



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

eQualification 2017

Lernen und Beruf digital verbinden

Projektband des Förderbereiches „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“



Inhaltsverzeichnis

| | |
|---------|---|
| Vorwort | 6 |
|---------|---|

| | |
|------------|---|
| Einführung | 7 |
|------------|---|

| | |
|------------------|----|
| Duale Ausbildung | 10 |
|------------------|----|

| | |
|--|----|
| 01. e2B – E-Learning in der dualen Berufsausbildung zum technischen Produkt- designer | 11 |
| 02. SVL – Social Virtual Learning – Gemeinsames Lernen in der virtuellen Realität | 12 |
| 03. KOLA – Kompetenzorientiertes Lernen im Arbeitsprozess mit digitalen Medien | 13 |
| 04. MESA – Medieneinsatz in der Schweißausbildung | 14 |
| 05. GLARS – Goal-Based Learning in an Alternate Reality Setting | 15 |
| 06. EPICSAVE – Notfallsanitäter trainieren mit Serious Games in Virtual Reality | 16 |
| 07. GaBa_LEARN – Game Based Learning in Nursing: Spielerisch Lernen in Pflege- simulationen | 17 |
| 08. MediWeCo Physio – Mediengestütztes Lehren & Lernen motorischer Fertigkeiten ... | 18 |
| 09. InDigiTrain – Integriertes digitales Training als Motor für eine Flexibilisierung der Aus- und Weiterbildungsstrukturen von Logopäden/- innen und Hygiene- fachkräften | 19 |
| 10. MELINDA – Medienunterstütztes Lernen und Innovation in der handwerklichen Arbeit | 20 |
| 11. DiMAP – Digitale Medien in der generalistischen Pflegeausbildung –Altenpflege | 21 |
| 12. blink – berufsbezogen lernen inklusiv | 22 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| Aufstiegsqualifizierung/Weiterbildung | 24 |
|---------------------------------------|----|

| | |
|--|----|
| 13. KOLEGEA++ – Empfehlungs- und Anreizsysteme für Weiterbildung in Allgemein- medizin | 25 |
| 14. TRACY.B – Gamebased Training for Disaster and Emergency Scenarios | 26 |
| 15. BIM@work – Ein handwerksgerechtes multimediales Lehr-Lernkonzept zur arbeitsplatznahen BIM-Qualifizierung | 27 |
| 16. NetEnquiry | 28 |
| 17. SLHw – Smart Learning – Medieneinsatz in der handwerklichen Weiterbildung | 29 |
| 18. ECQAT – Onlinekurse Traumatherapie, Traumapädagogik, Schutzkonzepte in Institutionen | 30 |

| | |
|---|----|
| 19. Via4all – Video Interactive & Augmented - arbeitsprozessorientiert lebenslang lernen | 31 |
| 20. Serena – Serious Game für Mädchen zu technischen Ausbildungsberufen | 32 |
| 21. NanoTecLearn – E-Learning für die Aus- und Weiterbildung in der Mikro-Nano-Integration | 33 |
| 22. DigiLernPro – Digitale Lernszenarien zur Wissens- und Handlungsunterstützung | 34 |
| 23. Learn Textile! – Aufbau einer Lernplattform für die Textilindustrie | 35 |
| 24. MLS – Mobile Learning in Smart Factories | 36 |
| 25. A.L.I.N.A. – Intelligente Assistenzdienste und personalisierte Lernumgebungen in der Interdisziplinären Notaufnahme | 37 |
| 26. MeWA – Mit digitalen Medien auf dem Weg zum Aufstieg durch Abschluss | 38 |
| 27. DiNöB – Digitale Narration als innovativer didaktischer Ansatz für eine ökonomische Bildung im Handel | 39 |
| 28. Smart Qu@lification: Digitale Medien in der Binnenschifffahrt | 40 |
| 29. Glassroom – Datenbrillen in der beruflichen Bildung | 41 |
| 30. David – Das virtuelle Digitalgebäude | 42 |
| 31. DiLiah – Digital gestütztes Lernen in betriebswirtschaftlichen Arbeitsprozessen im Handwerk | 43 |
| 32. MLB – Mobile Learning-Backpacks für die Energie der Zukunft | 44 |
| 33. KeaP digital – Kompetenzentwicklung am Produktionsarbeitsplatz durch digitale Medien | 45 |
| 34. DigiProB – Digitale Tools zur Integration von Lernen und Erfahrung im Baugewerbe | 46 |
| 35. SHELTER – Onlinekurse für Fachpersonen, die mit jungen Geflüchteten arbeiten | 47 |

Wissensmanagement 48

| | |
|--|----|
| 36. LAGL – Lehr-Lernkonzept zur Aneignung beruflicher Gestaltungskompetenz in einer digitalen und vernetzten Lernumgebung im Tourismus und Gastgewerbe | 49 |
| 37. PRiME – Professional Reflective Mobile Personal Learning Environments | 50 |
| 38. BetonQuali – Informations- und Qualifizierungsplattform | 51 |
| 39. CARO – Mediengestützte Reflexion beruflicher Erfahrungen in der Pflegeausbildung | 52 |
| 40. KnowHow@ÖV – Flexible Wissens- und Lernräume für den Know-how-Transfer in der beruflichen Bildung des öffentlichen Personenverkehrs | 53 |
| 41. TDMLab – Aufbau einer Plattform für das Text- und Data-Mining | 54 |
| 42. Lehrraum Digital – Entwicklung und Erprobung eines digitalisierten Lehrraumkonzepts für die berufliche Bildung | 55 |

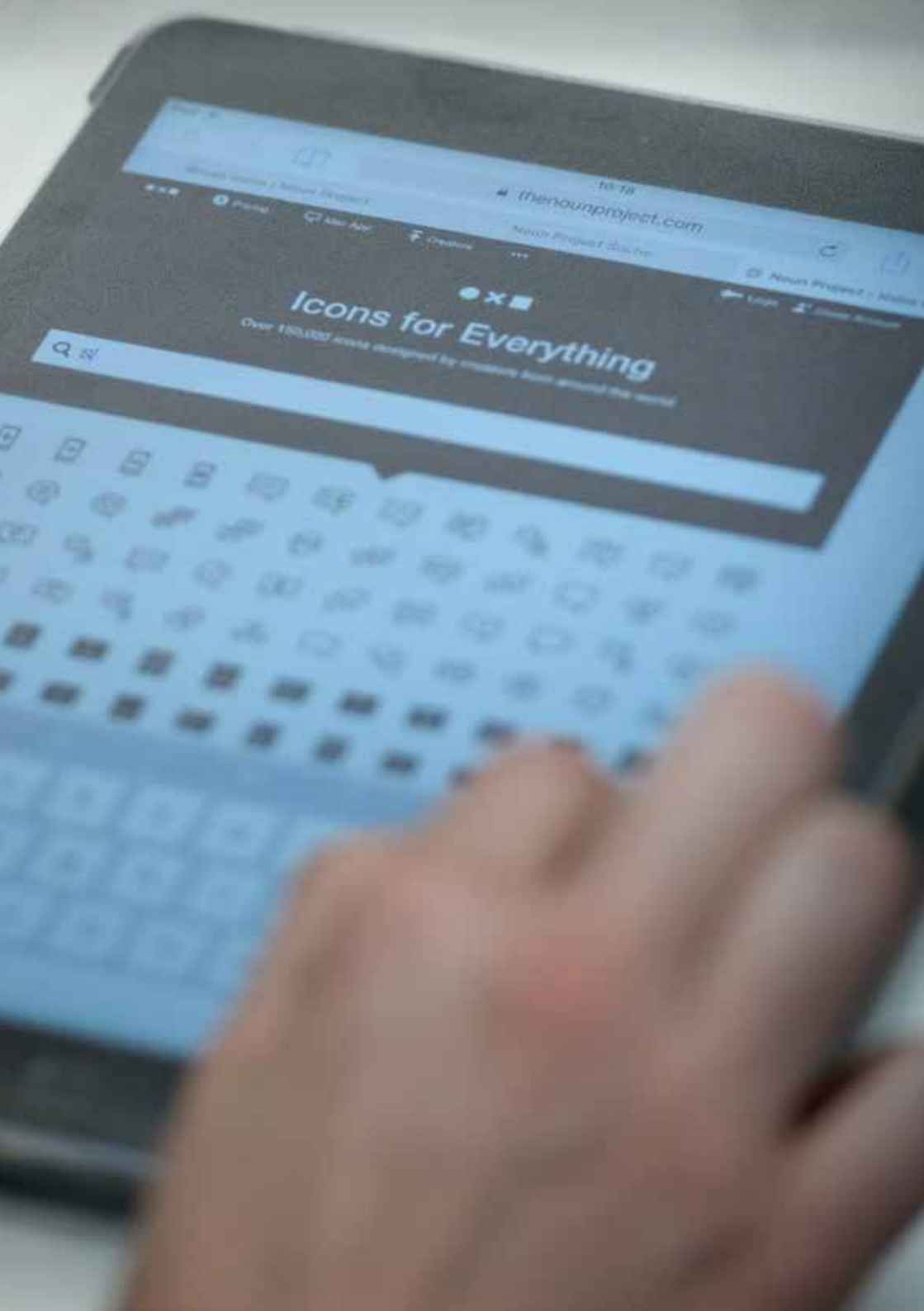
Medienkompetenzförderung/Medienbildung 56

| | |
|---|----|
| 43. KompetenzlaborPlus – Nutzung von OER Materialien zur Förderung von Medienkompetenz | 57 |
| 44. Offensive – Medienkompetenz in der Berufsausbildung im Garten- und Landschaftsbau | 58 |
| 45. medienBAR – Medienpädagogische Basisqualifizierung für Ausbildungspersonal im Handwerk | 59 |
| 46. Fit-DIM – Fit for Digital Media | 60 |
| 47. MekobA – Medienkompetenz für betriebliche Ausbilder | 61 |
| 48. EMPA – Experte/Expertin für Medienpädagogik in der Ausbildung | 62 |
| 49. NIM Handel – Nachhaltige Integration von Medienkompetenzentwicklung für Ausbilder/innen im Handel | 63 |
| 50. U:M – Unboxing: Medienkompetenz | 64 |
| 51. MobiMeTech – Nachwuchskräfte für den Wandel in der Automobilbranche fit machen | 65 |
| 52. LaSiDig – Integration von beruflicher Qualifizierung und Medienkompetenz | 66 |
| 53. MEDEA – Erfahrungsgeliteter arbeitsintegrierter Erwerb von digitalen Medienkompetenzen | 67 |
| 54. MeMoApp | 68 |
| 55. VOM_Handel – Change Maker – Veränderung von Organisationsstrukturen durch nachhaltige Medienbildungskonzepte in Bildungseinrichtungen des Handels | 69 |
| 56. D-MasterGuide – Digitale Lernstationen für Medien-Kompetenzentwicklung | 70 |
| 57. MeKo@Reha – Digitale Lernkultur und Medienkompetenz in der beruflichen Rehabilitation | 71 |
| 58. MeQ:ino – Medienkompetenzqualifizierung: individuell und organisational | 72 |
| 59. #ko-ernetzt – Vernetzte Organisation – Vernetztes Lernen? | 73 |
| 60. in MEDIAS res – Qualifizierungs-Offensive zur performanten Mediennutzung | 74 |
| 61. d:v:lop – Digitale & virtuelle Lernkulturen in Organisationen des Produktionssektors | 75 |
| 62. PADIGI – Partizipative Medienbildung für Menschen mit geistiger Behinderung | 76 |
| 63. MeDiAL-4Q – Medienkompetenz in der Digitalisierung – Eine neue Agile Lernkultur für die berufsbegleitende Qualifizierung | 77 |

Freie Lernmaterialien 78

| | |
|---|----|
| 64. ProOER – Ein integrativer Ansatz zur OER-Kompetenzentwicklung an der Uni Bremen | 79 |
| 65. SynLLOER: Synergien für Lehre und Lernen durch OER-Materialien | 80 |

| | |
|---|-----|
| 66. OERcamp 2017 on Tour – Open Educational Resources in die Breite bringen | 81 |
| 67. LOERn – Lehrerfortbildung durch Nutzung und Produktion von OER-Materialien | 82 |
| 68. MainstreamingOER – Kompetenzentwicklung für MultiplikatorInnen in Schule, Hochschule und Erwachsenenbildung | 83 |
| 69. openUP – Lehrende für OER gewinnen | 84 |
| 70. OER@RLP – Bildungsbereichsübergreifende Kooperation zur Öffnung von Bildungsmaterialien in Rheinland-Pfalz | 85 |
| 71. OER_MuMiW – OER-Macher und Multiplikatoren in der Weiterbildung | 86 |
| 72. MOIN – MultiplikatorInnenunterstützung für Open Educational Resources in Niedersachsen | 87 |
| 73. civicOER – Offene Bildungsressourcen für das Lernen durch Verantwortung in Schule, Hochschule und Zivilgesellschaft | 88 |
| 74. JOINTLY – Qualifizierung und kooperative Unterstützung für OER | 89 |
| 75. OER inForm – Maßnahmen zur Sensibilisierung und Qualifizierung | 90 |
| 76. OERSax – Etablierung von OER an sächsischen Hochschulen | 91 |
| 77. MINT-L-OER-amt – OER-Sensibilisierung und Qualifizierung in der MINT- Lehramtsausbildung | 92 |
| 78. OER-Info – Aufbau und Betrieb einer Informationsstelle zum Thema Open Educational Resources | 93 |
| 79. OSM@BB – OER für schulbezogene Medienbildung – Qualifizierung für Akteure in Schulen, Ausbildung und schulbezogener Bildungspraxis | 94 |
| 80. ÖWR – Öffentliche Wissensressourcen | 95 |
| 81. OERlabs – (Lehramts-)Studierende gemeinsam für OER ausbilden | 96 |
| 82. use-oer@htwsaar – Informationskampagne | 97 |
| 83. OER.UP – Sensibilisierung und Qualifizierung von MultiplikatorInnen | 98 |
| 84. EduLabs – Education Labs | 99 |
| 85. Mat3 – Zwei-Ebenen-Qualifizierung mit OER für Mathematik-Lehrkräfte und MultiplikatorInnen | 100 |
| 86. LOERSH – OER in die Schule! Landesweite OER-Qualifizierung Schleswig- Holstein | 101 |
| 87. OER@NOH – Open Educational Resources in der Weiterbildung | 102 |



10:10
theiconproject.com

Icons for Everything

Over 150,000 icons designed by creatives from around the world

Q

Vorwort



Digital, vernetzt, flexibel: Die Arbeitswelt der Zukunft wird anders. Die Automatisierung und Digitalisierung verändert viele Berufe und daraus ergeben sich stetig neue Herausforderungen und vielfältige Chancen für jeden einzelnen. Zugleich wird offenbar, dass ein „Lernen auf Vorrat“ in einer durch Technologiesprünge geprägten Zeit nicht mehr möglich ist. Vielmehr müssen Berufstätige ihre Kompetenzen kontinuierlich aktualisieren und neues Wissen aufbauen. Das betrifft Lernende wie Lehrende sowie junge und erfahrene Arbeitskräfte gleichermaßen.

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung begleitet diese Entwicklung mit dem Förderprogramm „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“ seit vielen Jahren. Ziel des Programms ist es, die berufliche Bildung zu modernisieren und die Qualität in der gesamten Aus- und Weiterbildung zu verbessern. Denn digitale Medien bieten – wenn sie durch die passende Didaktik begleitet werden – hervorragende Möglichkeiten, das lebenslange Lernen passgenau und individuell zu unterstützen. Hierzu liefern die geförderten Pilotprojekte und Praxisbeispiele innovative Beiträge. Unterstützt werden Lösungen zum Einsatz von digitalen Medien, Web 2.0 und mobilen Technologien in der Aus- und Weiterbildungspraxis ebenso wie die Stärkung von digitaler Medienkompetenz und offenen Bildungsmaterialien in der beruflichen Bildung.

Der vorliegende Projektband gibt einen Überblick über die aktuellen Entwicklungen und Projekte zur Modernisierung der beruflichen Bildung. Zudem bietet die jährlich stattfindende Konferenz die Gelegenheit, sich über Erfolge, Strategien und nächste Schritte auszutauschen.

Lassen Sie uns gemeinsam das Thema Berufsbildung 4.0 entschlossen angehen!

A handwritten signature in black ink, reading "Johanna Wanka". The signature is fluid and cursive.

Prof. Dr. Johanna Wanka
Bundesministerin für Bildung und Forschung



Einführung

Digitalisierung und Arbeit

In unserem Leben nehmen digitale Medien einen immer breiteren Raum ein. Sie sind Informationsquelle, Kommunikations- und Orientierungshilfe und dienen zur privaten und beruflichen Vernetzung. Und ihre Bedeutung wird wachsen. Die rasante Entwicklung im Bereich der mobilen Endgeräte und die vielen neuen Anwendungen und Nutzungsformen sozialer Medien sowie die Digitalisierung von Arbeitsprozessen verändern den beruflichen Alltag. Die Digitalisierung der Arbeitswelt führt nicht nur zu neuen Berufen, sondern gleichzeitig zu großen Veränderungen bestehender Berufe. Das „Lernen auf Vorrat“ ist überholt. An Bedeutung gewinnen die Erfahrung der Beschäftigten und ihre Fähigkeit, Wissen in praxisbezogenen Problemstellungen erfolgreich anzuwenden. Ein hoher Qualifizierungsgrad von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern ist daher ebenso wichtig wie die Forderung nach Qualitätsstandards und einem effizienten Wissensmanagement.

Die berufliche Bildung muss auf diese Anforderungen des Arbeitsmarktes flexibel reagieren und die Durchlässigkeit und Verzahnung verschiedener Bildungsbereiche ermöglichen. Digitale Medien schaffen hier neue Möglichkeiten der Interaktivität und Vernetzung. Sie erleichtern das aktive Gestalten des eigenen Lernprozesses durch kooperatives Mit- und Voneinanderlernen und sind unabhängig von Zeit und

Ort einsetzbar. Der Aufbau von Wissen kann somit weitaus anforderungsgerechter erfolgen. Hierfür ist es allerdings notwendig, Verständnis für neue Technologien zu wecken, Barrieren abzubauen und Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien zu erlangen – und dies altersübergreifend.

Förderstrategie „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) greift diese Anforderungen mit dem Förderprogramm „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“ auf. Zielsetzung des Programms ist es, die Potenziale für das Lehren und Lernen mittels digitaler Medien zu heben und berufliche Bildung attraktiver zu gestalten. Ziel ist es auch, durch die Modernisierung von Lernangeboten die Beschäftigungsfähigkeit der Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer zu verbessern.

Hierzu hat das BMBF innerhalb des Förderprogramms verschiedene Fördermaßnahmen auf den Weg gebracht. Gefördert werden Projekte, die branchenübergreifende, digitale Bildungsangebote erproben und einen großen Adressatenkreis in der beruflichen Bildung erreichen. In den Projekten werden beispielhafte Lösungen zum Einsatz von digitalen Medien, Web 2.0 und mobilen Technologien in der Aus- und Weiterbildungspraxis entwickelt und die digitale Medienkompetenz sowie die Verbreitung offener Lernmaterialien (OER) in der beruflichen Bildung gestärkt.

Anliegen der Förderung ist es auch, von vornherein möglichst viele Akteure der beruflichen Bildung in die Konzeptentwicklung einzubinden. Gefördert werden daher überwiegend Verbundprojekte mit verschiedenen Akteuren, die einen Praxisbezug aufweisen und das Potenzial für den Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Bildung auch nach Förderende mitbringen. Verbünde setzen sich in der Regel aus Unternehmens-, Sozial-, Wissenschafts- und Anwendungspartnern zusammen und vereinen somit verschiedene Perspektiven und Instrumente der Ergebnissicherung. Auf diese Weise werden die Chancen für ein gelungenes Zusammenspiel von pädagogisch-didaktischen und technischen Aspekten erhöht und der Transfer in verschiedene Berufsfelder und Branchen erleichtert.

Vernetzung und Kontakt

Die Vertreterinnen und Vertreter der geförderten Projekte treffen sich jährlich zu einer Statuskonferenz „eQualification“, um über den aktuellen Stand der Arbeiten zu berichten. Hier wird den Projektdurchführenden mittels Präsentationen und in Vorträgen, Workshops mit internen und externen Referentinnen und Referenten sowie Vertreterinnen und Vertretern des Zuwendungsgebers ein Raum gegeben, um sich über das Projektgeschehen und damit im Zusammenhang stehende Fragestellungen auszutauschen und sich zu vernetzen.

Der vorliegende Projektband gibt einen Überblick über die aktuell geförderten Projekte. In Anlehnung an die Bildungsbiografie erfolgt die thematische Zuordnung der Projekte zu den Bereichen Duale Ausbildung, Aufstiegsqualifizierung/Weiterbildung, Wissensmanagement, Medienkompetenzförderung/Medienbildung und Freie Lernmaterialien. Jeder „Projektsteckbrief“ benennt den Arbeitsschwerpunkt, die Zielsetzung und die Kontaktpersonen. Das Projektlogo, Schlagwörter und der Hinweis auf die Projektwebseite dienen der besseren Wiedererkennung und Auffindbarkeit.

Nützliche Links



Weiterführende Informationen zu den aktuellen Förderbekanntmachungen auf der Internetseite des BMBF

www.bmbf.de/foerderungen

Details zu geförderten Projekten und zur Veranstaltung eQualification sind zu finden auf der Internetseite

www.qualifizierungdigital.de



Duale Ausbildung

Das deutsche System der dualen Berufsausbildung gilt aufgrund seiner Praxisnähe weltweit als Erfolgsfaktor für einen soliden Start ins Berufsleben und sichere Arbeitsplätze.

Kennzeichen der dualen Berufsausbildung ist die parallele Vermittlung von theoretischem und praktischem Wissen an verschiedenen Lernorten: in der Berufsschule, überbetrieblichen Ausbildungsstätten und im Beschäftigungssystem, beim Unternehmen. Dies ist ein entscheidender Vorzug, da die Ausbildung des Fachkräftenachwuchses praxisnah und bedarfsgerecht erfolgen kann. Damit ist die duale Berufsausbildung eine entscheidende Grundlage für wirtschaftlichen Erfolg, ökonomisches Wachstum und Fachkräftesicherung in Deutschland.

Digitale Medien bieten durch die Zeit- und Ortsunabhängigkeit und individuelle Anpassbarkeit viele gute Möglichkeiten, die für das spätere Berufsleben erforderlichen Grundfertigkeiten und Kompetenzen zu vermitteln. Dies bezieht sich sowohl auf den Übergang zwischen Schule und Erstausbildung als auch auf den gesamten Ausbildungsprozess.

In Folge des demografischen Wandels und der steigenden Attraktivität universitärer Ausbildungen sind die Unternehmen zunehmend gefordert, eine neue und attraktivere Ausbildungskultur für Jugendliche aufzubauen. Dabei ist es wichtig, die Jugendlichen bei ihrem jeweiligen Kenntnisstand und den von ihnen genutzten Technologien „abzuholen“. Andererseits bedarf es auch geeigneter Qualifizierungsmaßnahmen für das Ausbildungspersonal, um die entsprechenden Kompetenzen adäquat an die Jugendlichen zu vermitteln.

1. e2B – E-Learning in der dualen Berufsausbildung zum Technischen Produktdesigner

www.dritter-lernort.de

Förderzeitraum: 01.08.2013 - 31.03.2017



Das Vorhaben „E-Learning in der dualen Berufsausbildung (e2B)“ entwickelt das E-Learning-Portal „Dritter Lernort“ zur Unterstützung der dualen Ausbildung zum Technischen Produktdesigner/zur Technischen Produktdesignerin. Ziele sind die passgenaue Entwicklung von aktuellen Lehr-Lernmaterialien für die Lehrkräfte und die Auszubildenden sowie die Optimierung der Abstimmungsprozesse zwischen Berufsschule und Betrieb. Das Blended-Learning Konzept wird hierfür technologisch und inhaltlich entwickelt und im Ausbildungsjahr 2016/17 pilotiert.

Der aktuelle Arbeitsschwerpunkt der Projektpartner liegt auf der Entwicklung neuer Lehr-Lernmaterialien für Berufsschule und Betriebe. Insbesondere Lernmaterialien zur Einbeziehung der 3D-Druck-Technik in die duale Ausbildung stehen im Fokus. Bis zum Projektende werden Materialien in das Portal eingestellt und durch die Zielgruppen erprobt und evaluiert.

Schlagwörter: Ausbildung, Technischer Produktdesigner, Technische Produktdesignerin, E-Learning, duale Berufsausbildung, Lernkonzept

Branche: Maschinenbau, Maschinen- und Anlagenkonstruktion

Zielgruppe: Unternehmen, Schulen, Ausbildungsbetriebe

Projektpartner:

- Technische Universität Dortmund
- kajado GmbH

Kontakt:

Frederik Müller, Technische Universität Dortmund,
frederik.mueller@tu-dortmund.de

2. SVL – Social Virtual Learning – Gemeinsames Lernen in der virtuellen Realität

social-virtual-learning.de

Förderzeitraum: 01.09.2016 - 31.08.2017

Im Vorhaben Social Virtual Learning (SVL) wird, aufbauend auf dem im Projekt Social Augmented Learning geschaffenen didaktischen und technischen Fundament, eine Virtual Reality Lernumgebung entwickelt.

In einer virtuellen Umgebung können Lernende Arbeitsprozesse unmittelbar und interaktiv an einer virtuellen Druckmaschine erleben. Social Virtual Learning soll so dazu beitragen, praxis- und arbeitsplatznahe Lernerfahrungen in der beruflichen Aus- und Weiterbildung zu ermöglichen, unabhängig davon, welche Maschinen am Lernort verfügbar sind. Hier steht vor allem das handlungsorientierte Lernen im Mittelpunkt. Entsprechend konzipierte Übungen unterstützen die Ausprägung von Handlungskompetenzen und prozeduralem Wissen.

Konkrete Ziele des Projekts sind:

- Erweiterung der didaktischen und technischen Konzepte auf Virtual Reality (VR)
- Entwicklung neuartiger Konzepte zur Inhaltsgenerierung in virtuellen Umgebungen
- Überarbeitung der bestehenden SAL-Lernmodule für VR
- Entwicklung, Umsetzung und Erprobung von zwei neuen SVL-Lernmodulen

Schlagwörter: Virtual Reality, Mixed learning

Branche: Druck und Medien

Zielgruppe: Ausbilder und Ausbilderinnen, Lehrer und Lehrerinnen, Auszubildende

Projektpartner:

- Bergische Universität Wuppertal
- Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung IGD
- mmb Institut – Gesellschaft für Medien- und Kompetenzforschung mbH
- Heidelberger Druckmaschinen AG
- Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien (ZFA)

Kontakt:

Thomas Hagenhofer, ZFA, hagenhofer@zfamedien.de

3. KOLA – Kompetenzorientiertes Lernen im Arbeitsprozess mit digitalen Medien

www.kola-projekt.de

Förderzeitraum: 01.10.2014 - 30.09.2017



Das Vorhaben verfolgt die Ziele, die berufliche Ausbildung über die verschiedenen Lernorte hinweg stärker an den im Arbeitsprozess notwendigen Kompetenzen zu orientieren, den Auszubildenden eine bedarfsorientierte Begleitung zu bieten und die Lernorttrennung zu reduzieren.

In zwei Ausbildungsjahrgängen des Elektrohandwerks werden die Möglichkeiten, Vorteile und Risiken der Nutzung mobiler Lernmethoden im Berufs- und Ausbildungsalltag formativ evaluiert. Eine allgegenwärtig nutzbare Plattform bildet die Arbeitsprozesse der unterschiedlichen Lernorte ab, unterstützt diese mit modularen Lerninhalten und regt die fallbasierte Dokumentation und Reflexion der Arbeits- und Lernprozesse an. Auf Grundlage dieser Dokumentation wird eine lernortübergreifende Kooperation zwischen Ausbildenden, Lehrenden und Auszubildenden möglich, die formales und informelles Lernen koppelt. Von besonderem Interesse sind dabei die Veränderungen der Prozesse in den Lern- und Arbeitsorten und die innovativen Nutzungsweisen digitaler Technik in Ausbildung und Arbeit.

Schlagwörter: Mobile Learning, Arbeitsprozessorientierung, Lernortkooperation

Branche: Elektrohandwerk

Zielgruppe: Auszubildende und Auszubildende im Handwerk

Projektpartner:

- Handwerkskammer des Saarlandes
- Hessisches Telemedia Technologie Kompetenz-Center e.V.
- Institut für Technologie und Arbeit e.V.
- Technische Universität Kaiserslautern

Kontakt:

Dr. Frederick Schulz, Handwerkskammer des Saarlandes, kola@hwk-saarland.de

4. MESA – Medieneinsatz in der Schweißausbildung

mesa-projekt.de

Förderzeitraum: 01.08.2015 - 31.01.2018



Im Vorhaben MESA wird der Einsatz digitaler Medien zur beruflichen Bildung in der Schweißbranche untersucht. Die wesentlichen Forschungsschwerpunkte sind Blended Learning Konzepte, bei denen Präsenzveranstaltungen mit virtuellem Lernen verbunden und Trainingssimulatoren in die Aus- und Weiterbildung von Schweißerinnen und Schweißern integriert werden. MESA berücksichtigt die allgemeinen Inhalte überbetrieblicher Ausbildungen, untersucht aber auch Möglichkeiten zur Anpassung des Lernprozesses an die Anforderungen spezifischer Schweißprozesse.

Um die Projekthalte möglichst anwendungsnah gestalten zu können, arbeitet der Projektverbund eng mit dem Deutschen Verband für Schweißen und verwandte Verfahren e.V. sowie einem erweiterten Kreis von metallverarbeitenden Unternehmen und Bildungsträgern zusammen. In diesem erweiterten Verbund werden Anforderungen an die technischen und didaktischen Konzepte gemeinsam definiert und die Projektergebnisse fortlaufend in Qualifizierungs- und Arbeitsprozessen erprobt.

Schlagwörter: Trainingssimulation, Schweißen, Blended Learning

Branche: Schweißbranche

Zielgruppe: Unternehmen und Bildungsträger der Schweißbranche

Projektpartner:

- BIBA – Bremer Institut für Produktion und Logistik GmbH
- Universität Bremen, Institut Bildung und Technik
- C + P Bildung GmbH
- GSI – Gesellschaft für Schweißtechnik International mbH

Kontakt:

Benjamin Knoke, BIBA, kno@biba.uni-bremen.de

5. GLARS – Goal-Based Learning in an Alternate Reality Setting

Förderzeitraum: 01.01.2015 - 31.12.2017



Im Vorhaben GLARS wird ein multimediales Lernangebot für die berufliche Ausbildung entwickelt und erprobt. Am Beispiel der Ausbildung zu biologisch-technischen Assistenten und Assistentinnen (BTA) werden in einem spielerischen Gesamtszenario in der Form eines Alternative Reality Games die Lernorte Schule und Unternehmen zusammengeführt. Mit diesem Ansatz wird eine Optimierung des arbeits- und berufsbezogenen Lernens verfolgt, die zugleich auch non-formale und informelle Lernprozesse gleichberechtigt berücksichtigt.

Das spielerische Erleben in dem zu entwickelnden Angebot bezieht sich nicht nur auf die Nutzung des Computers und anderer digitaler Medien, sondern generiert sich vor allem aus dem dramaturgischen Wechsel der Medien und Realitätsebenen. So werden mobile Geräte wie Smartphones durch die Nutzung von WhatsApp, Quiz oder Podcasts genauso eingebunden, wie bereits vorliegendes Arbeitsmaterial aus der Schule (Übungsblätter, Fachtexte, Labormaterial).

Schlagwörter: Goal-Based-Learning, Alternate Reality, Digital Learning, Game-Based-Learning, E-Learning, Multimedia Learning, Problem-Based-Learning, Self-Regulated-Learning, multimediales Lernen, informelle Lernprozesse, selbstgesteuertes Lernen, problembasiertes Lernen

Branche: Biotechnologie

Zielgruppe: Auszubildende zu biologisch-technischen Assistenten und Assistentinnen

Projektpartner:

- Rheinische Fachhochschule Köln gGmbH
- Rheinische Akademie
- Cologne Game Lab (TH Köln)

Kontakt:

Prof. Dr. Stefan Ludwigs, Rheinische Fachhochschule gGmbH, ludwigs@rfh-koeln.de

6. EPICSAVE – Notfallsanitäter trainieren mit Serious Games in Virtual Reality

www.epicsave.de

Förderzeitraum: 01.03.2016 - 28.02.2019

In EPICSAVE wird ein auf Virtual Reality-Technologie basierendes Serious Game im Rahmen eines iterativen Projektmanagements von einem interdisziplinären Konsortium entwickelt, in der Notfallsanitäterausbildung erprobt und evaluiert.

Der inhaltlich-thematische Schwerpunkt liegt auf Notfallszenarien, die die akute schwere Anaphylaxie bei Kindern und Erwachsenen darstellen. Dieses Krankheitsbild erfordert rasches und sicheres Handeln, kann aber mit traditionellen Lehr-Lernmethoden und Medien nur eingeschränkt trainiert werden.

Auf der Basis eines aktiven und erfahrungsbasierten Lernens in einer sicheren, repetierbaren und ressourcenschonenden Lern- und Trainingsumgebung kann dieses Wissen mittels Serious Game erworben werden. Zudem ermöglicht es die Kombination mit anderen realen und virtuellen Bildungsräumen (Blended-Learnings).

Schlagwörter: Medizinische Aus- und Weiterbildung, Serious Games, Virtual Reality, Simulation, Eye-Tracking

Branche: Gesundheit, Notfallmedizin

Zielgruppe: Notfallsanitäter und Notfallsanitäterinnen, Rettungsdienste, Ärzte und Ärztinnen, Rettungsassistenten und Rettungsassistentinnen

Projektpartner:

- Hochschule Bonn-Rhein-Sieg, Institut für Visual Computing IVC
- Fraunhofer Institut für Experimentelles Software Engineering IESE
- Malteser Hilfsdienst gGmbH, Bildungszentrum der Region Hessen/Rheinland-Pfalz/Saarland
- Falck Rettungsdienst und die G.A.R.D. gGmbH, Akademie für Notfallmedizin Hansestadt Hamburg
- TriCAT GmbH

Kontakt:

Dr. Jonas Schild, Hochschule Bonn-Rhein-Sieg, jonas.schild@h-brs.de

7. GaBa_LEARN – Game Based Learning in Nursing: Spielerisch Lernen in Pflege-simulationen

Förderzeitraum: 01.02.2016 - 31.01.2019

Das Projekt GaBa_LEARN zielt auf die pflege- und mediendidaktisch begründete Entwicklung und Evaluation von digitalen Fallsimulationen, die als Serious Games spielerisches Lernen für den Bereich der beruflichen Pflegeausbildung ermöglichen. Anhand motivierender Lernspiele wird die Möglichkeit eröffnet, berufliches Wissen in praxisnah simulierten, digitalisierten Arbeitswelten auf Basis mehrerer Handlungsoptionen zu erproben. Fokussiert wird auf komplexe, authentische Szenarien, die Arbeitsprozesse in der beruflichen Pflegeausbildung realitätsnah abbilden. Der innovative Ansatz besteht darin, die technische Herausforderung der Gestaltung authentischer, situativ adaptierbarer Lernumgebungen mit pflegedidaktischen Ansätzen der multiperspektivischen, deutungsoffenen Fallarbeit zu integrieren. Auf Basis von Bedarfs- und Anforderungsanalysen werden komplexe Fälle aus realen Berufskontexten identifiziert und unter fachwissenschaftlichen und pflegedidaktischen Gesichtspunkten für die mediendidaktische und technische Umsetzung als Lernspiel aufbereitet.

Schlagwörter: Authentische Fallsimulation, Serious Games, Pflegebildung

Branche: Pflege- und Gesundheitsberufe

Zielgruppe: Auszubildende in Pflege- und Gesundheitsberufen

Projektpartner:

- Philosophisch-Theologische Hochschule Vallendar gGmbH
- Fachhochschule Münster
- Ingenious Knowledge

Kontakt:

Prof. Dr. Manfred Hülsken-Giesler, Philosophisch-Theologische Hochschule Vallendar, mhuelsken-giesler@pthv.de

8. MediWeCo Physio – Mediengestütztes Lehren & Lernen motorischer Fertigkeiten

Förderzeitraum: 01.07.2016 - 30.06.2019

Das Lehren, Lernen und Prüfen von motorischen Fertigkeiten ist ein Prozess, der Lehrende und Lernende stets neu fordert. Um diesen Prozess zu unterstützen, entwickelt MediWeCo Physio ein didaktisches Konzept für die mediengestützte Ausbildung in Berufen, in denen der Erwerb dieser Fertigkeiten grundlegend ist. Die Umsetzung des Konzeptes erfolgt am Beispiel der Physiotherapie mit folgenden Entwicklungen:

- App, um motorische Fertigkeiten interaktiv zu erlernen und zu trainieren
- Mensch-Technik-Modul mit Smart Wearables (Sensorarmband), um die Bewegungen der Akteure zu analysieren
- digitaler Assistent für ein individuelles Feedback, eine Qualitätskontrolle des informellen Lernens und eine Standardisierung von Prüfungen
- Learning-Analytics-Modul, um die Erstellung von persönlichen Lernprofilen und die Optimierung des Lehr-/Lernprozesses zu unterstützen
- Editor-App zum Transfer auf weitere Themen und Berufe

Schlagwörter: Blended Learning, Mobile Learning, App, Learning Analytics, Physiotherapie, Mensch-Technik-Interaktion, Smart Wearables, Wearable Computing

Branche: Gesundheitswesen, Handwerk

Zielgruppe: Physiotherapeutinnen und Physiotherapeuten sowie Personen, für die der Erwerb spezifischer praktischer und motorischer Fertigkeiten für die Ausübung des Berufs von grundlegender Bedeutung ist

Projektpartner:

- Medizinische Fakultät der RWTH Aachen – Audiovisuelles Medienzentrum
- Medizinische Fakultät der RWTH Aachen – Institut für Medizinische Informatik
- Universitätsklinikum Aachen AÖR – Schule für Physiotherapie

Kontakt:

Ursula Ohnesorge-Radtke, Medizinische Fakultät der RWTH Aachen,
avmz@ukaachen.de

9. InDigiTrain – Integriertes digitales Training als Motor für eine Flexibilisierung der Aus- und Weiterbildungsstrukturen von Logopäden/innen und Hygienefachkräften

www.indigitrain.de

Förderzeitraum: 01.06.2016 - 31.05.2019

Ziel des Projektes InDigiTrain ist es, exemplarisch ganzheitliche, (medien-)didaktische Konzepte für die Ausbildung von Logopäden und Logopädinnen und die Weiterbildung von Pflegepersonal zu Hygienefachkräften zu entwickeln und in die Qualifizierung zu integrieren. Es geht um die Modernisierung der Qualifizierung mit digitalen Medien und eine Optimierung der Verknüpfung von Theorie und Praxis, von Kompetenzorientierung sowie die Individualisierung des Bildungsangebots. Das Projekt strukturiert die Inhalte exemplarisch entsprechend den Regeln des problemorientierten Lernens und des Inverted Classroom-Konzepts (medien-)didaktisch um. So werden fächerübergreifender Unterricht gefördert, Lerninhalte vernetzt sowie die Anwendung theoretisch erarbeiteten Wissens in der Bearbeitung von Fällen erprobt. Klassische Lernräume werden aufgebrochen, erweitert und im Sinne des Seamless Learning verbunden.

Schlagwörter: Inverted Classroom, Seamless Learning, Blended Learning, fallbasiertes Lernen, problemorientiertes Lernen

Branche: Gesundheit

Zielgruppe: Hygienefachkräfte, Logopäden und Logopädinnen

Projektpartner:

- FernUniversität in Hagen
- AWO Ennepe Ruhr
- BiG – Bildungsinstitut im Gesundheitswesen gemeinnützige GmbH
- M.I.T e-Solutions GmbH

Kontakt:

Prof. Dr. Claudia de Witt, FernUniversität in Hagen,
Claudia.deWitt@Fernuni-Hagen.de

10. MELINDA – Medienunterstütztes Lernen und Innovation in der handwerklichen Arbeit

www.komzet-netzwerk-bau.de

Förderzeitraum: 01.05.2016 - 30.04.2019

Die wichtigsten Ziele sind die Erfassung und Zertifizierung non-formal erworbener Kompetenzen unterhalb geregelter Aus- und Weiterbildungsabschlüsse, der Medieneinsatz zur Dokumentation von Lern- und Arbeitsprozessen, der Einsatz multimedialer Anwendungen zum Trainieren komplexer fachlicher Entscheidungsprozesse in typischen Arbeitskontexten sowie die Entwicklung von Softwaretools für die maschinenintensive Aus- und Weiterbildung. Es werden vielfältige visuelle Zugänge zu Inhalten geschaffen und Lernprozesse individualisiert und zeitlich entkoppelt. Im Projekt dienen digitale Medien der Gewinnung, Sicherung und Bereitstellung von Informationen und sind Lernwerkzeug und Arbeitsmittel von Lernenden.

Schlagwörter: Kompetenzerfassung, Zertifizierung, Dokumentation von Lern- und Arbeitsprozessen, Lernwerkzeug, Blended Learning

Branche: Bautechnik und Energie

Zielgruppe: Auszubildende, Teilnehmende an Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen, Bildungspersonal

Projektpartner:

- Berufsförderungsgesellschaft des baden-württembergischen Stuckateurhandwerks m.b.H
- Berufsförderungswerk der Südbadischen Bauwirtschaft GmbH, KOMZET BAU BÜHL
- Handwerkskammer Osnabrück-Emsland-Grafschaft Bentheim, Berufsbildungs- und TechnologieZentrum Osnabrück (BTZ)
- Bundesbildungszentrum des Zimmerer- u. Ausbaugewerbes gemeinnützige GmbH
- Technische Universität Berlin, Institut für Berufliche Bildung und Arbeitslehre

Kontakt:

Dr. Roland Falk, Kompetenzzentrum für Ausbau und Fassade GmbH,
falk@stuck-verband.de

11. DiMAP – Digitale Medien in der generalistischen Pflegeausbildung – Altenpflege

www.gab-muenchen.de/dimap

Förderzeitraum: 01.05.2016 - 30.04.2019



Ziel ist es, digitale Medien in die betriebliche Altenpflegeausbildung zu integrieren, um Lernprozesse zu individualisieren, die Selbstlernkompetenz zu fördern und damit Anschlussfähigkeit an die sich verändernden Anforderungen in der Pflege zu gewährleisten. Ferner sollen die interkulturelle Kompetenz und die Eigeninitiative der Auszubildenden gefördert sowie die Didaktik der (generalistischen) Pflegeausbildung in Aus- und Weiterbildung im Bereich Altenpflege erweitert werden. Erreicht werden die Ziele zum einen durch die Qualifizierung der Auszubildenden in der Nutzung und dem didaktischen Einsatz unterschiedlicher Digitaler Medien. Zum anderen lernen die Auszubildenden, ihr Pflegewissen und ihre Pflegeerfahrungen systematisch digital zu erfassen, zu verwalten, in einer digital gestützten Community of Practice gemeinsam selbstorganisiert kontinuierlich zu erweitern und zu teilen. Die Lernenden werden individuell in ihren Lernprozessen begleitet und bei der Reflexion der Lernerfahrung unterstützt. Die Berufsfachschulen werden in das Projekt einbezogen.

Schlagwörter: Betriebliche Altenpflegeausbildung, Community of Practice, Digitale Lerntagebücher, Online-Lernbegleitung, Digitale Kompetenzerhebung, Footprints of Emergence, Sozialpädagogik, Berufspädagogik

Branche: Altenpflege

Zielgruppe: Auszubildende in der Pflege – Schwerpunkt Altenpflege, betriebliche Ausbildungsbeauftragte, Mentorinnen und Mentoren

Projektpartner:

- Verein der GAB München – Gesellschaft für Ausbildungsforschung und Berufsentwicklung e.V.
- Euro-Trainings-Centre ETC e.V.
- FH JOANNEUM Gesellschaft mbH, ZML – Innovative Lernszenarien

Kontakt:

Anna Maurus, Verein der GAB München, anna.maurus@gab-muenchen.de

12. blink – berufsbezogen lernen inklusiv

www.blink-net.de

Förderzeitraum: 01.06.2016 - 31.05.2019

Ziel des Projekts ist es, Auszubildende im Beruf Anlagenmechaniker/Anlagenmechanikerin für Sanitär-, Heizungs- und Klimatechnik während ihrer Berufsausbildung zu unterstützen. Dies erfolgt durch ein mediengestütztes Coachingkonzept, das sich speziell an Jugendliche mit mittleren Bildungsabschlüssen richtet.

Zentrale Bestandteile sind das Lern- und Prüfungsvorbereitungstool, die Coachingzone und 3-D-Modelle. Das Lern- und Prüfungsvorbereitungstool bietet eine mobile, interaktive Lernkartei und wird speziell für die Zielgruppe des Projekts entwickelt. Es ermöglicht Üben und Wiederholen und beinhaltet einen Prüfungs- und Quizmodus. Die Coachingzone befindet sich in einer virtuellen Umgebung, in der sich Coaches und Auszubildende als Avatare begegnen. Ziel der Coachings ist die Lösung von Konflikten im Ausbildungsalltag und dadurch die Verhinderung von Ausbildungsabbrüchen. Im virtuellen Klassenzimmer findet darüber hinaus ein inhaltlich-fachliches Coaching statt. Hier wird mit 3-D-Modellen von ausbildungsrelevanten technischen Anlagen gearbeitet.

Schlagwörter: Ausbildung, Anlagenmechaniker/Anlagenmechanikerin, Coaching, Simulation, Lernkartei, Software, Prüfungsvorbereitung, Virtuelles Klassenzimmer

Branche: Medien

Zielgruppe: Auszubildende Anlagenmechaniker/Anlagenmechanikerin für Sanitär-, Heizungs- und Klimatechnik, Ausbildungsbetriebe

Projektpartner:

- DEKRA Media GmbH
- IMBSE GmbH
- mmb Institut GmbH

Kontakt:

Martina Reichelt/Sonja Bernecker, DEKRA Media GmbH,
martina.reichelt@dekra.com/sonja.bernecker@dekra.com





Aufstiegsqualifizierung/Weiterbildung

Die wachsende Dynamik von Arbeitsprozessen hat einen elementaren Einfluss auf das Bildungsverhalten der Beschäftigten: Das im Rahmen der Erstausbildung erworbene Grundwissen muss beständig aktualisiert und den neuesten technologischen Entwicklungen angepasst werden. Dem Lernen im Arbeitsprozess selbst kommt hierbei eine herausgehobene Bedeutung zu. Nah an den praktischen Anforderungen wird die Arbeit selbst zum Ort des Lernens und der Wissensaneignung.

Die berufliche Weiterbildung als weiterer elementarer Bestandteil der Berufsbildung dient daher dazu, berufliche Fachkenntnisse zu erhalten bzw. neue aufzubauen, sie den wachsenden Anforderungen anzupassen oder nutzbringend für den beruflichen Aufstieg einzusetzen. Um das Lernen im Prozess der Arbeit optimal zu unterstützen, müssen entsprechende mediengestützte Qualifizierungsangebote entwickelt werden. Erste Ergebnisse aus den geförderten Projekten verweisen auf den grundsätzlichen Bedarf an dieser Lernform, insbesondere in der Gruppe der Facharbeiterinnen und Facharbeiter. Ziel ist es, derartige Wissensangebote deutlich auszubauen und mobiles Lernen in möglichst viele Branchen zu integrieren.

13. KOLEGEEA++ – Empfehlungs- und Anreizsysteme für Weiterbildung in der Allgemeinmedizin

www.kolegea-plus.de

Förderzeitraum: 01.07.2015 - 30.06.2016

Mit der KOLEGEEA-Plattform wurde ein Web2.0-basiertes System für Ärztinnen und Ärzte in Weiterbildung zum Facharzt/Fachärztin für Allgemeinmedizin weiterentwickelt. Zur Stärkung der Nutzeraktivität waren Anreizsysteme und adaptive Empfehlungsfunktionen in die Plattform zu integrieren. Für die Konzeption der adaptiven Empfehlungsfunktion wurde ein Modell für hybride Empfehlungsgenerierung erarbeitet und implementiert. Das speziell auf Ärztinnen und Ärzte ausgerichtete Anreizsystem, das communitybasierte Reputationsmodelle mit Gamifizierungselementen kombinierte, griff auf die weltweit anerkannten CANMED Rollen für die ärztliche Aus- und Weiterbildung zurück. Die enge Kooperation der Entwickler mit der fachmedizinischen Community ermöglichte eine positive Evaluierung durch die Nutzergruppe.

Schlagwörter: Kooperatives Lernen, Allgemeinmedizin, Weiterbildung, Web2.0, Gamifizierung, Anreizsystem, Empfehlungssysteme

Branche: Medizin

Zielgruppe: Ärztinnen und Ärzte in Weiterbildung für Allgemeinmedizin, Hausärzte und Hausärztinnen

Projektpartner:

- Charité Universitätsmedizin, Institut für Allgemeinmedizin
- Universität Duisburg Essen, Forschungsgruppe für Interaktive Systeme, Forschungsgruppe für kooperative und lernunterstützende Systeme
- theCode AG
- European Institute for Participatory Media

Kontakt:

PD Dr. med. Christoph Heinze, Charite Universitätsmedizin, Institut für Allgemeinmedizin, christoph.heintze@charite.de

14. TRACY.B – Gamebased Training for Disaster and Emergency Scenarios

<http://gd-bachelor.htw-berlin.de/forschung/tracyvr>
Förderzeitraum: 01.07.2015 – 30.06.2016



Trainings für den Katastrophenschutz werden aus Kostengründen zumeist in seminaristischer Form durchgeführt. Im Ernstfall lässt sich auf diese Weise gewonnenes Wissen jedoch schwer anwenden. Hier setzte das Projekt TRACY.B an und baute dabei auf den Erkenntnissen des prämierten Vorläuferprojekts TRACY auf. Konkret entstanden am GAME CHANGER Institut zwei Prototypen zur Steigerung des Trainingserfolges im Rahmen von Blended Learning Formaten, welche seitens der Charité Berlin eingesetzt und evaluiert wurden. Der simulative Prototyp zielte hierbei auf eine möglichst realistische Rekonstruktion des zu simulierenden Katastrophenszenarios ab: Experimentelle Virtual Reality Technologien sowie hochrealistische Darstellungen begünstigten ein authentisches Stresserleben, wodurch Transfereffekte maximiert wurden. Der simulative Prototyp bereitete auf schnelles und richtiges Handeln während einer Katastrophe vor. Der spielfokussierte Prototyp hingegen fokussierte die spielerische Erfahrung und Einübung von Abhängigkeiten und Regeln. Hier stand die Prävention an vorderster Stelle.

Schlagwörter: Virtual Reality, Serious Games, Game Based Learning, Gamification, Game Technology

Branche: Gesundheit

Zielgruppe: Bedienstete im Gesundheitswesen, insbesondere Pflegepersonal

Projektpartner:

- Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin - Fachbereich Gestaltung / Game Design
- Charité - Universitätsmedizin Berlin, Kompetenzbereich E-Learning

Kontakt:

Ansprechpartner: Prof. Dr. Thomas Bremer, HTW Berlin,
thomas.bremer@htw-berlin.de

15. BIM@work – Ein handwerksgerechtes multimediales Lehr-Lernkonzept zur arbeitsplatznahen BIM-Qualifizierung

www.bimatwork.de

Förderzeitraum: 01.09.2015 - 15.12.2016

Die Digitalisierung von Planungs- und Bauprozessen setzt sich im Baugewerbe unter dem Schlagwort Building Information Modeling (BIM) durch. BIM@work zielte darauf ab, die bisherigen Erkenntnisse zu BIM im deutschen Handwerk durch neue Sichtweisen aus der Arbeitspraxis eines konkreten Handwerksbetriebs zu erweitern und so bereits vorhandene BIM-Ausbildungskonzepte wie eWorkBau sinnvoll zu ergänzen. Im Fokus des Vorhabens standen damit zwei zentrale Projektziele: zum einen die Durchführung einer detaillierten Analyse der Arbeits- und Innovationsprozesse in einem Handwerksbetrieb, der bereits seit mehreren Jahren erfolgreich mit der BIM-Methode arbeitet, und zum anderen die Entwicklung eines handwerksgerechten Konzeptes zur arbeitsplatznahen Qualifizierung in der BIM-Methode unter Nutzung digitaler Lerntechnologien.

Schlagwörter: Building Information Modeling, Handwerk

Branche: Handwerk

Zielgruppe: Bau-Ausbaugewerke

Projektpartner:

- Heinz-Piest-Institut für Handwerkstechnik an der Leibniz Universität Hannover
- Technische Universität Dresden, Professur für die Psychologie des Lehrens und Lernens
- Zimmerei Sieveke GmbH
- Handwerkskammer Hannover

Kontakt:

Olaf Kaluza, Heinz-Piest-Institut für Handwerkstechnik an der Leibniz Universität Hannover, kaluza@hpi-hannover.de

16. NetEnquiry

www.netenquiry.eduproject.eu

Förderzeitraum: 01.08.2013 - 31.07.2016



Ziele des Projektes NetEnquiry war die Entwicklung und Erprobung eines M-Learning Tools als internetbasierter Lernform für die betriebliche Aus- und Weiterbildung im Sinne einer simulierten Praxisanwendung. Im modular aufgebauten NetEnquiry Software-Tool wurden in Form einer kompetitiven, realitätsorientierten und damit authentischen Lernumgebung Planspielelemente, Web 2.0 Angebote und interaktive Elemente zu Lernzwecken im Bankenbereich eingebunden, die sowohl mobil als auch arbeitsplatzbezogen zu nutzen waren. Das NetEnquiry-Tool ist dabei ein Produkt, das im Projekt konzipiert, erprobt, redesigned und im Bankenbereich implementiert wurde. NetEnquiry befindet sich nun in der Entwicklungs- sowie Implementationsphase mit den teilnehmenden Projektpartnern.

Schlagwörter: E-Learning, Mobile Learning, authentisches Lernen, Prozessorientierung, berufliche Bildung, Ausbildung, Weiterbildung

Branche: Kreditwesen, Kreditinstitute, Banken und Sparkassen

Zielgruppe: Betriebliche und schulische Aus- und Weiterbildung im Bankenbereich, Lehrkräfte der Berufsbildung

Projektpartner:

- Universität Paderborn - Lehrstuhl Wirtschaftspädagogik II

Kontakt:

Prof. Dr. Marc Beutner, Universität Paderborn - Lehrstuhl für Wirtschaftspädagogik II, Marc.Beutner@uni-paderborn.de

17. SLHw – Smart Learning – Medieneinsatz in der handwerklichen Weiterbildung

www.bildung4u.de/projekte/smart-learning

Förderzeitraum: 01.10.2014 - 31.03.2017

Arbeitsschwerpunkt des Projekts ist die Entwicklung eines neuartigen mediendidaktischen Konzepts unter Nutzung digitaler Medien und einer Lernbegleiter-App für den Fortbildungslehrgang Gebäudeenergieberater/Gebäudeenergieberaterin (HWK) an der Handwerkskammer Berlin. Die Lernbegleiter-App verfolgt den Lernprozess durch eine Learning-Analytics Komponente und stellt den Lernenden bedarfsangepasste Lernobjekte bereit. Die drei Elemente des Smart Learnings – digitale Medien, Lernbegleiter-App und Learning Analytics – sollen helfen, ein neues mediendidaktisches Konzept des Lehrens und Lernens in der betrieblichen Weiterbildung zu etablieren. Die Lernbegleiter-App bildet die Schnittstelle zwischen den Endnutzern und den digitalen Medien. Sie soll den Zugang zu den Lernobjekten vereinfachen, diese optimal aufbereiten und in möglichst vielen Situationen zugänglich machen. Der Bedarf der Zielgruppe besteht vor allem in der zeitlich flexiblen und einfachen Zugänglichkeit der Materialien auf mobilen Geräten sowie der Möglichkeit zur Seminarvor- und -nachbereitung.

Schlagwörter: Smart Learning, Handwerk, digitale Medien

Branche: Energiedienstleistungen (Gebäudeenergieberater/innen)

Zielgruppe: Handwerk, Techniker und Technikerinnen, Architekten und Architektinnen, Ingenieure und Ingenieurinnen

Projektpartner:

- Handwerkskammer Berlin, Bildungs- und Technologiezentrum (BTZ)
- Beuth Hochschule für Technik Berlin, Fachbereich Informatik und Medien, Labor Online Learning
- Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung (IZT)
- Fraunhofer-Institut für offene Kommunikationssysteme (FOKUS)

Kontakt:

Dipl.-Ing. (FH) Martin Dinziol, Handwerkskammer Berlin, dinziol@hwk-berlin.de

18. ECQAT – Onlinekurse Traumatherapie, Traumapädagogik, Schutzkonzepte in Institutionen

ecqat.elearning-kinderschutz.de

Förderzeitraum: 01.10.2014 - 31.12.2017

Das Projekt ECQAT soll Personen, die Kontakt zu sexuell missbrauchten und/oder multipel traumabelasteten Kindern haben oder für den Schutz vor (sexueller) Traumatisierung Verantwortung tragen, eine Möglichkeit bieten, sich fundiert und bezogen auf den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisstand im Bereich der Traumapädagogik, Traumatherapie sowie institutioneller Schutzkonzepte fortzubilden.

Ziel ist es, Fachpersonen zu befähigen, betroffene Kinder besser zu unterstützen. Personen, die in Institutionen Verantwortung für den Schutz von Kindern übernommen haben, können eine Analyse von Gefährdungsrisiken und die Entwicklung von Schutzkonzepten in Institutionen erlernen. Dazu werden vier Online-Kurse mit einem Umfang von jeweils ca. 30 bis 40 Stunden erstellt.

Ein begleitendes Forschungsdesign untersucht den Zuwachs an Wissen, Handlungskompetenzen und Selbstwirksamkeit sowie die praktische Umsetzung erlernter Inhalte in der beruflichen Tätigkeit.

Schlagwörter: E-Learning, Kinderschutz, Traumapädagogik, Traumatherapie, Schutzkonzepte in Institutionen

Branche: Kinderschutz, Prävention

Zielgruppe: Medizinisch-therapeutische und pädagogische Berufsgruppen

Projektpartner:

- Universitätsklinik Ulm
- Universität Bielefeld
- Universität Hildesheim
- Hochschule Landshut

Kontakt:

Prof. J.M. Fegert, Universitätsklinikum Ulm, Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie/Psychotherapie, joerg.fegert@uniklinik-ulm.de

19. Via4all – Video Interactive & Augmented – arbeitsprozessorientiert lebenslang lernen

via4all.de

Förderzeitraum: 01.01.2015 - 31.12.2017



Ziel des Forschungs- und Entwicklungsvorhabens ist die Entwicklung und Erprobung eines ganzheitlichen, arbeitsprozessorientierten E-Learning-Angebots – VIA4all: Video Interactive & Augmented – arbeitsprozessorientiert lebenslang lernen in Aus- und Weiterbildung – für Beschäftigte mit und ohne Handicap. Zentrale Idee ist, Arbeitsprozesse durch interaktive Lernvideos abzubilden und in ein E-Learning-Szenario einzubetten. Besonderer Wert wird auf didaktische und technische Barrierefreiheit des Angebots gelegt.

Besonderheit im Vorhaben ist der Erstellungsprozess der Videos. Die Aufzeichnungen werden mit einem Eye-Tracker vorgenommen, den Mitarbeitende im Arbeitsprozess tragen. Dies ermöglicht es, die Perspektive von Arbeitenden und ihre Blickbewegungen aufzunehmen. Die Aufnahmen werden methodisch ergänzt durch lautes Denken und Experteninterviews. Die Datenanalyse zeigt schwierige, aufmerksamkeitsrelevante Arbeitsschritte, auf denen bei der späteren didaktischen Aufbereitung und Informationsanreicherung der Videos ein besonderes Augenmerk liegt.

Schlagwörter: E-Learning, interaktive Lernvideos, Berufliche Bildung, Lebenslanges Lernen, Arbeitsprozessorientierung, Eye-Tracking, Universal Design for Learning, Barrierefreiheit

Branche: Metall, Hauswirtschaft, Landschaftsgartenbau, Bau- und Baunebengewerbe

Zielgruppe: Beschäftigte mit und ohne Handicap

Projektpartner:

- Technische Universität Dortmund, Lehrgebiet Rehabilitationstechnologie
- GrünBau gGmbH
- Hannoversche Werkstätten gGmbH
- Mariaberger Ausbildung & Service gGmbH

Kontakt:

Martina Kunzendorf, Technische Universität Dortmund,
martina.kunzendorf@tu-dortmund.de

20. Serena – Serious Game für Mädchen zu technischen Ausbildungsberufen

serena.wilabonn.de

Förderzeitraum: 01.01.2015 - 31.05.2017



Mit der Entwicklung eines Serious Game leistet das Projekt Serena einen Beitrag zur Berufsorientierung von Mädchen in technischen Ausbildungsberufen, in denen sie unterrepräsentiert sind. In dem Point-and-Click Adventure können sie das gesellschaftlich relevante Berufsfeld der Erneuerbaren Energien kennenlernen und spielerisch feststellen, dass sie über Kompetenzen verfügen, technische Aufgaben zu meistern. Das Spiel greift Forschungsergebnisse auf, die belegen, dass ein Grund für die Entscheidung gegen technische Berufe die fehlende Selbstwirksamkeit von Mädchen im Umgang mit Technik ist. Außerdem interessieren Mädchen sich eher für Technik, wenn der gesellschaftliche Mehrwert greifbar wird. Ein wissenschaftlich gestütztes Feedbacksystem ermöglicht, individuelle Spielfortschritte einzuordnen und zu bewerten. Zu den wissenschaftlichen Zielen gehört die Erhebung und Auswertung empirischer Daten bezüglich der Spieleffekte. Auch werden Unterrichtsvorschläge erarbeitet, um Lehrkräften die pädagogische Einbettung des Spiels zu erleichtern.

Schlagwörter: Technik, Ausbildungsberufe, Gendergerechtigkeit, Berufsorientierung, Serious Game, Feedbacksystem

Branche: Erneuerbare Energien

Zielgruppe: Mädchen im Alter von 13 bis 15 Jahren

Projektpartner:

- Wissenschaftsladen Bonn e.V.
- Technische Universität Dresden
- the Good Evil GmbH

Kontakt:

Dr. Pia Spangenberger, Wissenschaftsladen Bonn e.V.,
pia.spangenberger@wilabonn.de

21. NanoTecLearn – E-Learning für die Aus- und Weiterbildung in der Mikro-Nano-Integration

www.nanoteclearn.org

Förderzeitraum: 01.11.2014 - 31.07.2017

Das Ziel ist es, das Unsichtbare der Mikro- und Nanotechnologie für die Aus- und Weiterbildung erfahrbar zu machen. Die Herausforderung liegt dabei in dem arbeits-situiereten Strukturieren des innovativen Wissens, das nur schwer zugänglich und verstreut in wissenschaftlichen Publikationen vorliegt. Digitale Medien ermöglichen variable didaktische Zugänge:

- Die zweidimensionale Welt des Rasterelektronenmikroskops wird mit stereoskopischen Aufnahmeverfahren dreidimensional wahrnehmbar.
- Die große Wirkung kleinster Parameteränderungen in der atomaren Nanowelt ist mit interaktiven Formeln erfahrbar, die arbeitssituieret physikalische Zusammenhänge vermitteln.
- Hypermediale Texte mit interaktiven Aufgaben führen anhand eines Szenarios aus dem Arbeitsalltag in die Kernfragestellungen der Mikro-Nano-Integration ein und verknüpfen diese mit dem theoretischen Basiswissen.
- Mobiles Mikrolernen am Smartphone ermöglicht, auch kleine Pausen für die Weiterbildung zu nutzen.

Schlagwörter: Nanotechnologie, Mikrotechnologie, Mikro-Nano-Integration, E-Learning-Framework, Wissensplattform, berufliche Aus- und Weiterbildung

Branche: Nanotechnologie, Mikrotechnologie

Zielgruppe: Personen in beruflicher Aus- und Weiterbildung, Lehrpersonal

Projektpartner:

- Technische Universität Ilmenau

Kontakt:

Prof. Martin Hoffmann, Technische Universität Ilmenau,
martin.hoffmann@tu-ilmenau.de

22. DigiLernPro – Digitale Lernszenarien zur Wissens- und Handlungsunterstützung

www.digilernpro.de

Förderzeitraum: 01.11.2014 - 30.10.2017



Ziel des Projektes ist es, das arbeitsplatzbasierte Lernen in der industriellen Produktion auf Basis semiautomatisch generierter digitaler Lernszenarien in neuer und innovativer Weise zu unterstützen. Erstellt werden die Szenarien von Fachkräften, die über die notwendigen fachlichen Kompetenzen zur Durchführung erforderlicher Maßnahmen verfügen wie Inbetriebnahme, Instandhaltung und Störungsmanagement. Der konkrete Ablauf einer Maßnahme wird multi-modal (Text, Audio, Bild, Video) mit Hilfe eines Erstellungswerkzeuges schrittweise aufgezeichnet. Durch eine strukturierte Aufnahme unterstützt das Werkzeug die Autorinnen und Autoren, die für die Nutzung der Lernszenarien didaktisch relevanten Informationen aufzunehmen. Relevante Metadaten (Maschinentyp, Produktinformationen etc.) und Verknüpfungen zu bereits vorhandenen relevanten Szenarien und Inhalten werden durch das Erstellungswerkzeug automatisch hinzugefügt.

Schlagwörter: Digitale Medien, Berufliche Bildung, Industrie 4.0

Branche: Industrielle Produktion

Zielgruppe: Auszubildende, Facharbeiter und Facharbeiterinnen, Unternehmen

Projektpartner:

- Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz GmbH (DFKI)
- Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH (ifb)
- Lehrstuhl für Produktionssysteme (LPS) der Universität Bochum (RUB)
- Festo Lernzentrum Saar GmbH (FLZ)
- Brabant & Lehnert Werkzeug- & Vorrichtungsbau GmbH (B&L)

Kontakt:

Carsten Ullrich, Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz GmbH,
carsten.ullrich@dfki.de

23. Learn Textile! – Aufbau einer Lernplattform für die Textilindustrie

www.learn-textile.de

Förderzeitraum: 01.10.2014 - 31.03.2017



Ziel des Projekts „Learn Textile!“ ist der Aufbau einer Lernplattform für die Textilbranche und angrenzende Branchen. Hierzu wird ein Gesamtkonzept entwickelt, das didaktisch auf die verschiedenen Zielgruppen in Aus- und Fortbildung, aber auch auf Branchenfremde abgestimmt ist. Inhaltlich entstehen Kursmodule zu den Themenfeldern „Textile Grundkenntnisse“, „Hochleistungsfasern und Einsatzfelder“ und „Virtuelle Produktentwicklung und neue Verfahren in der Bekleidungsindustrie“. Darüber hinaus entwickelt das Projekt ein Geschäftsmodell für einen neu aufzubauenden Bildungsträger der Textilverbände.

Momentan werden die Erarbeitung und Evaluierung der einzelnen Kursmodule der verschiedenen Themenfelder abgeschlossen, das Geschäftsmodell ausgewählt und der Ergebnistransfer vorbereitet.

Schlagwörter: Lernplattform, berufsbegleitendes Lernen, Weiterbildung, Fachwissen, Bildungsträger

Branche: Textilbranche und angrenzende High-Tech-Industrien wie Automobil, Leichtbau, Medizintechnik

Zielgruppe: Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus Textilunternehmen, Quereinsteigerinnen und Quereinsteiger in Fortbildungsmaßnahmen sowie Auszubildende

Projektpartner:

- Gesamtverband der deutschen Textil- und Modeindustrie e. V.
- Deutsches Institut für Textil- und Faserforschung Denkendorf
- Hochschule Niederrhein – Fachbereich Textil- und Bekleidungstechnik
- Technische Universität Kaiserslautern – Virtueller Campus Rheinland-Pfalz
- Verband der Südwest-deutschen Textil- und Bekleidungsindustrie e. V.
- Allianz Faserbasierte Werkstoffe Baden-Württemberg e. V.

Kontakt:

Guido Grau, Deutsches Institut für Textil- und Faserforschung Denkendorf,
guido.grau@ditf-mr-denkendorf.de

24. MLS – Mobile Learning in Smart Factories

www.mobil-lernen.com

Förderzeitraum: 01.11.2014 - 31.10.2017

Ziel des Vorhabens ist die qualitative Verbesserung der Ausbildung im Maschinenbau und dessen benachbarten Branchen durch eine mobile arbeitsplatzorientierte, didaktisch aufbereitete Lern- und Arbeitsapplikation, die

- Auszubildende befähigt, eigenständig neue Kompetenzen im Arbeitsprozess zu erlangen und ihren Lernstand zu reflektieren,
- Ausbilderinnen und Ausbilder ermöglicht, ihre Medienkompetenz zu verbessern und digitale Medien in den Ausbildungsalltag zu integrieren,
- Lernorte besser vernetzt und aktuelle Lernsituationen mit didaktisch aufbereiteten Lernaufgaben verknüpft.

Das Kernstück von MLS ist eine in der Ausbildung im Maschinenbau nutzbare Web-Applikation, die über Tablets abrufbare arbeitsrelevante Informationen didaktisch aufbereitet zur Verfügung stellt. Diese Applikation wird von der VDW-Nachwuchsstiftung gemeinsam mit Kooperationspartnern aus der Werkzeugmaschinenbranche und der Universität Paderborn praxisnah entwickelt.

Schlagwörter: Mobiles Lernen, arbeitsplatznahes Lernen, Ausbildung, Lernortkooperation

Branche: Maschinenbau

Zielgruppe: Auszubildende und Ausbildende

Projektpartner:

- VDW-Nachwuchsstiftung GmbH
- Universität Paderborn, Fachgruppe Didaktik der Informatik

Kontakt:

Harry Wiens, VDW-Nachwuchsstiftung GmbH,
h.wiens@vdw-nachwuchsstiftung.de

25. A.L.I.N.A. – Intelligente Assistenzdienste und personalisierte Lernumgebungen in der Interdisziplinären Notaufnahme

www.alina-projekt.de

Förderzeitraum: 01.11.2014 - 31.10.2017

In der Notfallversorgung hat sich in Deutschland die Etablierung sog. Interdisziplinärer Notaufnahmen (INA) bewährt. Mit Hilfe einer detaillierten Grundlagenanalyse wurde im Rahmen des Projekts der Bedarf an intelligenten Unterstützungsdiensten in der INA für die stetige berufliche Qualifizierung von Rettungsdienst- und Notfallpflegekräften ermittelt. Auf Basis innovativer Techniken der Künstlichen Intelligenz sind nachfolgend erste Assistenzdienste und Systemdienste für ein intelligent-adaptives Lernsystem entwickelt worden, die zeit- und ortsunabhängig auf mobilen Endgeräten eingesetzt werden können. Im Rahmen der folgenden Erprobungsphase wird die Anwendung der neuen Informationstechnologien in zwei Modellkliniken evaluiert. Für den zukünftigen Einsatz der im Verbundvorhaben A.L.I.N.A. erarbeiteten prototypischen Software-Lösungen wird im Rahmen des Projekts ein Verwertungskonzept mit verschiedenen Ebenen entwickelt.

Schlagwörter: Notaufnahme, E-Learning, Assistenzdienste, Lernumgebung

Branche: Medizin

Zielgruppe: Gesundheits-/Krankenpflegekräfte, Rettungsdienstkräfte

Projektpartner:

- Universitätsmedizin Göttingen - Interdisziplinäre Notaufnahme
- Universitätsklinikum der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg - Klinik für Unfallchirurgie
- Center for e-Learning Technology (CeLTech) -Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz
- Hochschule Heilbronn - Institut für Medizin, Informatik, Ökonomie (GECKO)

Kontakt:

Prof. Dr. med. Sabine Blaschke, Universitätsmedizin Göttingen, Interdisziplinäre Notaufnahme (INA), sblasch@gwdg.de

26. MeWA – Mit digitalen Medien auf dem Weg zum Aufstieg durch Abschluss

www.f-bb.de/projekte/internationalisierung-der-berufsbildung/internationalisierung-der-berufsbildung/proinfo/mit-digitalen-medien-auf-dem-weg-zum-aufstieg-durch-abschluss-mewa.html

Förderzeitraum: 01.10.2014 - 30.09.2017

In MeWA entsteht ein arbeitsplatznahes Blended Learning Konzept, um geringqualifizierte Beschäftigte mit digitalen Medien zum Erwerb von Teilqualifikationen zu motivieren. Die Zielgruppe präferiert aufgrund negativer Schulerfahrungen häufig informelle Lernformen: Betriebliche Unterweisungen, Beobachten, Ausprobieren und Anlernen fördern die Lernmotivation. Doch beim Lernen in der Praxis kommt das theoretische Wissen oft zu kurz, insbesondere um zum Berufsabschluss zu gelangen. Hier greift das Potenzial digitaler Medien: Lernen mit digitalen Medien weckt Neugierde und macht Spaß. Außerdem lassen sich Lernort und Lernzeit frei wählen, so dass Lerneinheiten in den Alltag integriert werden können. Dafür werden aus dem betrieblichen Arbeitskontext Lernaufgaben entwickelt, die Lernende motivieren, Wissen online zu erwerben oder zu vertiefen und zu üben, in der Praxis anzuwenden und zu reflektieren. Das Ziel von MeWA ist es, mit digitalen Bildungsmedien Wissenslücken zu schließen und Lernende beim Abschluss einer Teilqualifikation zu unterstützen.

Schlagwörter: Medienkompetenz, digitale Medien, berufliche Bildung, Digitalisierung, betriebliche Qualifizierung, Weiterbildung, Geringqualifizierte

Branche: Dienstleistung

Zielgruppe: Geringqualifizierte Beschäftigte

Projektpartner:

- Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb)
- Industrie- und Handelskammer (IHK) Berlin
- Toom Baumarkt GmbH (Rewe Group)
- Zapf Umzüge AG

Kontakt:

Andrea Mohoric, f-bb gGmbH, Mohoric.andrea@f-bb.de

27. DiNöB – Digitale Narration als innovativer didaktischer Ansatz für eine ökonomische Bildung im Handel

www.oeb-handel.de

Förderzeitraum: 01.01.2015 - 31.12.2017



Ziel des Projekts DiNöB ist es, durch das Erzählen von Geschichten einen emotionalen Zugang zu ökonomischen Themen zu schaffen. Anhand von Geschichten rund um eine Wohngemeinschaft von vier Auszubildenden wird Aufmerksamkeit und Interesse für ökonomische Zusammenhänge geweckt. Die Lernenden können sich mit den Protagonisten und Protagonistinnen identifizieren und Bezüge zu ihren eigenen Lebens- und Arbeitswelten herstellen.

Im Rahmen des Projektes wird eine digitale responsive Medienreihe von 17 Lerninhalten entwickelt. Jede Lerneinheit erzählt eine Geschichte, vermittelt Wissen zu einem Thema und stärkt die Kompetenzentwicklung.

Schlagwörter: Ökonomie, Storytelling, ökonomische Bildung, Narration, Handel, Ausbildung, Handelsfachwirt

Branche: Einzelhandel

Zielgruppe: Auszubildende Kaufmann/Kauffrau im Einzelhandel, Auszubildende Verkäufer/Verkäuferin, angehende Führungskräfte

Projektpartner:

- Zentralstelle für Berufsbildung im Handel e.V.
- KOMPASS - Kompetenzen passgenau vermitteln gGmbH
- bbw Hochschule
- BZH Bildungszentrum Handel und Dienstleistungen gGmbH
- food Akademie Neuwied GmbH
- Hochschule der Medien
- ModernLearning GmbH

Kontakt:

Judith Kunz, Zentralstelle für Berufsbildung im Handel, jkunz@zbb.de

28. Smart Qu@lification: Digitale Medien in der Binnenschifffahrt

smart-qualification.de

Förderzeitraum: 01.01.2015 - 31.12.2017

Für verschiedene Bereiche der Aus- und Weiterbildung in der Binnenschifffahrt werden Lernmodule und simulationsgestützte Anwendungen entwickelt, die in ein Learning Management System integriert werden. Akzeptanz und Nutzungsgrad der digitalen Lernanwendungen für die Zielgruppe durch mobile Nutzungsmöglichkeiten erhöhen sich.

Im Rahmen einer Bedarfsanalyse wurden die am stärksten interessierenden Lernthemen identifiziert. Diese werden aktuell und im weiteren Projektverlauf in E-Learning-Module umgesetzt. Parallel werden die simulationsgestützten navigationsbezogenen Anwendungen entwickelt.

Die erstellten Lernmodule werden sukzessive einer Erprobung und Evaluation unterzogen. Nach Projektende werden sie auf einer Lernplattform auf Basis des Moodle-Systems verfügbar sein, die derzeit dem Nutzerbedarf angepasst und von den künftigen Betreibern (BDB und Schiffer-Berufskolleg RHEIN) unterhalten werden wird.

Schlagwörter: Lernortflexible Qualifizierungskonzepte, Einsatz digitaler Medien, Binnenschifffahrt

Branche: Binnenschifffahrt

Zielgruppe: Aus- und Weiterzubildende, Schiffsführerinnen und Schiffsführer

Projektpartner:

- DST Entwicklungszentrum für Schiffstechnik und Transportsysteme e.V.
- Universität Duisburg - Essen
- Bundesverband der Deutschen Binnenschifffahrt (BDB)

Kontakt:

Dieter Gründer, DST, gruender@dst-org.de

29. Glassroom – Datenbrillen in der beruflichen Bildung

www.imwi.uos.de/projekte/glassroom

Förderzeitraum: 01.10.2014 - 31.03.2017

Ziel ist, ein bedarfsorientiertes Bildungskonzept zu entwickeln, das die Potenziale der virtuellen und erweiterten Realitätsbrillen für die berufliche Bildung im Bereich des Maschinen- und Anlagenbaus für das lebenslange Lernen unterstützt. So soll durch eine modernere Gestaltung der beruflichen Aus- und Weiterbildung den Herausforderungen aus dem Bereich der technischen Kundendienstleistungen wirkungsvoll begegnet werden können. Zu diesen Herausforderungen gehören insbesondere komplexe Produkte und hohe Fehlerfolgekosten. Die besondere Innovation von GLASSROOM liegt in der Verwendung von VR-/AR-Brillen aus dem Privatkundensektor wie Oculus Rift/HTC Vive und Google Glass/Vuzix M100. Der Ansatz besteht aus zwei Teilkonzepten: der Schulung von Mitarbeitenden in der virtuellen Realität (Virtual Reality, VR) und der Unterstützung der Mitarbeitenden während der Ausführung ihrer Tätigkeiten in der erweiterten Realität (Augmented Reality, AR). Die Systeme wurden in der Projektlaufzeit implementiert und werden derzeit evaluiert.

Schlagwörter: Augmented Reality, Virtual Reality, Aus- und Weiterbildung

Branche: Maschinen- und Anlagenbau

Zielgruppe: Technischer Kundendienst

Projektpartner:

- Universität Osnabrück, Fachgebiet Informationsmanagement und Wirtschaftsinformatik
- Universität des Saarlandes, Fachgebiet Bildungstechnologie
- Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation
- information multimedia communication AG
- Amazonen-Werke H.Dreyer GmbH & Co. KG
- Alfred Becker GmbH

Kontakt:

Dirk Metzger, Universität Osnabrück, dirk.metzger@uos.de

30. David – Das virtuelle Digitalgebäude

Förderzeitraum: 01.06.2015 - 31.05.2017



Im Verbundprojekt David stellt das digitale 3D-Modell eines Zweifamilienhauses wesentliche Elemente, konstruktions- und ausführungsbedingte Zusammenhänge sowie häufig auftretende Schnittstellen-Probleme an Gebäuden anschaulich dar. Dieser Ansatz stellt einen lernförderlichen Bezug zwischen der komplexen, realistischen baulichen Situation und der fachlichen Systematik her.

Das 3D-Gebäudemodell ist das Herzstück des Lernsystems und lädt als realitätsnahes Abbild eines typischen Zweifamilienhauses zu virtuellen Rundgängen ein. In einem ansprechend gestalteten und komfortablen Wiki-System sind alle fachlichen Informationen und Dokumente gebündelt. Die Lernenden erreichen aus dem 3D-Gebäudemodell heraus maus- und menügesteuert die nachgefragte Information.

Das David-Lernsystem ist zunächst auf Holzbau und Gebäudetechnik konzentriert und soll später durch Massiv- und Fertigtbau erweitert werden. Es eignet sich zur Vorbereitung und Begleitung von Lehrgängen nach dem Blended-Learning-Prinzip sowie zur Nachbereitung und Prüfungsvorbereitung.

Schlagwörter: Virtuelles Gebäude, Blended Learning

Branche: Baubranche

Zielgruppe: Lehrende und Lernende

Projektpartner:

- Bundesbildungszentrum des Zimmerer- und Ausbaugewerbes gGmbH
- Handwerkskammer Osnabrück-Emsland-Grafschaft Bentheim
- Universität Kassel
- Technische Universität Berlin

Kontakt:

Dr. Holger Schopbach, Bundesbildungszentrum des Zimmerer- und Ausbaugewerbes gGmbH, hs@bubiza.de

31. DiLiah – Digital gestütztes Lernen in betriebswirtschaftlichen Arbeitsprozessen im Handwerk

zwh.de/projekte/diliah/

Förderzeitraum: 01.04.2016 - 31.03.2019

Ziel des Projektes DiLiAH ist die Einführung von digital gestütztem Lernen in Arbeitsprozessen des Handwerks im Rahmen der Aufstiegsfortbildung „Geprüfter Betriebswirt/Geprüfte Betriebswirtin nach der Handwerksordnung“. Das im Projekt definierte Ziel soll dadurch erreicht werden, dass reale betriebliche Problemstellungen kleinerer und mittlerer Handwerksbetriebe analysiert und in Form von situierten Lernproblemstellungen in drei Musterbetrieben didaktisch und medial aufbereitet werden. Zur Lösung von realen teilnehmerspezifischen Problemstellungen werden digitale Werkzeuge zur Verfügung gestellt. Digitale Tools unterstützen so dabei, die betrieblichen Problemstellungen zu analysieren, in ihrer Komplexität zu strukturieren und Lösungen zu entwerfen. Der Einsatz von digitalen Kommunikationsformaten ermöglicht die Interaktion zwischen Lernenden und Lernbegleitenden während der Bearbeitung sowie den Erwerb personaler Kompetenzen.

Schlagwörter: Fortbildung, Lehr-Lernportal

Branche: Handwerk

Zielgruppe: Teilnehmende der Aufstiegsfortbildung Geprüfte Betriebswirtin/ Geprüfter Betriebswirt nach der Handwerksordnung

Projektpartner:

- Forschungsinstitut für Berufsbildung im Handwerk an der Universität zu Köln
- Handwerkskammer Dortmund
- Handwerkskammer für München und Oberbayern
- Handwerkskammer für Unterfranken
- Zentralstelle für die Weiterbildung im Handwerk e.V.

Kontakt:

Nadine Orgas, Forschungsinstitut für Berufsbildung im Handwerk an der Universität zu Köln, nadine.orgas@uni-koeln.de

32. MLB – Mobile Learning-Backpacks für die Energie der Zukunft

www.smart-lernen.de

Förderzeitraum: 01.03.2016 - 28.02.2019

Ziel des Vorhabens ist die Entwicklung und Erprobung eines Lernangebots für Fach- und Führungskräfte im Handwerk zum Erwerb von Kompetenzen für die Beratung, Planung und Installation von intelligent vernetzten Anlagen zur dezentralen Nutzung erneuerbarer Energiequellen für die Wärme- und Energieerzeugung. Das Lernkonzept besteht aus mobil nutzbaren Lerneinheiten, den Mobile Learning-Backpacks, die sich aus über mobile Endgeräte nutzbaren digitalen Lernmaterialien und korrespondierenden mobil nutzbaren interaktiven Testmodellen zusammensetzen. Mit den digitalen Lernsequenzen soll Lernen am konkreten Bedarf und orts- und zeitunabhängig möglich werden. Bei Verfügbarkeit entsprechender realer Anlagen soll der Anwendungsbezug über diese hergestellt werden, um ein situatives Lernen zu unterstützen. Durch Verzahnung bewährter Blended Learning-Elemente, umgesetzt in mobiler Form mit Lernprozessbegleitung und Nutzung neuer mobiler Kommunikationskanäle, z.B. Hangouts on Air, soll ein Rahmen geschaffen werden, der mobiles Lernen fördert.

Schlagwörter: Mobiles Lernen, Fortbildung, Energiewende

Branche: Elektrohandwerk

Zielgruppe: Fach- und Führungskräfte in Handwerksunternehmen

Projektpartner:

- Universität Stuttgart – Institut für Arbeitswissenschaft und Technologiemanagement
- Stiebel Eltron GmbH & Co. KG
- Zentralverband der Deutschen Elektro- und Informationstechnischen Handwerke
- Bundesverband Deutscher Berufsausbilder e.V.
- Gira – Giersiepen GmbH & Co. KG
- SMA Solar Technology AG

Kontakt:

Dr. Jürgen Jarosch, Elektro Technologie Zentrum, jarosch@etz-stuttgart.de

33. KeaP digital – Kompetenzentwicklung am Produktionsarbeitsplatz durch digitale Medien

Förderzeitraum: 01.04.2016 - 31.03.2019

Das Projekt will die innerbetriebliche Weiterbildung in Produktionsbetrieben durch die Entwicklung und Bereitstellung einer neuartigen Methodik und IT-gestützten Lehr-Lern-Infrastruktur für den Kompetenzerwerb am Arbeitsplatz verbessern. So soll Weiterbildung in der Produktion systematischer und flexibler gestaltet werden. Notwendige Kenntnisse, Fertigkeiten sowie implizites Expertenwissen an Produktionsanlagen werden in digitale, arbeitsprozessorientierte Lerneinheiten gefasst. Die Lerneinheiten werden durch betriebliche Autoren inhaltlich konzipiert und medial erstellt. Dazu wird im Projekt ein Werkzeug realisiert, das die Autoren bei der eigenständigen Gestaltung von digitalen Lerneinheiten anleitet. In einem Großunternehmen werden ein Prototyp der Methode und der Lehr-Lern-Infrastruktur zunächst für eine Produktionsanlage erprobt. Auf dieser Grundlage wird der Ansatz weiterentwickelt und auf weitere Anlagen im Unternehmen angewandt. Anschließend erfolgt eine Anpassung des Systems auf die Bedürfnisse sowie die Erprobung in einem KMU.

Schlagwörter: Kompetenzentwicklung, Produktionsarbeitsplatz, digitale Medien, innerbetriebliche Lernbegleiter und Lernbegleiterinnen

Branche: Industrie

Zielgruppe: Beschäftigte in Produktionsbetrieben

Projektpartner:

- Kompera GmbH
- Technische Universität Darmstadt – Fachgebiet Multimedia Kommunikation (KOM)
- Evonik Performance Materials GmbH

Kontakt:

Olaf Aschmann, Kompera GmbH, o.aschmann@kompera.de

34. DigiProB – Digitale Tools zur Integration von Lernen und Erfahrung im Baugewerbe

www.digiprob.de

Förderzeitraum: 01.03.2016 - 31.08.2018



Im Bausektor hält von der Maschinensteuerung über mobile IKT bis zur Projektsteuerung die Digitalisierung Einzug. Es ist evident, dass die Poliere/innen der Zukunft bereits frühzeitig Methoden und digitale Werkzeuge benötigen, die geeignet sind, dauerhaft Medienkompetenz im beruflichen Alltag zu entwickeln. Im Projekt DigiProB entsteht am Beispiel der Aufstiegsfortbildung eine prototypische Lösung, die für berufliche Bildungseinrichtungen einsetzbar sein soll. Ein multifunktionales und digitales Basisportal ermöglicht den mobilen Zugriff für Nutzende oder hält Applikationen für Vorarbeiter/innen, Werkpoliere/innen und Geprüfte Poliere/innen. Lernende sollen Arbeits-/Lernerfahrungen in komplexen Situationen sammeln, reflektieren und austauschen oder digitale Daten nutzen. Dozierende sollen handlungsorientierte, komplexe Lern-/Arbeitsaufgaben interdisziplinär gestalten. Die Ergebnisse werden nach Möglichkeit auf innerbetriebliche Qualifikationskonzepte der Wirtschaft übertragen.

Schlagwörter: Berufliche Bildung, Aufstiegsfortbildung, Digitale Tools, informelles Lernen, Handlungskompetenz

Branche: Baubranche

Zielgruppe: Bauwirtschaft / Bildungseinrichtungen der Bauwirtschaft

Projektpartner:

- Verein zur Berufsförderung der Bauwirtschaft Nord e.V. - VBB-Nord (Bau-ABC Rostrup)
- Universität Bremen - Institut Technik und Bildung (ITB)
- TARGIS GmbH
- embeteco GmbH & Co. KG

Kontakt:

Dipl. Ing. Melanie Campbell, Bau-ABC Rostrup,
campbell@bau-abc-rostrup.de

35. SHELTER – Onlinekurse für Fachpersonen, die mit jungen Geflüchteten arbeiten

shelter.elearning-kinderschutz.de/

Förderzeitraum: 01.09.2016 - 31.08.2019

Seit dem Jahr 2015 hat sich die Zahl der Flüchtlinge, die nach Deutschland gekommen sind, vor allem aufgrund des Bürgerkrieges in Syrien stark erhöht. Viele von ihnen haben auf der Flucht oder im Heimatland traumatische Erlebnisse erlitten. Studien zeigen außerdem, dass junge Geflüchtete eine erhöhte Anfälligkeit für psychische Störungen aufweisen. Das Projekt SHELTER soll Berufsgruppen und Ehrenamtlichen, die mit jungen Geflüchteten arbeiten oder diese ehrenamtlich unterstützen, die Möglichkeit geben, sich zu den Themen Trauma, Umsetzung institutioneller Schutzkonzepte sowie Umgang mit selbst- und fremdgefährdendem Verhalten fortzubilden.

Ziel dieses Projektes ist die Erstellung von vier Online-Kursen mit einem Stundenumfang von jeweils ca. 20 bis 30 Stunden. Die Zertifizierung der Kurse wird angestrebt.

Ein begleitendes Forschungsdesign untersucht den Zuwachs an Wissen, Handlungskompetenzen und Selbstwirksamkeit sowie die praktische Umsetzung erlernter Inhalte in der beruflichen Tätigkeit.

Eine erste Testkohorte startet voraussichtlich im Juli 2017.

Schlagwörter: E-Learning, Kinderschutz, Trauma, Schutzkonzepte in Institutionen, junge Geflüchtete

Branche: Kinderschutz, Prävention

Zielgruppe: Medizinisch-therapeutische und pädagogische Berufsgruppen, mit jungen Geflüchteten arbeitende Ehrenamtliche

Projektpartner:

- Universitätsklinik Ulm
- Universität Bielefeld
- Universität Hildesheim
- Hochschule Landshut

Kontakt:

Prof. J.M. Fegert, Universitätsklinikum Ulm, Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie/Psychotherapie, joerg.fegert@uniklinik-ulm.de



Wissensmanagement

Über kontinuierliches Lernen im Unternehmen sollen Innovationen ermöglicht, Wissen aufgebaut und erweitert und letztlich die Leistungs- und Wettbewerbsfähigkeit gestärkt werden. Grundlegende Voraussetzung hierfür ist eine im Betrieb vorhandene solide Wissensbasis. Dazu zählt die hohe fachliche und soziale Kompetenz der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter einerseits, aber auch die Konservierung des vorhandenen Erfahrungswissens andererseits.

Moderne Ansätze wie Wissensmanagement oder wissensorientierte Unternehmensführung werden zunehmend als Instrumente zur gezielten Stärkung dieser Faktoren eingesetzt. Zu den Kernaufgaben des Wissensmanagements in der beruflichen Bildung gehört es, die im Betrieb vorhandenen – auch informellen – Erfahrungen und das Know-how der Beschäftigten für alle transparent zu machen und nutzbringend zur Verfügung zu stellen.

Wissen soll gezielt mit Hilfe der digitalen Medien geschäftsrelevant entwickelt, gespeichert und so kommuniziert werden, dass es in ein breit nutzbares Organisationswissen überführt werden kann und die Vernetzung aller am Bildungsprozess Beteiligten ermöglicht. Die Gestaltung von realen Lehr-/Lernräumen kann hierzu ebenfalls einen Beitrag leisten.

36. LAGL – Lehr-Lernkonzept zur Aneignung beruflicher Gestaltungskompetenz in einer digitalen und vernetzten Lernumgebung im Tourismus und Gastgewerbe

www.lagl.info

Förderzeitraum: 01.08.2015 - 31.12.2016



Das arbeitsprozess-, gestaltungs- und kompetenzorientierte sowie auf vernetzte Lernorte und digitale Medien ausgerichtete Konzept strebt ein modernes berufsbildendes Lehren und Lernen im Bereich Tourismus und Gastgewerbe an. Dieses geht von betrieblichen Anforderungen aus und erlaubt in der Lösung von Lernaufgaben die Aneignung von Medien- und Gestaltungskompetenz.

Lehr-Lernarrangements werden kundenorientiert gestaltet und um Aspekte einer nachhaltigen Entwicklung ergänzt. Dazu muss eine benutzerfreundliche, zukunftsweisende Lehr-Lernumgebung existieren, die das vernetzte Zusammenwirken zwischen den Akteuren befördert und die Auszubildenden sinnvoll in ihren Lernprozessen unterstützt. Dazu bedarf es Schulungen und fortlaufender Coachings für Lehrende sowie entsprechend ausgerichtete Lernprojekte.

Schlagwörter: Gestaltungskompetenz, Vernetzung, Medien, Kundenorientierung, nachhaltige Entwicklung

Branche: Tourismus und Gastgewerbe

Zielgruppe: Auszubildende, Berufsschullehrer und Berufsschullehrerinnen, betriebliches Ausbildungspersonal

Projektpartner:

- Universität Siegen
- Regionales Berufliches Bildungszentrum Müritz
- Virtus e.V.
- Land Fleesensee

Kontakt:

Christoph Bohne, Universität Siegen, bohne.tvd@uni-siegen.de

37. PRiME – Professional Reflective Mobile Personal Learning Environments

prime.rwth-aachen.de

Förderzeitraum: 01.07.2013 - 30.06.2016



PRiME hat zum Ziel, eine enge Verzahnung von Arbeits- und Lernwelt zu ermöglichen. Um selbstreguliertes Lernen am Arbeitsplatz zu verbessern, werden in PRiME, basierend auf der Learning as a Network (LaaN) Lerntheorie, mobile und webbasierte Applikationen im Rahmen eines netzwerkbasierten Lern- und Wissensmanagementsystems entwickelt. Die Applikationen ermöglichen das intelligente Aufteilen und Speichern von komplexen Dokumenten in kleinstmögliche, wiederverwertbare Einheiten, unabhängig vom Format des Dokuments. Durch die Aufteilung können relevante Informationen optimal gefiltert und in einen neuen Kontext gestellt werden. Multimediale Funktionen unterstützen den Transfer von implizitem zu explizitem Wissen, das anderen zugänglich gemacht und von diesen annotiert und bewertet werden kann. Ein weiterer Schwerpunkt in PRiME ist das reflektierte Lernen. Dabei wird ein dreistufiges Reflexionsmodell entwickelt und durch innovative Learning-Analytics-Methoden in den Arbeitsprozess integriert.

Schlagwörter: Mobiles Lernen, Selbstgesteuertes Lernen, PLE, Integriertes Lernen, Reflexion, Wissensmanagement, Learning-Analytics

Branche: Aus-, Fort- und Weiterbildung

Zielgruppe: Mobil eingesetzte Mitarbeitende, beispielsweise im Wagenuntersuchungsdienst der Deutschen Bahn AG

Projektpartner:

- RWTH Aachen University, Lehr- und Forschungsgebiet Informatik 9
- Deutsche Bahn AG, DB Training, Learning & Consulting

Kontakt:

Dr. Mohamed Amine Chatti, RWTH Aachen University, chatti@cs.rwth-aachen.de/
Michael Mielke, Deutsche Bahn AG, Michael.Mielke@deutschebahn.com

38. BetonQuali – Informations- und Qualifizierungsplattform

Förderzeitraum: 01.04.2016 - 31.03.2019



Im Rahmen von BetonQuali soll ein neuer Qualifizierungsansatz für berufsfremde Mitarbeitende in der Betonindustrie entwickelt und erprobt werden. Die Zielgruppe erlernt durch die Nutzung digitaler Medien berufsspezifische Teilqualifikationen, die in der Gesamtheit zur Teilnahme an der Abschlussprüfung Verfahrensmechaniker/Verfahrensmechanikerin in der Steine- und Erdenindustrie befähigen.

Dieser Ansatz umfasst die zielgruppenspezifische Neu- und Weiterentwicklung der digitalen Informations- und Qualifizierungsplattform „Wissensnetzwerk Zement-Kalk-Beton“. Für die Lernenden werden Instrumente zur Feststellung und Dokumentation vorhandener Kompetenzen zur Verfügung gestellt und bedarfsgerechte, individuelle Entwicklungspfade generiert. Das didaktisch-methodische Konzept verbindet arbeitsprozessbezogene Online-Lerneinheiten, eine qualifizierte Lernprozessbegleitung und ergänzende Präsenzlernphasen.

Schlagwörter: Steine- und Erdenindustrie, Transportbeton, Betonfertigteile, Teilqualifikationen, Nachqualifizierung, Lernprozessbegleitung, Kompetenzfeststellung, digitale Lerneinheiten, Medienkompetenz, selbstgesteuertes Lernen

Branche: Betonindustrie

Zielgruppe: Berufsfremde Mitarbeitende, Mitarbeitende ohne Abschluss als Verfahrensmechaniker/Verfahrensmechanikerin, Beteiligte an der Aus- und Weiterbildung in der Betonbranche

Projektpartner:

- Bundesverband der Deutschen Transportbetonindustrie e.V. (BTB)
- VDZ gGmbH (VDZ)
- Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb) gGmbH
- Berufsförderungswerk für die Beton- und Fertigteilhersteller e.V. (BBF)
- Forschungsgemeinschaft Transportbeton e.V. (FTB)
- S & P Consult GmbH (S & P)

Kontakt:

Dr.-Ing. Olaf Aßbrock, BTB, assbrock@transportbeton.org

39. CARO – Mediengestützte Reflexion beruflicher Erfahrungen in der Pflegeausbildung

blogs.uni-bremen.de/caroprojekt

Förderzeitraum: 01.05.2016 - 30.04.2019



Ziel des Vorhabens ist es, die computergestützte, multimediale, fallbasierte und kooperative Lernumgebung CARO für die Pflegeausbildung an der Schnittstelle zwischen theoretischem Unterricht und praktischer Ausbildung zu entwickeln, in den kooperierenden Schulen bzw. Betrieben zu implementieren und zu evaluieren. Im Einzelnen werden hierzu drei pflege- und mediendidaktisch begründete multimediale Lehr-/Lernmodule zu den Themen Demenz und Schmerz für das arbeitsbezogene Lernen in der Pflegeausbildung entwickelt, die auf komplexen Fallsituationen beruhen und darauf abheben, die Reflexion beruflicher Erfahrungen anzustoßen. Außerdem wird ein System zur Steuerung der Lern-, Interaktions- und Reflexionsprozesse entwickelt, das aus einem Unterrichtsmodul für Lehrende und der mobilen App MIA (multimediales interaktives Arbeitsblatt) für die Schüler und Schülerinnen besteht. Ergänzt wird das Projekt um Maßnahmen hinsichtlich der Sicherstellung der erforderlichen technischen Infrastruktur sowie um die Entwicklung einer Schulung für Dozierende.

Schlagwörter: Mediengestützte Reflexion

Branche: Pflege

Zielgruppe: Pflegeschülerinnen und -schüler, Pflegelehrerinnen und -lehrer

Projektpartner:

- Universität Bremen, Institut für Public Health und Pflegeforschung

Kontakt:

Prof. Dr. Ingrid Darmann-Finck, Universität Bremen, darmann@uni-bremen.de

40. KnowHow@ÖV – Flexible Wissens- und Lernräume für den Know-how-Transfer in der beruflichen Bildung des öffentlichen Personenverkehrs

Förderzeitraum: 01.10.2016 - 30.09.2019

Ziel des Projektes ist die Entwicklung eines flexiblen Wissens- und Lernraums für die berufliche Bildung in der Mobilitätsbranche. Im Rahmen der Vernetzung von Mobilitätsanbietern kommt dem Öffentlichen Verkehr eine zentrale Rolle zu. Zentrale Herausforderung ist dabei die Digitalisierung der gesamten Branche. Dazu kommt, dass 40 Prozent der heute in den Verkehrsunternehmen Beschäftigten bis zum Jahr 2027 in den Ruhestand wechseln, was mit einem großen Verlust an Erfahrungswissen einhergeht.

Der Bedarf an Fachkräften mit interdisziplinärem Fachwissen ist hoch, 30.000 Neueinstellungen sind bis 2020 geplant. Davon werden viele Quereinsteigende ohne Branchen-Know-how sein, woraus sich ein vielfältiger Bedarf an beruflicher Bildung ergibt. Im Vorhaben wird eine Bildungslösung entwickelt, die das vorhandene Branchenwissen an die individuellen Bedürfnisse angepasst zur Verfügung stellt. Durch das Vorhaben KnowHow@ÖV wird eine Lücke zwischen dem alltäglichen Wissensbedarf und dem (implizit) vorhandenen Branchenwissen geschlossen.

Schlagwörter: Mobilität, berufliche Bildung, Branchenwissen

Branche: Öffentlicher Verkehr

Zielgruppe: Fachkräfte, Quereinsteiger und Quereinsteigerinnen

Projektpartner:

- Technische Universität Ilmenau - Fakultät für Elektrotechnik und Informationstechnik
- Verband Deutscher Verkehrsunternehmen e. V., Köln

Kontakt:

Prof. Dr. Heidi Krömker, Technische Universität Ilmenau,
heidi.kroemker@tu-ilmenau.de

41. TDMLab – Aufbau einer Plattform für das Text- und Data-Mining

Förderzeitraum: 01.10.2016 - 30.09.2018

TDMLab

Im Rahmen dieses Vorhabens soll eine Plattform zur praxisnahen Erprobung neuer Methoden der wissenschaftlichen Informationsbearbeitung aufgebaut und damit die Weiterbildung von Informationswissenschaftlern/-wissenschaftlerinnen und -Spezialisten sowie -Spezialistinnen gefördert werden. Schwerpunktmäßig wird es um neue Methoden des Text- und Data-Minings (TDM) gehen, die in Experimenten von den Nutzenden prototypisch implementiert, getestet und bewertet werden können. TDM ist eines der großen Themengebiete im Umfeld von Big Data und Wissensmanagement und nutzt maschinelle Verfahren, um große Mengen an digitalen Inhalten zu durchsuchen, zu filtern und zu interpretieren. Es wird an vielen Stellen das mangelnde Know-how bezüglich des praxistauglichen Einsatzes von TDM-Methoden beklagt. Die geplante Plattform wird (als digitales „Labor“) innovative Lernprozesse durch das Experimentieren mit neuen Methoden des TDM auf großen Datenmengen ermöglichen.

Schlagwörter: Text- und Data-Mining, Informationskompetenz, digitales Labor, Weiterbildung, Informationsspezialisten

Branche: Informationsinfrastruktur

Zielgruppe: Informationsspezialisten und -spezialistinnen, Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen

Projektpartner:

- FIZ Karlsruhe - Leibniz-Institut für Informationsinfrastruktur GmbH

Kontakt:

Dr. Leni Helmes, FIZ Karlsruhe - Leibniz-Institut für Informationsinfrastruktur GmbH, leni.helmes@fiz-karlsruhe.de

42. Lehrraum Digital – Entwicklung und Erprobung eines digitalisierten Lehrraumkonzepts für die berufliche Bildung

Förderzeitraum: 01.11.2016 - 30.04.2019

Im Vorhaben „Lehrraum digital – Entwicklung und Erprobung eines digitalisierten Lehrraumkonzepts für die berufliche Bildung“ wird ein Planungsmodell für digitalisierte Lehrräume entwickelt. Das Konzept berücksichtigt für die Ausgestaltung der Lehrräume Rahmenbedingungen der Bildungswissenschaft, technische Ansprüche der Medientechnologie und Aspekte der Architektur und Raumgestaltung. Das Vorhaben ist dabei an der Schnittstelle zwischen Ergebnissen aus der aktuellen Forschung und der konkreten Planungspraxis angesiedelt. Es steht die Anwendung in der beruflichen Bildung im Mittelpunkt.

Die Ergebnisse sollen Akteure, Gremien, Entscheider und Einrichtungen unterstützen, die mit der Planung innovativer Lehr- und Lernumgebungen im Kontext der Digitalisierung befasst sind. Die Planungsinstrumente bilden dabei eine Basis für eine Verbesserung von Lehrräumen unter dem Aspekt des digitalen Lehrens und Lernens. Die eingebundenen Praxispartner und ihre Netzwerke sind potenziell Schnittstellen für eine weiterreichende Anschlussfähigkeit des Vorhabens. Die Vorhabenergebnisse und Planungsinstrumente sollen außerdem als frei zugängliche Bildungsressource (OER, Open Educational Resources) zur Verfügung stehen.

Schlagwörter: Lehr-/Lernumgebung, Architektur, Raumgestaltung, digitales Lernen

Branche: berufliche Bildung

Zielgruppe: Planende von Lehr-/Lernumgebungen

Projektpartner:

- Technische Universität Dresden - Fakultät Erziehungswissenschaften - Institut für Berufspädagogik

Kontakt:

Prof. Dr. Thomas Köhler, Technische Universität Dresden,
thomas.koehler@tu-dresden.de



Medienkompetenzförderung/ Medienbildung

Digitale Medien durchdringen unseren Alltag. In nahezu allen gesellschaftlichen Bereichen sind sie Grundlage, Vermittler und/oder Begleiter neuer Entwicklungen. Für den souveränen Umgang mit digitalen Technologien braucht es ein umfassendes Wissen auf ganz unterschiedlichen Ebenen: Fragen zum Datenschutz und der Preisgabe von Informationen über die eigene Persönlichkeit im Netz, das Wissen über die Chancen und Risiken von sozialen Netzwerken oder das Bewusstmachen von Anbieterinteressen sollten thematisiert werden und in medienpädagogische Konzepte münden. Eine Medienkompetenzförderung mit dem Anspruch einer umfassenden Medienbildung soll daher Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Technologien vermitteln und aktiv die Gestaltung des Alltags auf Basis eines entsprechend medialen Hintergrundwissens einbeziehen.

Eine umfassende Medienkompetenzförderung kann nicht nur auf die Ausbildung fokussieren, sondern muss auch die berufliche Weiterqualifizierung in den Blick nehmen. Medienbildung ist als zentrales Element in allen Phasen der beruflichen Bildung zu etablieren. Damit dies gelingt, sind Medienbildungskonzepte notwendig, die Unternehmen und Organisationen in ihrer Gesamtheit betrachten, strukturell angebunden und integriert sind sowie nachhaltige Veränderungsprozesse anstoßen. Von besonderer Bedeutung ist dabei immer die Förderung einer kritischen Medienkompetenz, damit sowohl im beruflichen als auch privaten Alltag kompetent die Anforderungen der digitalen Wissensgesellschaft gemeistert werden können.

43. KompetenzlaborPlus – Nutzung von OER Materialien zur Förderung von Medienkompetenz

www.kompetenzlabor.de

Förderzeitraum: 01.11.2015 - 31.12.2016



Mit dem Vorhaben KompetenzlaborPlus wird das onlinegestützte Angebot zur Kompetenzbilanzierung bzw. -förderung im Bereich der individuellen, sicheren und kreativen Mediennutzung – das ePortfolio Kompetenzlabor – qualitativ weiterentwickelt, angepasst und erweitert. Das ePortfolio zur Bilanzierung und Förderung von Medienkompetenz bietet jungen Auszubildenden vielfältige Aufgabenstellungen, bei deren Lösung sie ihre Medienkompetenz unter Beweis stellen können. Auf der Basis bestehender OER-Angebote verschiedener Anbieter wird dieser Bereich des ePortfolios durch neue, ausbildungs- bzw. fachspezifische Standardaufgaben erweitert. Inhaltlich unterstützen diese Aufgabenstellungen zum einen konkrete Ausbildungsinhalte verschiedener Ausbildungsgänge. Zum anderen wird die eigenverantwortliche und kompetente Anwendung digitaler Medien gefördert. Mit der fachspezifischen Aufbereitung der ePortfolio-Aufgaben wird verstärkt den Interessenslagen von Auszubildenden und Auszubildenden entsprochen.

Schlagwörter: Medienkompetenz, OER-Materialien, ePortfolio

Branche: Übergreifend

Zielgruppe: Auszubildende

Projektpartner:

- Helliwood media & education
- Arbeit und Leben Thüringen e. V.

Kontakt:

Katja Liebigt, Helliwood media & education, liebigt@helliwood.com

44. Offensive – Medienkompetenz in der Berufsausbildung im Garten- und Landschaftsbau

lvg-heidelberg.de/pb/,Lde/Startseite/Schule+und+Lehrgaenge/Digitale+Medienkompetenz+in+der+Berufsausbildung

Förderzeitraum: 01.03.2016 - 31.08.2017

Die Staatliche Lehr- und Versuchsanstalt für Gartenbau (LVG) hat ein Konzept zur Förderung der Medienkompetenz für Ausbilder und Ausbilderinnen im Garten- und Landschaftsbau entwickelt.

Die LVG bietet praxisorientierte Schulungen und kompetente Beratung. Die Betriebe werden beim sinnvollen Einsatz von neuen Medien im Ausbildungsalltag unterstützt. Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen haben auch über das Projekt hinaus Zugriff auf die Lernplattform OpenOLAT. Hier sind Informationen zu Technik, nützlichen Apps und Lernmaterialien abgelegt. Zusätzlich können sich die Ausbilder und Ausbilderinnen im begleitenden Forum zu Erfahrungen und Fragen austauschen.

Die Ziele des Projektes sind u. a. die Steigerung der Attraktivität der Ausbildung, die Vertiefung vorhandener Kenntnisse und der Aufbau neuer Fähigkeiten, die gemeinsame Entwicklung von Lösungen für praxisrelevante Probleme sowie die Schulung im Umgang mit Apps und digitalen Lehrmaterialien.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Digitale Medien, Garten- und Landschaftsbau

Branche: Garten- und Landschaftsbau

Zielgruppe: Auszubildende

Projektpartner:

- Staatliche Lehr- und Versuchsanstalt für Gartenbau (LVG)

Kontakt:

Christoph Hintze/Frank Hemrich, LVG Heidelberg, christoph.hintze@lvg.bwl.de/
frank.hemrich@lvg.bwl.de

45. medienBAR – Medienpädagogische Basisqualifizierung für Ausbildungspersonal im Handwerk

www.ausbilderakademie-handwerk.de/medienBAR
Förderzeitraum: 01.04.2016 - 30.09.2017



Ziel des Vorhabens medienBAR ist die medienbezogene Qualifizierung von Ausbildungspersonal des Handwerks für den Einsatz digitaler Medien im Ausbildungsprozess. Betriebliche Ausbildende sowie das Ausbildungspersonal der Bildungsstätten sollen sowohl zur Nutzung und zum Lernen mit digitalen Medien als auch zum Einsatz dieser in pädagogischen Kontexten befähigt werden. Das Projekt soll helfen, Hemmschwellen gegenüber dem Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Ausbildung zu überwinden. Die Schulungsinhalte orientieren sich an den vier Dimensionen der Medienkompetenz – Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung, Mediengestaltung – und fokussieren betriebliche Problemsituationen des Ausbildungs- und Arbeitsprozesses. Hierzu wird ein zweistufiges Blended-Learning-Angebot entwickelt und erprobt. Die Schulungsmaßnahme wird in das Zertifizierungssystem der Ausbilderakademie des Handwerks integriert und damit nachhaltig verwertet. Teile der Schulungsinhalte stehen als Open Educational Resource zur Verfügung.

Schlagwörter: Handwerk, Ausbildungspersonal, medienbezogene Qualifizierung, Einsatz digitaler Medien im Ausbildungsprozess

Branche: Handwerk

Zielgruppe: Betriebliche Ausbilder und Ausbilderinnen, Ausbildungspersonal der Bildungsstätten des Handwerks im Bezirk der Landesdirektion Dresden

Projektpartner:

- Handwerkskammer Dresden

Kontakt:

Annegret Umlauf, Handwerkskammer Dresden, annegret.umlauft@hwk-dresden.de

46. Fit-DIM – Fit for Digital Media

Förderzeitraum: 01.01.2016 - 30.06.2017

Das Vorhaben „Fit for Digital Media“ (Fit-DiM) ist ein Programm zur Medienkompetenzbildung für Ausbilderinnen und Ausbilder im Handwerk.

Ziel ist es, Ausbilderinnen und Ausbilder im Metallhandwerk für die kompetente Ausübung ihrer Rolle als Lerncoaches und Lernbegleitende mit modernen Lern- und Kommunikationsmedien zu qualifizieren. Idealerweise lernen diese, die Lernprozesse der Auszubildenden anzuleiten, zu betreuen und zu bewerten. Im Rahmen eines fünf-wöchigen Blended Learning-Kurses steht dabei neben der Aneignung von medienpädagogischem und -technischem Fachwissen die Anwendung von Social Media Tools, Voice-over-IP-Messenger und Webkonferenztools in der eigenen betrieblichen Praxis und im Austausch mit anderen Kursteilnehmenden im Fokus.

Schlagwörter: E-Learning, Social Media, Medienqualifizierung für Ausbilderinnen und Ausbilder, neue Medien im Handwerk

Branche: Metallhandwerk

Zielgruppe: Pädagogische Fachkräfte im Handwerk

Projektpartner:

- Zentralstelle für die Weiterbildung im Handwerk e.V. (ZWH)
- mmb Institut für Medien- und Kompetenzforschung
- Bundesverband Metall – Vereinigung Deutscher Metallhandwerke

Kontakt:

Dipl.-Päd. Marina Jüschke, ZWH, mjueschke@zwh.de

47. MekobA – Medienkompetenz für betriebliche Ausbilder

Förderzeitraum: 01.03.2016 - 31.08.2017



Ziel des Vorhabens ist es, ein mediengestütztes Schulungskonzept für berufspädagogische Fachkräfte in Betrieben zu erproben, um sowohl deren persönliche Medienkompetenz als auch deren medienpädagogische Kompetenz zu erweitern und zu stärken. Dafür wurde das Basismodul Medienkompetenz entwickelt und als Blended-Learning-Paket in Ausbilderlehrgängen integriert. Für die Bearbeitung der Lerninhalte sind 24 Unterrichtseinheiten vorgesehen. Die Wissensvermittlung erfolgt nach der Flipped-Classroom-Methode, bei der sich die Lernenden das Wissen mithilfe digitaler Inhalte (z.B. Videos, Präsentationen und Skripten) selbst aneignen und in Live-Webinaren diskutieren und zusammentragen.

Der Wissenserwerb erfolgt praxisnah eingebettet in relevante Ausbildungs-, soziale und mediale Kontexte, so dass die Lernenden aktiv, situationsbezogen und durch konkrete, eigene Erfahrungen lernen.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Ausbilderinnen und Ausbilder

Branche: branchenübergreifend

Zielgruppe: (angehende) betriebliche Ausbilderinnen und Ausbilder

Projektpartner:

- IHK Bildungszentrum Halle-Dessau GmbH

Kontakt:

Marc Heder/Mike Niebergall, IHK Bildungszentrum Halle-Dessau GmbH,
mheder@ihkbiz.de/mniebergall@ihkbiz.de

48. EMPA – Experte/Expertin für Medienpädagogik in der Ausbildung

www.empa.christiani.de

Förderzeitraum: 01.02.2016 - 01.07.2017

Ausbildendes Personal der Metall- und Elektroberufe soll in die Lage versetzt werden, Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes von digitalen Medien (Geräte, Anwendungen, Inhalte) in ihrer Ausbildung kennenzulernen und ihre Auszubildenden im effektiven Mediengebrauch zu unterstützen.

In der ersten Projektphase wurden Workshops mit ausbildendem Personal zur Feststellung des Status quo des Medieneinsatzes in gewerblichen Ausbildungsbetrieben unterschiedlicher Größe durchgeführt. Darauf aufbauend wurde ein Fernlehrgang zu den Themen Medienaneignung und -nutzung durch Jugendliche, Medientechnologien, Medieneinsatz in der Ausbildung und medienpädagogische Kompetenzen erarbeitet, der im November 2016 gestartet ist. Der sechsmonatige Online-Lehrgang bietet einen Methodenmix aus Präsenz- und Projektphasen, Webinaren und von Tele-Tutoren-/Tutorinnen betreuten Selbstlernphasen. In der letzten Projektphase finden Evaluation und Dokumentation des Projektes sowie die Überführung in ein kommerziell nutzbares Produkt zur Ausbilderqualifizierung in Form eines MOOCs statt.

Schlagerwörter: Medienpädagogik, Medienkompetenz, digitale Medien, Ausbildung

Branche: Metall, Elektro

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder technischer Berufe, ausbildende Fachkräfte

Projektpartner:

- Dr. Ing. Paul Christiani GmbH & Co. KG Technisches Lehrinstitut und Verlag

Kontakt:

Thomas Pilger, Dr. Ing. Paul Christiani GmbH & Co. KG, pilger@christiani.de

49. NIM Handel – Nachhaltige Integration von Medienkompetenzentwicklung für Ausbilderinnen und Ausbilder im Handel

www.zbb.de/projekte/nim-handel
Förderzeitraum: 01.03.2015 - 31.08.2017



Ziel ist es, Auszubildende zu befähigen, Medien kompetent und pädagogisch sinnvoll in den betrieblichen Ausbildungsprozess zu integrieren, die Qualität der betrieblichen Ausbildung damit zu steigern sowie die Akzeptanz und den Einsatz moderner Medien in der betrieblichen Bildung zu erhöhen. Es werden fünf Arbeitspakete bearbeitet: die Entwicklung eines Medienkompetenzprofils für Auszubildende im Handel, die Entwicklung von Konzepten und Unterrichtsmaterialien, die Sicherstellung des Praxistransfers sowie Erprobung und Evaluation. Zur Nachhaltigkeit wird ein dreistufiges Modell entwickelt:

- Qualitative Integration der Medienqualifizierung in bestehende Konzepte der AdA – Ausbildung
- Entwicklung von Zusatzangeboten für interessierte Teilnehmende bzw. Unternehmen, die modular und frei wählbar sind und mit einem Zertifikat abgeschlossen werden
- Zusammenführung in ein eigenständiges Qualifizierungsangebot

Schlagwörter: Medienkompetenz, Handel, Ausbildung der Ausbilder, medienpädagogische Kompetenz

Branche: Handel

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder in Handelsunternehmen

Projektpartner:

- Zentralstelle für Berufsbildung im Handel e. V.
- KOMPASS - Kompetenzen passgenau vermitteln gGmbH
- BZH Bildungszentrum Handel und Dienstleistungen gGmbH
- food Akademie Neuwied GmbH
- ModernLearning GmbH

Kontakt:

Gabriele Lehmann, Zentralstelle für Berufsbildung im Handel, info@zbb.de

50. U:M – Unboxing: Medienkompetenz

www.unboxing.digital

Förderzeitraum: 01.04.2016 - 30.09.2017

Die meisten Berufe haben sich bereits in den letzten Jahren durch Computer, Smartphones und das Internet verändert. Es ist zu erwarten, dass in Zukunft dieser Trend noch schneller und umfassender das Arbeitsleben verändern wird. Ziel des Projektes U:M ist es daher, ein mediengestütztes Schulungskonzept für Ausbilderinnen und Ausbilder zu entwickeln und zu erproben, das die Medienkompetenz stärkt und die Motivation zur Nutzung digitaler Werkzeuge steigert. Um das Rad nicht neu zu erfinden, steht interessierten Ausbildungseinrichtungen der Weiterbildungskatalog des Projektpartners IAD GmbH zur Verfügung. Darüber hinaus werden Teilnehmende auch nach dem Ende der Schulungen unterstützt.

Sollten die Teilnehmenden beabsichtigen, ein eigenes mediales Projekt umzusetzen, stehen ihnen in der Supportphase Expertinnen und Experten der Projektpartner zur Seite. Von der Wandzeitung über kurze Filme bis hin zu einer ausbildungsbegleitenden Website ist alles denkbar.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Ausbildung, Handwerk, benachteiligte Jugendliche, Empowerment, Präsenzs Schulungen, Support

Branche: Bau- und Handwerksbereich

Zielgruppe: Ausbilder und Ausbilderinnen aus dem Bau- und Handwerksbereich

Projektpartner:

- Arbeit und Leben Thüringen
- IAD GmbH

Kontakt:

Johannes Smettan, Arbeit und Leben Thüringen,
smettan@arbeitundleben-thueringen.de

51. MobiMeTech – Nachwuchskräfte für den Wandel in der Automobilbranche fit machen

Förderzeitraum: 01.04.2016 - 30.09.2017

Im Projekt wird eine Schulungsmaßnahme zum praxisorientierten Aufbau von Medien- und medienpädagogischer Kompetenz bei auszubildenden Fachkräften der Automobilbranche konzipiert und als Pilotmaßnahme erprobt. Ziel ist dabei neben der Qualifizierung auch, die Zielgruppe dauerhaft für die Integration neuer Medien in die eigene Ausbildungspraxis zu motivieren.

Durch den geplanten Einsatz von bereits für die Branche entwickelten handlungsorientierten digitalen Lehr-Lernmedien zum Themenbereich Elektromobilität können medienpädagogische Inhalte unmittelbar mit beruflichen Arbeitsprozessen verknüpft und die hohen lernförderlichen Potenziale neuer Medien zur Vermittlung komplexer Lerninhalte aufgezeigt werden. Im Rahmen einer betreuten Praxisphase erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, unter Nutzung mobiler Endgeräte branchenrelevante digitale Lehr-Lernangebote mit Auszubildenden im eigenen Lern- und Arbeitsumfeld arbeitsplatznah zu testen.

Schlagwörter: Digitale Medien, Neue Medien, Medienkompetenz, Mediennutzung, Ausbildung

Branche: Automobilbranche

Zielgruppe: KFZ-Ausbildungspersonal

Projektpartner:

- Innung des Kraftfahrzeuges Berlin
- Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb)

Kontakt:

Stefan Knauer, Innung des Kraftfahrzeuges Berlin, s.knauer@kfz-innung-berlin.de

52. LaSiDig – Integration von beruflicher Qualifizierung und Medienkompetenz*

Förderzeitraum: 01.03.2017 - 29.02.2020

Im Zentrum von LaSiDig steht eine innovative Lernlösung, die die Möglichkeiten digitaler Lernmedien nutzt, um Lernen mit konkreten beruflichen Aufgaben zu verbinden, und somit den Transfer in die Praxis fördert. Das Projekt fördert die Medienkompetenz von Beschäftigten in Transport und Logistik durch die Einbettung von Lernelementen zur Medienkompetenzförderung in eine auf berufliche Aufgaben fokussierte innovative Lernlösung, deren Integration in betriebliche Abläufe gezielt im Rahmen des Projektes erörtert wird. Damit wird ein umfassendes Weiterbildungskonzept entwickelt und erprobt, das Medienkompetenz in einen konkreten Praxisbezug setzt und in den Kontext beruflicher Arbeit integriert. Hierbei werden der Logistiksektor und speziell das übergreifende Themenfeld „Ladungssicherung im intermodalen grenzüberschreitenden Verkehr“, das mit zunehmender Intermodalität fundamental an Bedeutung gewinnt, exemplarisch aufgegriffen. Das Grundkonzept des Ansatzes ist darüber hinaus auf andere Zielgruppen und Berufsfelder übertragbar.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Medienbildung, informelles Lernen, Lernen im Arbeitsprozess, Organisationsentwicklung, Transport und Logistik

Branche: Transport und Logistik

Zielgruppe: Fachkräfte in Transport und Logistik (Berufskraftfahrer/innen, Beschäftigte in Lager und Disposition, Beschäftigte bei anderen Verkehrsträgern)

Projektpartner:

- DEKRA Akademie GmbH
- Institut Technik und Bildung der Universität Bremen
- Universität des Saarlands
- metaVentis GmbH
- Socialbit GmbH

Kontakt:

Claudia Ball, DERKA Akademie GmbH, claudia.ball@dekra.com

53. MEDEA – Erfahrungsgeleiteter arbeitsintegrierter Erwerb von digitalen Medienkompetenzen*

Förderzeitraum: 01.03.2017 - 29.02.2020

Das Projekt MEDEA entwickelt Bildungskonzepte zum Erwerb von arbeitsbezogenen digitalen Medienkompetenzen beispielhaft für zwei Berufsgruppen – Fachkräfte in der Produktion und Fachkräfte im Dienstleistungsbereich.

Die Kompetenzentwicklung wird dabei in die reale Arbeitstätigkeit integriert und basiert auf dem Ansatz des erfahrungsgeleiteten Arbeitens und Lernens. Gelernt wird anhand der realen Anforderungssituationen, in denen digitale Arbeitsmedien eine zentrale Rolle spielen.

Die Medienbildungskonzepte werden gemeinsam mit den Berufstätigen aus den Partnerunternehmen entwickelt, umgesetzt und evaluiert. Begleitend finden organisationale Lernprozesse auf Führungsebene statt.

Schlagwörter: Erfahrungsgeleiteter arbeitsintegrierter Erwerb von digitalen Medienkompetenzen in der berufsbegleitenden Qualifizierung, erfahrungsgeleitetes Arbeiten und Lernen, arbeitsintegriertes Kompetenzzernen, Digitale Medien in der Produktion, Digitale Medien in der Interaktionsarbeit

Branche: Elektrotechnik, Dienstleistungsbranche

Zielgruppe: Produktionsmitarbeitende Industrie 4.0, Dienstleistende

Projektpartner:

- Verein der GAB München – Gesellschaft für Ausbildungsforschung und Berufsentwicklung e.V.
- ELABO GmbH
- Versicherungskammer Bayern
- Virtueller Campus Rheinland-Pfalz, Technische Universität Kaiserslautern
- Munich Center for Technology in Society, Technische Universität München

Kontakt:

Jost Buschmeyer, Verein der GAB München, jost.buschmeyer@gab-muenchen.de

54. MeMoApp*

Förderzeitraum: 01.03.2017 - 29.02.2020

Das Projekt MeMoApp richtet sich an Berufskraftfahrerinnen und Berufskraftfahrer, deren Berufsbild sich in den letzten Jahren grundlegend verändert hat. Steigende kognitive Anforderungen sowie die Folgen von Mediatisierung und Digitalisierung bedeuten neue Herausforderungen, denen es zu begegnen gilt.

Zu den Veränderungen zählen steigende organisatorische Anforderungen, kontinuierliche Zunahme gesetzlicher Vorgaben und die stetige Digitalisierung von Arbeit und Arbeitsumfeld. Dazu kommen private Medien, die auch beruflich genutzt werden und zur Entgrenzung von Privat- und Arbeitssphäre beitragen. Der kompetente Umgang mit diesen Veränderungen ist auf Medienkompetenz angewiesen.

MeMoApp entwickelt dazu ein betriebliches Medienbildungskonzept, das die Basis für eine systematische Integration der Medienkompetenzförderung in die betriebliche Arbeits- und Lernkultur ermöglicht. Ferner verbindet und entwickelt das Projekt notwendige technische Komponenten der betrieblichen Medienkompetenzförderung.

Schlagwörter: Mobilität, Medienkompetenzen, Digitalisierung

Branche: Logistik

Zielgruppe: Berufskraftfahrer und Berufskraftfahrerinnen

Projektpartner:

- Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH
- Institut Technik & Bildung Universität Bremen
- WebMen Internet GmbH
- Quell Bildungskonzepte GmbH
- MEGALIFT GmbH
- STL Seifert Transport Logistik GmbH
- Günter Badenhop Fleischwerke GmbH
- ProLog Transport & Logistik GmbH & Co. KG
- Stute Logistics (AG & Co.) KG

Kontakt:

Dr. Stefan Welling, Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH,
welling@ifib.de

55. VOM_Handel – Change Maker- Veränderung von Organisationsstrukturen in Bildungseinrichtungen des Handels*

Förderzeitraum: 01.09.2017 - 31.08.2020

Ziel ist es, Veränderungsprozesse und Innovationsanforderungen hinsichtlich der Stärkung und Förderung von Medienkompetenz in den Bildungseinrichtungen des Handels auf Führungs- und Mitarbeiterebene zu initiieren. Über die Implementierung von Medienbildungskonzepten wird eine tragfähige Organisationsentwicklung ermöglicht, die die strukturelle Verankerung des Einsatzes von Medien, die Einbindung der informationstechnischen Infrastruktur, die Mediendidaktik und Medien-erziehung umfasst. Mediennutzung ist als integrative Aufgabe in der Organisation zu erkennen und soll es ermöglichen, curriculare Transformationen zu erlauben, die sich auf Inhalte sowie auf kompetenzorientierte Ziele und Methoden erstrecken. Die Veränderungen in den Organisationsstrukturen erfassen alle Hierarchieebenen der Einrichtungen. Die praktische Umsetzung durch nachhaltige Medienbildungskonzepte und das Zusammenspiel der verschiedenen Ebenen wird auf der Dozentenebene erprobt.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Organisationsentwicklung, Weiterbildung

Branche: Handel

Zielgruppe: Beschäftigte, Führungskräfte in Bildungseinrichtungen des Handels

Projektpartner:

- Zentralstelle für Berufsbildung im Handel e. V.
- KOMPASS Kompetenzen passgenau vermitteln gGmbH
- BZH Bildungszentrum Handel und Dienstleistungen gemeinnützige GmbH
- food akademie Neuwied GmbH, Bundesfachschule des Lebensmittelhandels
- Technische Universität Dresden, Fakultät Erziehungswissenschaften

Kontakt:

Dr. Kerstin Baumgarten, zbb, kbaumgarten@zbb.de

56. D-MasterGuide – Digitale Lernstationen für Medienkompetenzentwicklung*

Förderzeitraum: 01.03.2017 - 29.02.2020

D-MasterGuide entwickelt digitale Medienkompetenz-Förderinstrumente für Lernende im Kernarbeitsprozess des Ausbauhandwerks, integriert diese in die Meisterausbildung und evaluiert deren Akzeptanz und Lerntransfer. Technische Basis bildet das Smart Guided Learning System, das Lernmanagement, Kollaboration und Process Guidance zu einer offenen Lernumgebung kombiniert.

Dabei werden explizit Einflussgrößen der Akzeptanzbildung wie Einstellungen und Motivation der Zielgruppe berücksichtigt und alltagstaugliche Lehr-/Lernsituationen geschaffen. Das Vorhaben entwickelt acht digitale Prozess-Lernstationen, die Medien-nutzung und bauliche Fachkompetenz miteinander handlungsorientiert didaktisch „verschränken“, verankert diese in der Lernumgebung und sichert durch Lernprozess-Coaching für Lernende und Lehrende die Fördermaßnahmen organisational ab.

Schlagerwörter: Ausbauhandwerk, digitale Prozess-Lernstationen, Lernprozess-Coaching, Akzeptanzbildung, Blended Learning, Process Guidance, Smart Guided Learning System

Branche: Handwerk, Baugewerbe

Zielgruppe: Teilnehmende der Meistervorbereitung im Handwerk

Projektpartner:

- eBZ – eBusiness-KompetenzZentrum für Planen und Bauen gUG
- Berufsförderungsgesellschaft des baden-württembergischen Stuckateurhandwerks mbH
- Kompetenzzentrum für Ausbau und Fassade Rutesheim
- Technische Universität Kaiserslautern, Center for Cognitive Science
- imc information multimedia communication AG
- AWS-Institut für digitale Produkte und Prozesse gGmbH

Kontakt:

Michael Heil, eBZ, m.heil@ebusiness-kompetenzzentrum.de

57. MeKo@Reha – Digitale Lernkultur und Medienkompetenz in der beruflichen Rehabilitation*

Förderzeitraum: 01.04.2017 - 31.03.2020

Das Vorhaben hat das Ziel, digitale Medienkompetenz bei Erbringern beruflicher Rehabilitationsleistungen zu stärken sowie mittels eines partizipativen Ansatzes organisatorische Rahmenbedingungen und die entsprechende Lernkultur zu schaffen. Hierfür wird ein Konzept zur Implementierung einer digitalen Lernkultur und Stärkung reha-spezifischer medien(pädagogischer) Kompetenz entwickelt, erprobt und evaluiert. Das validierte Handlungskonzept für Personal- und Organisationsentwicklung sowie zugehörige Materialien wie reha-spezifischer Medienkompetenz-Check, Qualifizierungskonzept, Übersicht behinderungsspezifisch geeigneter digitaler Medien- und Lernangebote oder Good-Practice-Materialien werden transferfähig aufbereitet und dauerhaft online verfügbar gemacht.

Schlagwörter: Berufliche Rehabilitation, reha-spezifische medien(pädagogische) Kompetenz

Branche: Bildung, Berufliche Rehabilitation

Zielgruppe: Erbringer beruflicher Rehabilitationsleistungen, Berufsbildungswerke

Projektpartner:

- Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb) gGmbH
- FAW gGmbH Akademie Hamburg
- BBW Berufsbildungswerk Hamburg GmbH
- Berufsbildungswerk Bezirk Mittelfranken Hören, Sprache, Lernen
- Berufliche Fortbildungszentren der Bayerischen Wirtschaft (bfz) gGmbH, Standort Nürnberg

Kontakt:

Dr. Matthias Kohl, Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb),
kohl.matthias@f-bb.de

*Vorbehaltlich der Bewilligung durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung

58. MeQ:ino – Medienkompetenzqualifizierung: individuell und organisational*

Förderzeitraum: 01.03.2017 - 31.08.2019

MeQ:ino bietet ein Konzept zur Einführung digitaler Arbeits- und Lernprozesse in KMU unter aktiver Einbeziehung der Mitarbeitenden in die Entwicklung und Implementierung. Im Mittelpunkt stehen das Begeistern und Befähigen für die Nutzung digitaler Medien im Unternehmenskontext auf individueller und organisationaler Ebene. Die Erfassung von IST und SOLL der Lern- und Medienkompetenzen der Mitarbeitenden und des digitalen Reifegrades des Unternehmens bilden die Basis. Für die Umsetzung von Lerninhalten wird eine Toolbox mit zwei Modulen entwickelt. Das Modul Medienkompetenz bietet Inhalte für den ersten Kontakt in Form eines Spiels (Escape-Room) und Lern-Nuggets, um Mitarbeitende an digitale Medien heranzuführen und zu begeistern. Im Modul digitales Lernen sind Freeware-Tools, Checklisten und Leitfäden enthalten, die die selbstverantwortliche Einführung digitaler Lernmodule ermöglichen. Mit spezifischen Zielgruppen (z.B. Produktion, Verkauf, Außendienst) werden erste Lernmodule entwickelt und implementiert und so die Toolbox evaluiert und verfeinert.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Medienqualifizierung, Digitalisierung, KMU

Branche: Produktion, Handel, Dienstleistung

Zielgruppe: Mitarbeitende mit Weiterbildungsherausforderungen aus Produktion, Außendienst, stationärer Handel, Berufsrückkehrerinnen und Berufsrückkehrer

Projektpartner:

- Hochschule für angewandtes Management
- Alnatura Produktions- und Handels GmbH
- Toyoda Gosei Meteor GmbH
- Junicke GmbH
- Manpower GmbH & Co. KG

Kontakt:

Prof. Dr. Nele Graf, Hochschule für angewandtes Management, nele.graf@fham.de

59. #ko-vernetzt – Vernetzte Organisation – Vernetztes Lernen?*

Förderzeitraum: 01.04.2017 - 31.03.2020

Der Projektverbund #ko-vernetzt geht davon aus, dass für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in Bildungsorganisationen zwei Kompetenzbereiche im digitalen Zeitalter besonders bedeutsam werden: die Fähigkeit, sich als Mitarbeitende ständig zu erneuern, also flexibel und ‚agil‘ auf Anforderungen zu reagieren und kreative vernetzte Problemlösungen zu erzeugen sowie eine an digitalen Medien orientierte, ganzheitliche Medienkompetenz.

Beide Kompetenzbereiche werden im Verbundprojekt als berufsbezogene digitale Medienkompetenz (BDMK) miteinander verzahnt und durch die Begleitung der Mitarbeitenden im Kolping-Bildungswerk Paderborn und deren Medien-Entwicklungsprojekte gefördert. Erfahrungen und Erkenntnisse aus dem Projekt werden projektbegleitend evaluiert, gebündelt und reflektiert, um sie zur Qualitätssicherung in die Qualifizierungen einfließen zu lassen sowie zur Verstetigung und Verwertung einer interessierten Öffentlichkeit als Konzepte zur Förderung von BDMK zur Verfügung stellen zu können.

Schlagwörter: Digitalisierung, Vernetzung, Medienkompetenz, Medienpädagogik, Digitale Kompetenz

Branche: Überbetriebliche Bildung

Zielgruppe: Fachkräfte und Führungskräfte in Bildungseinrichtungen

Projektpartner:

- JFF – Institut Jugend Film Fernsehen Berlin-Brandenburg e.V
- Kolping-Bildungswerk Paderborn gGmbH
- Universität zu Köln, Juniorprofessur für Mediendidaktik und Medienpädagogik
- Universität Mannheim, Lehrstuhl für Wirtschaftspädagogik V, Technologiebasiertes Instruktionsdesign

Kontakt:

Dr. Guido Bröckling, JFF, guido.broeckling@jff-bb.de

60. in MEDIAS res – Qualifizierungsoffensive zur performanten Mediennutzung*

Förderzeitraum: 01.03.2017 - 28.02.2020

Zentrales Ziel des Vorhabens ist, den Erwerb der Medienkompetenz so zu gestalten, dass das kontinuierliche, bedarfsgerechte Lernen unterstützt wird – um so die berufliche Medienbildung nachhaltig im Unternehmen zu verankern. Im Vorhaben in MEDIAS res wird ein Lernkonzept zur Unterstützung von informellem Medienkompetenzerwerb entwickelt und erprobt, das sich an Werten, Prinzipien, Techniken und Rollen aus der agilen Softwareentwicklung (z.B. Extreme Programming oder SCRUM) orientiert und Elemente des selbstorganisierten Lernens trägt.

Auch mit dem Vorgehen im Projekt erfolgt eine Orientierung an der agilen Softwareentwicklung. So gliedert sich das Vorhaben in drei Phasen: die Vorkonzeption, die Pilotierung und die Erprobung, in der das Konzept in vier Unternehmen und jeweils mehreren zielgruppengerechten, kurzzyklisch angelegten Szenarien zum Einsatz kommt.

Schlagwörter: Agiles Lernen, informales Lernen

Branche: IT-Wirtschaft, produzierende Industrie, Finanzwirtschaft, Dienstleistung

Zielgruppe: Beschäftigtengruppen mit regelmäßigem Einsatz digitaler Medien

Projektpartner:

- Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO
- ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen
- eXXcellent solutions GmbH
- Andreas Stihl AG & Co. KG
- BBBank eG
- Marvecs GmbH

Kontakt:

Gabriele Korge, Fraunhofer IAO, gabriele.korge@iao.fraunhofer.de

61. d:v:lop – Digitale & virtuelle Lernkulturen in Organisationen des Produktionssektors*

Förderzeitraum: 01.03.2017 - 29.02.2020

Die fortschreitende Digitalisierung in Gesellschaft und Arbeitswelt erfordert auch eine Neugestaltung der beruflichen Bildung: Entscheidend hierbei ist die Entstehung neuer Lernkulturen, die digitale Lernmedien als intuitive und selbstverständliche Formate integrieren und die Chancen der digitalen Weiterbildungsangebote für Beschäftigte und Organisationen effizient nutzen. Durch die Verknüpfung von digitalen Medien, organisationskulturellen Items und Lerninhalten entstehen im Projekt d:v:lop geeignete Lehreinheiten, die den Transfer von Erfahrungswissen ermöglichen. Auch in Produktionsbereichen wie der Montage werden mit dem passgenau entwickelten Einsatz digitaler Microtrainings nachhaltige Lernerfolge erzielt. Auf diese Art werden die Medienkompetenz im Unternehmen sowie eine gemeinsam getragene digitale Lernkultur gefördert. Paradigmatisch werden bei den Erprobungspartnern Medienwerkstätten und Entwicklungskonzepte implementiert, die ihrerseits Qualifizierungsmaßnahmen für unterschiedliche Alters- und Berufsgruppen erproben und für den Transfer aufbereiten.

Schlagwörter: Digitale Lernkultur, Wissenstransfer, Medienkompetenz

Branche: Produktionssektor

Zielgruppe: Beschäftigte, Führungskräfte, Organisationen, Unternehmen

Projektpartner:

- Institut für Unternehmenskybernetik e.V.
- Zentrum für Lern- und Wissensmanagement, RWTH Aachen University

Kontakt:

Dr. rer. nat. René Vossen, Institut für Unternehmenskybernetik e.V., rene.vossen@ifu-rwth-aachen.de

62. PADIGI – Partizipative Medienbildung für Menschen mit geistiger Behinderung*

Förderzeitraum: 01.03.2017 - 29.02.2020

Digitale Medien bergen Potenziale für die Kommunikation und Artikulation der Anliegen von Menschen mit geistiger Behinderung und damit für deren Teilhabe an der Gesellschaft. Um diese Potenziale ausschöpfen zu können, sind sie auf die Unterstützung der sie betreuenden Fachkräfte angewiesen. Da Medien bisher weder als Lehr- und Lernmittel Eingang in die Ausbildung gefunden haben, noch inhaltlich hinsichtlich ihres Potenzials für eine selbstbestimmte Teilnahme von Menschen mit geistiger Behinderung am Alltag eine Rolle spielen, fehlt den Fachkräften eine entsprechende Ausbildung und Erfahrung. Anhand eines Blended-Learning-Angebots für die Aus- und Weiterbildung in der Heilerziehungspflege erhalten Fachkräfte Werkzeuge an die Hand, um ihre eigene Medienkompetenz zu stärken. Die Lernmodule ermöglichen eine theoretische und praktische Auseinandersetzung mit der Bedeutung digitaler Medien für die gesellschaftliche Teilhabe von Menschen mit geistiger Behinderung und legen einen Schwerpunkt auf den Transfer in die Praxis mit der Zielgruppe der Lernenden.

Schlagwörter: Partizipation, Medienbildung, Inklusion, Weiterbildung, Ausbildung, Blended-Learning, Lernmedien

Branche: Sozialwesen

Zielgruppe: Fachkräfte der Heilerziehungspflege

Projektpartner:

- JFF – Institut für Medienpädagogik München
- Universität Passau
- Akademie Schönbrunn

Kontakt:

Dr. Susanne Eggert, JFF – Institut für Medienpädagogik München,
susanne.eggert@jff.de

63. MeDiAL-4Q – Medienkompetenz in der Digitalisierung – Eine neue Agile Lernkultur für die berufsbegleitende Qualifizierung*

Förderzeitraum: 01.04.2017 - 31.03.2020



Im Projekt soll zur Medienkompetenzentwicklung ein problemlösungsorientiertes, mediengestütztes Lernen im Arbeitsprozess etabliert werden, das von sich kontinuierlich ändernden Anforderungen ausgeht. Dem Konzept des Agilen Lernens folgend werden die aktive Gestaltung von und die Mitwirkung an kollaborativen Arbeitsgruppen und virtuellen Teams sowie das individuelle Selbstmanagement zentrale Elemente sein. Dazu wird eine betriebliche Entwicklungsumgebung gestaltet, in der mit arbeitsintegrierten Lernprojekten arbeitsplatzrelevante digitale Räume, Elemente und Tools in einem realen Kontext pragmatisch eingesetzt werden. Digitale Lernprojekte werden mit den organisationalen Digitalisierungszielen verschränkt, um eine Rückkopplung der Lernerfahrungen auf die digitale Agenda der Organisation zu ermöglichen.

Schlagwörter: Digitalisierung, Agiles Lernen, Kompetenzentwicklung, Medienkompetenz, Arbeitsplatzorientierung

Branche: variierend

Zielgruppe: variierend

Projektpartner:

- Beuth-Hochschule für Technik, Fernstudieninstitut
- GITTA – Gesellschaft für interdisziplinäre Technikforschung Technologieberatung Arbeitsgestaltung mbH
- Leuphana Universität, Lehrstuhl für Wirtschaftspsychologie
- Bauakademie – Beratung, Bildung und Entwicklung GmbH
- InVivo Biotech Services GmbH
- Knauer Wissenschaftliche Geräte GmbH
- MAN Diesel & Turbo SE, Augsburg

Kontakt:

Florian Schindler, Beuth Hochschule für Technik, schindler@beuth-hochschule.de



Freie Lernmaterialien

So genannte offene Bildungsmaterialien – „Open Educational Resources „ (OER) – stehen unter einer offenen Lizenz. Diese Art der Lizenzierung ermöglicht es Nutzenden, Lehr- und Lernmaterialien ohne Sorge vor möglichen Urheberrechtsverletzungen mit anderen teilen und weiterentwickeln zu können.

Indem der Urheber dem von ihm gestalteten Material eine offene Lizenz zuweist, erteilt er den Nutzenden explizit die Erlaubnis, das von ihm gestaltete Material mit anderen zu teilen, zu bearbeiten und weiterzuentwickeln. Über diese Freiheiten ermöglichen OER Lehrenden insbesondere die Individualisierung des Unterrichts – auch gerade unter Einsatz digitaler Werkzeuge.

Die Verbreitung von OER in Deutschland folgt den Empfehlungen der Bund-Länder-Arbeitsgruppe zu offenen Bildungsmaterialien, auf die sich das Bundesministerium für Bildung und Forschung und die Kultusministerkonferenz verständigt haben. Im Fokus der Förderung durch das BMBF stehen vor allem die Sichtbarmachung und die Erschließung eines größeren Nutzerkreises durch die Sensibilisierung in der Breite für die Potenziale der Nutzung offener Bildungsmaterialien. Hierzu wird zum einen eine Informationsstelle die Informationen zum Thema bündeln und in die Breite tragen. Zum anderen werden Projekte Personen sensibilisieren und qualifizieren, die mit der Fort- und Weiterbildung von Bildungspersonal betraut sind.

64. ProOER – Ein integrativer Ansatz zur OER-Kompetenzentwicklung an der Universität Bremen

www.zmml.uni-bremen.de

Förderzeitraum: 01.11.2016 - 30.04.2018

ProOER zielt auf die systematische Einführung und Integration von OER im Rahmen der vorhandenen und auf Dauer ausgelegten Vorhaben, Netzwerke und Infrastrukturen der Universität Bremen. Mit den etablierten Maßnahmen des Zentrums für Multimedia in der Lehre (ZMML) werden Stakeholder aus E-Learning, Hochschuldidaktik, Studiendekanaten, Studienzentren und der Akademie für Weiterbildung informiert, sensibilisiert, qualifiziert und vernetzt. Es werden Multiplikatoren und Multiplikatorinnen sowie gleichzeitig die Rahmenbedingungen geschaffen, um OER in die alltägliche Lehr- und Lernpraxis einzubinden. ProOER sieht insgesamt vier Maßnahmen vor:

- Integration in die bereits etablierten Informations-, Beratungs- und Qualifizierungsmaßnahmen des ZMML
- Integration im Rahmen der regelmäßig durchgeführten Kleinprojektförderung für E-Learning-Anwendungsszenarien
- Erweiterung der E-Learning-Plattformen zur Unterstützung von OER (informieren, suchen, anwenden)
- Begleitende Evaluation und Entwicklung einer Empfehlung für eine OER-Policy für die Universität Bremen.

Schlagwörter: OER, Kompetenzentwicklung, Kleinprojektförderung, OER-Policy

Branche: Bildung

Zielgruppe: Multiplikatoren und Multiplikatorinnen, Lehrende, Entscheidungsträger und -trägerinnen

Projektpartner:

- Universität Bremen

Kontakt:

Yildiray Ogurol, ZMML/Universität Bremen, oguro@zmml.uni-bremen.de

65. SynLLOER: Synergien für Lehre und Lernen durch OER-Materialien*

www.uhh.de/synlloer

Förderzeitraum: 01.01.2017 - 30.06.2018

Das Projekt SynLLOER hat sich die Förderung der Partizipation im Sinne von Open Educational Practices zum Ziel gesetzt und bearbeitet dazu vier große Bausteine: Durch Integration eines OER-Themenschwerpunkts in das Fachmagazin Synergie (<https://uhh.de/synergie>) und Verteilung des Magazins an alle Hochschullehrenden, Lehrerinnen und Lehrer sowie Lehramtsstudierenden der Stadt Hamburg soll die Awareness für das Thema OER gesteigert werden.

Bausteine Zwei und Drei beinhalten als Beratungskomponenten die Durchführung einer Vielzahl von OER-Informationsveranstaltungen an den öffentlichen Schulen und Hochschulen der Hansestadt und die Etablierung einer offenen OER-Werkstatt, in der der aktive Austausch und die Unterstützung bei der Erstellung von OER im Vordergrund stehen.

Die Bereitstellung eines Medienbaukastens als Hilfsmittel zur Erstellung von OER sowie die Entwicklung von Qualitätskriterien für OER-Materialien bilden den abschließenden vierten Baustein von SynLLOER.

Schlagerwörter: Awareness, Open Educational Practices, Open Educational Resources, Synergie, Informationsveranstaltung, OER-Baukasten, Offene Werkstatt, Qualitätssicherung

Branche: Bildung, Universität, Schule

Zielgruppe: Hochschullehrende, Lehrerinnen und Lehrer, Lehramtsstudierende

Projektpartner:

- Universität Hamburg

Kontakt:

Prof. Dr. Kerstin Mayrberger, Universität Hamburg, synlloer@uni-hamburg.de

66. OERcamp 2017 on Tour – Open Educational Resources in die Breite bringen

www.oercamp.de

Förderzeitraum: 1.11.2016 - 31.10.2017



Das OERcamp ist als Veranstaltungsformat ein Treffpunkt für Lehrende und Lernende zum Thema freie und offene Lehr-Lern-Materialien. Insgesamt vier regionale, deutschlandweit verteilte OERcamps werden durchgeführt. Die OERcamps fördern bei OER-Akteuren, bei Lehrenden und bei Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in der Aus- und Weiterbildung von Lehrenden Kompetenzen für das Finden, die Nutzung, die Erstellung und das Teilen von OER. Dabei geht es um alle Bildungsbereiche und alle Formen von Lehr- und Lernmaterialien, von Arbeitsblättern über Lehrvideos und -bücher bis zu ganzen Online-Kursen und Software, die unter freier Lizenz geteilt werden.

Im Vordergrund stehen Austausch und Vernetzung der Teilnehmenden, sowie das voneinander Lernen und die Förderung einer Kultur des Teilens und der Zusammenarbeit. Die zweitägigen Veranstaltungen bestehen daher jeweils zur Hälfte aus vorab geplanten Workshops. Die andere Hälfte besteht aus sogenannten BarCamp-Sessions. Hier können die Teilnehmenden eigene Angebote gestalten und Inhalt und Form selbst bestimmen. Damit ist gewährleistet, dass die Veranstaltungen an den Fragestellungen der Akteure ansetzen.

Bis Anfang 2017 wird gemeinsam mit Partnerinnen und Partnern sowie Unterstützenden das Programm erarbeitet. Die OERcamps finden in Hamburg, München, Köln und Berlin statt.

Schlagwörter: Barcamp, OER, Vernetzung

Branche: OER, Bildung

Zielgruppe: Lehrende und Lernende

Projektpartner:

- Zentralstelle für Lernen und Lehren im 21. Jahrhundert – ZLL 21 e. V.

Kontakt:

Blanche Fabri, ZLL 21 e. V., vorstand@zll21.de

67. LOERn – Lehrerfortbildung durch Nutzung und Produktion von OER-Materialien

Förderzeitraum: 01.11.2016 - 30.04.2018

Ziel des Projektes ist es, in Bayern flächendeckend Multiplikatoren und Multiplikatorinnen der Lehrerfortbildung zum Thema OER weiterzubilden. In Zusammenarbeit mit der Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung Dillingen werden Praxiskonzepte entwickelt und erprobt, die bei einer anschließenden Fortbildungsinitiative mit Referatsleitern und -leiterinnen der Akademie, medienpädagogisch-informationstechnischen Beratern, Fachberatern für Informatik sowie Multiplikatoren und Multiplikatorinnen verschiedener Fachrichtungen genutzt werden. Bei der Umsetzung werden über Präsenzangebote hinaus auch eSessions entwickelt. Das FWU recherchiert vorhandenes Info-Material, Lehr-/Lern-Materialien und Tools zur Erstellung von OER und ergänzt das eher textlastige Material durch die Produktion von drei Animationsfilmen zu „OER finden, nutzen, erstellen und teilen/bereitstellen“. Diese Materialien werden in die Fortbildung eingebunden, weiterentwickelt und anschließend öffentlich zugänglich gemacht, um so zu einen unmittelbaren Mehrwert für andere Länder beizutragen.

Schlagwörter: Lehrerfortbildung, Lehr-/Lern-Materialien, Multiplikator, OER, Qualifizierungsmaßnahme, Tools

Branche: Schule, fächerübergreifend

Zielgruppe: Multiplikatoren und Multiplikatorinnen der Lehrerfortbildung in Bayern

Projektpartner:

- FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht gGmbH, Grünwald

Kontakt:

Dr. Susanne Friz, FWU Institut für Film und Bild, susanne.friz@fwu.de

68. MainstreamingOER – Kompetenzentwicklung für MultiplikatorInnen in Schule, Hochschule und Erwachsenenbildung

www.mediendidaktik.de/forschung/projekte/MainstreamingOER

Förderzeitraum: 01.11.2016 - 30.04.2018



Das Projekt MainstreamingOER hat das Ziel, Akteure für E-Learning und das Lernen mit digitalen Medien in allen Bildungsbereichen in NRW zu sensibilisieren und zu qualifizieren, um das Thema Freie Bildungsressourcen – Open Educational Resources (OER) weiter zu vermitteln.

Das LearningLab kooperiert in mehreren Projekten, in deren Strukturen OER hervorgehoben wird. OER wird nicht als zusätzliche Aufgabe gesehen, sondern in bestehende Aktivitäten integriert. Es wird aufgezeigt, wie OER die Erfüllung der jeweiligen Bildungsaufträge unterstützt.

Multiplikatoren und Multiplikatorinnen werden in vier frei wählbaren Modulen qualifiziert. Präsenzphasen werden durch Online-Aktivitäten begleitet, die Wissenssicherung und Praxisumsetzung unterstützen.

Die Themen der Bausteine sind:

- Lernmaterialien rechtssicher verwenden
- Lernmaterialien finden und austauschen
- Lernmaterialien zusammenstellen und bearbeiten
- Qualität von Lernmaterialien prüfen und sicherstellen

Schlagwörter: E-Learning, OER, Lernmaterialien, Praxisumsetzung

Branche: Bildung

Zielgruppe: Multiplikatoren und Multiplikatorinnen im Bildungsberich

Projektpartner:

- Universität Duisburg – Essen – LearningLab

Kontakt:

Richard Heinen, Universität Duisburg – Essen – LearningLab,
richard.heinen@uni-due.de

69. openUP – Lehrende für OER gewinnen

www.openup-oer.de

Förderzeitraum: 01.11.2016 - 30.04.2018



openUP möchte die Lehrenden an Schulen und Hochschulen zur Nutzung und zur Veröffentlichung von Open Educational Resources anregen. Im Rahmen des Train-the-Trainer-Ansatzes werden die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der E-Learning-Teams und der mediendidaktischen Zentren in ihrer Rolle als Multiplikatoren und Multiplikatorinnen informiert und qualifiziert. Diese können dann entsprechend erworbene Kenntnisse und Informationen an die Lehrenden vor Ort weitergeben. Damit soll OER-Know-how dauerhaft an den Institutionen gesichert und eine Community of Practice etabliert werden.

Der Know-how-Transfer erfolgt in openUP über eintägige Kickoff-Workshops an verschiedenen Standorten in Deutschland und über ein Multiplikatorennetzwerk OER. Diesem Netzwerk können alle Workshopteilnehmenden und andere Interessierte beitreten, um Erfahrungen und Wissen über den Einsatz von OER auszutauschen und fortwährend zu aktualisieren. Das Multiplikatorennetzwerk soll nach Projektende von seinen Mitgliedern weitergeführt werden.

Schlagwörter: OER, Content Sharing, Open Access, Informationsveranstaltungen, Erfahrungsaustausch, Multiplikatorennetzwerk, Workshops

Branche: Hochschullehre

Zielgruppe: Angehörige von mediendidaktischen Zentren an Hochschulen und Universitäten, Lehrende an Hochschulen und Universitäten

Projektpartner:

- ILIAS open source e-Learning e.V.
- Internetlehrer gGmbH

Kontakt:

Matthias Kunkel, ILIAS open source e-Learning e.V., kunkel@ilias.de

70. OER@RLP – Eine bildungsbereichs- übergreifende Kooperation zur Öffnung von Bildungsmaterialien Rheinland-Pfalz

www.oer-at-rlp.de

Förderzeitraum: 01.11.2016 - 30.04.2018

OER@RLP dient der bildungsbereichsübergreifenden Zusammenarbeit zu offenen Bildungsmaterialien und Praktiken in Rheinland-Pfalz durch Sensibilisierung und Qualifizierung.

OER@RLP verfolgt in erster Linie eine breite Sensibilisierung und Qualifizierung von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren. Besonderes Kennzeichen ist das Einbeziehen von Schule, Hochschule und Weiterbildung. Mit OER@RLP wird eine Initiative gestartet, die OER stärkere Aufmerksamkeit und Präsenz im Bildungsalltag verleihen soll. OER@RLP hat durch die Beteiligung zentraler Einrichtungen in Rheinland-Pfalz die Möglichkeit, Wirkung und Verbreitung zu entfalten und damit die Bereitstellung und Entwicklung von OER nachhaltig zu befördern.

Schlagwörter: Open Educational Resources, offene Bildungsmaterialien, Qualifizierung, bildungsbereichsübergreifend

Branche: Schule, Hochschule, Weiterbildung

Zielgruppe: Multiplikatoren und Multiplikatorinnen

Projektpartner:

- Virtueller Campus Rheinland-Pfalz (VCRP)
- Bildungswerk des Landessportbundes Rheinland-Pfalz e.V.
- Distance and Independent Studies Center
- Technische Universität Kaiserslautern
- Katholische Erwachsenenbildung Rheinland-Pfalz e.V.
- medien+bildung.com
- Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz
- Verband der Volkshochschulen von Rheinland-Pfalz e.V.

Kontakt:

Dr. Konrad Faber, VCRP, faber@vcrp.de

71. OER_MuMiW – OER-Macher und Multiplikatoren in der Weiterbildung

Förderzeitraum: 01.11.2016 - 30.04.2018

Ziel ist es, ein Netzwerk aus OER-Machern und -Macherinnen sowie Multiplikatoren und Multiplikatorinnen in der beruflichen und allgemeinen Erwachsenenbildung aufzubauen. Hierzu wird ein Schulungsangebot im Blended Learning-Design entwickelt. Es umfasst eine Schulungsphase mit 20 bundesweiten Präsenzveranstaltungen, drei digitalen Lernphasen und drei Workshops, die mit einer Prüfung zum Geprüften OER-Fachexperten BDVT abschließt. Begleitet wird das Blended Learning durch den Aufbau einer OER-Trainercommunity auf wb-web.de, Zielgruppensensibilisierung und Vernetzung mit Stakeholdern und anderen OER-Projekten. So sollen, gemeinsam mit den entstehenden Materialien, die große Skepsis Open Educational Resources gegenüber in der kommerziellen Weiterbildung überwunden sowie nachhaltige Nutzungsmöglichkeiten und Geschäftsmodelle aufgezeigt und dauerhaft verankert werden.

Schlagwörter: OER, Erwachsenenbildung, Blended Learning

Branche: Erwachsenenbildung

Zielgruppe: Trainer und Trainerinnen, Seminarleiterinnen und Seminarleiter, Tutoren und Tutorinnen

Projektpartner:

- BDVT e.V. – Der Berufsverband für Trainer, Berater und Coaches
- Institut für Lerndienstleistungen der Fachhochschule Lübeck

Kontakt:

Dr. Sabine Preusse, BDVT, sabine.preusse@bdvt.de

72. MOIN – MultiplikatorInnenunterstützung für Open Educational Resources in Niedersachsen*

Förderzeitraum: 01.01.2017 - 30.06.2018

Ziel dieses Projektes ist es, durch den gezielten Einsatz von OER-Expertinnen und -Experten in Niedersachsen den Trägern von Weiterbildungsmaßnahmen sowie Institutionen, die sich als Innovationspromotoren und -promotorinnen bewährt haben, Mittel an die Hand zu geben, um einen breiten Kreis von Dozierenden vom Nutzen des OER-Einsatzes und der Beteiligung an der OER-(Weiter-)Entwicklung zu überzeugen. Dies geschieht vor allem durch die Anreicherung von vorhandenen Fort- und Weiterbildungsprogrammen für Hochschulen, Erwachsenenbildungseinrichtungen und Schulen sowie durch intensive Netzwerkarbeit.

Das Vorhaben adressiert Hochschulen, Schulträger und schulische Unterstützungseinrichtungen und andere Einrichtungen der Erwachsenenbildung.

Schlagwörter: OER-Einsatz, OER-Entwicklung, Fort- und Weiterbildung

Branche: Hochschulen, schulische und außerschulische Bildung

Zielgruppe: Mitarbeitende und Führungskräfte im Bildungsbereich

Projektpartner:

- ELAN e. V.
- Technische Universität Braunschweig
- Hochschule Hannover
- Kreisvolkshochschule Ammerland gGmbH
- Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NQL)
- Universität Osnabrück

Kontakt:

Norbert Kleinfeld, ELAN e. V., norbert.kleinfeld@elan-ev.de

73. civicOER – Offene Bildungsressourcen für das Lernen durch Verantwortung in Schule, Hochschule und Zivilgesellschaft

Förderzeitraum: 01.11.2016 - 30.04.2018

Das Verbundvorhaben verfolgt das Gesamtziel, gesellschaftliches Engagement von Lernenden in Schule, Hochschule und Gesellschaft im Unterricht zu verankern (Service Learning) und gezielt mit den Vorzügen einer zeitlichen und örtlichen Flexibilisierung des Lernens durch OER zu verbinden. Durch die gemeinsame Verwendung von Lernmaterialien, aber auch Projekt-, Medien- und Prüfungskonzepten, wird zu einer offenen Lernkultur beigetragen. Der institutionsübergreifende Erfahrungsaustausch von Lehrenden, Lernenden und Multiplikatoren und Multiplikatorinnen soll dabei gleichzeitig die Vorbereitung und Durchführung von Lehrveranstaltungen erleichtern. Thematisch liegt der Fokus auf der Förderung der Studierfähigkeit von Migrantinnen und Migranten mit und ohne Fluchthintergrund und der Vermittlung der deutschen Sprache als hierfür notwendige Kernkompetenz.

Schlagwörter: Service Learning, OER, offene Lernkultur, Studierfähigkeit, Migrantinnen und Migranten

Branche: Bildung

Zielgruppe: Lehrende, Lernende, Multiplikatoren und Multiplikatorinnen

Projektpartner:

- Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt
- Leuphana Universität Lüneburg
- Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main

Kontakt:

Thomas Sporer, Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt, thomas.sporer@ku.de

74. JOINTLY – Qualifizierung und kooperative Unterstützung für OER

www.jointly.info

Förderzeitraum: 01.11.2016 - 30.4.2018

JOINTLY will Akteure, die an offenen Bildungsmedien mitwirken, konkret unterstützen, ihre Materialien zu realisieren, zu verbreiten sowie gemeinschaftlich OER-förderliche Instrumente zu entwickeln. Hierfür profitieren die OER-Akteure von Expertinnen und Experten zu Rechtsfragen, Produktion, Didaktik und Informationstechnologien. Im Fokus stehen Wissenstransfer und Förderung erforderlicher Handlungsfähigkeiten. Zahlreiche Veranstaltungen, die auf genannte Themen und zuvor ermittelte, konkrete Bedürfnisse eingehen, vermitteln spezifische Kenntnisse, dienen dem Austausch und ermöglichen kollaboratives Arbeiten. Mit Hilfe der IT-Expertinnen und -Experten werden Infrastrukturen ausgearbeitet sowie im offenen Prozess weiterentwickelt. JOINTLY realisiert eine Kooperation auf Augenhöhe, mittels derer die OER-Akteure und die Projektpartner dezentral und gemeinschaftlich daran arbeiten, die Entwicklung offener Bildungsmaterialien zugänglicher und nachhaltiger zu gestalten.

Schlagwörter: Offene Bildungsmedien, OER

Branche: Bildungsmedien

Zielgruppe: OER-Akteure sowie Multiplikatoren und -Multiplikatorinnen

Projektpartner:

- iRights e.V
- edu sharing Network
- Fachhochschule Lübeck
- Gesellschaft für wissenschaftliche Datenverarbeitung mbh Göttingen

Kontakt:

Dr. Paul Klimpel, iRights e.V., info@jointly.info

75. OER inForm – Maßnahmen zur Sensibilisierung und Qualifizierung*

www.oerinform.uni-koeln.de

Förderzeitraum: 01.01.2017 - 30.06.2018

Die Arbeitsgemeinschaft der Medienzentren an Hochschulen plant die Erstellung eines Beratungskonzeptes zum Thema OER. Dieses Konzept soll sich nahtlos in die praktische Arbeit der Medieneinrichtungen und deren Dienstleistungen innerhalb der Hochschulen einfügen lassen. Dazu werden konkrete Arbeitsfelder aus der Praxis analysiert und in Szenarien beschrieben. Sie werden um Informationen zu den Bereichen „OER finden, nutzen, erstellen und teilen“ ergänzt und ihr Workflow so angepasst, dass der Einsatz sowie die Bereitstellung von OER der Zielgruppe nahegelegt wird. Es werden u. a. für jedes Szenario Erklärvideos erstellt, die je nach Anwendungsfeld auf unterschiedlichen Plattformen distribuiert werden. Weiterhin werden „OER-Information-Plugins“ für die LM-Systeme Ilias, Moodle und Mahara erstellt.

Schlagerwörter: OER, Erklärvideos, Medienzentrum, AMH, E-Learning, Beratungskonzept

Branche: Bildung

Zielgruppe: Lehrende, Studierende

Projektpartner:

- Universität zu Köln, Zentrum Netzwerk Medien
- Universität Augsburg, Medienlabor
- Humboldt-Universität Berlin, Computer- und Medienservice
- Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Medienzentrum
- Heinrich Heine Universität Düsseldorf, Zentrum für Informations- und Medientechnologie/Multimediazentrum
- Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Institut für Lern-Innovation

Kontakt:

Dr. Udo Kullik, Universität zu Köln - Zentrum Netzwerk Medien,
udo.kullik@uni-koeln.de

76. OERsax – Etablierung von OER an sächsischen Hochschulen*

<https://tu-dresden.de/gsw/jura/igewem/jfbimd13/forschung/forschungsprojekt-oer>
Förderzeitraum: 01.01.2017 - 30.06.2018

Ziel des interdisziplinären Verbundvorhabens ist es, OER für sächsische Hochschulen zu erschließen. Im Projekt wird dabei auf einen bereichs- (Digitalisierung/E-Learning, Verwaltung, Hochschuldidaktik/Weiterbildung) und institutionenübergreifenden Ansatz (Vernetzung Schule, Bibliotheken und Hochschulen) gesetzt. Maßnahmen hierfür sind u.a. zielgruppengerechte Qualifikationsangebote für zentrale Multiplikatoren und Multiplikatorinnen aus den verschiedenen Hochschulbereichen sowie eine Akzeptanzsicherung durch Bereitstellung/Präsentation von regionalen/überregionalen Best-Practice-Beispielen. Außerdem werden organisatorisch-technische Maßnahmen wie die Vereinheitlichung von Metadaten und erleichterte Auffindbarkeit existierender Materialien im gemeinsamen Lernmanagementsystem OPAL abgestimmt und umgesetzt. Eine vernetzte sächsische OER-Strategie wird erstellt.

Schlagwörter: Open Educational Resources, Urheberrecht, Kennzeichnung von OER in LMS

Branche: Hochschulen, Schulen

Zielgruppe: zentrale Multiplikatoren und Multiplikatorinnen aus den Bereichen E-Learning/digitale Medien, Hochschuldidaktik/Weiterbildung, Hochschulverwaltungen

Projektpartner:

- Technische Universität Dresden
- Technische Universität BergakademieFreiberg
- Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden

Kontakt:

Prof. Dr. Anne Lauber-Rönsberg, Technische Universität Dresden,
anne.lauber@tu-dresden.de

77. MINT-L-OER-amt – OER-Sensibilisierung und Qualifizierung in der MINT-Lehramtsausbildung*

Förderzeitraum: 01.04.2017 - 30.09.2018

Ziel des Vorhabens ist es, OER als Thema nachhaltig in die MINT-Lehramtsaus- und -fortbildung der RWTH Aachen zu integrieren. Dazu sollen als primäre Zielgruppe die Fachdidaktikerinnen und -didaktiker OER-Kompetenzen erlangen und dabei unterstützt werden, Bausteine zum Erwerb von OER-Kompetenzen in die eigene Fachdidaktiklehre zu integrieren. Verankert ist die Stelle im MINT-Fachdidaktik-Kompetenzzentrum MINT-L⁴@RWTH. Das mehrstufige Konzept zum OER-Kompetenzerwerb erreicht mittelbar auch alle Lehramtsstudierenden, Referendare/-innen und aktive Lehrkräfte der Region. Genutzt werden dabei existierende Qualifikationsangebote der regulären Lehre, des Zentrums, des Fachdidaktikforums der RWTH Aachen sowie der eLearning Strukturen. Darüber hinaus werden über MINTL⁴@RWTH und die OER-qualifizierten Lehramtsstudierenden auch die nicht-Lehramtsstudiengänge der MINT-Fächer erreicht.

Das Konzept adressiert in einem mehrstufigen Prozess die Sensibilisierung und Qualifizierung der MINT-Fachdidaktik-Dozierenden und Studierenden.

Schlagwörter: OER, Lehramtsausbildung, MINT-Fachdidaktik

Branche: Universität

Zielgruppe: MINT-Fachdidaktiklehrende, Lehramtsstudierende, zukünftige MINT-Lehrkräfte

Projektpartner:

- RWTH Aachen

Kontakt:

Ulrik Schroeder, RWTH Aachen, schroeder@informatik.rwth-aachen.de

78. OER-Info – Aufbau und Betrieb einer Informationsstelle zum Thema Open Educational Resources

Förderzeitraum: 01.11.2016 - 31.10.2018

Die als Web-Portal konzipierte Informationsstelle hat zum Ziel, den aktuellen Kenntnisstand über Open Educational Resources adressatengerecht aufzubereiten. Die Plattform stellt bildungsbereichsübergreifend und für neue potenzielle Zielgruppen einschlägige Informationsangebote und Materialien bereit und unterstützt Austausch und Vernetzung vielfältiger, dezentral verteilter Initiativen. Informationen zu Best-Practice-Beispielen und deren Ergebnissen werden nutzerorientiert aufbereitet und gebündelt. Die Informationsstelle dient zudem der Dokumentation und Präsentation von Arbeitsergebnissen der in der BMBF-Bekanntmachung OERinfo geförderten Maßnahmen zur Sensibilisierung/Qualifizierung von Multiplikatoren und Multiplikatorinnen. Neben der Bereitstellung einer Wissensbasis (u.a. redaktioneller Dossiers und Literaturnachweise) wird das Thema durch Integration multimedialer Formate (Podcasts, didaktische Videos, Interviews), Kommunikationsangebote und Social-Media-Anwendungen erschlossen.

Schlagwörter: Web-Portal, Informationsstelle, Best-Practice

Branche: übergreifend

Zielgruppe: OER-Nutzende, neue OER-Nutzende

Projektpartner:

- Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF) – Informationszentrum Bildung

Kontakt:

Ingo Blees, DIPF, blees@dipf.de

79. OSM@BB – OER für schulbezogene Medienbildung – Qualifizierung für Akteure in Schulen, Ausbildung und schulbezogener Bildungspraxis*

Förderzeitraum: 01.02.2017 - 31.07.2018

Ziel des Projektes OSM@BB ist es, schulbezogene Multiplikatoren und Multiplikatorinnen in Berlin und Brandenburg für die Möglichkeiten zu sensibilisieren, die im Austausch von OER-fähigen Materialien stecken. Es werden drei Bereiche adressiert: beteiligte Ausbildungsinstitutionen, Schulen und außerschulische Akteure. Es wird davon ausgegangen, dass die Zielgruppe kaum Erfahrung mit OER hat. Daher sollen zunächst aktive Einzelpersonen (speziell Medienberaterinnen und -berater) gewonnen werden, mit deren Hilfe dann weitere Personen erreicht werden können. Die Vermittlung von OER-Kompetenzen wird im Projekt mit dem Themenfeld „Soziales Lernen“ verknüpft, das in seinen unterschiedlichen Ausprägungen adressiert wird. Die im Rahmen des Projektes entstehenden OER werden über das OER-Repository des Bildungsservers Berlin-Brandenburg zur Verfügung gestellt.

Schlagwörter: OER, schulische Bildung, außerschulische Bildung, Lehrerbildung, Hochschulbildung, soziale Arbeit, Ausbildung von Erziehenden, Medienbildung

Branche: Bildung

Zielgruppe: Multiplikatoren und Multiplikatorinnen im Bereich der schulischen, außerschulischen und Hochschulbildung

Projektpartner:

- Landesinstitut für Schule und Medien Berlin Brandenburg (LISUM)
- Universität Potsdam
- Evangelische Hochschule Berlin
- Katholische Hochschule Berlin

Kontakt:

Dr. Detlef Gietzel, LISUM, detlef.gietzel@lisum.berlin-brandenburg.de

80. ÖWR – Öffentliche Wissensressourcen

Förderzeitraum: 01.11.2016 - 30.04.2018

Das Projekt ÖWR zielt darauf ab, das Thema OER im öffentlichen Sektor sichtbar zu machen. Es gibt praktische Hilfestellung zur nachhaltigen Qualifizierung und Verankerung von OER in Multiplikatoreninstitutionen und öffentlichen Verwaltungen durch einen Kompetenzrahmen und entsprechende Schulungs- und Sensibilisierungsstrategien. Multiplikatoren und Multiplikatorinnen in Fachhochschulen des öffentlichen Dienstes, Volkshochschulen und Verwaltungen schließen sich unter der Leitung der HRW zusammen, um Qualifizierungsstrategien zu planen und umzusetzen. Die aktive Zusammenarbeit formt bereits ein Netzwerk, welches durch Sensibilisierung und Erweiterung der Netzwerkteilnehmer verstetigt werden soll. Ergebnisse des Projektes umfassen u.a. eine Sammlung von verwaltungsspezifischen OER und Lernmaterialien, Schulungs- und Sensibilisierungskonzepten, einen Kompetenzrahmen zur Qualifizierung und eine Roadmap in Form eines Arbeitspapiers zur Verstetigung des Prozesses.

Schlagwörter: Open Educational Resources, Open Source, Öffentliche Verwaltung, Öffentliche Wissensressourcen

Branche: Öffentlicher Sektor

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder, Entscheider und Entscheiderinnen, Verwaltungen

Projektpartner:

- Hochschule Ruhr West
- Duale Hochschule Baden Württemberg

Kontakt:

Prof. Dr. Jan Pawlowski, Hochschule Ruhr West, jan.pawlowski@hs-ruhrwest.de

81. OERlabs. (Lehramts-)Studierende gemeinsam für OER ausbilden*

<http://oerlab.de>

Förderzeitraum: 01.02.2017 - 31.07.2018

Das Verbundprojekt OERlabs verfolgt das Ziel, an den Universitäten Köln und Kaiserslautern die Beschäftigung mit OER anzuregen und für den selbstverständlichen Umgang mit OER zu sensibilisieren. Dabei geht es um die Erstellung und Produktion von OER sowie um das gemeinsame Medienhandeln und die Förderung einer Kultur der Wissensteilung, Kommunikation und Zusammenarbeit in der Lehrenden(aus-)bildung. Dazu werden physische OERlabs initiiert, in denen Lehramtsstudierende mit Unterstützung von Studierenden medien- und sozialwissenschaftlicher Fächer und (de-)zentraler Einrichtungen der jeweiligen Universitäten OER dokumentieren, produzieren, verändern und teilen. Die OERlabs fördern die Kooperation ausgehend von aktuellen Problemsituationen und praktischen Fragestellungen aus der Schulpraxis. Ein Tutoring- bzw. Mentoringsystem wird etabliert, um eine langfristige Auseinandersetzung von Lehramtsstudierenden mit OER zu sichern. Darüber hinaus werden „Runde Tische“ zur strategischen Beschäftigung mit OER eingerichtet, die von allen Einrichtungen mit Medienbezug getragen werden.

Schlagwörter: OER, Lehrenden(aus-)bildung, mediale Handlungspraktiken, Medienkompetenzentwicklung, OER-Labore, Multi-Stakeholder-Dialog, Runder Tisch OER

Branche: Hochschule, Schule

Zielgruppe: Studierende, Lehrende, Verwaltungsmitarbeitende

Projektpartner:

- Universität zu Köln, Humanwissenschaftliche Fakultät, Institut für Allgemeine Didaktik und Schulforschung
- Technische Universität Kaiserslautern, Fachgebiet Pädagogik

Kontakt:

Jun.-Prof. Sandra Hofhues, Universität zu Köln, sandra.hofhues@uni-koeln.de

82. use-oer@htwsaar – Informationskampagne*

Förderzeitraum: 01.02.2017 - 31.07.2018

Ziel des Projektes ist es, die gesamte htw saar für OER zu sensibilisieren, hochschulweit Kompetenzen hierzu aufzubauen, diese modellhaft anzuwenden und nachhaltig und dauerhaft zu implementieren.

Die Lehrenden und insbesondere das Beratungspersonal der htw saar sollen als Multiplikatoren und Multiplikatorinnen für OER sensibilisiert und qualifiziert werden. Bisherige eLearning-Akteure der Hochschule sollen gezielt angesprochen und stärker vernetzt werden. Es sollen Plattformen identifiziert und kommuniziert werden, über die Inhalte geteilt werden können. Erstellte Inhalte sollen breit zugänglich gemacht werden. Es wird ein umfassendes Beratungs- und Schulungsangebot etabliert und in das hochschulinterne Weiterbildungsprogramm integriert. Best-Practice-Beispiele von Lehrenden sowie eigene Webseiten und andere Informationsmaterialien zu OER werden zusammengetragen. OER soll als eine Chance wahrgenommen werden, die Lehre auch um offene Bildungspraktiken zu ergänzen. Studierende sollen von hochwertigen, individuell erstellten digitalen Lerninhalten profitieren.

Schlagwörter: OER, OEP, Hochschule, Qualifizierung, Sensibilisierung, Weiterbildung, Kompetenzaufbau

Branche: Hochschule

Zielgruppe: Beratungs- und Bildungspersonal der Hochschule

Projektpartner:

- Hochschule für Technik und Wirtschaft des Saarlandes

Kontakt:

Marion Douba, Hochschule für Technik und Wirtschaft des Saarlandes,
marion.douba@htwsaar.de

83. OER.UP – Maßnahmen zur Sensibilisierung und Qualifizierung von MultiplikatorInnen*

Förderzeitraum: 01.02.2017 - 31.07.2018

Das Projekt OER.UP hat das Ziel, die nachhaltige Nutzung von offenen Bildungsressourcen in den verschiedenen Bildungsbereichen der Universität Potsdam sowie den angrenzenden Hochschulen zu stärken. Die Potenziale sollen durch neue Angebote aktiviert und die Lehre und Weiterbildung verbessert werden. Mit weiteren Partnern wird ein gezieltes modulares Angebot geschaffen, das am Schnittpunkt von Hochschullehre, Lehrerausbildung und Entrepreneurship ansetzt. Neben der Sensibilisierung und Qualifizierung sollen Best-Practices-Beispiele identifiziert und sichtbar gemacht werden. So soll im Dialog zwischen den Beteiligten eine nachhaltige Grundlage geschaffen werden, um das Thema OER in die jeweiligen Lehr-, Beratungs- und Unterstützungsprozesse einzubinden und zu verbreiten.

Bereits bestehende Angebote und Expertisen zum Thema OER werden gebündelt und an die Bedürfnisse der Zielgruppen angepasst. Hierbei werden bereits bestehende Kontakte genutzt.

Schlagwörter: Hochschullehre, Lehrendenausbildung, Entrepreneurship

Branche: Hochschulen

Zielgruppe: Lehrende, Studierende, Entrepreneurre

Projektpartner:

- Universität Potsdam

Kontakt:

Prof. Dr. Uta Herbst, Universität Potsdam, uta_herbst@uni-potsdam.de

84. EduLabs – Education Labs*

Förderzeitraum: 01.03.2017 - 31.08.2018

Wie lassen sich offene Bildungsangebote mit digital gestützten Methoden gestalten? Education Labs sind lokale Gruppen aus Menschen, die ihre didaktischen, technischen und gestalterischen Fähigkeiten einsetzen, um zusammen innovative und nachnutzbare Bildungsmaterialien zu entwickeln.

Die Labs verstehen sich als regionale Inkubatoren für innovative Bildungsformate. In drei Bundesländern organisiert das Projekt regelmäßige Treffen von interdisziplinären Teams, in denen Materialien und digital gestützte Methoden für die Nutzung in Schulen erstellt, dokumentiert und verbessert werden. Die Lab-Projekte werden didaktisch und technisch begleitet sowie bei der Vernetzung mit Bildungsträgern unterstützt.

Über die Projektarbeit und den Austausch in den Labs qualifizieren sich die Beteiligten als Expertinnen und Experten für OER und digital gestützte Methoden; in ihren Heimatinstitutionen wirken sie als Ansprechpartner und -partnerinnen sowie Multiplikatorinnen und Multiplikatoren. Die Projekte und Erfahrungen aus den Labs werden laufend dokumentiert und in externen Lehrerfortbildungen vermittelt.

Schlagwörter: OER, Bildung, Digitale Methoden

Branche: Bildung

Zielgruppe: Lehrer und Lehrerinnen, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren an Bildungseinrichtungen

Projektpartner:

- Open Knowledge Foundation Deutschland e.V.

Kontakt:

Dr. Markus Neuschäfer, Open Knowledge Foundation Deutschland e.V.,
m.neuschaefer@okfn.de

85. Mat3 – Offene Materialien für Mathematik-Lehrkräfte und MultiplikatorInnen: Zwei-Ebenen-Qualifizierung für Entwicklung und Nutzung*

Förderzeitraum: 01.04.2017 - 30.09.2018

Open Educational Resources sind für Unterricht und Fortbildung von Lehrerinnen und Lehrern ausgesprochen vielversprechend, bedürfen aber einer fachdidaktischen und mediendidaktischen Qualitätssicherung, damit sie flexibel und mit hohen Ansprüchen einsetzbar sind. Dazu dienen Qualifizierungen auf zwei Ebenen: Qualifiziert werden sollen Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sowie Entwickler und Entwicklerinnen von OER für mathematikbezogene Fortbildung und Unterricht. Aufbauend auf bereits entstandene OER für Mathematikunterricht und Fortbildungen wird der Qualifizierungsbedarf durch systematische Nutzungsanalysen erfasst und das Qualifizierungskonzept gezielt optimiert. Die OER-Aktivitäten und Qualifizierungen erfolgen eingebunden in Konzepte zur Qualitätsentwicklung des Mathematikunterrichts mit Blick auf Bildungsgerechtigkeit insbesondere zum Thema Sprachbildung. Zudem erfolgt die Verbreitung eines Leitfadens für die OER-Erstellung und Qualifizierungskonzepte über OER.

Schlagwörter: Open Educational Resources, Mathematik-Fortbildung

Branche: Lehrerbildung

Zielgruppe: Mathematik-Lehrerinnen und -Lehrer, Fortbildnerinnen und Fortbildner

Projektpartner:

- Technische Universität Dortmund
- Universität Potsdam

Kontakt:

Susanne Prediger, Technische Universität Dortmund,
prediger@math.uni-dortmund.de

86. LOERSH – OER in die Schule!

Landesweite OER-Qualifizierung Schleswig-Holstein*

Förderzeitraum: 01.02.2017 - 31.07.2018

LOERSH will durch Qualifizierung und Sensibilisierung von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in Schleswig-Holstein OER durch folgende fünf Arbeitsfelder „in die Schule“ bringen:

- modular aufgebaute Fortbildungen für Lehrkräfte und schulische Mitarbeitende
- OER-Schulungen für Bildungspersonal in Schule und Lehrer/innenbildung
- Einführung von OER in Ausbildung und Arbeit von Schüler-Medien-Lotsen
- OER-Sensibilisierung und -Qualifizierung schulischer Akteure im Rahmen der Flensburg Winter School
- Sensibilisierungs- und Qualifizierungsmaßnahmen für Lehramtsstudierende und Hochschul-Dozenten und -Dozentinnen insbesondere in der Lehrendenbildung

Für die Umsetzung wird an den Kollaborationsstrukturen von MediaMatters! angeknüpft. Zugleich werden die Ideen und Ziele von LOERSH in die Strukturen des Netzwerkes eingespielt.

Schlagwörter: OER-Qualifizierung und -Sensibilisierung, Schule, Hochschule, MultiplikatorInnen-Schulung, Lehrerfortbildung, Schülerpartizipation, MediaMatters-Netzwerk

Branche: Bildung, Wissenschaft

Zielgruppe: Lehrkräfte und schulische Mitarbeitende, Schüler und Schülerinnen, außerschulisches Bildungspersonal, Lehramtsstudierende, Hochschuldozentinnen und -dozenten

Projektpartner:

- Europa-Universität Flensburg, Seminar für Medienbildung

Kontakt:

Prof. Dr. Christian Filk, Europa-Universität Flensburg, Seminar für Medienbildung, christian.filk@uni-flensburg.de

87. OER@NOH – Open Educational Resources in der Weiterbildung*

de.netzwerk-offene-hochschulen.de/

Förderzeitraum: 01.02.2017 - 31.07.2018

Das Projekt OER@NOH nutzt die Möglichkeit des etablierten „Netzwerks offene Hochschulen“ (NOH), um die verstärkte Nutzung von Open Educational Resources in der berufsbegleitenden wissenschaftlichen Weiterbildung zu propagieren. Die Konsortialpartner fungieren als koordinierende Knoten im NOH, das sich aus Projekten des Bund-Länder-Wettbewerbs „Aufstieg durch Bildung: offene Hochschulen“ zusammensetzt. Das NOH erreicht so einen sehr großen Teil der in der wissenschaftlichen Weiterbildung aktiven Universitäten und Hochschulen für angewandte Wissenschaften. Die geplanten Maßnahmen zur verstärkten Einführung von OER fügen sich organisatorisch in bereits existierende Beratungs- und Informationsangebote, die Etablierung einer Wissensdatenbank, den Aufbau eines Expertenpools für Beratungsthemen, die übergreifende Dissemination der OER-Thematik, die Durchführung von Webinaren zu verschiedenen Themen sowie die Vernetzung mit projektinternen und -externen Stakeholdern ein.

Schlagwörter: OER, Weiterbildung, Lehre, Vernetzung

Branche: Hochschulbereich, berufsbegleitende Weiterbildung

Zielgruppe: Lehrende, Studierende, Hochschulleitungen und -verwaltung

Projektpartner:

- Universität Ulm
- Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, Institut für Pädagogik
- Bauhaus-Universität Weimar

Kontakt:

Prof. Dr.-Ing. Hermann Schumacher, Universität Ulm,
hermann.schumacher@uni-ulm.de

Impressum

Herausgeber

Bundesministerium
für Bildung und Forschung (BMBF)
Referat Digitaler Wandel in der Bildung
11055 Berlin

Bestellungen

schriftlich an
Publikationsversand der Bundesregierung
Postfach 48 10 09
18132 Rostock
E-Mail: publikationen@bundesregierung.de
Internet: <http://www.bmbf.de>
oder per
Tel.: 030 18 272 272 1
Fax: 030 18 10 272 272 1

Stand

Januar 2017

Druck

BMBF

Konzept/Redaktion

Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt e.V.
DLR Projektträger / Bildung Gender /
Digitale Medien in der beruflichen Bildung

Bildnachweis

Titel: Alexandra Roth, Mülheim an der Ruhr;
Grußwort: Presse- und Informationsamt der
Bundesregierung, Steffen Kugler;
S. 5, 23: André Wagenzik;
S. 7: Jörg Heupel;
S. 10, 24, 48, 56, 78: Alexandra Roth

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit vom Bundesministerium für Bildung und Forschung unentgeltlich abgegeben. Sie ist nicht zum gewerblichen Vertrieb bestimmt. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlwerberinnen/ Wahlwerbern oder Wahlhelferinnen/ Wahlhelfern während eines Wahlkampfes zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Bundestags-, Landtags- und Kommunalwahlen sowie für Wahlen zum Europäischen Parlament. Missbräuchlich sind insbesondere die Verteilung auf Wahlveranstaltungen und an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken oder Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel. Untersagt ist gleichfalls die Weitergabe an Dritte zum Zwecke der Wahlwerbung. Unabhängig davon, wann, auf welchem Weg und in welcher Anzahl diese Schrift der Empfängerin/dem Empfänger zugegangen ist, darf sie auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Bundesregierung zugunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte.

www.bmbf.de

