Ihre Lernenden profitieren direkt von Ihrem erweiterten Werkzeugkasten an digitalen Ressourcen, begleitet von fundiertem theoretischem Wissen.

Unterstützen Sie Ihre Community bei der Weiterentwicklung

Ziel ist es, die neuen Tools so schnell wie möglich in die Praxis zu integrieren. Implementieren Sie zunächst ein neues Tool und machen Sie von dort aus Fortschritte.

Train the Trainer wurde entwickelt, um auch Führungskräften im Bereich Digital Skills etwas Neues zu bieten. Wenn Sie sich als Digital Skills Leader identifizieren, können Sie sich bei den Brainstorming-Aufgaben frische Ideen und Perspektiven von Ihren Kollegen holen, neue Vorschläge für Ressourcen aus dem E-Pool erhalten oder Ihr theoretisches Wissen über die Frameworks verbessern.

Im Modul 6 "Selbstentwicklung" erhalten Sie einen tieferen, aber dennoch leicht verständlichen Einblick in die Eigenschaften und Möglichkeiten von Virtual Reality als Lernraum. Als Teil dieses Moduls gibt es einen persönlichen Entwicklungsplan, mit dem Digital Leader auch die weitere Weiterentwicklung ihrer digitalen Kompetenzen planen können. Die digitale Welt entwickelt sich rasant, so dass es sicherlich Raum gibt, Stück für Stück mehr zu lernen. Vielleicht möchten Sie die Möglichkeiten des Lernens in einer Virtual Reality-Welt erkunden? Vielleicht möchten Sie ein digitaler Mentor oder Peer für Ihre Kollegen werden und Tipps teilen. Wir ermutigen Sie, darüber nachzudenken, was für Ihre umfassendere Organisation erforderlich ist, um die Möglichkeiten digitaler Werkzeuge in der Erwachsenen Grundbildung optimal zu nutzen.

Als Führungskraft werden Sie vielleicht Ihren Kollegen das Train the Trainer-Programm ermöglichen. Auf diese Weise können sie wiederum ihre Kollegen dabei unterstützen, ihre Fähigkeiten zu verbessern. Da sich Ihr digitales Wissen auf Leader-Ebene befindet, sollten Sie keine großen Probleme bei der Implementierung und Durchführung unseres Train the Trainer-Programms haben. Es ist jedoch von Vorteil, dass der Moderator in der Lage ist, eine vielfältige Gruppe zu verwalten.

Wir empfehlen Ihnen, sich vor Beginn mit den Materialien jedes Moduls vertraut zu machen. Es ist eine gute Idee, die Möglichkeit zu haben, nach jedem Modul ein Follow-up mit den Teilnehmern durchzuführen: Gibt es etwas, mit dem sie zu kämpfen haben und mit dem sie zusätzliche Unterstützung benötigen?

Was gibt es Besseres zu lernen, als andere zu unterrichten!

Wie hat das Train the Trainer-Programm Ihrer Organisation geholfen

Partner aus Irland NALA:

NALA war der Hauptpartner für IO3 – Train the Trainer für das Projekt. Das Train the Trainer-Programm hilft erwachsenen Alphabetisierungspraktikern, Technologie in ihre Praxis zu integrieren. NALA erforschte, entwarf, entwickelte und pilotierte das Train the Trainer-Programm mit den folgenden Schritten

1. Sekundärforschung
2. Analyse von IO1
3. Primärforschung
4. Entwicklung
5. Pilot und Test



NALA profitierte sowohl vom Prozess der Entwicklung des Train the Trainer-Programms als auch von dessen Ergebnissen. Durch den Prozess entwickelten die NALA-Mitarbeiter ein tieferes Verständnis der Best-Practice-Richtlinien und -Rahmenbedingungen für die Integration digitaler Alphabetisierungspraktiken in die Alphabetisierungspraxis von Erwachsenen und entwickelten ein besseres Verständnis für die Bedürfnisse und den Kontext von Erwachsenenalphabetisierungspraktikern in den Partnerländern. Ebenso profitierte NALA von der Durchführung des Pilotprogramms, da erwachsene Alphabetisierungsmitarbeiter in NALA an dem Programm teilnahmen und dieses Lernen bereits nutzen, um Technologie in ihre Praxis zu integrieren.

In Zukunft wird NALA als nationale Agentur mit Verantwortung für die berufliche Entwicklung von erwachsenen Alphabetisierungspraktikern bestrebt sein, das Programm weiter anzupassen, um erwachsenen Alphabetisierungspraktikern in ganz Irland gerecht zu werden

Die Zukunft des Lernens: Digital Educational Escape Room

Virtual Reality ist zu einem Trend in der Bildung im Allgemeinen geworden. Seit der Pandemie hat sich das virtuelle Lernen rasant beschleunigt und wäre daher in der Erwachsenen Grundbildung nicht zu vermeiden. Wir haben ein fertiges Produkt entwickelt: Der Digital Educational Escape Room ist eine Trainingsmethode, die die besten Aspekte von Virtual Reality und Gamification vereint.

DEER (Digital Educational Escape Room) ist eine innovative Trainingsmethode, die sowohl Lernenden als auch Trainern hilft, ihre digitalen Fähigkeiten zu stärken. Wir haben zwei Escape Rooms entwickelt: einen für Trainer und einen für erwachsene Lernende. Durch DEER ist es möglich, bessere digitale Fähigkeiten zu entwickeln und 21. Jahrhundert Fähigkeiten zu erlernen: Zusammenarbeit, Kreativität, kritisches Denken und Kommunikation. Virtual Reality bietet auch neue Lernumgebungen, die den Lernenden helfen, ihre Fähigkeiten in neuen Situationen anzuwenden.

Gamification ist eine großartige Möglichkeit, eine Trainingsumgebung aufzubauen, die eine solide Struktur hat und es ermöglicht, Lernerfahrungen in einfache Aufgaben zu unterteilen. Lernen ist oft mit Langeweile verbunden, so dass Escape Rooms und Gamification die Erfahrung ansprechend und unterhaltsam machen können. Setzen Sie Ihre Brille auf und genießen Sie die Zukunft des Lernens!

Setzen Sie Ihre Brille auf!

Es wird empfohlen, dass jeder Trainer Virtual Reality (VR) erlebt. Wenn du den Escape Room "Monsterscape" spielst, der für Trainer entwickelt wurde, bekommst du eine persönliche Erfahrung, wie es sich anfühlt und wie VR funktioniert. Unser DEER soll Ihnen auch helfen, neue digitale Werkzeuge zu erlernen, die dann in Ihrer Praxis angewendet werden können.

Unser Escape Room für Trainer ist in 2D und 3D verfügbar. Es ist möglich, den Escape Room zuerst in 2D zu erleben, was auch sehr immersiv sein kann. Dies ist auch eine erschwingliche Version, die keine VR-Brille benötigt. Unser Escape Room ist mit den meisten Laptops und PCs in 2D spielbar. Indem Sie den Escape Room in der 2D-Version spielen, lernen Sie, wie Sie das Spiel im Browser navigieren, Ihre Maus besser verwenden, Navigationsfähigkeiten sowie neue digitale Tools, die Ihnen die tägliche Praxis erleichtern.

Wenn Sie sich bereit fühlen, empfehlen wir Ihnen, den Escape Room in der 3D-Version zu spielen. Mit einem VR-Headset ist die Virtual Reality noch immersiver als die 2D-Version. Der Escape Room für Pädagogen bietet einen interessanten Einblick in einige der Tools, die in e-Pool gesammelt sind,

eine Möglichkeit, sich in Virtual Reality zu bewegen, verschiedene Räume zu erkunden und mit anderen Personen zu kommunizieren, wenn jemand anderes es gleichzeitig spielt. Es fördert auch kreatives Denken und Neugier, da die Leute verschiedene Rätsel lösen müssen, um zum nächsten Level zu gelangen - es gibt insgesamt 6 Level.

Wie würdest du die Erfahrung beschreiben, den Escape Room für Pädagogen zu spielen? ?



Finnisch Valo-Valmennusyhdistys ry:

“Das Spielen des Spiels war eine immersive Erfahrung. Es war spannend, die Avatare meiner Mitarbeiter im Virtual space zusammen mit mir zu sehen und mit ihnen zu interagieren. Es war meine erste Erfahrung mit einem VR-Headset und ich fühlte mich sicherer, im Sitzen zu spielen. Ich habe es genossen, neue Tools auszuprobieren und gemeinsam mit meinen Kollegen Rätsel zu lösen. Irgendwann verspürte ich leichten Schwindel, aber Trinkwasser half dabei. In der Reflexionssitzung konnte ich Einblicke in die Erfahrungen meiner Kollegen sammeln und Notizen zu den im Spiel eingeführten digitalen Tools machen.”

Unseren Escape Room für Pädagogen finden Sie hier:

Englische Version <https://hubs.mozilla.com/eAdRVmk/deer-monsterescape-english>

Ihre Sprachversion <https://hubs.mozilla.com/Xf64kHY/deer-monsterescape-german>

Spielen Sie den Escape Room mit Ihren Lernenden

Sie können unseren Escape Room für Lernende "Letters Save the World" in 2D oder 3D Version spielen. Wir empfehlen dringend, die 3D-Version zu verwenden, da sie immersiver und intuitiver zu spielen ist. Wenn jedoch keine VR-Brille verfügbar ist, ist das Spielen in 2D für Ihre Lernenden von Vorteil. Sie lernen die gleichen grundlegenden Fähigkeiten, die Sie während Ihrer Spielerfahrung gelernt haben, und werden miteinander kommunizieren und zusammenarbeiten. Es ist wichtig, sich daran zu erinnern, dass Reflexionssitzungen für die Lernerfahrung unerlässlich sind. Wenn Sie bereit sind, mit Ihren Lernenden den Escape Room zu spielen, bereiten Sie eine Reflexionssitzung vor, um sicherzustellen, dass sie ihre Lernziele erreichen.

Wenn Sie die 3D-Version selbst erlebt haben, können Sie sich auf die Erfahrungen der Lernenden beziehen und erhalten ein grundlegendes Verständnis dafür, wie Virtual Reality funktioniert. Wenn VR-Headsets für Sie derzeit nicht zugänglich sind, wenden Sie sich an Ihre lokalen gemeinnützigen Organisationen und Bildungseinrichtungen. Sie könnten VR-Headsets zur Miete oder zum Ausleihen zur Verfügung haben. VR-Headsets werden höchstwahrscheinlich in Zukunft billiger werden, also denken Sie daran, den Marktpreis regelmäßig zu überprüfen. Viele Lernende sind begeistert von Virtual Reality und Escape Rooms. Durch Übung können Sie sie in die aufregende Welt der VR führen.

Die Erfahrung von Virtual Reality Escape Room ist lehrreich und spielerisch. Die Lernenden können das Gefühl haben, dass sie sich in einer fast realen Umgebung befinden, und können lernen, sich in verschiedenen Umgebungen zu verhalten. Sie haben vielleicht Angst in einem realen Kontext, können dies aber in einer sicheren Umgebung in der VR üben. Unser Escape Room für Lernende ist viel einfacher zu navigieren und zu erkunden als der Escape Room für Trainer. Es hat nur eine Ebene und bietet den Lernenden neue Erfahrungen in Bezug auf grundlegende digitale Fähigkeiten. Das Spielen des Spiels verbessert auch ihr Lesen und Schreiben sowie ihre Fähigkeiten in den Bereichen Zusammenarbeit, Kommunikation, kritisches Denken und Kreativität.

Es gibt viele Lernende, die noch nie die Chance hatten, so etwas auszuprobieren. Das Spielen von Virtual Reality Escape Room kann für sie in vielerlei Hinsicht eine neue Erfahrung sein. In Virtual Reality werden die Spieler die Avatare der anderen sehen und mit ihnen interagieren, was die Immersivität des Spiels vertieft. Es ist gut zu beachten, dass die Erfahrung für einige der Spieler manchmal sehr emotional sein kann und dass verschiedene Spieler auf Virtual Reality auf unterschiedliche Weise reagieren.

Unseren Escape Room für Lernende finden Sie hier:

Englische Version <https://hubs.mozilla.com/7KR3j6d/deer-lab-learners-english>

Ihre Sprachversion <https://hubs.mozilla.com/R64E2ev/deer-lab-learners-german>

Wie würden Sie unseren vorgefertigten Escape Room für Lernende beschreiben?



AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung:

“In unserem Escape Room für Lernende geht es darum, das Bewusstsein für Nachhaltigkeit zu schärfen. In Virtual Reality können Sie durch ein Fenster in die Dystopie und Welt sehen und mehrere einfache Rätsel lösen. Der Escape Room gibt dem Lernen das Gefühl des Flusses. Sie lernen, während sie das Spiel spielen. In der Reflexionssitzung können Sie über nachhaltiges Leben und die Gefühle, die im Spiel hervorgerufen werden, sprechen. Sie können etwa eine 45-minütige Lektion in unserem Escape Room für Lernende aufbauen.”

Wie können Sie DEER in Ihre Praxis implementieren?

Dies ist eine kleine Einführung für die Implementierung von DEER in Ihrer Praxis. Detailliertere Anweisungen finden Sie im Anhang unter: [link]

Vor der Lerneinheit:

- Bereiten Sie Ihre Software vor. Aktualisieren Sie Headsets und Controller. Speichern Sie Escape Room unter Apps.
- Bereiten Sie Ihren Veranstaltungsort vor. Vermeiden Sie direkte Sonneneinstrahlung, da dies Ihre VR-Headsets beschädigen kann. Markieren Sie eine sichere Zone (wir empfehlen jeweils

2x2m) für Ihre Teilnehmer. Stellen Sie genügend Stühle auf und stellen Sie sicher, dass Wasser für die Teilnehmer zur Verfügung steht.

- Bereiten Sie Ihre Hardware vor. Stellen Sie sicher, dass Sie genügend Steckdosen haben. Laden Sie Ihre Laptops, VR-Headsets und Controller auf. Stellen Sie Hygienewerkzeuge, z. B. Sprays, Tücher und Masken, gebrauchsfertig auf. Verbinden Sie Ihre Headsets mit dem WLAN.

Vor dem Spiel:

- Stellen Sie die Ausrüstung und das Ziel des Spiels vor. Sprechen Sie Sicherheitsanweisungen durch: Sie können jederzeit aufhören; Stühle sind vorhanden und Wasser hilft bei Schwindel.
- Helfen Sie den Teilnehmern, VR-Headsets und -Controller auszustatten. Sprechen Sie über die grundlegende Verwendung der Ausrüstung. Führe sie ins Spiel. Loggen Sie sich auch mit einem Laptop oder PC in das Spiel ein, damit Sie überblicken können, was die Spieler tun.
- Wenn alle bereit sind, stellen Sie die Geschichte und die Aufgabe für die Lernenden vor.

Während des Spiels:

- Führen Sie und geben Sie Tipps, wenn nötig.
- Überwacht die Sicherheit und das Wohlbefinden der Teilnehmer. Verschiedene Menschen reagieren auf Virtual Reality auf unterschiedliche Weise. Manche Menschen erleben Schwindel und andere finden die Erfahrung sehr emotional. Seien Sie bereit, sie bei Bedarf zu unterstützen und zu führen.

Nach dem Spiel:

- Leiten Sie die Reflexionssitzung. Reflexionssitzungen sind für das Lernen und die Nachbesprechung unerlässlich. Besprechen Sie die körperliche und geistige Erfahrung, das Spiel selbst, die Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts im Zusammenhang mit der Spielerfahrung und Themen im Zusammenhang mit Lernzielen.
- Bitten Sie um Feedback. Feedback zu geben ist eine wesentliche Fähigkeit für Ihre Lernenden und hilft Ihnen, Ihre Praxis und die für die Sitzung verwendeten Ressourcen zu verbessern.
- Reinigen und laden Sie Ihre Ausrüstung auf. Packen Sie alles sicher für das nächste aufregende Spielerlebnis!

Kreieren Sie neue Welten

Das Spielen in Virtual Reality ist eine großartige Möglichkeit, Ihren Kollegen und Lernenden die Möglichkeit zu bieten, digitale Fähigkeiten auf unterhaltsame und interaktive Weise zu erlernen. Vorgefertigte Escape Rooms lassen sich relativ einfach auf viele Lektionen anwenden. Das Navigieren in Virtual Reality Escape Rooms hilft, die digitalen Fähigkeiten der Navigation in Browsern und der Verwendung verschiedener digitaler Tools zu stärken. Das Lösen von Rätseln kann je nach gewähltem Rätsel viele verschiedene Fähigkeiten vermitteln.

Escape Rooms in Virtual Reality können das Spiel für die Lernenden zugänglicher und immersiver machen. In der virtuellen Realität können Sie Informationen in einem visuellen und auditiven Format implementieren, was Lernenden mit geringen Lese- und Schreibfähigkeiten hilft. Das Lösen von Rätseln und die Interaktion mit einer Geschichte kann auch die Fähigkeiten der Lernenden im 21. Jahrhundert stärken. Die Fähigkeiten, die zum Spielen des Virtual-Reality-Escape Rooms erforderlich sind, hängen von der verwendeten Technologie ab, wie Rätsel aufgebaut sind, wie oft ein Raum externes Material verwendet, z. B. Links, und wie viele Informationen in verschiedenen Formaten verfügbar sind.

Escape Rooms sind eine relativ neue Methode in der Bildung. Das Spielen und Bauen von Escape Rooms bietet viele Möglichkeiten, unterschiedliche Lernziele ins Spiel zu implementieren. Fähigkeiten und Informationen, die durch das Spielen erworben werden, hängen von der Geschichte und den Rätseln ab, die in den Raum eingebaut sind. Indem Sie Ihren eigenen Escape Room bauen, können Sie Ihren Lernenden maßgeschneiderte Lernerfahrungen bieten. Digitale Escape Rooms können auch mit Ihren Kollegen und anderen Pädagogen geteilt werden. Wir empfehlen dir, deinen eigenen Escape Room zu bauen, nachdem du unsere vorgefertigten Escape Rooms gespielt hast.

Mit der heutigen Technologie ist es möglich, einen eigenen Escape Room zu bauen. Der Aufbau eines Escape Rooms in der virtuellen Realität erfordert eine hohe Vielfalt an fortgeschrittenen digitalen Fähigkeiten. Mit verschiedenen Tools und Plattformen ist es jedoch möglich, eine ohne Computercodierung zu erstellen. Durch unsere Erfahrungen bei der Erstellung des Digital Educational Escape Room haben wir eine kurze Checkliste zusammengestellt, damit Sie mit Ihrem World Building beginnen können:

So erstellen Sie Ihren eigenen Escape Raum:

- Machen Sie sich mit anderen Virtual Reality Escape Rooms vertraut. Sie dienen als Inspiration und Leitfaden für Sie. Hier finden Sie weitere virtuelle Escape Rooms von XR-Pädagogen und Virtual-Reality-Plattform-Communities, sowohl online als auch persönlich.
- Wählen Sie eine Plattform, die Sie verwenden möchten. Es wird empfohlen, dass die Plattform kostenlos, zugänglich und datensicher ist und sowohl in 2D- als auch in 3D-Versionen funktioniert. Im ABEDiLi-Projekt haben wir Mozilla Hubs verwendet. Sie können andere XR-Pädagogen um Empfehlungen bitten.
- Informieren Sie sich über die Effizienz und Interaktionsmerkmale der Plattform. Dies setzt Grenzen für die Art von Rätseln, die erstellt werden können. In den Foren der Plattform finden Sie häufig gestellte Fragen und Anleitungen zur Fehlerbehebung.
- Legen Sie das Lernziel für das fertige Produkt fest. Welche Fähigkeiten und Informationen müssen die Spieler verwenden, um das Spiel zu spielen? Was werden sie lernen?
- Planen Sie die Geschichte und die Rätsel. Es wird empfohlen, gleichzeitig mit diesen zu arbeiten. Die verfügbaren Rätsel setzen der Geschichte Grenzen, und eine Geschichte leitet die Rätselerstellung. Aus unserer Erfahrung empfehlen wir, eine Geschichte von Angesicht zu Angesicht zu bearbeiten. Wenn Sie als Team arbeiten, empfiehlt es sich, sich in zwei Teams

aufzuteilen : eines für die Erstellung von Geschichten und Inhalten, eines für die technischen Aufgaben.

- Eine good Geschichte für einen Escape Room ist verständlich und kurz. Verschiedene Spieler genießen verschiedene Arten von Geschichten. Einige wollen, dass Geschichten nah an realen Situationen sind und andere genießen fantastische Geschichten. Denken Sie an Ihr Publikum und Ihre Lernziele .
- Ein gutes Rätsel ist intuitiv, aber zumindest ein bisschen schwierig zu lösen. Wir empfehlen Ihnen, Ihre Kollegen oder Freunde zu bitten, sich gegenseitig die Rätsel zu lösen.
- Erstellen und finden Sie Ressourcen, die für den Raum und die Rätsel benötigt werden. Sie können kreativ sein. Es wird empfohlen, verschiedene Formate auszuprobieren. Nutzen Sie verfügbare Open-Source-Ressourcen: Bilder, 3D-Modelle, Musik... Denken Sie daran, den ursprünglichen Schöpfern Anerkennung zu zollen!
- Erstellen Sie den Raum mit den Tools der von Ihnen gewählten Plattform. Lesen Sie Tutorials und suchen Sie nach Anleitungen, die Ihnen den Einstieg erleichtern. Machen Sie sich mit den Tools und der Plattform vertraut, bevor Sie mit dem Bau Ihres Escape Rooms beginnen.
- Platziere die Puzzles und Story-Elemente.
- Finden Sie Unterstützung über das Internet! Es ist sehr wahrscheinlich, dass jemand die Probleme, mit denen Sie bei der Arbeit mit dem von Ihnen gewählten Tool konfrontiert werden, bereits gelöst hat. Überprüfen Sie Online-Communities und andere Foren für Pädagogen und Entwickler.
- Spielen Sie das Spiel selbst und nehmen Sie dann alle notwendigen Änderungen vor. Sie werden wahrscheinlich etwas finden, das nicht funktioniert oder geändert werden muss.
- Bitten Sie jemand anderen, das Spiel zu spielen. Nehmen Sie die erforderlichen Änderungen basierend auf ihrem Feedback vor. Wenn möglich, beobachten Sie ihre Spielerfahrung. Was machen sie zuerst und was zuletzt? Was verstehen sie intuitiv und was nicht? Finden sie alle Informationen und Hinweise, die benötigt werden, um die Geschichte voranzutreiben und die Rätsel zu lösen?
- Spülen und wiederholen, bis Sie fertig sind.
- Genießen Sie das Spiel mit Ihren Kollegen und Lernenden!

Zusammenfassung

In diesem Handbuch haben wir das Wesentliche behandelt, damit Sie Ihre Reise der Selbstentwicklung tiefer in die digitale Welt beginnen können. Zu Beginn des Handbuchs haben wir kurz einige Frameworks vorgestellt, mit denen Sie Ihre Fähigkeiten und die Ihrer Lernenden definieren, planen und verbessern können und die es Ihnen ermöglichen, mit digitalen Werkzeugen besser zu üben und zusammenzuarbeiten. Wir haben unsere besten Tipps geteilt, um Ihre Lernenden besser kennenzulernen und wie Sie Ihre digitale Reise beginnen können.

Das ABEDiLi-Projekt hat vier Schlüsselressourcen (die wir intellektuelle Ergebnisse nennen) erstellt, um Ihre Entwicklung zu unterstützen. Den Anfang machte die digitale Bibliothek e-Pool, die bis Ende 202 weiter wachsen und aktualisiert werden wird. 2. Alle Ressourcen im e-Pool sind sorgfältig ausgewählt und kategorisiert, damit Sie sie so einfach wie möglich in die Praxis umsetzen können. Das zweite war das Train the Trainer-Programm, das sechs vorgefertigte Module für Sie und Ihre Community umfasst, um Ihre digitalen Fähigkeiten zu stärken. Das Programm ist der perfekte Weg für Sie, Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihre Gemeinschaft bei der Entwicklung zu unterstützen. Das dritte Ergebnis ist der Digital Educational Escape Room, DEER, eine innovative und moderne Trainingsmethode für Sie und Ihre Lernenden. DEER kombiniert die besten Aspekte von Escape Rooms und Virtual Reality, um Ihre Praxis zu verbessern. Die vierte Ausgabe ist das Handbuch, das Sie gerade lesen.

Während wir unser Bestes getan haben, um Sie dabei zu unterstützen, Ihre Fähigkeiten zu entwickeln und Ihre Praxis zu verbessern; Es ist wichtig, sich daran zu erinnern, dass Lernen ein kontinuierlicher Prozess ist. Digitale Werkzeuge, Rahmenbedingungen für Pädagogen und unser Wissen über die Welt und den menschlichen Geist entwickeln sich ständig weiter. Einige in diesem Buch vorgestellte Tools und Praktiken sind zum Zeitpunkt des Lesens dieses Buches möglicherweise nicht auf dem neuesten Stand. Deshalb ermutigen wir Sie, Ihr eigenes Lernen zu initiieren. Stellen Sie neue Fragen, treffen Sie neue Leute und probieren Sie von Zeit zu Zeit neue Tools aus. Lernen als lebenslanger Prozess ist etwas, das man anstreben sollte.

Um Ihre digitale Reise fortzusetzen, empfehlen wir Ihnen, weiter voranzukommen. Lernen Sie Ihre Lernenden kennen und passen Sie Ihren Lehrplan mit ihnen an. Setzen Sie sich neue Lernziele und arbeiten Sie mit Ihrer Community zusammen. Machen Sie kleine Schritte und genießen Sie all die spannenden neuen Möglichkeiten, die die digitale Welt zu bieten hat. Und vor allem denken Sie daran: Sie sind genug, so wie Sie sind, und mit jedem Fehler und Rückschlag lernen Sie etwas Neues.

Wir freuen uns, dass Sie uns die Möglichkeit gegeben haben, Teil Ihrer Lernreise zu sein.

Beste Wünsche

ABEDiLi-team

Konsortium

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung



Die Agentur für Erwachsenenbildung und Weiterbildung (AEWB) wurde 2004/2005 von der Niedersächsischen Landesregierung und dem Niedersächsischen Volkshochschulverband (nbeb) gegründet, um die Arbeit der Erwachsenenbildungsträger in diesem Bundesland zu unterstützen. Sie ist die einzige Einrichtung ihrer Art in Deutschland.

Die Ziele der AEWB sind im Niedersächsischen Erwachsenenbildungsgesetz (NEBG) vom 23. November 2004 festgelegt. Gemäß dem Gesetz hat AEWB

- ist die zentrale Serviceorganisation für alle Träger der Erwachsenenbildung in Niedersachsen, die für eine öffentliche Förderung des Bundes in Frage kommen
- ist die zentrale Stelle für die Schulung des Personals für Anbieter von Erwachsenenbildung
- ist verantwortlich für Qualitätsmanagement und Beratung
- ist verantwortlich für Vernetzung, Entwicklung und Innovation im Bereich der Erwachsenenbildung

Mehr Informationen zu unseren vielfältigen Aktivitäten finden Sie unter <https://www.aewb-nds.de/>

ABF VUX



ABF Vuxenutbildning ist ein gemeinnütziges Unternehmen, das sich auf formale und grundlegende Erwachsenenbildung konzentriert. Die meisten unserer Aktivitäten finden in Göteborg statt, aber wir haben auch Aktivitäten in anderen Städten in Schweden. ABF Vuxenutbildning bietet Schwedischkurse für Einwanderer, Berufsausbildung für Erwachsene und Grund- und Sekundarschulbildung für Erwachsene ohne Schulabschluss an.

Eine unserer Hauptzielgruppen sind Zuwanderer ohne oder mit geringer Vorerfahrung im Studium. Wir sind spezialisiert auf Alphabetisierungs- und Grundfertigkeitenskurse, in denen wir eine zweisprachige Perspektive eingeführt und Studien in mündlichem Schwedisch mit Lese- und Schreibfähigkeiten in Schwedisch und der Muttersprache des Schülers kombiniert haben. Wir bieten auch Bildungsprogramme an, die Kurse auf der Sekundarstufe II und Programme umfassen, die Klassenzimmer mit einem Praktikum am Arbeitsplatz kombinieren. Ziel ist es, ein Umfeld zu schaffen, in dem die Schüler Arbeitserfahrung sammeln und ihre schwedische Sprache zusammen mit Muttersprachlern üben können.

Mehr über uns finden Sie unter www.abfvux.se

Volkshochschule Ormož

Ljudska univerza Ormož (Volkshochschule Ormož) ist eine Organisation, die sechzig Jahren gegründet wurde und unseren Bürgern kontinuierlich Bildungsprogramme für Erwachsene anbietet. Wir bieten viele informelle Bildungsprogramme, nationale und internationale Projekte und verschiedene formelle Lerngruppen für alle Altersgruppen an. Durch nationale Projekte können unsere Teilnehmer Computer- und Sprachkurse besuchen und ihre Kompetenzen in diesen Bereichen erweitern oder vertiefen. Über Arbeitsagenturen können arbeitslose Teilnehmer Kurse für CNC-Bediener oder Staplerfahrer besuchen. Durch Programme für Erwachsene betreiben wir University of Third Age, Intergenerational Centres und Studienkreise. Durch internationale Projekte (Erasmus+, Europa für Bürgerinnen und Bürger) beziehen wir Bürgerinnen und Bürger vor Ort in viele interessante Projektaktivitäten ein. Alle unsere Aktivitäten, Workshops und Vorträge richten sich an Menschen aller Generationen. Für die Arbeit, die wir bei der Umsetzung internationaler Projekte geleistet haben, haben wir von unserer nationalen Agentur die Auszeichnung "Jabolko kakovosti" erhalten. Wir sind auch Mitglied des Verbandes der slowenischen Volkshochschulen.



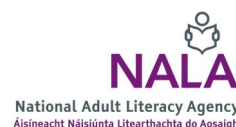
vor

in-

Mehr über uns finden Sie unter: <https://www.lu-ormoz.si/>

National Adult Literacy Agency

Die National Adult Literacy Agency (NALA) ist eine irische Wohltätigkeitsorganisation, die sich dafür einsetzt, dass Menschen mit unerfüllten Bedürfnissen in den Bereichen Lesen, Rechnen und digitale Kompetenzen uneingeschränkt an der Gesellschaft teilnehmen können. Seit wir 1980 von Freiwilligen gegründet wurden, sind wir eine führende Kampagnen- und Lobbykraft für Alphabetisierungsfragen bei Erwachsenen. Wir waren an der nationalen Politik, der Ausbildung von Tutoren und Lehrmitteln, der Forschung und Kampagnen beteiligt, um Menschen mit diesen unerfüllten Bedürfnissen zu unterstützen.



Unsere aktuelle Arbeit umfasst:

Entwicklung der Alphabetisierungspolitik für Erwachsene, um die Regierungspolitik zu informieren.

Alphabetisierungsforschung für Erwachsene, um Politik und berufliche Praxis zu informieren.

Studentische Interessenvertretung, um Politik und Dienstleistungserbringung zu informieren.

Nationale und internationale Innovationsprojekte zur Weiterentwicklung von Dienstleistungen, Praxis und Politik.

Dienstleistungen für Tutoren, einschließlich Ressourcen, Konferenzen, Workshops und Schulungen.

Dienstleistungen für erwachsene Alphabetisierungslernende, einschließlich Ressourcen, 1:1-Unterricht und Online-Lernen.

Ein einfacher Englisch-Service für Organisationen

Ein Gesundheitskompetenzdienst für den Gesundheitssektor

Eine Ressource zur Familialphabetisierung für Eltern

Siehe www.nala.ie und www.learnwithnala.ie für weitere Informationen.

PESG Sportschule



PESG Sports School (ehemals Pučko otvoreno učilište Andragog) ist eine Institution für Erwachsenenbildung mit Sitz in Zagreb, die 2001 gegründet wurde und sich auf die Entwicklung, Harmonisierung und Umsetzung von Programmen nach europäischen und nationalen Richtlinien und identifizierten Bedürfnissen des Marktes konzentriert.

Auf nationaler Ebene tragen wir zur Verbesserung der Lebensqualität bei, indem wir die individuellen Fähigkeiten aufbauen, die für einen leichteren Zugang zum Arbeitsmarkt und eine leichtere Inklusion erforderlich sind. Wir führen Programme für den Erwerb von Sekundarschulbildung für Kinder durch, die sich auf Sport und die Entwicklung professioneller Sportkarrieren konzentrieren.

Wir entwickeln und implementieren auch Programme für Menschen, deren Sportkarriere beendet ist. Darüber hinaus entwickeln und implementieren wir seit vielen Jahren Umschulungs-, Aus- und Weiterbildungsprogramme, Fremdsprachenlernen. Wir führen auch eine Reihe anderer non-formaler Schulungen durch, um spezifische Fähigkeiten zu erwerben, die für den Einstieg in den Arbeitsmarkt erforderlich sind.

Erfahren Sie mehr über uns: <https://pesg.hr/>

Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor

Die Schule für Grundschulbildung von Erwachsenen in Sombor, Serbien, ist eine öffentliche, gemeinnützige Organisation für Erwachsenenbildung. Wir führen Fortbildungsprogramme, Berufsausbildungen und andere Aktivitäten im Bereich der Erwachsenenbildung als öffentlich anerkannter Veranstalter von Aktivitäten und Bildung von Erwachsenen in der sekundären und künstlerischen Bildung durch. Wir handeln unabhängig und in Kooperation mit anderen Organisationen und Institutionen.



Unsere Mission: lebenslanges Lernen als integraler Bestandteil des modernen Lebensstils; Verbesserung von Kenntnissen, Fähigkeiten und Kompetenzen; Erwerb neuer Kompetenzen, Aufrechterhaltung und Pionierarbeit bei der Digitalisierung und Gamification des Curriculums mit Schwerpunkt auf persönlicher und beruflicher Entwicklung.

Unsere Vision: Wir fördern den individuellen Ansatz und bieten Chancengleichheit für alle; Wir sind in der lokalen Gemeinschaft sehr geschätzt und beliebt; Wir sind ein verantwortungsvoller Partner für den Arbeitsmarkt und die lokalen Unternehmen; Wir begrüßen Innovationen; Unsere Schule verwendet die neuesten Lehrmittel und technologischen Hilfsmittel und fördert, um die Kluft zwischen unseren Schülern und ihren Möglichkeiten zu überbrücken.

Erfahren Sie mehr über uns: <https://sooo.edu.rs/>

Valo-Valmennusyhdistys

Valo-Valmennusyhdistys ry ist eine nationale Vereinigung, die den Zugang zu Lernen, Beschäftigung, Wohlbefinden und Teilhabe an der Gesellschaft verbessert. Wir unterstützen und coachen Erwachsene bei der Verbesserung ihrer Grundkompetenzen in non-formalen Umgebungen, wie Workshops und Produktionsschulaktivitäten.



Unsere Organisation hat mehrere aktive Entwicklungsprojekte zu den folgenden Themen: Verbesserung der Inklusion in der Gesellschaft, Validierung von Fähigkeiten / Kompetenzen in den ECTS und weiter zu beruflichen Qualifikationsmodulen und Vollqualifikationen, Lernpfade und Kompetenzaufbau für ehemalige Straftäter und Menschen in Genesung, Verbesserung der Grundkenntnisse (Lesen, Schreiben, Mathematik, IT) und Wohlbefindenskompetenzen in nicht-formalen Lernumgebungen.

Erfahren Sie mehr über uns <https://valo-valmennus.fi/en/>

Referenzen

ABEDiLi webpage: <http://abedili.org/>

e-Pool: <https://sites.google.com/view/e-pool/home>

Digital educational escape rooms (in English):

For educators: <https://hubs.mozilla.com/eAdRVmk/deer-monsterescape-english>

For learners: <https://hubs.mozilla.com/7KR3j6d/deer-lab-learners-english>

In national language:

Train the trainer frameworks:

Battelle for Kids, n.d. Partnership for 21st Century Learning, A Network of Battelle for Kids. [Online] Available on: <https://www.battelleforkids.org/networks/p21>

Education and Training Foundation, Taking Learning to the Next Level, Digital Teaching Professional Framework, Guide for Teachers and Trainers. [Online] Available on: <https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Short.pdf>

Jisc, 2020. Applying the SAMR model to aid your digital transformation. [Online] Available on: <https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>

National Adult Literacy Agency, 2009. Curriculum Development: An evolving model for adult literacy and numeracy education. [Online] Available on: <https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>

National Adult Literacy Agency, 2012. NALA Guidelines for Good Adult Literacy Work. [Online] Available on: <https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/>

National Adult Literacy Agency, 2018. The Wealth Model in Adult Literacy: transformative learning in action. [Online] Available on: <https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/>

Redecker, C., 2017. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. , Luxembourg: Publications Office of the European Union. [Online] Available on: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

Teach thought , 2016. The Padagogy Wheel V4.1. [Online] Available on: <https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/>

Partner organizations:

AEWB Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung: <https://www.aewb-nds.de/>

ABF Vux: www.abfvux.se

Adult Education Centre Ormož: <https://www.lu-ormoz.si/>

National Adult Literacy Agency: www.nala.ie

PESG Sports School: <https://pesg.hr/>

Škola za osnovno obrazovanje odraslih Sombor: <https://sooo.edu.rs/>

Valo-Valmennusyhdistys: <https://valo-valmennus.fi/en/>

