Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

eQualification 2018

Lernen und Beruf digital verbinden – Projektband des Förderbereichs „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 6

Einführung 7

Duale Ausbildung 11

1. Social Virtual Learning 2020 – kollaboratives Lernen mit VR-Simulationen (SVL2020) 12
2. Kompetenzorientiertes Lernen im Arbeitsprozess mit digitalen Medien (KOLA) 13
3. Medieneinsatz in der Schweißausbildung (MESA) 14
4. Goal-Based Learning in an Alternate Reality Setting (GLARS) 15
5. Notfallsanitäterinnen und Notfallsanitäter trainieren mit Serious Games in Virtual Reality (EPICSAVE) 16
6. Game-Based Learning in Nursing: Spielerisch lernen in Pflegesimulationen (GaBa_LEARN) 18
7. Mediengestütztes Lehren & Lernen motorischer Fertigkeiten (MediWeCo-Physio) 19
8. Integriertes digitales Training als Motor für eine Flexibilisierung der Aus- und Weiterbildungsstrukturen von Logopädinnen und Logopäden und Hygienefachkräften (InDigiTrain) 20
9. Medienunterstütztes Lernen und Innovation in der handwerklichen Arbeit (MELINDA) 21
10. Digitale Medien in der generalistischen Pflegeausbildung – Altenpflege (DiMAP) 22
11. Berufsbezogen lernen inklusiv (blink) 23

Aufstiegsqualifizierung/Weiterbildung 25

12. Online-Kurse Traumatherapie, Traumapädagogik, Schutzkonzepte in Institutionen (ECQAT) 26
13. Video Interactive & Augmented: arbeitsprozessorientiert lebenslang lernen (VIA4all) 27
14. E-Learning für die Aus- und Weiterbildung in der Mikro-Nano-Integration (Nano TecLearn) 28

15. Digitale Lernszenarien zur Wissens- und Handlungsunterstützung (DigiLernPro) 29
16. Aufbau einer Lernplattform für die Textilindustrie (Learn Textile!) 30
17. Mobile Learning in Smart Factories (MLS) 31
18. Intelligente Assistenzdienste und personalisierte Lernumgebungen in der Interdisziplinären Notaufnahme (A.L.I.N.A.) 32
19. Mit digitalen Medien auf dem Weg zum Aufstieg durch Abschluss (MeWA) 33
20. Digitale Narration als innovativer didaktischer Ansatz für eine ökonomische Bildung im Handel (DiNöB) 34
21. Digitale Medien in der Binnenschifffahrt (Smart Qu@lification) 35
22. Datenbrillen in der beruflichen Bildung (GLASSROOM) 36
23. Das virtuelle Digitalgebäude (DaviD) 37
24. Digital gestütztes Lernen in betriebswirtschaftlichen Arbeitsprozessen im Handwerk (DiLiAH) 38
25. Mobile Learning-Backpacks für die Energie der Zukunft (MLB) 39
26. Kompetenzentwicklung am Produktionsarbeitsplatz durch digitale Medien (KeaP digital) 40
27. Digitale Tools zur Integration von Lernen und Erfahrung im Baugewerbe (DigiProB) 41
28. Online-Kurse für Fachkräfte, die mit jungen Geflüchteten arbeiten (SHELTER) 42
29. Mittelfristige Effekte eines Serious Games in Abhängigkeit der didaktischen Einbettung und des konkreten Spielverhaltens (MitEffekt) 43
30. Smart Learning – Medieneinsatz in der Online-Weiterbildung (SLOW) 44
31. Qualifizierung von Flüchtlingen für den Berufsstart (Smart St@rt) 45

Medienkompetenzförderung/Medienbildung 47

32. Medienkompetenz in der Berufsausbildung im Garten- und Landschaftsbau (Offensive) 48
33. Medienpädagogische Basisqualifizierung für Ausbildungspersonal im Handwerk (medienBAR) 49
34. Fit for Digital Media (Fit-DiM) 50
35. Medienkompetenz für betriebliche Ausbilder (MekobA) 51
36. Experte/Expertin für Medienpädagogik in der Ausbildung (EMPA) 52
37. Nachhaltige Integration von Medienkompetenzentwicklung für Ausbilderinnen und Ausbilder im Handel (NIM Handel) 53
38. Unboxing: Medienkompetenz (U:M) 54
39. Nachwuchskräfte für den Wandel in der Automobilbranche fit machen (MobiMeTech) 55

40. Integration von beruflicher Qualifizierung und Medienkompetenz (LaSiDig) 56
41. Erfahrungsgeleiteter arbeitsintegrierter Erwerb von digitalen Medienkompetenzen (MEDEA) 57
42. Medienkompetenz für mobiles, appbasiertes Arbeiten und Lernen (MeMoApp) 58
43. Medienbildung in Bildungseinrichtungen des Handels (VOM_Handel – ChangeMaker) 59
44. Digitale Lernstationen für Medien-Kompetenzentwicklung (D-MasterGuide) 60
45. Digitale Lernkultur und Medienkompetenz in der beruflichen Rehabilitation (MeKo@Reha) 62
46. Medienkompetenzqualifizierung: individuell und organisational (MeQ:ino) 63
47. Vernetzte Organisation – vernetztes Lernen? (#ko-vernetzt) 64
48. Qualifizierungsoffensive zur performanten Mediennutzung (inMEDIASres) 65
49. Digitale & virtuelle Lernkulturen in Organisationen des Produktionssektors (d:v:lop) 66
50. Partizipative Medienbildung für Menschen mit geistiger Behinderung (PADIGI) 67
51. Medienkompetenz in der Digitalisierung – eine neue Agile Lernkultur für die berufsbegleitende Qualifizierung (MeDiAL-4Q) 68

Offene Bildungsmaterialien (OER) 69

52. Ein integrativer Ansatz zur OER-Kompetenzentwicklung an der Universität Bremen (ProOER) 70
53. SynLLOER: Synergien für Lehre und Lernen durch OER-Materialien 71
54. Open Educational Resources in die Breite bringen (OERcamp) 72
55. Lehrendenfortbildung durch Nutzung und Produktion von OER-Materialien (LOERn) 73
56. Kompetenzentwicklung für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in Schule, Hochschule und Erwachsenenbildung (MainstreamingOER) 74
57. Lehrende für OER gewinnen (openUP) 75
58. Eine bildungsbereichsübergreifende Kooperation zur Öffnung von Bildungsmaterialien Rheinland-Pfalz (OER@RLP) 76
59. OER-Macherinnen und -Macher, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in der Weiterbildung (OER_MuMiW) 77
60. Multiplikatorinnen- und Multiplikatorenunterstützung für OER in Niedersachsen (MOIN) 78
61. Offene Bildungsressourcen für das Lernen durch Verantwortung in Schule, Hochschule und Zivilgesellschaft (civicOER) 79

62. Qualifizierung und kooperative Unterstützung für OER – ein Buffet der Kooperation (JOINTLY) 80
63. Maßnahmen zur Sensibilisierung und Qualifizierung (OERinForm) 81
64. Etablierung von OER an sächsischen Hochschulen (OERsax) 82
65. OER-Sensibilisierung und Qualifizierung in der MINT-Lehramtsausbildung (MINT-L-OER-amt) 85
66. Aufbau und Betrieb einer Informationsstelle zum Thema Open Educational Resources (OER-Info) 86
67. OER für schulbezogene Medienbildung – Qualifizierung für Akteurinnen und Akteure in Schulen, Ausbildung und schulbezogener Bildungspraxis (OSM@BB) 87
68. Öffentliche Wissensressourcen (ÖWR) 86
69. (Lehramts-)Studierende gemeinsam für OER ausbilden (OERlabs) 87
70. Informationskampagne (use-oer@htwsaar) 88
71. Maßnahmen zur Sensibilisierung und Qualifizierung von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren (OER.UP) 89
72. Education Labs (EduLabs) 90
73. Offene Materialien für Mathematik-Lehrkräfte und Multiplikatorinnen und Multiplikatoren: Zwei-Ebenen-Qualifizierung für Entwicklung und Nutzung (Mat3) 91
74. OER in die Schule! Landesweite OER-Qualifizierung Schleswig-Holstein (LO-ERSH) 92
75. Open Educational Resources in der Weiterbildung (OER@NOH) 93

Wissensmanagement/Transfernetzwerke 95

76. Informations- und Qualifizierungsplattform (BetonQuali) 96
77. Mediengestützte Reflexion beruflicher Erfahrungen in der Pflegeausbildung (CARO) 97
78. Flexible Wissens- und Lernräume für den Know-how-Transfer in der beruflichen Bildung des öffentlichen Personenverkehrs (KnowHow@ÖV) 98
79. Aufbau einer Plattform für das Text- und Data-Mining (TDMLab) 99
80. Entwicklung und Erprobung eines digitalisierten Lehrraumkonzepts für die berufliche Bildung (Lehrraum Digital) 100
81. Integriertes Digitales Lernportal fürs elektro- und informationstechnische Handwerk (INTEDIGI) 101
82. Kooperatives Lernen mit digitalen Medien in der Energietechnik (CoLearnET) 102
83. Netzwerk für digitale Qualifizierung in der Chemie (DQC_Net) 103
84. Maritimes Regionalnetzwerk für Integratives Digitales Arbeiten und Lernen (MARIDAL) 104
85. Vernetzte interaktive Learning-World des Metallhandwerks (DigiWorld) 105

86. Transfernetzwerk digitales Lernen in der Aus- und Weiterbildung (vierpunkteins) 106
87. Netzwerk Mensch und Logistik in der Digitalisierung (MeLoDi) 107
88. Digitales branchenübergreifendes Dienstleistungs- und Weiterbildungs-Netzwerk „fokus.energie“ für die Fachkraft von morgen (DiKraft) 108
89. Netzwerk Digitales Lernen in der Luftfahrtindustrie der Metropolregion Hamburg (DigiNet.Air) 109
90. Digitales Bauberufliches Lernen und Arbeiten (DigiBAU) 110
91. Flexibles digitales Lernen – Netzwerk Handel (FlexNet) 111
92. Digital gestütztes, kooperatives Lernen im Kundenauftrag (LIKA 4.0) 112
93. Innovations- und Transfernetzwerk: Digitalisierung in der Berufsbildung (IT:D) 113
94. Vorsprung im Leichtbau durch digitales Lernen (Bildung 4.0 für KMU) 114
95. Technologie- und Qualifizierungsradar für den digitalen Wissenstransfer in der sächsischen Automobilzulieferindustrie (Auto_ID) 115

Inklusion 117

96. Berufliche Bildung: Kompetenzerwerb & Inklusion durch digitale Medien (incluMOVE) 118
97. Inklusion in der beruflichen Bildung mittels Virtual-Reality-Technologie (InKraFT) 119
98. Der Inklusionswegweiser für Arbeitgeberinnen und Arbeitgeber (WayIn) 120
99. Inklusive kollaborative Erstellung und Nutzung von OpenCourseWare in der Berufsförderung von Menschen mit Seheinschränkung (InclusiveOCW) 121

Impressum 123

Vorwort

Spielerisch lernen – die meisten von uns verbinden das mit dem Kindergarten oder vielleicht noch mit der Grundschule. Aber mit der Berufsausbildung? Da denken wir eher an den Ernst des Lebens. Doch die Virtuelle Realität, mit der junge Menschen beim Computerspielen in Kontakt kommen, hat inzwischen auch in der Berufsausbildung Einzug gehalten. Zum Glück, denn sie ermöglicht neue Lernerfahrungen.

Digitale Medien gehören in die Berufsausbildung, weil sie fester Bestandteil der Berufswelt sind. Diese verändert sich durch die Digitalisierung. Viele Berufsbilder der Zukunft können wir heute nur erahnen. Deswegen beschäftigt sich auch das Wissenschaftsjahr 2018 des Bundesministeriums für Bildung und Forschung mit den „Arbeitswelten der Zukunft". Wie arbeiten wir in 20 Jahren? Welche Berufe wird es geben? Was müssen junge Menschen dafür können? Wir suchen Antworten auf diese Fragen. Die Antworten werden Konsequenzen für die berufliche Bildung und die Weiterbildung haben.

Um notwendige strukturelle Veränderungen in der beruflichen Bildung anzustoßen, haben wir das Förderprogramm „Digitale Medien in der beruflichen Bildung" aufgelegt. Ziel ist es, die Qualität der Aus- und Weiterbildung zu sichern und zu verbessern. Mit Pilotprojekten und repräsentativen Beispielen aus Regionen und auf Branchenebene wird die Modernisierung vorangetrieben. Einen Überblick darüber bietet der vorliegende Projektband.

Akteure aus der Branche können sich auf der jährlich stattfindenden Statuskonferenz eQualification über Erfolge, Herausforderungen und Strategien zur Intensivierung von Breitenwirksamkeit austauschen. Ich wünsche allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern interessante Begegnungen und viele neue Impulse für die Zukunft der Berufsbildung.

Johanna Wanka

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. Ihre Bedeutung wird weiter 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. Stattdessen gewinnen die Erfahrung der Beschäftigten und ihre Fähigkeit, Wissen in praxisbezogenen Problemstellungen erfolgreich anzuwenden, an Bedeutung. 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 Arbeitsmarkts flexibel reagieren und die Durchlässigkeit und Verzahnung verschiedener Bildungsbereiche ermöglichen. Digitale Medien sind hierfür hilfreich, denn sie schaffen 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.

Programm „Digitale Medien in der beruflichen Bildung" als Bestandteil der BMBF-Maßnahmen im Bereich berufliche Bildung in der digitalen Welt

Das BMBF unterstützt mit seiner Strategie „Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft" die Digitalisierung in allen Bildungsbereichen von der frühkindlichen Bildung über die schulische und hochschulische Bildung bis zur beruflichen Bildung. Dazu zählen beispielsweise der vorgeschlagene Digitalpakt Schule mit den Ländern und die Initiative „Berufsbildung 4.0". Letztere bündelt als Dachinitiative Aktivitäten für eine zukunftsfeste, attraktive und wettbewerbsfähige Berufsbildung. Inbegriffen sind insbesondere die „Initiative Fachkräftequalifikation und Kompetenzen für die digitalisierte Arbeit von morgen", das „Sonderprogramm zur Förderung von Digitalisierung in überbetrieblichen Berufsbildungsstätten und Kompetenzzentren" sowie das Programm „Digitale Medien in der beruflichen Bildung".

Zielsetzung des Programms „Digitale Medien in der beruflichen Bildung" 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 Programms verschiedene Fördermaßnahmen auf den Weg gebracht. Unterstützt 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. Darüber hinaus wird 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.

eQualification: Vernetzung und Kontakt
Die Vertreterinnen und Vertreter der geförderten Projekte treffen sich jährlich zu der Statuskonferenz „eQualification", um über den aktuellen Stand der Arbeiten zu berichten. Die „eQualification" versteht sich als Forum für einen intensiven Informations- und Erfahrungsaustausch zum Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Aus- und Weiterbildung und einen breitenwirksamen Transfer von Projektergebnissen. Damit leistet die Veranstaltung einen wichtigen Beitrag zur Vernetzung und zum gemeinsamen Dialog von Wissenschaft, Politik und Praxis.

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

Manfrotto
488RC2

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.

Auf der Basis digitaler Medien entstehen neue Formen von Arbeit, Qualifikation und beruflicher Zusammenarbeit. Digitale Medien können helfen, kreative, flexible und individuell anpassbare Formen des Lehrens und Lernens zu erschließen. Die Integration dieser Medien in die berufliche Aus- und Weiterbildung kann demnach vielfältige, innovative Lösungsmöglichkeiten eröffnen. So bieten digitale Medien durch ihre zeit- und ortsunabhängige Nutzung und individuelle Anpassbarkeit viele gute Möglichkeiten, die für das spätere Berufsleben erforderlichen Grundfertigkeiten und Kompetenzen zu erwerben. Dies bezieht sich sowohl auf den Übergang zwischen Schule und Erstausbildung als auch auf den gesamten Aus- und Weiterbildungsprozess.

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. Durch den sinnvollen Einsatz digitaler Medien werden so in der beruflichen Aus- und Weiterbildung neue Bildungskonzepte etabliert und eine direkte Einbindung der Lernprozesse in die verschiedenen realen beruflichen Kontexte befördert.

1. Social Virtual Learning 2020 – kollaboratives Lernen mit VR-Simulationen (SVL2020)

Förderzeitraum: 01.10.2017–30.09.2019

Im Vorgängerprojekt „Social Virtual Learning" hat sich gezeigt, dass der Erfahrungsraum der Virtuellen Realität (VR) und das entdeckende Lernen in diesem zu einem tieferen Verständnis von sonst verborgenen Maschinenprozessen beitragen konnten. Aufbauend auf den dort gewonnenen Erkenntnissen wird nun im Anschlussvorhaben besonderer Wert darauf gelegt, die bestehende VR-Lernanwendung um feedbackgestützte Systeme zu erweitern, einen breiteren Import von Konstruktionsdaten der Maschinenhersteller zu ermöglichen, die Anwendung auf weitere Druckverfahren auszudehnen und Einsatzmöglichkeiten für eine weitere Branche, hier den Maschinen- und Anlagenbau, zu schaffen. Durch die Integration von Simulationselementen wie der Fehlersuche wird das didaktische Potenzial des Autorenwerkzeugs zusätzlich erweitert.

Schlagwörter: Virtual Reality, Mixed learning

Branche: Druck und Medien, Maschinenbau

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder, Lehrerinnen und Lehrer, Auszubildende, Bildungsexpertinnen und Bildungsexperten

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

Kontakt: Thomas Hagenhofer, hagenhofer@zfamedien.de

Webseite: www.social-virtual-learning.de

2. Kompetenzorientiertes Lernen im Arbeitsprozess mit digitalen Medien (KOLA)

Förderzeitraum: 01.10.2014–30.09.2017

Im Vorhaben KOLA stehen die Veränderungen der Prozesse in den Lern- und Arbeitsorten und die innovativen Nutzungsweisen digitaler Technik in Ausbildung und Arbeit im Vordergrund. In zwei Ausbildungsjahrgängen des Elektrohandwerks werden die Möglichkeiten, Vorteile und Risiken der Nutzung mobiler Lernmethoden im Berufs- und Ausbildungsalltag formativ evaluiert. Eine 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.

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

Schlagwörter: Mobile Learning, Arbeitsprozessorientierung, Lernortkooperation

Branche: Druck und Medien, Maschinenbau

Zielgruppe: Elektrohandwerk

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.kola-projekt.de

3. Medieneinsatz in der Schweißausbildung (MESA)

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 Projektinhalte 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

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.mesa-projekt.de

4. Goal-Based Learning in an Alternate Reality Setting (GLARS)

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 berufsbezogenen Lernens verfolgt, die auch non-formale und informelle Lernprozesse gleichberechtigt berücksichtigt.

Das spielerische Erleben 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 in der Schule (Übungsblätter, Fachtexte, Labormaterial).

Schlagwörter: Goal-Based-Learning, Alternate Reality Game-Based-Learning, Problem-Based-Learning, Self-Regulated-Learning, informelle Lernprozesse

Branche: Biotechnologie

Zielgruppe: Auszubildende zu biologisch-technischen Assistenten und Assistentinnen

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

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

Webseite: www.rfh-koeln.de/forschung-projekte/glars/index_ger.html

5. Notfallsanitäterinnen und Notfallsanitäter trainieren mit Serious Games in Virtual Reality (EPICSAVE)

Förderzeitraum: 01.03.2016–28.02.2019

Mit dem Vorhaben EPICSAVE wird ein auf Virtual-Reality-Technologie basierendes Serious Game (SG) von einem interdisziplinär zusammengesetzten Konsortium entwickelt, in der praktischen Notfallsanitäterausbildung erprobt und evaluiert.

Der inhaltliche Schwerpunkt liegt auf dem Notfallszenario des akuten allergischen Schocks bei Kindern und Erwachsenen. Dieses Krankheitsbild ist sehr selten und erfordert rasches und sicheres Handeln. Mit traditionellen Lehr-Lern-Methoden und Medien lässt sich das dafür notwendige Situations- und Handlungswissen in der Ausbildung nur eingeschränkt erwerben.

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

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.epicsave.de

Sauerstoffmaske
Sauerstoffflasche
Malteser

6. Game-Based Learning in Nursing: Spielerisch lernen in Pflegesimulationen (GaBa_LEARN)

Förderzeitraum: 01.02.2016–31.01.2019

Das Vorhaben GaBa LEARN entwickelt Fallsimulationen, die als Serious Game spielerisches Lernen im Bereich der Pflegeausbildung ermöglichen. Fokussiert wird auf komplexe, authentische Szenarien, die Arbeitsprozesse in der beruflichen Pflege realitätsnah abbilden. Am Beispiel eines Wohnbereichs in einem Altenpflegeheim werden realitätsnahe Fälle identifiziert und unter Berücksichtigung pflegewissenschaftlicher und mediendidaktischer Perspektiven für die Umsetzung als Serious Game aufbereitet. Es werden authentische und digital gestützte Lernangebote geschaffen, die die Lernenden im virtuellen Rollenspiel durchlaufen. Auf diese Weise wird berufliches Basiswissen erworben und verschiedene Handlungsmöglichkeiten werden praxisnah erprobt.

Das Vorhaben zielt auf das breite Feld der pflegeberuflichen Ausbildung und wird exemplarisch am Beispiel der stationären Langzeitversorgung erprobt.

Schlagwörter: Authentische Fallsimulation, Serious Games, Pflegebildung

Branche: Pflege- und Gesundheitsberufe

Zielgruppe: Auszubildende in Pflege- und Gesundheitsberufen

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

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

Webseite: http://eduproject.eu/gabalearn

7. Mediengestütztes Lehren & Lernen motorischer Fertigkeiten (MediWeCo-Physio)

Förderzeitraum: 01.07.2016–30.06.2019

Im Vorhaben werden Auszubildende auf die physiotherapeutische Behandlung der Patientinnen und Patienten vorbereitet. Zunächst werden die Auszubildenden mit sensorbasierten Armbändern, sogenannten „Wearables", ausgestattet. Während der zu erlernenden manuellen Therapietechniken vom Armen, Beinen oder der Wirbelsäule werden die Bewegungsdaten der Auszubildenden erfasst und über die zu entwickelnde Lernsoftware ausgewertet. Die Auszubildenden erhalten direkt ein individuelles Feedback, beispielsweise zur Intensität und Auswirkung ihrer Behandlung. Langfristig sind so ein orts- und zeitunabhängiges Erlernen von Behandlungsmethoden, eine objektive Leistungsbewertung und die Entwicklung neuer Prüfungsformate möglich. Weitere Bestandteile des Projekts sind eine Lern-App und die Anwendung „PhysioTeach".

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 zur die Ausübung des Berufs von grundlegender Bedeutung ist

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: http://mediweco.de

8. Integriertes digitales Training als Motor für eine Flexibilisierung der Aus- und Weiterbildungsstrukturen von Logopädinnen und Logopäden und Hygienefachkräften (InDigiTrain)

Förderzeitraum: 01.06.2016–31.05.2019

Das Vorhaben InDigiTrain entwickelt und erprobt didaktische Konzepte zum digitalen Lernen in der Ausbildung zum Logopäden bzw. zur Logopädin und in der Weiterbildung von Pflegepersonal zu Hygienefachkräften. Zentrale Ziele sind die Verbesserung der Aus- und Weiterbildung in Pflege- und Gesundheitsberufen durch flexible und individuelle digitale Lernangebote, die Integration innovativer didaktischer Konzepte mittels Inverted-Classroom-Modellen und die Rahmung der Konzepte als problembasiertes Lernen, um den Erwerb beruflicher Kompetenzen zu verbessern. Auf diese Weise 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

Zielgruppe: Hygienefachkräfte, Logopäden und Logopädinnen

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.indigitrain.de

9. Medienunterstütztes Lernen und Innovation in der handwerklichen Arbeit (MELINDA)

Förderzeitraum: 01.05.2016–30.04.2019

Das Vorhaben MELINDA entwickelt passgenaue mediale Lehr- und Lern-Medien für das Handwerk, wobei der Fokus auf der Erfassung und Zertifizierung non-formal erworbener Kompetenzen unterhalb geregelter Aus- und Weiterbildungsabschlüsse liegt. Selbstproduzierte Videos unterstützen die Lernenden bei der Kompetenzaneignung für den Arbeitsplatz. Dies gilt sowohl für Auszubildende, Lernende im Rahmen der Nachqualifizierung als auch für Praktikerinnen und Praktiker, die lernen, komplexe fachliche Entscheidungen zu fällen.

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

Branche: Bautechnik und Energie

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

Projektbeteiligte:
- 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, Kassel
- Technische Universität Berlin, Institut für Berufliche Bildung und Arbeitslehre

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

Webseite: www.komzet-netzwerk-bau.de

10. Digitale Medien in der generalistischen Pflegeausbildung – Altenpflege (DiMAP)

Förderzeitraum: 01.05.2016–30.04.2019

DIMAP integriert digitale Medien in das arbeitsprozessorientierte Lernen in der Altenpflege. Dabei wird besonders die Heterogenität der Auszubildenden berücksichtigt. 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. Erreicht werden die Ziele zum einen durch die Qualifizierung der Ausbildenden in der Nutzung und dem didaktischen Einsatz unterschiedlicher digitaler Medien. Zum anderen lernen die Auszubildenden, ihre Pflegeerfahrungen systematisch digital zu erfassen, zu verwalten, in einer Community of Practice 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

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.gab-muenchen.de/dimap

11. Berufsbezogen lernen inklusiv (blink)

Förderzeitraum: 01.06.2016–31.05.2019

Das Vorhaben „blink“ will der hohen Abbruchquote im Ausbildungsgang zur Anlagenmechanikerin/zum Anlagenmechaniker für Sanitär-, Heizungs- und Klimatechnik entgegenwirken. Dies erfolgt durch ein 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 Coach und Azubi als Avatare begegnen. So wird auch der Umgang mit Kolleginnen und Kollegen oder mit Vorgesetzten trainiert. Im virtuellen Klassenzimmer findet darüber hinaus ein fachliches Coaching statt. Hier wird mit 3-D-Modellen von ausbildungsrelevanten technischen Anlagen gearbeitet.

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

Branche: Medien, Anlagenmechanik, Sanitärtechnik, Heizungstechnik, Klimatechnik

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

Projektbeteiligte:
- DEKRA Media GmbH
- IMBSE GmbH
- mmb Institut GmbH

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

Webseite: www.blink-net.de

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.

Neben der schulischen, hochschulischen und beruflichen Erstausbildung verändert die Digitalisierung auch die berufliche Fort- und Weiterbildung entscheidend und stellt somit neue Herausforderungen an Konzepte und Inhalte. Die Halbwertszeit von einmal erlerntem Fachwissen reduziert sich rasch; Arbeitsabläufe und Berufsbilder ändern sich in immer kürzeren Abständen. Digitale Bildung bietet Möglichkeiten, den durch Digitalisierung veränderten Anforderungen an Kompetenz und Wissen gerecht zu werden.

Die berufliche Weiterbildung als 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. Weiterbildung wird dabei nicht nur als formales Lernen in Institutionen, sondern auch als informelles Lernen im Alltag organisiert. Die Nachfrage nach qualitativ hochwertigen Konzepten seitens der Unternehmen (insbesondere von kleinen und mittleren Unternehmen) ist in der Vergangenheit stark gestiegen. Vielmals erfolgt auch eine Integration des Lernens in den Arbeitsprozess selbst. Um das Lernen im Prozess der Arbeit optimal zu unterstützen, müssen entsprechende mediengestützte Qualifizierungsangebote entwickelt werden.

Hier werden Bedingungen geschaffen, die es im Sinne der Etablierung einer Kultur des nachhaltigen und lebenslangen Lernens erlauben, das Potenzial unterschiedlichster Personengruppen in verschiedensten Lebensphasen konsequent zu fördern. Mittels digitaler Medien können Lernangebote ausgebaut und Lernmöglichkeiten durch bessere Verzahnung der verschiedenen Bildungsstufen im Lebenslauf geschaffen werden. Dadurch werden vertikale und horizontale Übergänge im Berufsleben und die Vernetzung aller am Bildungsprozess Beteiligten ermöglicht. Auch das nichtformale und informelle Lernen und damit alle Formen des Lernens an unterschiedlichen Lernorten, auch außerhalb von Bildungsinstitutionen, können mittels digitaler Medien gestärkt werden. Ziel ist es, derartige Wissensangebote deutlich auszubauen und mobiles Lernen in möglichst viele Branchen zu integrieren.

12. Online-Kurse Traumatherapie, Traumapädagogik, Schutzkonzepte in Institutionen (ECQAT)

Förderzeitraum: 01.10.2014–31.12.2017

Das Projekt ECQAT bietet Berufsgruppen, die in Kontakt zu sexuell missbrauchten und/oder multipel traumabelasteten Kindern stehen oder in Institutionen für den Schutz vor (sexueller) Traumatisierung Verantwortung tragen, eine Möglichkeit, 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 übernehmen, können eine Analyse von Gefährdungsrisiken und die Entwicklung von Schutzkonzepten in Institutionen erlernen. Es werden vier Online-Kurse mit einem Umfang von max. 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

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: ecqat.elearning-kinderschutz.de

13. Video Interactive & Augmented: arbeitsprozessorientiert lebenslang lernen (VIA4all)

Förderzeitraum: 01.01.2015–31.12.2017

Ziel des Vorhabens ist die Entwicklung und Erprobung des arbeitsprozessorientierten E-Learning-Angebots VIA4all für Beschäftigte mit und ohne Handicap. Arbeitsprozesse werden durch interaktive Lernvideos abgebildet und in ein E-Learning-Szenario eingebettet. Dabei steht die didaktische und technische Barrierefreiheit des Angebots im Fokus. Zentraler Baustein des E-Learning-Angebots sind Videos, die Arbeitsprozesse abbilden. Die Aufzeichnungen werden mit einem Eye-Tracker vorgenommen, den Mitarbeitende im Arbeitsprozess tragen. So wird die Perspektive von Arbeitenden durch ihre Blickbewegungen aufgenommen. Die Aufnahmen werden methodisch ergänzt durch lautes Denken und Experteninterviews. Die Datenanalyse hebt dann schwierige, aufmerksamkeitsrelevante Arbeitsschritte hervor, auf die bei der späteren didaktischen Aufbereitung und Informationsanreicherung der Videos gesondert eingegangen wird.

Schlagwörter: E-Learning, interaktive Lernvideos, Arbeitsprozessorientierung, Eye-Tracking, Universal Design for Learning, Barrierefreiheit

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

Zielgruppe: Beschäftigte mit und ohne Handicap

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.via4all.de

14. E-Learning für die Aus- und Weiterbildung in der Mikro-Nano-Integration (Nano-TecLearn)

Förderzeitraum: 01.11.2014–31.07.2017

Die Mikro-Nano-Integration ist ein hoch innovativer Industriebereich mit ständigem, schnellem Wissenszuwachs. Die nötigen Weiterbildungsmaßnahmen können die Unternehmen häufig nicht selbst anbieten – hier setzt NanoTecLearn an und entwickelt für diesen Zweck ein E-Learning-Angebot. Ziel des E-Learning-Angebots ist es, das Unsichtbare der Mikro-und Nanotechnologie für die Aus- und Weiterbildung erfahrbar zu machen. Die Herausforderung liegt dabei in der Systematisierung des innovativen Wissens, das nur schwer zugänglich und verstreut in wissenschaftlichen Publikationen vorliegt. Digitale Medien ermöglichen variable didaktische Zugänge, die im Vorhaben genutzt werden, bspw. wenn die zweidimensionale Welt des Rasterelektronenmikroskops mit stereoskopischen Aufnahmeverfahren dreidimensional wahrnehmbar wird.

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

Projektbeteiligte:
- Technische Universität llmenau

Kontakt: Prof. Martin Hoffmann, TU Ilmenau,
martin.hoffmann@tu-ilmenau.de

Webseite: www.nanoteclearn.org

15. Digitale Lernszenarien zur Wissens- und Handlungsunterstützung (DigiLernPro)

Förderzeitraum: 01.11.2014–30.10.2017

Das Vorhaben DigiLernPro richtet sich an Beschäftigte im Maschinen- und Werkzeugbau. Das arbeitsplatzbasierte Lernen in der industriellen Produktion soll auf Basis semiautomatisch generierter digitaler Lernszenarien in neuer und innovativer Weise unterstützt werden. Die Szenarien werden von Fachkräften erstellt, die über die notwendigen fachlichen Kompetenzen zur Durchführung erforderlicher Maßnahmen verfügen, wie bspw. Inbetriebnahme, Instandhaltung und Störungsmanagement. Der konkrete Ablauf einer Maßnahme wird aufgezeichnet und durch Text, Audio, Bild oder Video ergänzt. 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

Projektbeteiligte:
- Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz GmbH (DFKI)
- Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH (ifib)
- Lehrstuhl für Produktionssysteme (LPS) der Ruhr-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

Webseite: www.digilernpro.de

16. Aufbau einer Lernplattform für die Textilindustrie (Learn Textile!)

Förderzeitraum: 01.10.2014–31.03.2017

Mit dem Vorhaben LearnTextile! wird eine Plattform entwickelt, die Lerninhalte zu neuen Materialien, Prozessen und Verfahren in der Textilindustrie bereitstellt. Das Vorhaben reagiert damit auf den steigenden Bedarf an Fachkräften mit Kenntnissen zu Hochleistungsfasern, Prozessen und Verfahren. Es wird ein Gesamtkonzept entwickelt, das didaktisch auf die verschiedenen Zielgruppen in Aus- und Fortbildung abgestimmt ist. Inhaltlich entstehen Kursmodule zu den Themenfeldern „Textile Grundkenntnisse", „Hochleistungsfasern und Einsatzfelder" und zum Thema „Virtuelle Produktentwicklung und neue Verfahren in der Bekleidungsindustrie".

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

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

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

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

Kontakt: Guido Grau, Deutsche Institute für Textil- und Faserforschung Denkendorf – Zentrum für Management Research, guido.grau@ditf-mr-denkendorf.de

Webseite: www.learn-textile.de

17. Mobile Learning in Smart Factories (MLS)

Förderzeitraum: 01.11.2014–31.10.2017

Mit dem Vorhaben MLS soll die Ausbildung im Maschinenbau und dessen benachbarten Branchen qualitativ verbessert werden. Dafür wird eine mobile arbeitsplatzorientierte, didaktisch aufbereitete Lern- und Arbeitsapplikation entwickelt, die Auszubildende befähigt, eigenständig neue Kompetenzen im Arbeitsprozess zu erlangen und ihren Lernstand zu reflektieren. Ausbilderinnen und Ausbildern wird es ermöglicht, ihre Medienkompetenz zu verbessern und digitale Medien in den Ausbildungsalltag zu integrieren. Zudem werden 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

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

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

Webseite: www.mobil-lernen.com

18. Intelligente Assistenzdienste und personalisierte Lernumgebungen in der Interdisziplinären Notaufnahme (A.L.I.N.A.)

Förderzeitraum: 01.11.2014–31.10.2017

In der Notfallversorgung hat sich in Deutschland die Etablierung sogenannter Interdisziplinärer Notaufnahmen (INA) bewährt. Mithilfe einer detaillierten Grundlagenanalyse wurde im Vorhaben 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 wurden Assistenzdienste für ein Lernsystem entwickelt, das zeit- und ortsunabhängig auf mobilen Endgeräten eingesetzt werden kann. Mithilfe einer App werden Notfallsanitäterinnen und Notfallsanitäter in akuten Fällen durch Prozesse geleitet. Die Anwendung wird in zwei Modellkliniken evaluiert.

Schlagwörter: Notaufnahme, E-Learning, Assistenzdienste, Lernumgebung

Branche: Medizin

Zielgruppe: Gesundheits-/Krankenpflegekräfte, Rettungsdienstkräfte

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.alina-projekt.de

19. Mit digitalen Medien auf dem Weg zum Aufstieg durch Abschluss (MeWA)

Förderzeitraum: 01.10.2014–30.09.2017

Im Vorhaben MeWA entsteht ein arbeitsplatznahes Blended-Learning-Konzept, um geringqualifizierte Beschäftigte durch den Einsatz digitaler Medien zum Erwerb von Teilqualifikationen zu motivieren. So soll in einer bereits bestehenden Berufstätigkeit nachträglich ein (höherer) beruflicher Abschluss erworben werden. Betriebliche Unterweisungen, Beobachten, Ausprobieren und Anlernen fördern dabei besonders 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, sodass Lerneinheiten in den Alltag integriert werden können. Dafür werden aus dem betrieblichen Arbeitskontext Lernaufgaben entwickelt, die Lernende motivieren, Wissen online zu erwerben, 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

Projektbeteiligte:
- 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

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

20. Digitale Narration als innovativer didaktischer Ansatz für eine ökonomische Bildung im Handel (DiNöB)

Förderzeitraum: 01.01.2015–31.12.2017

Menschen, die im Handel arbeiten, benötigen Grundwissen über wirtschaftliche Prinzipien und Zusammenhänge. Viele Lernende finden diese Inhalte jedoch komplex und schwierig zu verstehen. Aus diesem Grund nutzt DiNöB die didaktische Methode der digitalen Narration. Ziel des Vorhabens ist es, durch das Erzählen von Geschichten rund um eine Wohngemeinschaft von vier Auszubildenden ein emotionales Interesse für ökonomische Zusammenhänge zu wecken. Die Lernenden können sich mit den Protagonistinnen und Protagonisten identifizieren und Bezüge zu ihren eigenen Lebens- und Arbeitswelten herstellen. Kurze Einführungsvideos vermitteln die Lerninhalte. Im Rahmen des Projekts wird eine digitale responsive Medienreihe von 17 Lerninhalten entwickelt.

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

Branche: Einzelhandel

Zielgruppe: Auszubildende Kauffrauen und Kaufmänner im Einzelhandel, auszubildende Verkäuferinnen und Verkäufer, angehende Führungskräfte

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.oeb-handel.de

21. Digitale Medien in der Binnenschifffahrt (Smart Qu@lification)

Förderzeitraum: 01.01.2015–31.12.2017

Binnenschifferinnen und Binnenschiffer haben einen mobilen Arbeitsplatz und verbringen oft mehrere Wochen ununterbrochen an Bord ihres Schiffes. Die mobilen Nutzungsmöglichkeiten digitaler Medien bieten daher für verschiedene Bereiche der Aus- und Weiterbildung in der Binnenschifffahrt großes Potenzial hinsichtlich Akzeptanz und Nutzungsgrad. Mit dem Vorhaben Smart Qualification werden Lernmodule und simulationsgestützte Anwendungen entwickelt, die in ein Learning-Management-System integriert werden sollen. 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 (Bundesverbandes der Deutschen Binnenschifffahrt e. V. und Schiffer-Berufskolleg RHEIN) unterhalten werden wird.

Schlagwörter: Innovative, lernortflexible Qualifizierungskonzepte, Einsatz digitaler Medien, Binnenschifffahrt

Branche: Binnenschifffahrt

Zielgruppe: Aus- und Weiterzubildende, Schiffsführerinnen und Schiffsführer

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

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

Webseite: www.smart-qualification.de

22. Datenbrillen in der beruflichen Bildung (GLASSROOM)

Förderzeitraum: 01.10.2014–31.03.2017

Das Vorhaben GLASSROOM nutzt die Möglichkeiten von Virtual Reality- (VR) und Augmented Reality- (AR) Brillen zur lebensnahen Simulation von Gerätefunktionen aus dem Maschinen- und Anlagenbau. Ziel ist es, ein bedarfsorientiertes Bildungskonzept zu entwickeln, das die Potenziale der virtuellen und erweiterten Realität für die berufliche Bildung im Bereich des Maschinen- und Anlagenbaus unterstützt. So soll eine modernere Aus- und Weiterbildung erreicht und den Herausforderungen in der technischen Kundendienstleistung wirkungsvoll begegnet werden. 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 und der Unterstützung der Mitarbeitenden während der Ausführung ihrer Tätigkeiten in der erweiterten Realität. 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

Projektbeteiligte:
- 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
www.imwi.uos.de/projekte/glassroom

Webseite: www.imwi.uos.de/projekte/glassroom

23. Das virtuelle Digitalgebäude (DaviD)

Förderzeitraum: 01.06.2015–31.05.2017

Im Vorhaben DaviD wurde ein digitales 3-D-Modell eines Zweifamilienhauses entwickelt, das wesentliche Elemente, konstruktions- und ausführungsbedingte Zusammenhänge sowie häufig auftretende Schnittstellen-Probleme an Gebäuden veranschaulicht. Dieser Ansatz stellt einen lernförderlichen Bezug zwischen der komplexen, realistischen baulichen Situation und der fachlichen Systematik her. Das 3-D-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 3-D-Gebäudemodell heraus maus- und menügesteuert die nachgefragte Information.

Das DaviD-Lernsystem ist zunächst auf Holzbau und Gebäudetechnik konzentriert und soll später durch Massiv- und Fertigbau 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

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.bubiza.de/sonderprojekte/das-virtuelle-digitalgebaeude.html

24. Digital gestütztes Lernen in betriebswirtschaftlichen Arbeitsprozessen im Handwerk (DiLiAH)

Förderzeitraum: 01.04.2016–31.03.2019

Mit dem Vorhaben DiLiAH wird ein Lernportal entwickelt, welches digital gestütztes Lernen in Arbeitsprozessen des Handwerks im Rahmen der Aufstiegsfortbildung „Geprüfter Betriebswirt/Geprüfte Betriebswirtin nach der Handwerksordnung" einführen wird. Zur Unterstützung der Prüfungsvorbereitung werden digitale Lehr-, Lern- und Arbeitstools entwickelt und über das DiLiAH-Lernportal bereitgestellt. Es werden reale betriebliche Problemstellungen kleinerer und mittlerer Handwerksbetriebe analysiert und als Fallsituationen in drei Musterbetrieben didaktisch und medial aufbereitet. Zur Lösung von realen teilnehmerspezifischen Problemstellungen stehen digitale Werkzeuge zur Verfügung. Digitale Tools unterstützen so dabei, die betrieblichen Problemstellungen zu analysieren, in ihrer Komplexität zu strukturieren und Lösungen zu entwerfen.

Schlagwörter: Fortbildung, Lehr-Lern-Portal

Branche: Handwerk

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

Projektbeteiligte:
- 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: Christian Hollmann, Zentralstelle für die Weiterbildung im Handwerk, chollmann@zwh.de

Webseite: www.zwh.de/projekte/diliah/

25. Mobile Learning-Backpacks für die Energie der Zukunft (MLB)

Förderzeitraum: 01.03.2016–28.02.2019

Mit dem Vorhaben MLB wird ein mobil nutzbares Lernangebot für Fach- und Führungskräfte in Handwerksunternehmen entwickelt und erprobt. Im Rahmen der Qualifizierungsmaßnahme werden die notwendigen Kompetenzen für eine sachgerechte Beratung hinsichtlich der Planung und Installation von vernetzten Anlagen zur dezentralen Nutzung erneuerbarer Energiequellen vermittelt. Das Lernkonzept besteht aus mobil nutzbaren Lerneinheiten, den Mobile Learning-Backpacks, die sich aus digitalen Lernmaterialien und mobil nutzbaren interaktiven Testmodellen zusammensetzen. Mit den digitalen Lernsequenzen wird Lernen am konkreten Bedarf sowie orts- und zeitunabhängig möglich. Zur Unterstützung des situativen Lernens werden auch Echtzeit-Videoübertragung mit Chatfunktion (sogenannte Hang-outs-on-air), Online- und Videotutorien sowie kollaborative Lernsettings in das Angebot integriert.

Schlagwörter: Mobiles Lernen, Fortbildung, Energiewende

Branche: Elektrohandwerk

Zielgruppe: Fach- und Führungskräfte in Handwerksunternehmen

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.smart-lernen.de

26. Kompetenzentwicklung am Produktionsarbeitsplatz durch digitale Medien (KeaP digital)

Förderzeitraum: 01.04.2016–31.03.2019

Das Vorhaben KeaP digital verbessert die innerbetriebliche Weiterbildung in Produktionsbetrieben durch die Bereitstellung einer IT-gestützten Lehr-Lern-Infrastruktur für den Kompetenzerwerb direkt am Arbeitsplatz. So wird die Weiterbildung in der Produktion systematischer und flexibler gestaltet. Das betrifft sowohl Lernorte und Lernzeiten als auch die Auswahl der Inhalte und Methoden. Der Fokus des Projekts liegt dabei auf den Anlernprozessen. Notwendige Kenntnisse, Fertigkeiten sowie implizites Expertenwissen an Produktionsanlagen werden in digitale, arbeitsprozessorientierte Lerneinheiten gefasst. Die Lerneinheiten werden durch betriebliche Autorinnen und Autoren inhaltlich konzipiert und medial erstellt. Dazu wird im Projekt ein Werkzeug realisiert, das die Verfassenden bei der eigenständigen Gestaltung von digitalen Lerneinheiten anleitet. In einem Großunternehmen werden die Prototypen der Methode und der Lehr-Lern-Infrastruktur zunächst für eine Produktionsanlage erprobt. Anschließend erfolgt eine Anpassung des Systems auf die Bedürfnisse in einem KMU.

Schlagwörter: Kompetenzentwicklung, Produktionsarbeitsplatz, digitale Medien, innerbetriebliche Lernbegleiter

Branche: Industrie

Zielgruppe: Beschäftigte in Produktionsbetrieben

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

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

Webseite: https://blog.multimedia-communications.net/projekte/keap-digital/

27. Digitale Tools zur Integration von Lernen und Erfahrung im Baugewerbe (DigiProB)

Förderzeitraum: 01.03.2016–31.08.2018

Von der Maschinensteuerung über mobile Kommunikationstechnik bis zur Projektsteuerung hält die Digitalisierung Einzug im Bausektor und wandelt die beruflichen Anforderungen in der Praxis. Um zukunftstauglich zu sein, benötigt das Berufsfeld der Polierinnen und Poliere folglich Methoden und digitale Werkzeuge, die geeignet sind, dauerhaft Medienkompetenz im beruflichen Alltag zu erwerben. Mit dem Vorhaben DigiProB werden entsprechende berufsbezogene Lehr- und Lern-Konzepte für Vorarbeiter, Werkpoliere und Geprüfte Poliere entwickelt: Am Beispiel der Aufstiegsfortbildung entsteht eine prototypische Lösung, die für berufliche Bildungseinrichtungen einsetzbar ist. Hierfür werden digitale Lehr- und Lern-Applikationen (Apps) entwickelt, die das arbeitsprozess- und projektorientierte Lehren und Lernen in komplexen Lernaufgaben unterstützen. Zur Anreicherung des Lernprozesses können auch Daten aus digitalisierten Prozessen, wie zum Beispiel Maschinendaten, eingespeist werden.

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

Branche: Baubranche

Zielgruppe: Bauwirtschaft/Bildungseinrichtungen der Bauwirtschaft

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.digiprob.de

28. Online-Kurse für Fachkräfte, die mit jungen Geflüchteten arbeiten (SHELTER)

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 Bürgerkriegs 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 Vorhaben SHELTER soll Berufsgruppen und Ehrenamtliche, 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 Vorhabens 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. Die Entwicklung von Schutzkonzepten in Institutionen bildet einen weiteren Schwerpunkt.

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

Branche: Kinderschutz, Prävention

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

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.shelter.elearning-kinderschutz.de/

29. Mittelfristige Effekte eines Serious Games in Abhängigkeit der didaktischen Einbettung und des konkreten Spielverhaltens (MitEffekt)

Förderzeitraum: 01.09.2017–28.02.2019

Serious Games erfahren eine immer höhere Aufmerksamkeit in der Berufsorientierung. Dennoch fehlt es an Untersuchungen, die sich mit mittelfristigen Effekten von Serious Games auf das Technikinteresse oder das Fähigkeitsselbstkonzept von Mädchen auseinandersetzen. Aufbauend auf den Ergebnissen des Vorhabens SERENA werden im Anschlussprojekt MitEffekt mittelfristige Effekte des Serious Games „Serena Supergreen" untersucht. Im Fokus stehen das Interesse, das Fähigkeitsselbstkonzept und die Einschätzung technischer Aufgaben und Tätigkeitsfelder im beruflichen Kontext von Mädchen. Unterschiedliche Effekte der verschiedenen Einsatzszenarien (Spiel mit Unterrichtskonzept, Spiel ohne Unterrichtskonzept) werden berücksichtigt. Das Projekt bietet die Möglichkeit, wissenschaftliche Erkenntnisse hinsichtlich der Effekte und Gestaltung von innovativen digitalen Berufsorientierungsmaßnahmen zu gewinnen – insbesondere im gesellschaftlich relevanten Bereich der Förderung von Frauen im Bereich MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik).

Schlagwörter: Serious Game, Berufsorientierung, Effekte

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren

Branche: Erneuerbare Energien

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

Kontakt: Dr. Pia Spangenberger, pia.spangenberger@tu-berlin.de

Webseite: www.serenasupergreen.de

30. Smart Learning – Medieneinsatz in der Online-Weiterbildung (SLOW)

Förderzeitraum: 01.01.2018–31.12.2018

Das Anschlussvorhaben SLOW knüpft an das Konzept einer interoperablen Infrastruktur für die bedarfsangepasste Präsentation von digitalen Medien in der Weiterbildung an. Das Vorhaben führt das Konzept einer mobilen Web-App als Lernbegleiterin ein und ergänzt mit den Online-Kursen Präsenzunterricht bzw. Blended-Learning-Kurse. Diese Lernbegleiter-App wird am Beispiel von drei unterschiedlichen Bildungsinstitutionen erprobt. Dafür wird zunächst die technische und didaktisch-qualifikatorische Grundlage geschaffen. Anschließend werden bedarfsangepasste digitale Medien für neue Online-Kurse erstellt. Aus technischer Sicht werden Lernempfehlungen für die Nutzung in Online-Kursen optimiert und neuartige Lernpfade entwickelt. Gamification-Elemente und ein intuitives Kommunikations-Tool sollen die Beteiligung der Lernenden erhöhen. Die Dozentinnen und Dozenten profitieren außerdem von einer Verbesserung existierender Editoren.

Schlagwörter: Smart Learning, Digitale Medien, Adaptives Lernen

Zielgruppe: Lernende und Lehrende in der Aus- und Weiterbildung

Branche: Handwerks- und Dienstleistungsgewerbe

Projektbeteiligte:
- Fraunhofer-Institut für Offene Kommunikationssystemeb
- Beuth Hochschule für Technik Berlin
- Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung
- Fachinstitut für Informatik und Grafikdesign

Kontakt: Christopher Krauß, christopher.krauss@fokus.fraunhofer.de

Webseite: www.fokus.fraunhofer.de/en/fame/slhw

31. Qualifizierung von Flüchtlingen für den Berufsstart (Smart St@rt)

Förderzeitraum: 01.03.2018–31.08.2020

Die Voraussetzung für eine erfolgreiche Eingliederung von Flüchtlingen in die Gesellschaft ist neben dem Spracherwerb, der Akzeptanz und Anpassung an kulturelle und gesellschaftliche Werte v. a. die Integration in den Arbeitsmarkt. Dabei stellt der Spracherwerb in Kombination mit der Vermittlung einer beruflichen Basisqualifikation den zentralen Einflussfaktor dar. Das Vorhaben Smart St@rt will für diese Herausforderung nachhaltige Lösungsansätze durch ein integriertes Kurskonzept aus einer Kombination sprachlicher und berufsorientierender Inhalte entwickeln. Dies geschieht als Pilotprojekt exemplarisch am Beispiel der Binnenschifffahrt und Logistik.

Smart St@rt richtet sich an junge Flüchtlinge, die einen anerkannten Flüchtlingsstatus und damit eine Bleibeperspektive haben. Außerdem sollen sie über gewerblich-technisches Interesse und Grundkenntnisse in der deutschen Sprache verfügen. Alterstypisch wird eine hohe Affinität in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien, die im Zuge der Kurse eingesetzt werden sollen, vorausgesetzt.

Schlagwörter: Integrierte fachliche Qualifizierung, sprachliche Qualifizierung; Flüchtlinge, Berufsstart, Binnenschifffahrt, Logistik, transferfähiges Kurskonzept

Zielgruppe: Flüchtlinge vor der Aufnahme einer Ausbildung oder Berufstätigkeit

Branche: Binnenschifffahrt

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

Kontakt: Dieter Gründer, DST; gruender@dst-org.de

LVG Heidelberg

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: Fragen zum Datenschutz und zur Preisgabe von Informationen über die eigene Person 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. Insbesondere Ausbilderinnen und Ausbilder müssen über Medienkompetenz und auch medienpädagogische Kompetenz verfügen, denn in ihrer Rolle als Wissensmultiplikatoren nehmen sie eine entscheidende Stellung im Lernprozess ein.

Um digitale Lern- und Arbeitsmethoden wie Blended-Learning, MOOCs oder Webkonferenztools sinnvoll nutzen zu können, braucht es entsprechende Fachmaterialien als Grundlage für eine souveräne Aneignung und um den Wandel im Unterricht hin zu einem digital gestützten zu befördern. Entsprechend der Digitalisierung können fachspezifische Produkte überregional verbreitet, ausgetauscht, angepasst und stetig verbessert werden. So ist es das langfristige Ziel, die Ausbildung dank dem souveränen Umgang mit neuen digitalen Technologien nachhaltig qualitativ zu verbessern.

32. Medienkompetenz in der Berufsausbildung im Garten- und Landschaftsbau (Offensive)

Förderzeitraum: 01.03.2016–31.08.2017

Im Vorhaben Offensive wird ein Qualifizierungskonzept für Ausbildende im Garten- und Landschaftsbau erarbeitet und getestet. Damit sollen diese Personengruppen befähigt werden, digitale Medien in der betrieblichen Berufsausbildung effizient und sachgerecht einzusetzen. Durch praxisorientierte Schulungen und kompetente Beratung werden die Betriebe beim sinnvollen Einsatz von neuen Medien im Ausbildungsalltag unterstützt.

Auf einer Lernplattform sind Informationen zur Technik, nützliche Apps und Lernmaterialien abgelegt. Zusätzlich können sich die Ausbilder und Ausbilderinnen im begleitenden Forum zu Erfahrungen und Fragen austauschen. Die Ziele des Projekts bestehen zum einen darin, vorhandene Kenntnisse zu vertiefen und neue Fähigkeiten aufzubauen, zielgruppenorientierte Lernanwendungen vorzustellen sowie gemeinsam mit Ausbildern und Ausbilderinnen Lösungen für praxisrelevante Probleme zu entwickeln. Zum anderen soll die Attraktivität der Ausbildung gesteigert werden.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Digitale Medien, Garten- und Landschaftsbau

Branche: Garten- und Landschaftsbau

Zielgruppe: Ausbildende

Projektbeteiligte:
- Staatliche Lehr- und Versuchsanstalt für Gartenbau (LVG)

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

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

33. Medienpädagogische Basisqualifizierung für Ausbildungspersonal im Handwerk (medienBAR)

Förderzeitraum: 01.04.2016–30.09.2017

Mit dem Vorhaben medienBAR sollen Hemmschwellen gegenüber dem Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Ausbildung überwunden werden. Ziel ist die Entwicklung und Erprobung eines mediengestützten Weiterbildungskonzeptes für handwerkliches Ausbildungspersonal. 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. 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 Ausbildendenakademie des Handwerks integriert und damit nachhaltig verwertet. Teile der Schulungsinhalte stehen als Open Educational Resources (OER) zur Verfügung.

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

Branche: Handwerk

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

Projektbeteiligte:
- Handwerkskammer Dresden

Kontakt: Annegret Umlauft, Handwerkskammer Dresden, annegret.umlauft@hwk-dresden.de

Webseite: www.ausbilderakademie-handwerk.de/medienBAR

34. Fit for Digital Media (Fit-DiM)

Förderzeitraum: 01.01.2016–30.06.2017

Das Vorhaben 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 mit modernen Lern- und Kommunikationsmedien zu qualifizieren und zu motivieren. So lernen sie, standortunabhängig Lernprozesse der Auszubildenden anzuleiten, zu betreuen und zu bewerten. Im Rahmen eines fünfwöchigen 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.

Das entwickelte Qualifizierungskonzept mit Lernbausteinen und weiteren Unterlagen soll langfristig und nachhaltig für die Qualifizierung und Beratung des Ausbildungspersonals in Handwerksbetrieben eingesetzt werden. Transfermöglichkeiten des Konzeptes auf andere Branchen sind insbesondere aufgrund der fachübergreifenden Ausrichtung der Lernbausteine gegeben.

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

Branche: Metallhandwerk

Zielgruppe: Pädagogische Fachkräfte im Handwerk

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.fit-dim.de

35. Medienkompetenz für betriebliche Ausbilder (MekobA)

Förderzeitraum: 01.03.2016–31.08.2017

Im Rahmen des Vorhabens MekobA wird ein mediengestütztes Schulungskonzept für berufspädagogische Fachkräfte in Betrieben entwickelt und erprobt, 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 Ausbildendenlehrgängen 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, sodass die Lernenden aktiv, situationsbezogen und durch konkrete, eigene Erfahrungen lernen.

Im Nachgang des Vorhabens soll ein Modul zur Medienkompetenz in die klassische Ausbildung der Ausbildenden integriert werden. Ergänzend wird ein zertifiziertes Aufbaumodul mit vertiefenden Qualifizierungsinhalten angeboten.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Ausbilderinnen und Ausbilder

Branche: Branchenübergreifend

Zielgruppe: (Angehende) betriebliche Ausbilderinnen und Ausbilder

Projektbeteiligte:
- IHK Bildungszentrum Halle-Dessau GmbH

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

Webseite: www.ihkbiz.de/11-allgemeines/projekte/741-mekoba.html

36. Experte/Expertin für Medienpädagogik in der Ausbildung (EMPA)

Förderzeitraum: 01.02.2016–01.07.2017

Ausbildende der Metall- und Elektroberufe sollen 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. Ziel des Vorhabens ist die Entwicklung eines Qualifizierungskonzeptes für Ausbildende im gewerblich-technischen Bereich. Der Sicherung der Akzeptanz und der Motivation der Schulungsteilnehmenden kommt bei der Gestaltung des Schulungskonzeptes eine besondere Rolle zu. 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 startete. Der sechsmonatige Online-Lehrgang bietet einen Methodenmix aus Präsenz- und Projektphasen, Webinaren und von Tele-Tutoren betreuten Selbstlernphasen. In der letzten Projektphase finden Evaluation und Dokumentation des Projektes sowie die Überführung in ein verwertbares Produkt zur Ausbilderqualifizierung in Form eines MOOCs statt.

Schlagwörter: Medienpädagogik, Medienkompetenz, digitale Medien, Ausbildung

Branche: Metall, Elektro

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder technischer Berufe, ausbildende Fachkräfte

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

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

Webseite: www.empa.christiani.de

37. Nachhaltige Integration von Medienkompetenzentwicklung für Ausbilderinnen und Ausbilder im Handel (NIM Handel)

Förderzeitraum: 01.03.2015–31.08.2017

Im Vorhaben werden betriebliche Ausbildende dazu befähigt, Medien kompetent und pädagogisch sinnvoll in den betrieblichen Ausbildungsprozess im Handel zu integrieren. Dadurch soll die Qualität der betrieblichen Ausbildung gesteigert sowie die Akzeptanz und der Einsatz moderner Medien in der betrieblichen Bildung erhöht werden. Es wird zunächst ein Medienkompetenzprofil für Ausbildende im Handel erstellt, dann Unterrichtsmaterialien entwickelt und schließlich der Praxistransfer sowie Erprobung und Evaluation sichergestellt. Um die Nachhaltigkeit der geplanten Maßnahmen zu gewährleisten, wurde ein dreistufiges Modell entwickelt: Erstens wird die Medienqualifizierung in bestehende Konzepte der Ausbildungs-Kurse für Ausbildende (AdA) integriert, zweitens werden Zusatzangebote für interessierte Teilnehmende bzw. Unternehmen entwickelt, die mit einem Zertifikat abgeschlossen werden, drittens werden die Konzepte in einem eigenständigen Qualifizierungsangebot zusammengeführt.

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

Branche: Handel

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder in Handelsunternehmen

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.zbb.de/projekte/nim-handel

38. Unboxing: Medienkompetenz (U:M)

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 Vorhabens U:M ist es daher, ein mediengestütztes Schulungskonzept für Ausbilderinnen und Ausbilder in Industrie- und Handwerksberufen zu entwickeln und zu erproben. Damit soll die Medienkompetenz gestärkt und die Motivation zur Nutzung digitaler Werkzeuge gesteigert werden. Die Umsetzung erfolgt in drei Phasen. In einer Präsenzveranstaltung werden besonders geeignete Konzepte zur Integration von digitalen Medien im Bildungskontext vorgestellt. In dem sich anschließenden Workshop werden gemeinsam mit den Teilnehmenden Schulungsinhalte identifiziert und umgesetzt. Durch die Integration von betrieblichen Problemsituationen in den Lernkontext soll den Teilnehmenden der unmittelbare Praxisnutzen der Fortbildung vermittelt werden. Die Projektergebnisse werden bereits während der Projektlaufzeit als Open Educational Resources (OER) veröffentlicht. Sollten die Teilnehmenden Interesse an einem eigenen Projekt haben, stehen ihnen in der Supportphase Expertinnen und Experten zur Seite. Von der Wandzeitung über ein kleines Filmchen bis hin zu einer ausbildungsbegleitenden Webseite ist alles denkbar.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Ausbildung, Handwerk, benachteiligte Jugendliche, Empowerment, Präsenzschulungen, Support

Branche: Bau- und Handwerksbereich

Zielgruppe: Ausbilder und Ausbilderinnen aus dem Bau- und Handwerksbereich

Projektbeteiligte:
- Arbeit und Leben Thüringen
- IAD GmbH

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

Webseite: www.unboxing.digital

39. Nachwuchskräfte für den Wandel in der Automobilbranche fit machen (MobiMeTech)

Förderzeitraum: 01.04.2016–30.09.2017

Mit dem Vorhaben MobiMeTech wird eine Schulungsmaßnahme zum praxisorientierten Aufbau von Medien- und medienpädagogischer Kompetenz bei ausbildenden Fachkräften der Automobilbranche konzipiert und als Pilotmaßnahme erprobt. Neben der Qualifizierung hat das Vorhaben die Intention, 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-Lern-Medien 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-Lern-Angebote mit Auszubildenden im eigenen Lern- und Arbeitsumfeld arbeitsplatznah zu testen.

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

Branche: Automobilbranche

Zielgruppe: KFZ-Ausbildungspersonal

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

Kontakt: Stefan Knauer, s.knauer@kfz-innung-berlin.de

Webseite: www.f-bb.de/nc/text/projekte/weiterbildung/weiterbildung-detail/proinfo/mobimetech-medienkompetenz-des-ausbildungspersonals-der-automobilbranche.html?cHash=32ed3dd799&tx_indexedsearch%5Bsword%5D=

40. Integration von beruflicher Qualifizierung und Medienkompetenz (LaSiDig)

Förderzeitraum: 01.03.2017–29.02.2020

Die Transport- und Logistikbranche durchläuft aufgrund der Digitalisierung von Arbeit und Alltag grundlegende Wandlungsprozesse. Vor diesem Hintergrund entwickelt das Vorhaben LaSiDig eine innovative Lernlösung für das Thema Ladungssicherung, die es Beschäftigten in Transport und Logistik ermöglicht, miteinander vernetzt und im Prozess der Arbeit zu lernen und sich wichtige Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien anzueignen. Das Vorhaben fördert die Medienkompetenz von Beschäftigten in Transport und Logistik durch die Einbettung von Lernelementen zur Medienkompetenzförderung in eine innovative Lernlösung, deren Integration in betriebliche Abläufe gezielt im Projekt erörtert wird. Damit wird ein umfassendes Weiterbildungskonzept entwickelt, das Medienkompetenz in einen konkreten Praxisbezug setzt und in den Kontext beruflicher Arbeit integriert.

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

Branche: Transport und Logistik

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

Projektbeteiligte:
- DEKRA Akademie GmbH
- Institut Technik und Bildung der Universität Bremen
- Universität des Saarlandes
- metaVentis GmbH
- Socialbit GmbH

Kontakt: Claudia Ball, DEKRA Akademie GmbH, claudia.ball@dekra.com

Webseite: www.itb.uni-bremen.de/ccm/profiles/petersen/projects/com.arsdigita.cms.contenttypes.SciProject-id-4068010/index.de

41. Erfahrungsgeleiteter arbeitsintegrierter Erwerb von digitalen Medienkompetenzen (MEDEA)

Förderzeitraum: 01.03.2017–29.02.2020

Das Vorhaben 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 Berufstätigen aus Partnerunternehmen entwickelt und evaluiert sowie in einem zweiten Durchlauf optimiert. Begleitend finden organisationale Lernprozesse auf Führungsebene statt. Eine fortlaufende sowie abschließende Evaluation begleitet alle Entwicklungsarbeiten im Projekt.

Schlagwörter: Berufsbegleitende Qualifizierung, erfahrungsgeleitetes Arbeiten, arbeitsintegriertes Kompetenzlernen, Digitale Medien, Produktion

Branche: Elektrotechnik, Dienstleistungsbranche

Zielgruppe: Produktionsmitarbeitende Industrie 4.0., Dienstleistende

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

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

Webseite: www.gab-muenchen.de/de/detail-78_13_291-medea-medienkompetenz-erfahrungsgeleitet-arbeitsintegriert.htm

42. Medienkompetenz für mobiles, app-basiertes Arbeiten und Lernen (MeMoApp)

Förderzeitraum: 01.03.2017–29.02.2020

Das Vorhaben MeMoApp richtet sich an die Zielgruppe der Berufskraftfahrerinnen und Berufskraftfahrer, einem Beruf mit besonders hohem Mobilitätsgrad. Das Berufsbild hat sich in den letzten Jahren grundlegend verändert. Steigende kognitive Anforderungen sowie die Folgen von Mediatisierung und Digitalisierung stellen die Beschäftigten vor neue Herausforderungen. Medienkompetenzförderung ist eine wichtige Voraussetzung, um diesen Herausforderungen zu begegnen.
Zu den Veränderungen zählen neben steigenden organisatorischen Anforderungen und der kontinuierlichen Zunahme gesetzlicher Vorgaben auch die stetige Digitalisierung der Arbeit und des Arbeitsumfeldes. Dazu kommen private Medien, die auch beruflich genutzt werden und zur Entgrenzung von Privat- und Arbeitssphäre beitragen. Der sachgerechte Umgang mit diesen Veränderungen erfordert Medienkompetenz in ihren unterschiedlichen Facetten.

MeMoApp entwickelt dazu ein betriebliches Medienbildungskonzept, das die Basis für eine systematische Integration der Medienkompetenzförderung in die betriebliche Arbeits- und Lernkultur ermöglicht.

Schlagwörter: Mobilität, Medienkompetenz, Digitalisierung

Branche: Logistik

Zielgruppe: Berufskraftfahrer und Berufskraftfahrerinnen

Projektbeteiligte:
- Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH
- Institut Technik & Bildung Universität Bremen
- WebMen Internet GmbH

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

Webseite: www.ifib.de/Projekte-Aktuelle-Projekte.html?idprojekt=344&detail=MeMoApp

43. Medienbildung in Bildungseinrichtungen des Handels (VOM_Handel – ChangeMaker)

Förderzeitraum: 01.09.2017–31.08.2020

Die Digitalisierung hat weitreichende Auswirkungen auf den Handel. In der Weiterbildung der Beschäftigten ist eine umfassende Beratungs- und Medienkompetenz verbunden mit stets aktuellem Produktwissen unverzichtbar geworden. Die Qualifizierungsangebote in den Bildungseinrichtungen des Handels müssen damit Schritt halten, um den neuen Anforderungen aus der Praxis zu entsprechen und einen gleichberechtigten Zugang für alle Lernenden zu ermöglichen. ChangeMaker initiiert notwendige Veränderungsprozesse, Qualifizierungsbedarfe und Innovationsanforderungen hinsichtlich der Stärkung und Förderung von Medienkompetenz in den Bildungseinrichtungen des Handels auf Führungs- und Beschäftigtenebene. Über die Veränderung der Organisationsstrukturen soll durch die Entwicklung von Medienbildungskonzepten eine konstante Medienbildung in den beteiligten Bildungszentren des Handels erreicht werden. Mediennutzung soll als integrative Aufgabe in der gesamten Organisation erkannt werden.

Schlagwörter: Medienbildung, Medienkompetenz, Veränderungsmanagement, Organisationsentwicklung, Führung, Bildungseinrichtungen des Handels

Branche: Handel

Zielgruppe: Führungskräfte, Dozentinnen und Dozenten, Trainerinnen und Trainer in Bildungseinrichtungen

Projektbeteiligte:
- Zentralstelle für Berufsbildung im Handel e. V. (zbb)
- KOMPASS Kompetenzen passgenau vermitteln gGmbH
- BZH Bildungszentrum Handel und Dienstleistungen gemeinnützige GmbH
- food akademie Neuwied GmbH
- TU Dresden, Institut für Berufspädagogik und berufliche Didaktiken

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

Webseite: www.zbb.de/projekte/medienbildung/

44. Digitale Lernstationen für Medien-Kompetenzentwicklung (D-MasterGuide)

Förderzeitraum: 01.04.2017–31.03.2020

Mit dem Vorhaben D-MasterGuide werden digitale Medienkompetenz-Förderinstrumente für Lernende im Kernarbeitsprozess des Ausbauhandwerks entwickelt, in die Meisterausbildung integriert sowie deren Akzeptanz und Lerntransfer evaluiert. 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 Motivationen der Zielgruppe berücksichtigt und alltagstaugliche Lehr- und Lern-Situationen geschaffen. Das Vorhaben entwickelt acht digitale Prozess-Lernstationen, die Mediennutzung 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.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Ausbauhandwerk, digitale Prozess-Lernstationen, Kernarbeitsprozess, Lernprozess-Coaching, Handlungsorientierung, Akzeptanzbildung, Lerntransfer, Blended Learning, Process Guidance, Smart Guided Learning System

Branche: Handwerk, Baugewerbe

Zielgruppe: Meistervorbereitung im Handwerk

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.aws-institut.de/digitales-lernen-d-master-guide/

45. Digitale Lernkultur und Medienkompetenz in der beruflichen Rehabilitation (MeKo@Reha)

Förderzeitraum: 01.04.2017–31.03.2020

Mit dem Vorhaben MeKo@Reha soll die digitale Medienkompetenz von pädagogischen Mitarbeitenden aus der beruflichen Rehabilitation gestärkt werden. Mit einem partizipativen Ansatz werden im Vorhaben organisatorische Rahmenbedingungen und die entsprechende Lernkultur geschaffen. Hierfür wird ein Rahmenkonzept zur Implementierung einer digitalen Lernkultur und Stärkung rehabilitationsspezifischer medien(pädagogischer) Kompetenz in Berufsbildungswerken und bei in der ambulanten beruflichen Rehabilitation tätigen Bildungsdienstleistern 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, Good-Practice-Materialien werden transferfähig für weitere Einrichtungen der Branche und betriebliche Ausbildungsakteure aufbereitet und dauerhaft online verfügbar gemacht.

Schlagwörter: Berufliche Rehabilitation, medienpädagogische Kompetenz, Medienkompetenz

Branche: Bildung, Berufliche Rehabilitation

Zielgruppe: Erbringer beruflicher Rehabilitationsleistungen und ihr Personal

Projektbeteiligte:
- 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

46. Medienkompetenzqualifizierung: individuell und organisational (MeQ:ino)

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 Reifegrads 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 dafür 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. Zusätzlich wird die Toolbox evaluiert und optimiert.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Medienqualifizierung, Digitalisierung, KMU

Branche: Produktion, Handel, Dienstleistung

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

Projektbeteiligte:
- 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

47. Vernetzte Organisation – vernetztes Lernen? (#ko-vernetzt)

Förderzeitraum: 01.04.2017–31.03.2020

Das Vorhaben #ko-vernetzt geht davon aus, dass für Mitarbeitende in Bildungsorganisationen zwei Kompetenzbereiche im digitalen Zeitalter besonders bedeutsam werden: eine an digitalen Medien orientierte ganzheitliche Medienkompetenz sowie die Fähigkeit, sich als Mitarbeitende ständig anzupassen, d. h. flexibel und ‚agil' auf Anforderungen zu reagieren und kreativ vernetzte Problemlösungen zu erzeugen.

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

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

Branche: Überbetriebliche Bildung

Zielgruppe: Fachkräfte und Führungskräfte in Bildungseinrichtungen

Projektbeteiligte:
- 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 – Institut Jugend Film Fernsehen Berlin-Brandenburg, guido.broeckling@jff-bb.de

Webseite: https://jff-bb.de/projekte/praxis/ko-vernetzt/

48. Qualifizierungsoffensive zur performanten Mediennutzung (inMEDIASres)

Förderzeitraum: 01.03.2017–29.02.2020

Im Vorhaben inMEDIASres wird ein Lernkonzept zur Unterstützung von nonformalem und 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. Ziel des Vorhabens ist es, den Erwerb der Medienkompetenz so zu gestalten, dass das kontinuierliche, bedarfsgerechte Lernen unterstützt wird – um so die berufliche Medienbildung nachhaltig im Unternehmen zu verankern.

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

Schlagwörter: Agiles Lernen, informales Lernen

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

Zielgruppe: Beschäftigtengruppen mit regelmäßigem Einsatz digitaler Medien

Projektbeteiligte:
- Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO
- ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen, Universität Ulm
  BBBank eG
- Marvecs GmbH

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

49. Digitale & virtuelle Lernkulturen in Organisationen des Produktionssektors (d:v:lop)

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 Vorhaben 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. So werden die Medienkompetenz im Unternehmen sowie eine gemeinsam getragene digitale Lernkultur gefördert. Paradigmatisch werden bei den Erprobungspartnern Medienwerkstätten und Entwicklungskonzepte implementiert, die Qualifizierungsmaßnahmen für unterschiedliche Alters- und Berufsgruppen erproben und für den Transfer aufbereiten.

Schlagwörter: Digitale Lernkultur, Wissenstransfer, Medienkompetenz

Branche: Produktionssektor

Zielgruppe: Beschäftigte, Führungskräfte, Organisationen, Unternehmen

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: http://dvlop.info/

50. Partizipative Medienbildung für Menschen mit geistiger Behinderung (PADIGI)

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. Da Medien bisher weder als Lehr- und Lern-Mittel 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. Im Vorhaben PADIGI wird ein Blended-Learning-Angebot für die Aus- und Weiterbildung in der Heilerziehungspflege entwickelt, wodurch Fachkräfte ihre eigene Medienkompetenz stärken. Die Lernmodule ermöglichen eine theoretische und praktische Auseinandersetzung mit digitalen Medien für gesellschaftliche Teilnahme von Menschen mit geistiger Behinderung.

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

Branche: Sozialwesen

Zielgruppe: Fachkräfte der Heilerziehungspflege

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

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

Webseite: www.akademie-schoenbrunn.de/berufliche-schulen/heilerziehungspflege/padigi-akademie-schoenbrunn-projektpartner-zur-medienbildung-von-menschen-mit-assistenzbedarf.html

51. Medienkompetenz in der Digitalisierung – eine neue Agile Lernkultur für die berufsbegleitende Qualifizierung (MeDiAL-4Q)

Förderzeitraum: 01.04.2017–31.03.2020

In dem Vorhaben soll Medienkompetenzentwicklung durch ein sogenanntes agiles Lernkonzept umgesetzt werden, das sich als problemlösungsorientiertes, mediengestütztes Lernen im Arbeitsprozess fortlaufend den organisationalen Rahmenbedingungen und individuellen Bedürfnissen anpasst. Zum Erreichen dieser Ziele arbeitet das Verbundprojekt an der Gestaltung einer betrieblichen Lernumgebung, in der arbeitsplatzrelevante digitale Räume und Tools in einem realen Kontext pragmatisch eingesetzt und reflektiert werden können.

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

Branche: Variierend

Zielgruppe: Variierend

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: https://agile-learning.eu/medial-4q/

Offene Bildungsmaterialien (OER)

Mit der fortschreitenden Digitalisierung nimmt im Bildungsbereich die Bedeutung digitaler Lehr- und Lernmaterialien zu. Das digitale Format bietet den Vorteil, dass Materialien einfacher bearbeitet und neu zusammengefügt werden können. Über das Internet können sie zudem mit anderen Lehrenden oder Lernenden geteilt und gemeinsam erstellt oder bearbeitet werden. Diese Möglichkeiten befördern die Entwicklung neuer didaktischer Konzepte und pädagogischer Herangehensweisen. Einschränkend auf diese Möglichkeiten des Bearbeitens und des Teilens können unklare oder eingrenzende Regelungen des Urheberrechtes wirken. Offene Bildungsmaterialien, sogenannte „Open Educational Resources" (OER), können hier Abhilfe schaffen.

Offene Bildungsmaterialien – „Open Educational Resources" (OER) – stehen unter einer offenen Lizenz. Diese Art der Lizensierung ermöglicht es Nutzenden, Lehr- und Lern-Materialien ohne Sorge vor möglichen Urheberrechtsverletzungen mit anderen teilen und weiterentwickeln zu können. OER können grundsätzlich in allen Formaten vorliegen, also auch als Druckwerke. Ihre Vorteile kommen aber aus den eingangs genannten Gründen hauptsächlich in digitaler Form zum Tragen. In diesem Falle wird die Offenheit durch die Nutzung bestimmter technischer Formate, die eine einfache Bearbeitbarkeit der Materialien erlauben, unterstützt. Damit werden OER zum Treiber für neue Bildungspraktiken, die die Potenziale digitaler Medien für das Lehren und Lernen erschließen.

Indem der Urheber/die Urheberin dem gestalteten Material eine offene Lizenz zuweist, wird dem Nutzenden explizit die Erlaubnis erteilt, solche Materialien 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. Durch die Förderung des BMBF soll ein größerer Kreis von Nutzenden für OER erschlossen und sichtbar gemacht werden. Außerdem sollen die Potenziale offener Bildungsmaterialien verdeutlicht und die Vorteile der Nutzung im Bildungszusammenhang transparent gemacht werden. Es geht insbesondere darum, wie man OER finden, nutzen, erstellen, teilen und bereitstellen kann.

52. Ein integrativer Ansatz zur OER-Kompetenzentwicklung an der Universität Bremen (ProOER)

Förderzeitraum: 01.11.2016–30.04.2018

Mit dem Vorhaben ProOER werden OER im Rahmen der vorhandenen und auf Dauer ausgelegten Vorhaben, Netzwerke und Infrastrukturen der Universität Bremen systematisch eingeführt. Mit den etablierten Maßnahmen des Zentrums für Multimedia in der Lehre (ZMML) werden Stakeholder aus E-Learning, Hochschuldidaktik, Studiendekane, Studienzentren und Akademien für Weiterbildung informiert, sensibilisiert, qualifiziert und vernetzt. So werden Multiplikatorinnen und Multiplikatoren befördert und gleichzeitig die Rahmenbedingungen geschaffen, um OER in die alltägliche Lehr- und Lern-Praxis einzubinden. ProOER sieht vier Maßnahmen vor, um OER an der Universität Bremen nachhaltig zu verankern: OER werden systematisch integriert – in die bereits etablierten Informations-, Beratungs- und Qualifizierungsmaßnahmen des ZMML sowie im Rahmen der regelmäßig durchgeführten Kleinprojektförderung für E-Learning-Anwendungsszenarien. Die E-Learning-Plattformen werden zur Unterstützung von OER erweitert (informieren, suchen, anwenden) und schließlich wird auf Grundlage einer begleitenden Evaluation eine Empfehlung für eine OER-Policy für die Universität Bremen entwickelt.

Schlagwörter: OER, Kompetenzentwicklung, Kleinprojektförderung, OER-Policy

Branche: Bildung

Zielgruppe: Multiplikatoren, Lehrende, Entscheidungsträger

Projektbeteiligte:
- Universität Bremen

Kontakt: Yildiray Ogurol, ZMML/Universität Bremen, ogurol@zmml.uni-bremen.de

Webseite: www.zmml.uni-bremen.de

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

Förderzeitraum: 01.01.2017–30.06.2018

Das Vorhaben 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 und durch die Verteilung des Magazins an alle Hochschullehrenden, Lehrerinnen und Lehrer sowie Lehramtsstudierenden der Stadt Hamburg soll die Aufmerksamkeit 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 aktiver Austausch zu und 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.

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

Branche: Bildung, Universität, Schule

Zielgruppe: Hochschullehrende, Lehrerinnen und Lehrer, Lehramtsstudierende

Projektbeteiligte:
- Universität Hamburg

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

Webseite: http://uhh.de/synlloer

54. Open Educational Resources in die Breite bringen (OERcamp)

Förderzeitraum: 01.11.2016–31.10.2017

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-Akteurinnen und 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 Lern-Materialien, 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 Voneinanderlernen und die Förderung einer Kultur des Teilens und der Zusammenarbeit. Die zweitägigen Veranstaltungen bestehen daher jeweils nur 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.

Schlagwörter: Barcamp, OER, Vernetzung, OERcamp

Branche: OER, Bildung

Zielgruppe: Lehrende und Lernende

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

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

Webseite: www.oercamp.de

55. Lehrendenfortbildung durch Nutzung und Produktion von OER-Materialien (LOERn)

Förderzeitraum: 01.11.2016–30.04.2018

Mit dem Vorhaben LOERn sollen in Bayern flächendeckend Multiplikatoren und Multiplikatorinnen der Lehrer- und Lehrerinnenfortbildung zum Thema OER weitergebildet werden. In Zusammenarbeit mit der Akademie für Lehrerinnen- und Lehrer-fortbildung und Personalführung Dillingen werden Praxiskonzepte entwickelt und erprobt, die bei einer anschließenden Fortbildungsinitiative mit Referatsleitern und -leiterinnen der Akademie, medienpädagogisch-informationstechnischen Beratenden, Fachberatenden für Informatik sowie Multiplikatoren und Multiplikatorinnen verschiedener Fachrichtungen genutzt werden. Bei der Umsetzung werden über Präsenzangebote hinaus auch eSessions entwickelt. Vorhandenes, eher textlastiges Info-Material und Tools zur Erstellung von OER werden ergänzt durch die Produktion von drei Animationsfilmen zu „OER finden, nutzen, erstellen und teilen". Diese Materialien werden in die Fortbildung eingebunden, weiterentwickelt und anschließend öffentlich zugänglich gemacht, um so einen unmittelbaren Mehrwert für andere Länder zu bringen.

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

Branche: Schule, fächerübergreifend

Zielgruppe: Multiplikatoren und Multiplikatorinnen der Lehrerfortbildung in Bayern

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: https://open-educational-resources.de/loern

56. Kompetenzentwicklung für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in Schule, Hochschule und Erwachsenenbildung (MainstreamingOER)

Förderzeitraum: 01.11.2016–30.04.2018

Mit dem Vorhaben MainstreamingOER sollen Akteurinnen und Akteure für E-Learning und das Lernen mit digitalen Medien in allen Bildungsbereichen in NRW sensibilisiert und qualifiziert werden, um das Thema OER weiterzuentwickeln. 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.

Mit den Modulen werden verschiedene Themen von OER adressiert: die Rechtssicherheit, das Finden und Austauschen, die Zusammenstellung und Bearbeitung sowie die Qualitätssicherung von Lernmaterialien.

Schlagwörter: E-Learning, OER, Lernmaterialien, Praxisumsetzung

Branche: Bildung

Zielgruppe: Multiplikatoren und Multiplikatorinnen im Bildungsbereich

Projektbeteiligte:
- Universität Duisburg-Essen – LearningLab

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

Webseite: https://open-educational-resources.de/mainstreaming-oer

57. Lehrende für OER gewinnen (openUP)

Förderzeitraum: 01.11.2016–30.04.2018

Mit dem Vorhaben openUP sollen bundesweit die Lehrenden an Schulen und Hochschulen zur Nutzung und zur Veröffentlichung von Open Educational Resources angeregt werden. Im Rahmen des Train-the-Trainer-Ansatzes werden die Mitarbeitenden 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 Kick-off-Workshops an verschiedenen Standorten in Deutschland und über ein OER-Netzwerk der Multiplikatorinnen und Multiplikatoren. Diesem Netzwerk können alle Workshopteilnehmenden und andere Interessierte beitreten, um Erfahrungen und Wissen über den Einsatz von OER auszutauschen und fortwährend zu aktualisieren. Das Netzwerk 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

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

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

Webseite: www.openup-oer.de

58. Eine bildungsbereichsübergreifende Kooperation zur Öffnung von Bildungsmaterialien Rheinland-Pfalz (OER@RLP)

Förderzeitraum: 01.11.2016–30.04.2018

Das Vorhaben OER@RLP strebt eine bildungsbereichsübergreifende Zusammenarbeit zu offenen Bildungsmaterialien und Praktiken in Rheinland-Pfalz durch Sensibilisierung und Qualifizierung an. OER@RLP verfolgt in erster Linie die Zielstellung einer breiten Sensibilisierung und Qualifizierung von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in Rheinland-Pfalz. Besonderes Kennzeichen des Vorhabens ist der Einbezug 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 einen besonderen Hebel, Wirkung und Verbreitung zu entfalten. Damit verfolgt das Vorhaben mittelbar das Ziel, die Bereitstellung und Entwicklung von OER nachhaltig zu befördern.

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

Branche: Schule, Hochschule, Weiterbildung

Zielgruppe: Multiplikatorinnen und Multiplikatoren

Projektbeteiligte:
- Virtueller Campus Rheinland-Pfalz (VCRP)
- Bildungswerk des Landessportbundes Rheinland-Pfalz e. V.
- Distance and Independent Studies Center, TU 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

Webseite: www.oer-at-rlp.de

59. OER-Macherinnen und -Macher, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in der Weiterbildung (OER_MuMiW)

Förderzeitraum: 01.11.2016–30.04.2018

Mit dem Vorhaben OER_MuMiW soll ein bundesweites Netzwerk aus OER-Machern und -Macherinnen sowie Multiplikatoren und Multiplikatorinnen in der beruflichen und allgemeinen Erwachsenenbildung aufgebaut und eine Prüfung entwickelt werden. Hierzu wird ein Schulungsangebot im Blended-Learning-Design erarbeitet. Es umfasst eine Schulungsphase mit 20 bundesweiten regionalen Präsenzveranstaltungen, drei digitalen Lernphasen und drei Workshops, die mit einer Prüfung zum „geprüften OER-Fachexperten BDVT“ abschließen.

Begleitet wird das Blended-Learning durch den Aufbau einer OER-Trainercommunity auf http://wb-web.de, Zielgruppensensibilisierung und Vernetzung mit Stakeholdern und anderen OER-Projekten. So sollen, gemeinsam mit den entstehenden Materialien, die große Skepsis gegenüber Open Educational Resources 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

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.oer-fachexperten.de

60. Multiplikatorinnen- und Multiplikatorenunterstützung für OER in Niedersachsen (MOIN)

Förderzeitraum: 01.01.2017–30.06.2018

Mit MOIN soll ein breiter Kreis von Dozierenden in Niedersachsen vom Nutzen des OER-Einsatzes und der Beteiligung an der OER-(Weiter-)Entwicklung überzeugt werden. Durch den gezielten Einsatz von OER-Expertinnen und -Experten sollen die Träger von Weiterbildungsmaßnahmen sowie Institutionen, die sich als Innovationspromotoren und -promotorinnen bewährt haben, im Umgang mit OER unterstützt werden. Dies geschieht vor allem durch die Anreicherung von vorhandenen Fort- und Weiterbildungsprogrammen für Hochschulen, Erwachsenenbildungseinrichtungen und Schulen sowie durch intensive Netzwerkarbeit. Neben rechtlichen Fragen, die sich bei der Erstellung von eigenen Materialien und der Nutzung von fremden Materialien stellen, wird es um die Chancen gehen, die OER für die Entwicklung neuer didaktischer Möglichkeiten eröffnen. Das Besondere an MOIN ist, dass Partnerinnen und Partner aus allen drei Bildungsbereichen über die Laufzeit von insgesamt 18 Monaten zusammenarbeiten.

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

Branche: Hochschulen, schulische und außerschulische Bildung

Zielgruppe: Mitarbeitende und Führungskräfte im Bildungsbereich

Projektbeteiligte:
- ELAN e. V., Oldenburg
- Technische Universität Braunschweig
- Hochschule Hannover
- Kreisvolkshochschule Ammerland gGmbH, Westerstede
- Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NQL), Hildesheim
- Universität Osnabrück

Kontakt: Norbert Kleinefeld, ELAN e. V., norbert.kleinefeld@elan-ev.de

Webseite: projekt-moin.de

61. Offene Bildungsressourcen für das Lernen durch Verantwortung in Schule, Hochschule und Zivilgesellschaft (civicOER)

Förderzeitraum: 01.11.2016–30.04.2018

Im Vorhaben soll Service Learning mit den Vorzügen einer zeitlichen und örtlichen Flexibilisierung des Lernens durch OER verbunden werden. Der Ansatz des Service Learning verknüpft Lernen mit gesellschaftlichem Engagement und fördert implizites Lernen als ganzheitlichen Prozess des Kompetenzerwerbs. Ähnlich verkörpern OER einen Bildungsansatz, der zum einen die Verbesserung des Lehrens und Lernens zum Ziel hat und zum anderen in der Umsetzung dieses Ziels auf Partizipation und Mitgestaltung setzt. Didaktisch stellt die Kombination von Service Learning und OER eine vielversprechende Verknüpfung dar. Durch die gemeinsame Verwendung von Lernmaterialien, aber auch Projekt-, Medien- und Prüfungskonzepten, wird zu einer offenen Lernkultur beigetragen. Der institutionsübergreifende Erfahrungsaustausch erleichtert dabei gleichzeitig die Vorbereitung und Durchführung von Lehrveranstaltungen.

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

Branche: Bildung

Zielgruppe: Lehrende, Lernende, Multiplikatoren und Multiplikatorinnen

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: http://civic-oer.org

62. Qualifizierung und kooperative Unterstützung für OER – ein Buffet der Kooperation (JOINTLY)

Förderzeitraum: 01.11.2016–30.04.2018

Mit dem Vorhaben JOINTLY werden Akteure und Akteurinnen, die an offenen Bildungsmedien mitwirken, konkret dabei unterstützt, Materialien zu realisieren und zu verbreiten. Ebenso sollen gemeinschaftlich OER-förderliche Instrumente entwickelt werden. Hierfür profitieren die OER-Akteurinnen und -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. Mithilfe der IT-Expertinnen und -Experten werden Infrastrukturen ausgearbeitet sowie im offenen Prozess weiterentwickelt. JOINTLY realisiert eine Kooperation auf Augenhöhe, durch 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 und -Multiplikatoren

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

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

Webseite: www.jointly.info

63. Maßnahmen zur Sensibilisierung und Qualifizierung (OERinForm)

Förderzeitraum: 01.01.2017–30.06.2018

OERinForm erstellt als Arbeitsgemeinschaft der Medienzentren an Hochschulen ein umfassendes Beratungskonzept zum Thema OER. Dieses Konzept soll sich nahtlos in die praktische Arbeit der Medieneinrichtungen und deren Dienstleistungen innerhalb der Hochschulen einfügen. Dazu werden Arbeitsfelder aus der Praxis analysiert und in Szenarien beschrieben. Je nach Handlungsfeld werden sie um Informationen zu den Bereichen „OER finden, nutzen, erstellen und teilen" ergänzt und so angepasst, dass der Einsatz von OER der jeweiligen Zielgruppe entspricht. Es werden für jedes Szenario Erklärvideos erstellt. Ein weiterer Fokus liegt auf der Erstellung von OER-Informations-Plug-ins für die Lernmanagementsysteme Ilias und Moodle sowie für das E-Portfolio Mahara. Lehrende und Studierende werden im Rahmen der Beratungsleistungen dazu ermuntert, ihre selbsterstellten Produkte als OER bereitzustellen.

Schlagwörter: OER, Erklärvideos, Medienzentrum, AMH, E-Learning, LMS, Beratungskonzept

Branche: Bildung

Zielgruppe: Lehrende, Studierende

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.oerinform.uni-koeln.de

64. Etablierung von OER an sächsischen Hochschulen (OERsax)

Förderzeitraum: 01.01.2017–30.06.2018

Ziel des Vorhabens OERsax ist es, OER für sächsische Hochschulen zu erschließen. Im Projekt wird auf einen bereichs- und institutionenübergreifenden Ansatz gesetzt. Damit werden Digitalisierung/E-Learning, Verwaltung und Hochschuldidaktik/Weiterbildung verbunden sowie Schule, Bibliotheken und Hochschulen vernetzt.

Maßnahmen hierfür sind u. a. zielgruppengerechte Qualifikationsangebote für zentrale Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aus den verschiedenen Hochschulbereichen sowie eine Akzeptanzsicherung durch Bereitstellung und Präsentation von regionalen und 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: OER, Urheberrecht, LMS, OPAL, Vernetzung

Branche: Hochschulen, Schulen

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

Projektbeteiligte:
- TU Dresden
- TU Bergakademie Freiberg
- Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden

Kontakt: Juniorprof. Dr. Anne Lauber-Rönsberg, TU Dresden, anne.lauber@tu-dresden.de

Webseite: https://tu-dresden.de/gsw/jura/igewem/jfbimd13/forschung/forschungsprojekt-oer

65. OER-Sensibilisierung und Qualifizierung in der MINT-Lehramtsausbildung (MINT-L-OER-amt)

Förderzeitraum: 01.02.2017–31.07.2018

Mit dem Vorhaben MINT-L-OER-amt soll OER als Thema nachhaltig in die MINT-Lehramtsaus- und -fortbildung der RWTH Aachen integriert werden. Dazu sollen als primäre Zielgruppe die Fachdidaktikerinnen und -didaktiker selbst OER-Kompetenzen erlangen und ebenso dabei unterstützt werden, Bausteine zum Erwerb von OER-Kompetenzen in die eigene Fachdidaktiklehre zu integrieren.

Das mehrstufige Konzept zum OER-Kompetenzerwerb erreicht mittelbar auch alle Lehramtsstudierenden, Referendare und Referendarinnen sowie aktive Lehrkräfte der Region. Genutzt werden dabei existierende Qualifikationsangebote der regulären Lehre, des Kompetenzzentrums MINT-L⁴@RWTH, des Fachdidaktikforums der RWTH Aachen, sowie der E-Learning-Strukturen. Nach Etablierung der OER-Qualifikation in den MINT-Lehramtsstudiengängen soll das Angebot mittelfristig über die hochschuldidaktischen Weiterbildungsangebote der RWTH (ExAcT-Programm im Zentrum für Lern- und Wissensmanagement) auch auf die Studiengänge der MINT-Fächer an der RWTH ohne Lehramtsbezug ausgeweitet werden.

Schlagwörter: OER, Lehramtsausbildung, MINT-Fachdidaktik

Branche: Universität

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

Projektbeteiligte:
- RWTH Aachen

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

Webseite: http://learntech.rwth-aachen.de/cms/LearnTech/Forschung/Projekte/~nhem/mint-l-oer-amt/

66. Aufbau und Betrieb einer Informationsstelle zum Thema Open Educational Resources (OER-Info)

Förderzeitraum: 01.11.2016–31.10.2018

Mit dem Vorhaben OER-Info wird ein Web-Portal als Informationsstelle konzipiert, mit dem 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 Ergebnisse 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 und Qualifizierung von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren. Neben der Bereitstellung einer Wissensbasis (u. a. redaktionelle Dossiers und Literaturnachweise) wird das Thema OER durch Integration multimedialer Formate wie Podcasts, didaktische Videos und Interviews sowie durch Kommunikationsangebote und Social-Media-Anwendungen erschlossen.

Schlagwörter: Web-Portal, Informationsstelle, Best-Practice

Branche: Übergreifend

Zielgruppe: OER-Nutzende, neue OER-Nutzende

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

Kontakt: Prof. Dr. Marc Rittberger, DIPF, rittberger@dipf.de

Webseite: https://open-educational-resources.de/

67. OER für schulbezogene Medienbildung – Qualifizierung für Akteurinnen und Akteure in Schulen, Ausbildung und schulbezogener Bildungspraxis (OSM@BB)

Förderzeitraum: 01.02.2017–31.07.2018

Mit dem Vorhaben OSM@BB sollen schulbezogene Multiplikatoren und Multiplikatorinnen in Berlin und Brandenburg möglichst umfassend für die Möglichkeiten von OER sensibilisiert werden. Adressiert werden: beteiligte Ausbildungsinstitutionen, Schulen und außerschulische Akteurinnen und Akteure. Es werden zunächst aktive Einzelpersonen (speziell Medienberaterinnen und -berater) angesprochen, 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 – von Konfliktlösung bis Rechtsextremismusprävention.

Schlagwörter: OER, schulische Bildung, außerschulische Bildung, Hochschulbildung, soziale Arbeit, Medienbildung

Branche: Bildung

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

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: https://open-educational-resources.de/tag/osmbb/

68. Öffentliche Wissensressourcen (ÖWR)

Förderzeitraum: 01.11.2016–30.04.2018

Mit dem Vorhaben ÖWR soll das Thema OER im öffentlichen Sektor sichtbar gemacht werden. Mit einem Kompetenzrahmen und entsprechenden Schulungs- und Sensibilisierungsstrategien werden praktische Hilfestellung gegeben und die nachhaltige Qualifizierung und Verankerung von OER in Netzwerkinstitutionen und öffentlichen Verwaltungen befördert.

Multiplikatoren und Multiplikatorinnen in Fachhochschulen des öffentlichen Dienstes, Volkshochschulen und Verwaltungen schließen sich zusammen, um Qualifizierungsstrategien zu planen und umzusetzen. Die aktive Zusammenarbeit formt bereits ein Netzwerk, welches durch Sensibilisierung und Erweiterung der Netzwerkteilnehmerinnen und -teilnehmer 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

Projektbeteiligte:
- Hochschule Ruhr West
- Duale Hochschule Baden-Württemberg

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

Webseite: https://oewr.projekt.dhbw-heidenheim.de/

69. (Lehramts-)Studierende gemeinsam für OER ausbilden (OERlabs)

Förderzeitraum: 01.02.2017–31.07.2018

Das Vorhaben OERlabs verfolgt das Ziel, an den Universitäten Köln und Kaiserslautern alle hochschulischen Akteursgruppen zur Beschäftigung mit OER anzuregen und alle Aus- und Weiterbilder und -Weiterbilderinnen sowie Studierende für den selbstverständlichen Umgang mit OER zu sensibilisieren. Dabei geht es um die Erstellung und Produktion von OER und die Förderung einer Kultur der Wissensteilung, Kommunikation und Zusammenarbeit in der Lehrenden(aus-)bildung. Es 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 praktischen Fragestellungen aus der Schulpraxis. Ein Mentoringsystem wird etabliert, um eine langfristige Auseinandersetzung von Lehramtsstudierenden mit OER zu sichern. Es 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, Hochschulentwicklung, OER-Labore, Medienlabore, Multi-Stakeholder-Dialog, Runder Tisch OER

Branche: Hochschule, Schule

Zielgruppe: Studierende, Lehrende, Verwaltungsmitarbeitende

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

Kontakt: Univ.-Prof. Sandra Hofhues, Universität zu Köln, sandra.hofhues@uni-köln.de

Webseite: http://oerlab.de

70. Informationskampagne (use-oer@htwsaar)

Förderzeitraum: 01.02.2017–31.07.2018

Mit dem Vorhaben use-oer@htwsaar soll die gesamte htw saar für OER sensibilisiert werden, hochschulweit Kompetenzen hierzu aufbauen, diese modellhaft anwenden und nachhaltig und dauerhaft implementieren.

Die Lehrenden und insbesondere das Beratungspersonal der htw saar sollen als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren für OER sensibilisiert und qualifiziert werden. Hierbei sollen auch diejenigen gezielt angesprochen und stärker vernetzt werden, die schon heute E-Learning-Akteurinnen und -Akteure an der Hochschule sind.

Es werden Plattformen identifiziert und kommuniziert, über die Inhalte geteilt werden können, und erstellte Inhalte breit zugänglich gemacht. Es wird ein umfassendes Beratungs- und Schulungsangebot etabliert und das Thema OER soll in das hochschulinterne Weiterbildungsprogramm für Lehrende und andere Mitarbeitende integriert werden. Best-Practice-Beispiele von Lehrenden sowie eigene Webseiten und andere Informationsmaterialien zu OER werden zusammengetragen. OER soll als eine Chance wahrgenommen werden, um die Lehre durch offene Bildungspraktiken zu ergänzen. Studierende sollen von hochwertigen, individuell erstellten digitalen Lerninhalten profitieren.

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

Branche: Hochschule

Zielgruppe: Beratungs- und Bildungspersonal der Hochschule

Projektbeteiligte:
- Hochschule für Technik und Wirtschaft des Saarlandes

Kontakt: Nadine Paulick, Hochschule für Technik und Wirtschaft des Saarlandes, nadine.paulick@htwsaar.de

Webseite: www.htwsaar.de/service/open-educational-resources

71. Maßnahmen zur Sensibilisierung und Qualifizierung von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren (OER.UP)

Förderzeitraum: 01.02.2017–31.07.2018

Mit dem Vorhaben OER.UP soll die nachhaltige Nutzung von offenen Bildungsressourcen in den verschiedenen Bildungsbereichen der Universität Potsdam sowie den angrenzenden Hochschulen gestärkt werden. Die mit OER verbundenen Potenziale sollen durch neu entwickelte Angebote aktiviert werden und zu einer Verbesserung der Lehre und Weiterbildung führen.

Mit weiteren Partnerinnen und Partnern wird ein modulares Angebot geschaffen, das am Schnittpunkt von Hochschullehre, Lehrerinnen- und Lehrerausbildung und Entrepreneurship ansetzt. Neben der Sensibilisierung und Qualifizierung von Multiplikatoren und Multiplikatorinnen sollen Best-Practice-Beispiele identifiziert und sichtbar gemacht werden. So soll im Dialog zwischen den beteiligten Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sowie externen Expertinnen und Experten eine nachhaltige Grundlage geschaffen werden, um das Thema OER in die jeweiligen Lehr-, Beratungs- und Unterstützungsprozesse einzubinden und zu verbreiten. 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, Entrepreneurinnen und Entrepreneure

Projektbeteiligte:
- Universität Potsdam

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

Webseite: http://oer-up.de/

72. Education Labs (EduLabs)

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. Mit dem Vorhaben EduLabs werden in drei Bundesländern regelmäßige Treffen von interdisziplinären Teams organisiert, in denen Materialien und digital gestützte Methoden für die Nutzung in Schulen erstellt, dokumentiert und verbessert werden. Die Labs 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 Lehrendenfortbildungen vermittelt.

Schlagwörter: OER, Bildung, Digitale Methoden

Branche: Bildung

Zielgruppe: Lehrer und Lehrerinnen, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren an Bildungseinrichtungen

Projektbeteiligte:
- Open Knowledge Foundation Deutschland e. V.

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

Webseite: https://edulabs.de/

73. Offene Materialien für Mathematik-Lehrkräfte und Multiplikatorinnen und Multiplikatoren: Zwei-Ebenen-Qualifizierung für Entwicklung und Nutzung (Mat3)

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. Mit dem Vorhaben Mat3 werden daher Qualifizierungen auf zwei Ebenen erarbeitet: Qualifiziert werden sollen Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sowie Entwicklerinnen und Entwickler von OER für mathematikbezogene Fortbildung und Unterrichtseinheiten. Aufbauend auf bereits entstandene OER für Mathematikunterricht und -fortbildungen wird der Qualifizierungsbedarf für beide Zielgruppen durch systematische Nutzungsanalysen erfasst und das Qualifizierungskonzept optimiert. Die OER-Aktivitäten und -Qualifizierungen erfolgen eingebunden in Konzepte zur Qualitätsentwicklung des Mathematikunterrichts mit Blick auf Bildungsungerechtigkeit insbesondere zum Thema Sprachbildung. Zudem erfolgt die Verbreitung eines Leitfadens über die OER-Erstellung und die Qualifizierungskonzepte, um eine langfristig nachhaltige und breitere Nutzung zu ermöglichen.

Schlagwörter: Open Educational Resources, Mathematik-Fortbildung

Branche: Lehrerinnenbildung und Lehrerbildung

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

Projektbeteiligte:
- Technische Universität Dortmund
- Universität Potsdam

Kontakt: Susanne Prediger, TU Dortmund, prediger@math.uni-dortmund.de

74. OER in die Schule! Landesweite OER-Qualifizierung Schleswig-Holstein (LOERSH)

Förderzeitraum: 01.02.2017–31.07.2018

LOERSH sensibilisiert und qualifiziert Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in Schleswig-Holstein in fünf Schritten für OER in der Schule: Es werden modular aufgebaute Fortbildungen für Lehrkräfte und weitere schulische Mitarbeitende angeboten und OER-Schulungen für schulisches Bildungspersonal veranstaltet. Außerdem findet OER-Sensibilisierung und -Qualifizierung schulischer Akteure im Rahmen der Flensburg Winter School sowie für Lehramtsstudierende und Hochschul-Dozenten und -Dozentinnen insbesondere in der Lehrendenbildung statt. Für die Umsetzung wird an den Kollaborationsstrukturen von MediaMatters! angeknüpft. Das etablierte Netzwerk aus Schulen Schleswig-Holsteins sowie weiteren Beteiligten aus Hochschule, Bildungseinrichtungen, außerschulischer Medienpädagogik, der Landespolitik usw. wird durch die Ideen und Ziele von LOERSH nachhaltig erweitert.

Schlagwörter: OER-Qualifizierung und -Sensibilisierung, Schule, Hochschule, Schulung für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, Lehrer - und Lehrerinnenfortbildung, Partizipation von Schülerinnen und Schülern, MediaMatters!-Netzwerk

Branche: Bildung, Wissenschaft

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

Projektbeteiligte:
- Europa-Universität Flensburg, Seminar für Medienbildung

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

Webseite: https://www.uni-flensburg.de/medienbildung/projekte/loersh/

75. Open Educational Resources in der Weiterbildung (OER@NOH)

Förderzeitraum: 01.02.2017–31.07.2018

Mit dem Vorhaben OER@NOH wird innerhalb des etablierten „Netzwerks offene Hochschulen“ (NOH) agiert, um die verstärkte Nutzung von Open Educational Resources in der berufsbegleitenden wissenschaftlichen Weiterbildung zu propagieren. Die Konsortialpartner fungieren als koordinierende Knoten und Multiplikatorinnen und Multiplikatoren 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 ein: die Etablierung einer Wissensdatenbank, der Aufbau eines Expertinnen- und Expertenpools für Beratungsthemen, die übergreifende Dissemination der OER-Thematik, die Durchführung von Webinaren zu verschiedenen Themen sowie die Vernetzung mit projektinternen und -externen Stakeholdern.

Schlagwörter: OER, Weiterbildung, Lehre, Vernetzung

Branche: Hochschulbereich, berufsbegleitende Weiterbildung

Zielgruppe: Lehrende, Studierende, Hochschulleitungen und -verwaltung

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: https://de.netzwerk-offene-hochschulen.de/

Omnifire 250
Versafire CV

Wissensmanagement/Transfernetzwerke

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 des Wissensmanagements 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 – teils informellen – Erfahrungen und das Know-how der Beschäftigten für alle transparent zu machen und nutzbringend zur Verfügung zu stellen.

Über den Betrieb hinaus schließt hier die branchenspezifische und regionale Vernetzung an: Zahlreiche gute Initiativen und Ansätze, digitale Medien zum Lehren und Lernen zu nutzen, werden im Rahmen von Wissens- und Technologietransfers verknüpft. So können Insellösungen vermieden und bestehende Best-Practice-Beispiele in die Breite getragen werden.

Die Digitalisierung stellt insbesondere für KMU eine Herausforderung dar. Netzwerke können für KMU die Unterstützungsarbeit leisten, die diese nicht aus eigener Kraft realisieren können und dabei Synergien herstellen. Mit der Förderung von Netzwerken zwischen Unternehmen und/oder Institutionen der beruflichen Bildung wird das gemeinsame Agieren und der Wissens- und Erfahrungsaustausch in Bezug auf Bildungsfragen verstärkt. Mehr oder weniger formalisierte regionale oder branchenspezifische Netzwerke und Kooperationsstrukturen, in denen Synergien genutzt und Kompetenzen gemeinsam aufgebaut werden, bieten in der Beruflichen Bildung Wege des intensivierten Wissenstransfers auf Augenhöhe.

Wissen soll gezielt mithilfe der digitalen Medien geschäftsrelevant entwickelt, gespeichert und so kommuniziert werden, dass es in ein breit nutzbares Organisationswissen überführt werden kann. Gleichzeitig wird die Vernetzung aller am Bildungsprozess Beteiligten ermöglicht. Mit der Förderung von Netzwerken wird das gemeinsame Agieren und der Wissens- und Erfahrungsaustausch in Bezug auf Bildungsfragen verstärkt. Mehr oder weniger formalisierte regionale oder branchenspezifische Netzwerke und Kooperationsstrukturen, in denen Synergien genutzt und Kompetenzen gemeinsam aufgebaut werden, bieten in der beruflichen Bildung Wege des intensivierten Wissenstransfers auf Augenhöhe.

76. Informations- und Qualifizierungsplattform (BetonQuali)

Förderzeitraum: 01.04.2016–31.03.2019

Im Vorhaben BetonQuali wird ein neuer Qualifizierungsansatz für berufsfremde Mitarbeitende in der Betonindustrie entwickelt und erprobt. 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 Weiterentwicklung der digitalen Qualifizierungsplattform „Wissensnetzwerk Zement-Kalk-Beton". Die Besonderheit des Vorhabens ist dabei die Entwicklung eines Instruments zur Feststellung der Kompetenzen der Lernenden. Hieraus werden individuelle Entwicklungspfade abgeleitet, die die Bereiche aufzeigen, in denen Wissen und Fähigkeiten erworben werden müssen, und konkrete Lernmodule benennen. Das didaktisch-methodische Konzept verbindet arbeitsprozessbezogene Online-Lerneinheiten, Lernprozessbegleitung und ergänzende Präsenzlernphasen.

Schlagwörter: Industrie, Beton, Teilqualifikationen, Lernprozessbegleitung, Kompetenz, digitale Lerneinheiten, Medienkompetenz, selbstgesteuertes Lernen

Branche: Betonindustrie

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

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.betonquali.de/

77. Mediengestützte Reflexion beruflicher Erfahrungen in der Pflegeausbildung (CARO)

Förderzeitraum: 01.05.2016–30.04.2019

Mit dem Vorhaben CARO wird eine multimediale Lernumgebung für die Pflegeausbildung geschaffen und als Classroom-Management-System nutzbar gemacht. Im Arbeitsalltag problematische Fallsituationen etwa zur Pflege von Menschen mit Demenz werden mit Film- und Fotounterstützung aufbereitet und stehen Schülerinnen und Schülern mittels App zur Verfügung. So entstehen an der Schnittstelle zwischen theoretischem Unterricht und praktischer Ausbildung Lernaufträge, die selbstständig bearbeitet werden und zu denen ein Austausch innerhalb der Lerngruppe virtuell möglich ist. Ziel ist es, die fallbasierte und kooperative Lernumgebung CARO in den kooperierenden Schulen und Betrieben zu implementieren und zu evaluieren. Hierzu werden drei pflege- und mediendidaktisch begründete multimediale Lehr-und Lern-Module zu den Themen Demenz und Schmerz für das arbeitsbezogene Lernen in der Pflegeausbildung entwickelt, die eine Reflexion beruflicher Erfahrungen anstoßen. Zudem 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) besteht.

Schlagwörter: Mediengestützte Reflexion, Pflegedidaktik, Mediendidaktik

Branche: Pflege

Zielgruppe: Pflegeschülerinnen und Pflegeschüler, Pflegelehrerinnen und Pflegelehrer

Projektbeteiligte
- Universität Bremen, Institut für Public Health und Pflegeforschung

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

Webseite: blogs.uni-bremen.de/caroprojekt

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

Förderzeitraum: 01.10.2016–30.09.2019

Der Vernetzung von Mobilitätsanbietern kommt im öffentlichen Verkehr eine zentrale Rolle zu. Zentrale Herausforderung ist dabei die Digitalisierung der gesamten Branche. Der Bedarf an Fachkräften mit interdisziplinärem Fachwissen ist hoch. Hinzu kommt, dass 40 % der heute in den Verkehrsunternehmen Beschäftigten bis zum Jahr 2027 in den Ruhestand gehen, was mit einem großen Verlust an Erfahrungswissen einhergeht. Mit dem Vorhaben KnowHow@ÖV wird daher eine Bildungslösung entwickelt, die das vorhandene Branchenwissen an die individuellen Bedürfnisse anpasst. Dadurch wird eine Lücke zwischen dem alltäglichen Wissensbedarf und dem (implizit) vorhandenen Branchenwissen geschlossen. Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines flexiblen Wissens- und Lernraums für die berufliche Bildung in der Mobilitätsbranche. Den zentralen Kern bilden die Anforderungen der Lehrenden und Lernenden, die sich aus den verschiedenen Berufsgruppen des öffentlichen Verkehrs (unter anderem Mobilitätsanbieter, Technologiehersteller, Weiterbildungsanbieter) zusammensetzen.

Schlagwörter: Mobilität, berufliche Bildung, Branchenwissen

Branche: Öffentlicher Verkehr

Zielgruppe: Fachkräfte, Quereinsteiger

Projektbeteiligte:
- 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

Webseite: www.tu-ilmenau.de/mt-mp/forschung/aktuelle-projekte/knowhowoev

79. Aufbau einer Plattform für das Text- und Data-Mining (TDMLab)

Förderzeitraum: 01.10.2016–30.09.2018

Text- und Data-Mining (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 bzgl. des praxistauglichen Einsatzes von TDM-Methoden beklagt.

Im Rahmen des Vorhabens TDMLab soll daher eine Plattform zur praxisnahen Erprobung neuer Methoden der wissenschaftlichen Informationsbearbeitung aufgebaut werden. Dadurch soll die Weiterbildung von Informationswissenschaftlerinnen und -wissenschaftlern sowie -spezialisten und -spezialistinnen gefördert werden. Schwerpunktmäßig wird es um neue Methoden des TDM gehen, die in Experimenten von den Nutzenden prototypisch implementiert, getestet und bewertet werden können. Die Plattform wird aus zwei Hauptkomponenten bestehen: dem Repository, das die zu bearbeitenden Dokumente speichert und verwaltet, sowie den TDM-Werkzeugen. Als digitales „Labor“ wird sie innovative Lernprozesse durch das Experimentieren mit neuen Methoden des TDM auf großen Datenmengen ermöglichen.

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

Branche: Informationsinfrastruktur

Zielgruppe: Informationsspezialistinnen und Informationsspezialisten, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler

Projektbeteiligte:
- FIZ Karlsruhe – Leibniz-Institut für Informationsinfrastruktur GmbH

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

80. Entwicklung und Erprobung eines digitalisierten Lehrraumkonzepts für die berufliche Bildung (Lehrraum Digital)

Förderzeitraum: 01.11.2016–30.04.2019

Im Vorhaben 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. Es schafft die Voraussetzung für die Entwicklung von Planungsvarianten für den prototypischen Transfer in Lehr-Lern-Szenarien der beruflichen Bildung. Zentrales Ziel des Vorhabens ist es, die Arbeit planender und beratender Akteure von Bildungsinstitutionen sowie der Bildungs- und Förderpolitik durch Planungsinstrumente zu unterstützen und zur Verankerung innovativer Lernprozesse sowie zur Qualitätsentwicklung in der beruflichen Bildung beizutragen. Die Ergebnisse sollen Akteurinnen und Akteure, Gremien, Entscheiderinnen und Entscheider sowie Einrichtungen unterstützen, die mit der Planung innovativer Lehr- und Lern-Umgebungen 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 Vorhabenergebnisse und Planungsinstrumente werden zudem als frei zugängliche Bildungsressource (OER) zur Verfügung gestellt.

Schlagwörter: Lehr- und Lern-Umgebung, Architektur, Raumgestaltung, digitales Lernen

Branche: Berufliche Bildung

Zielgruppe: Planende von Lehr- und Lern-Umgebungen

Projektbeteiligte:
- Technische Universität Dresden – Fakultät Erziehungswissenschaften – Institut für Berufspädagogik

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

Webseite: https://blog.tu-dresden.de/lehrraum-digital/

81. Integriertes Digitales Lernportal fürs elektro- und informationstechnische Handwerk (INTEDIGI)

Förderzeitraum: 01.11.2017–31.10.2021

Mit dem Vorhaben INTEDIGI soll die Förderung der Medienkompetenz des ausbildenden Fachpersonals im elektro- und informationstechnischen Handwerk unterstützt werden. Ziel des Projekts ist die Erstellung und Erprobung eines integrierten Konzepts zum Transfer innovativer digitaler Bildungsangebote in die Aus-, Fort- und Weiterbildung in Unternehmen des elektro- und informationstechnischen Handwerks.

Die Verbreitung digitaler Lernangebote und die Integration von digitalen Berichtsheften, von Energie-Management-Visualisierungen mit Datenbanken und eines online-Eignungstests für Bewerberinnen und Bewerber in die Plattform sind tragende Säulen des Projekts.

Schlagwörter: Transferkonzept, integriertes digitales Lernportal, digitale Lernangebote, Medienkompetenz, elektro- und informationstechnisches Handwerk

Zielgruppe: Auszubildende, Fort- und Weiterbildende, ausbildendes Fachpersonal in Unternehmen des elektro- und informationstechnischen Handwerks

Branche: Elektro- und Informationstechnik

Projektbeteiligte:
- Bildungs- und Technologiezentrum für Elektro- und Informationstechnik e. V. (BZL) Lauterbach
- Bildungszentrum Elektrotechnik (BZE) Hamburg
- Bundestechnologiezentrum für Elektro- und Informationstechnik e. V. (BFE) Oldenburg
- Elektrobildungs- und Technologiezentrum e. V. (EBZ) Dresden
- Elektro Technologie Zentrum (etz) Stuttgart
- Zentrum für Elektro- und Informationstechnik (ZEIT) Nürnberg

Kontakt: Klaus Franke, k.franke@ebz.de

82. Kooperatives Lernen mit digitalen Medien in der Energietechnik (CoLearnET)

Förderzeitraum: 01.01.2018–31.12.2021

Mit dem Vorhaben CoLearnET entsteht ein Wissens-, Kollaborations- und Transfernetzwerk für ca. 6.000 Unternehmen mit 56.000 Beschäftigten des Clusters Energietechnik Berlin-Brandenburg. Das Ziel von CoLearnET ist es, Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien zu erweitern und mithilfe digitaler Medien das Lernen in KMU zu fördern.

Das Weiterbildungssystem Energietechnik (WBS ET) ist inhaltlicher Ausgangspunkt für die Entwicklung digitaler Lern- und Unterstützungsangebote und Basis für den Wissens- und Technologietransfer. Der kollaborative und prozessbegleitende Projektansatz sensibilisiert KMU für digitale Medien und nutzt Synergien des Netzwerks zur Entwicklung der Lern- und Beratungsangebote. Außerdem werden durch Erprobungen neue Lernformen als Kultur in den Unternehmen verankert. Es erfolgt die Qualifizierung des Bildungspersonals, von Multiplikatorinnen und von Multiplikatoren.

Schlagwörter: Transfernetzwerk, digitale Medien, berufliche Bildung, Personal- und Organisationsentwicklung, Unterstützungs- und Beratungskonzepte

Zielgruppe: Akteurinnen und Akteure der beruflichen Bildung, Beschäftigte von Unternehmen

Branche: Unternehmen des Clusters Energietechnik

Projektbeteiligte:
- Vereinigung für Betriebliche Bildungsforschung e. V. – Institut für Betriebliche Bildungsforschung
- Ausbildungsverbund Teltow e. V. – Bildungszentrum der IHK Potsdam
- bfw Unternehmen für Bildung GmbH Berlin
- bfw Unternehmen für Bildung gGmbH Erkrath
- CQ Beratung+Bildung GmbH, Berlin
- Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
- k.o. s GmbH Berlin

Kontakt: Dr. Michael Steinhöfel, michael.steinhoefel@institut-bbf.de

83. Netzwerk für digitale Qualifizierung in der Chemie (DQC_Net)

Förderzeitraum: 01.01.2018–30.06.2021

Mit dem Vorhaben DQC_Net soll der Austausch über digitales (Weiter-)Lernen in der chemisch-pharmazeutischen Branche etabliert und systematisch geführt werden. Neben der übergeordneten Netzwerkarbeit, die sich mit Datensicherheit, arbeitsrechtlichen Fragen und der Erarbeitung von Empfehlungen für zukünftige Lernsettings befassen wird, werden drei Teilprojekte umgesetzt. Die Teilprojekte beleuchten unterschiedliche Aspekte des Lernens: Lernen in der Ausbildung, Lernen in der Weiterbildung und arbeitsplatzintegriertes Lernen.

Alle Ergebnisse werden auf ihre Übertragbarkeit in andere Unternehmen hin geprüft. Das Projekt wird intern wissenschaftlich begleitet, weshalb eine systematische Aufarbeitung der Ergebnisse ebenso geplant ist wie der Abgleich mit Entwicklungen in anderen Ländern. Das Netzwerk kooperiert eng mit den Sozialpartnerinnen und Sozialpartnern in der chemischen und pharmazeutischen Branche. Geplant ist ein Transfer der Projektergebnisse in die chemische und pharmazeutische Industrie.

Schlagwörter: Netzwerk, Digitalisierung, berufliche Bildung, Chemie und Pharma

Zielgruppe: Unternehmen, Beschäftigte, Auszubildende

Branche: Chemie und Pharma

Projektbeteiligte:
- Provadis Partner für Bildung und Beratung GmbH
- Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main – Institut für Wirtschaft, Arbeit und Kultur
- Fresenius SE
- Infraserv Höchst GmbH & Co. Höchst KG

Kontakt: Teresa Grauer, teresa.grauer@provadis.de

84. Maritimes Regionalnetzwerk für Integratives Digitales Arbeiten und Lernen (MARIDAL)

Förderzeitraum: 01.12.2017–30.11.2021

Im Zentrum des Vorhabens MARIDAL steht die Verknüpfung von Lernen und Arbeiten zugunsten eines kontinuierlichen arbeitsprozessorientierten Kompetenzaufbaus in der maritimen Wirtschaft. Das Ziel des Vorhabens ist die Förderung des Wissens- und Technologietransfers in der maritimen Wirtschaft und die Initiierung von Aktivitäten zum „Digitalen Lernen". Handlungsfelder sind der „Digitale Hafen", „Smart Shipping" und „Digitalisierte maritime Lieferkette". Die Vernetzungs- und Transferstelle des Verbunds unterstützt das gegenseitige voneinander Lernen zwischen Unternehmen, z. B. durch die Initiierung und Moderation von Round Tables.

Schlagwörter: Maritimes Lehr- und Lern-Netzwerk, digitales Lernen, digitaler Hafen, Smart Shipping, digitalisierte maritime Lieferkette

Zielgruppe: Unternehmen aus der maritimen Wirtschaft

Branche: Maritime Wirtschaft

Projektbeteiligte:
- BALance Technology Consulting GmbH
- wisoak – Wirtschafts- und Sozialakademie der Arbeitnehmerkammer Bremen gemeinnützige GmbH
- TST – Trainingscenter für Sicherheit und Transport GmbH
- M.I.T e-Solutions GmbH
- BIBA – Bremer Institut für Produktion und Logistik GmbH
- Universität Bremen, Institut Technik & Bildung
- LSA Logistik Service Agentur GmbH
- DGG Deutsche GVZ Gesellschaft mbH
- Safebridge GmbH

Kontakt: Dr. Reinhard Ahlers, reinhard.ahlers@bal.eu

Webseite: www.maridal.de

85. Vernetzte interaktive Learning-World des Metallhandwerks (DigiWorld)

Förderzeitraum: 01.12.2017–30.11.2021

Als branchenbezogene Informationsplattform soll DigiWorld als lebendiger, interaktiver Lern- und Austauschort mit anwendungsbezogenen Lernformaten fungieren, der durch „Digitale Berater" aus vier beteiligten Landesverbänden ergänzt wird. Die vier Berater, die beispielhaft im Projektkontext qualifiziert werden, werden als online ansprechbare Expertinnen und Experten für Digitalisierungsthemen im Ausbildungs- und Arbeitsbereich der Landesverbände agieren. Sie bilden mit den KMU des Metallhandwerks die zentralen Akteurinnen und Akteure. Die DigiWorld ist zentrales System des Wissensmanagements unter dezentraler Beteiligung aller Beteiligten des Bildungsnetzwerks. In ihr verzahnt das Projekt Information, Austausch, Beratung und Lernen miteinander. Bestehende digitale Lehr- und Lern-Konzepte und Bildungslösungen werden gebündelt, systematisiert und weiterentwickelt. Gleichzeitig wird ein lebendiger Lern- und Austauschort geschaffen. KMU werden durch Lernformate und E-Beratung bei dem Einsatz und der nachhaltigen Implementierung digitalen Lernens in den betrieblichen Bildungsprozess begleitet.

Schlagwörter: Digitales Lernen, Bildungsnetzwerk

Zielgruppe: KMU des Metallhandwerks

Branche: Metallhandwerk

Projektbeteiligte:
- Bundesverband Metall (BVM) – Vereinigung Deutscher Metallhandwerke
- BWM – Bildungswerk Deutscher Metallhandwerke
- Fachverband Metall Nordrhein Westfalen
- Fachverband Metall Bayern
- Landesinnungsverband Metall Berlin-Brandenburg
- Fachverband Metall Thüringen
- FernUniversität in Hagen

Kontakt: Diether Hils, diether.hils@metallhandwerk.de

86. Transfernetzwerk digitales Lernen in der Aus- und Weiterbildung (vierpunkteins)

Förderzeitraum: 01.10.2017–30.09.2021

Das Vorhaben vierpunkteins entwickelt zum einen mediendidaktische Lernangebote für Auszubildende, Ausbildungsverantwortliche sowie Lehrkräfte im Bauhandwerk. Zum anderen schafft es Transferstellen, um die Ergebnisse in der Branche zu verbreiten und flächendeckend einzuführen. Der Start erfolgt in drei Pilotregionen.

Auf der Basis einer Standortbestimmung und von Best-Practice-Beispielen zum digitalen Lernen konzipiert das Projekt mediendidaktische Pilotfortbildungen und erprobt sie anwendungsorientiert. Im Fokus steht die Wertschöpfungskette Bau mit ihren zahlreichen Branchen. vierpunkteins nutzt regionale Ressourcen zur Gründung von Transferstellen für das digitale Lernen in der Aus- und Weiterbildung. Diese unterstützen Unternehmen und andere Akteurinnen und Akteure der beruflichen Bildung bei der Einführung innovativer Fortbildungsangebote.

Schlagwörter: Digitalisierung, Transferstellen, Regionalcluster, Medienkompetenz, Aus- und Weiterbildung

Zielgruppe: Unternehmen, Akteurinnen und Akteure der beruflichen Bildung

Branche: Übergreifend

Projektbeteiligte:
- IMBSE GmbH
- DEKRA Media GmbH
- Unternehmerverband Norddeutschland Mecklenburg-Schwerin e. V.
- Berufsförderungswerk der Fachgemeinschaft Bau Berlin und Brandenburg gGmbH
- KH Qualifizierungs- und Vermittlungs-GmbH

Kontakt: Tarek Lababidi, lababidi@imbse-gmbh.de

Webseite: www.vierpunkteins.net

87. Netzwerk Mensch und Logistik in der Digitalisierung (MeLoDi)*

Förderzeitraum: 01.04.2018–31.03.2022

Das Vorhaben MeLoDi baut ein Netzwerk für Transport- und Logistikunternehmen auf. Es unterstützt bei der Professionalisierung von Qualifizierungsprozessen und bei der Einbettung digitaler Medien. Vorhandene Ansätze und Kompetenzen der Netzwerkpartnerinnen und -partner mit Bezug zur Digitalisierung werden zunächst systematisiert. Darauf aufbauend schafft MeLoDi gemeinsam nutzbare Angebote. Zur Erreichung dieses Ziels richtet das Vorhaben eine Servicestelle ein, die den Austausch in Präsenztreffen und Online-Formaten auf einer eigenen MeLoDi-Plattform fördert. Dabei werden durch Digitalisierung im Wandel begriffene Arbeitsprozesse, Anforderungen an Kompetenzen der Mitarbeitenden sowie Best-Practice-Lösungen im Bereich des digitalen Lernens erhoben. Mit der Konzipierung branchenspezifischer Beratungsdienstleistungen an der Schnittstelle zwischen organisatorischer und pädagogischer Beratung werden die Unternehmen befähigt, die gemeinsam entwickelten Lösungsansätze in ihre Unternehmensstrukturen zu integrieren.

Schlagwörter: Digitales Lernen, Arbeit 4.0, Netzwerk, Transport und Logistik, Beratungsdienstleistung, Bildungsbedarf

Zielgruppe: Geschäftsführungen sowie Führungs- und Fachkräfte in Transport und Logistik (Berufskraftfahrerinnen und Berufskraftfahrer, Beschäftigte in Lager und Disposition, Beschäftigte bei anderen Verkehrsträgern), Sozialpartnerinnen und Sozialpartner (Arbeitnehmer- und Arbeitgebervertretungen)

Branche: Transport und Logistik

Projektbeteiligte:
- DEKRA Akademie GmbH
- Steinbeis Innovation gGmbH, Steinbeis-Innovationszentrum Speditions- und Logistikforschung
- Institut Technik und Bildung der Universität Bremen
- metaVentis GmbH
- DACHSER SE

Kontakt: Eike Asche, eike.asche@dekra.com

* Vorbehaltlich der Bewilligung durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung

88. Digitales branchenübergreifendes Dienstleistungs- und Weiterbildungs-Netzwerk „fokus.energie“ für die Fachkraft von morgen (DiKraft)*

Förderzeitraum: 01.04.2018–31.03.2022

Das Vorhaben DiKraft zielt auf die Entwicklung niedrigschwelliger digitaler Weiterbildungsangebote, speziell zu den Schnittstellen-Themen für Baupraktikerinnen, Baupraktiker und Auszubildende. Zielgruppe sind Fachkräfte in Handwerksbetrieben, die ihre Kompetenzen zu Schnittstellen-Themen rund um die energetische Gebäudesanierung und mediengestützte Lernformen ausbauen wollen. Als weitere Zielgruppe werden in den Fachschulen Auszubildende eingebunden.

Einerseits will das Vorhaben die junge Generation frühzeitig für das Thema sensibilisieren und ihr andererseits Zugang zu neuen Lernformen (E-Learning) verschaffen. Es werden einschlägige Lerninhalte didaktisch aufbereitet und digitale Bildungsangebote erarbeitet. In der als Pilotregion dienenden Technologieregion Karlsruhe entsteht im bestehenden Netzwerk „fokus.energie“ eine branchenübergreifende Transferstelle für alle Gewerke rund um energieeffizientes Bauen und die energetische Gebäudesanierung.

Schlagwörter: Digitales Lernen, energetische Sanierung, Handwerk

Zielgruppe: Handwerksbetriebe, Auszubildende

Branche: Bauhandwerk

Projektbeteiligte:
- fokus.energie e. V.
- Itb – Institut für Technik der Betriebsführung im Deutschen Handwerksinstitut e. V.
- Karlsruher Institut für Technologie KIT – Zentrum für Mediales Lernen
- IREES GmbH Institut für Ressourceneffizienz und Energiestrategien
- FS Medien

Kontakt: Michael Schön, michael.schoen@fokusenergie.net

* Vorbehaltlich der Bewilligung durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung

89. Netzwerk Digitales Lernen in der Luftfahrtindustrie der Metropolregion Hamburg (DigiNet.Air)

Förderzeitraum: 01.10.2017–30.09.2021

Mit dem Vorhaben DigiNet.Air soll das Netzwerk für Bildung und Innovation in der Hamburger Luftfahrtindustrie (HCAT+ e. V.) in seiner digitalen Dimension weiterentwickelt werden. Dafür entwickelt das Vorhaben für KMU der Luftfahrtindustrie unmittelbar an betrieblichen Fragen ausgerichtete Formate sowohl für digitale Geschäftsprozesse wie für Lehr- und Lern-Medien. Gemeinsam mit KMU werden Szenarien der zukünftigen Arbeitswelt in ihren technischen und qualifikatorischen Dimensionen generiert. Zur konkreten Definition von Technik- und Organisationsmodellen werden betriebliche Workshops vorgeschaltet. Dazu richtet DigiNet.Air mehrere verteilte physische und einen zentralen virtuellen Lernraum ein, die sich ergänzen. In den verteilten Lernräumen stehen Demonstratoren zu Industrie-4.0-Technologien zur Verfügung.

Schlagwörter: Digitalisierung, Lernen, Lernmedien, Industrie 4.0, Internet of Things, Ausbildung, Weiterbildung, berufliche Bildung, Luftfahrtindustrie, KMU, Transfernetzwerke

Zielgruppe: Kleine und mittlere Unternehmen und ihre Beschäftigten

Branche: Luft- und Raumfahrtindustrie

Projektbeteiligte:
- Hamburg Centre of Aviation Training – Lab (HCAT+) e.V.
- Hanse-Aerospace e.V.
- HECAS e.V.
- Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW-Hamburg)
- Technische Universität Hamburg (TUHH)
- Hamburger Institut für Berufliche Bildung (HIBB)
- NORDBILDUNG Verbund für die Metall- und Elektroindustrie gemeinnützige GmbH

Kontakt: Jan Zerling, jan.zerling@hcatplus.de

90. Digitales Bauberufliches Lernen und Arbeiten (DigiBAU)

Förderzeitraum: 01.03.2018–28.02.2022

Mit dem Vorhaben DigiBAU sollen die Kooperationsbeziehungen, der Austausch und der Wissenstransfer mit Blick auf die Digitalisierung bauberuflichen Arbeitens und Lernens im Kompetenznetzwerk Bau und Energie e. V. verstetigt, vertieft und modernisiert werden. Alle Maßnahmen orientieren sich an den Besonderheiten digitalisierter Baufacharbeit, den Qualifizierungsbedarfen in KMU sowie Kooperationserfahrungen im Netzwerk.

Schlagwörter: Digitalisierung, Informatisierung, bauberufliches Lernen und Arbeiten, KMU, Kooperation, Wissenstransfer, Kompetenzzentrum

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder, Auszubildende und Fachkräfte an Bildungszentren

Branche: Bauwirtschaft

Projektbeteiligte:
- Technische Universität Hamburg-Harburg
- Ausbildungszentrum Bau in Hamburg GmbH
- Handwerkskammer Münster
- Technische Universität Berlin
- Berufsförderungswerk e. V. des Bauindustrieverbandes Berlin-Brandenburg e. V.
- Berufsförderungsgesellschaft des baden-württembergischen Stuckateurhandwerks mbH
- Bundesbildungszentrum des Zimmerer- und Ausbaugewerbes gGmbH
- Gemeinnütziges Berufsförderungswerk des Baden-Württembergischen Zimmerer- und Holzbaugewerbes GmbH
- Handwerkskammer Osnabrück-Emsland-Grafschaft Bentheim
- Bildungswerk BAU Hessen-Thüringen e. V.
- Berufsförderungswerk Bau Sachsen e. V.
- Berufsförderungswerk der Südbadischen Bauwirtschaft GmbH
- Technische Universität Dresden

Kontakt: Prof. Dr. Franz F. Mersch, ffmersch@tuhh.de

91. Flexibles digitales Lernen – Netzwerk Handel (FlexNet)

Förderzeitraum: 01.03.2018–28.02.2022

Mit dem Vorhaben FlexNet soll ein nachhaltig wirksames Netzwerk zur Förderung des Wissens- und Technologietransfers im Handel etabliert werden. Zweck des Netzwerkes ist es, digitales Lernen als Chance zur Erfüllung der Anforderungen der „Digitalen Transformation" mittel- und langfristig (be)greifbar zu machen. Hierfür entwickelt FlexNet Instrumente, Strukturen, Konzepte und Programme, die in einer Vielzahl von Handelsunternehmen bereits während des Projektzeitraums angewendet werden sollen.

Geplant ist die Umsetzung von sechs Arbeitspaketen. Nach einer Bedarfsanalyse werden die technische Infrastruktur und Programmentwicklung geschaffen. Für den Wissens- und Technologietransfer werden eine zentrale Vernetzungs- und Transferstelle sowie regionale Servicestellen (Hessen, Thüringen, Sachsen) etabliert und ein Online-Portal gestartet. Nach der Entwicklung digitaler Lernmedien wird das digitale Lernen in KMU implementiert. Schließlich folgen die Prozess- und Ergebnisevaluation.

Schlagwörter: Netzwerk, Handel, Wissenstransfer, Technologietransfer, digital

Zielgruppe: KMU

Branche: Handel

Projektbeteiligte:
- Zentralstelle für Berufsbildung im Handel e. V. (zbb)
- BZH Bildungszentrum Handel und Dienstleistungen gGmbH
- Bildungszentrum Handel und Dienstleistungen Thüringen gGmbH
- IFH Institut für Handelsforschung GmbH
- KOMPASS Kompetenzen passgenau vermitteln gGmbH
- Qualitus GmbH

Kontakt: Gabriele Lehmann, glehmann@zbb.de

Webseite: www.myflexnet.de

92. Digital gestütztes, kooperatives Lernen im Kundenauftrag (LIKA 4.0)*

Förderzeitraum: 01.04.2018–31.03.2022

LIKA 4.0 forciert die Entwicklung, Erprobung und nachhaltige Implementierung einer auf die speziellen Bedarfe des Handwerks zugeschnittene Weiterbildung „Lernen im Kundenauftrag". Adressiert wird primär das Personal, das in den Unternehmen aktiv in die Ausbildung eingebunden ist. In einem Ausbildungsmanagementsystem („AMS") entwickeln die Teilnehmenden arbeitsprozessbezogen und digital gestützt Lern- und Arbeitsaufgaben für ihre Auszubildenden.

Schlagwörter: Arbeitsprozessorientiertes Lernen, Lernen mit digitalen Medien, Lernen im Kundenauftrag, Weiterbildung im Handwerk

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder, Auszubildende im Handwerk

Branche: Handwerk

Projektbeteiligte:
- Akademie Zukunft Handwerk AG
- Institut Technik und Bildung, Universität Bremen
- Interlutions GmbH
- Elektro Dessecker
- Elektro Gerhardt
- Elektro Graser
- Gotsch GmbH
- Heitmann Haustechnik
- Herbert Herford
- Dieter Herrmann Heizungsbau
- Elektro- und Gebäudetechnik Martin Kaffl
- Phillipp Haustechnik
- Jordan GmbH
- Schröder Elektrotechnik
- Team Steffen AG
- Wilbrand Haustechnik

Kontakt: Kevin Jendral, kevin.jendral@azh-ag.de

* Vorbehaltlich der Bewilligung durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung

93. Innovations- und Transfernetzwerk: Digitalisierung in der Berufsbildung (IT:D)*

Förderzeitraum: 01.04.2018–31.03.2022

Im Vorhaben IT:D werden konkrete Lösungen für den betrieblichen Ausbildungsbedarf im Kontext der Digitalisierung erarbeitet. Das Vorhaben etabliert dazu ein Transfernetzwerk für die Akteurinnen und Akteure der beruflichen Bildung und die Auszubildenden. Die Online-Bildungsplattform erfasst die Kompetenzbedarfe im Kontext Digitalisierung und bietet Lernmodule, E-Learning und Lernprojekte an. Ein Lernträger macht die notwendigen Kompetenzen in Hinblick auf Digitalisierung im Alltag der Zielbranchen und ihrer Berufe transparent und fördert exploratives Lernen. Präsenzschulungen fördern bei der Zielgruppe die Entwicklung von konkreten, umsetzbaren Kompetenzen. Netzwerkveranstaltungen für die Beteiligten der beruflichen Bildung strukturieren den verbindlichen Austausch mit dem Ziel der gemeinsamen Kompetenzdatenbank. Netzwerkprojekte für die Auszubildenden fördern den Austausch und interdisziplinäres, unternehmensübergreifendes Lernen. Beraterinnen und Berater unterstützen und betreuen die Unternehmen bei der Umsetzung.

Schlagwörter: Digitalisierung, KMU, Online-Bildungsplattform, Lernprojekte, Netzwerkveranstaltungen, interdisziplinäres und unternehmensübergreifendes Lernen

Zielgruppe: Akteurinnen und Akteure der beruflichen Bildung und die Auszubildenden von kleinen und mittleren Unternehmen

Branche: Maschinenbau

Projektbeteiligte:
- Nachwuchsstiftung Maschinenbau gGmbH
- IG-Metall Vorstand

Kontakt: Michael Mühlegg, michael.muehlegg@nws-mb.de

* Vorbehaltlich der Bewilligung durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung

94. Vorsprung im Leichtbau durch digitales Lernen (Bildung 4.0 für KMU)*

Förderzeitraum: 01.04.2018–31.03.2022

Das Vorhaben Bildung 4.0 für KMU soll kleine und mittlere Unternehmen (KMU) der Leichtbaubranche bei der Gestaltung ihrer Aus-, Fort- und Weiterbildungsprozesse begleiten. Im Fokus stehen dabei „Industrie 4.0" und „Digitalisierung der Arbeitswelt". Innerhalb des Netzwerks ermöglicht das Vorhaben KMU den Zugang zu einem breiten Basiswissen zum Thema „digitales Lernen". Außerdem liefert es Anstöße für die Bündelung überregionaler Synergien und Kooperationsstrukturen.

Bildung 4.0 für KMU unterstützt KMU dabei, digitale Medien in ihre eigenen Qualifizierungs- und Personalentwicklungsstrategien zu implementieren. Durch ein mobiles Lernstudio wird dafür die technische Infrastruktur im Unternehmen zur Verfügung gestellt und mit Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen werden digitale Lehr-Lern-Lösungen vor Ort erarbeitet. Neben bewährten digitalen Lehr-Lern-Lösungen (wie z. B. Webinare und Videokonferenzen) kommen neuartige digitale Lerninfrastrukturen zum Einsatz. Hierzu entwickelt das Projekt eine Mixed-Reality-Lernumgebung. Die Implementierung wird evaluiert und ein Maßnahmenkatalog wird erarbeitet.

Schlagwörter: Digitales Lernen, Mixed Reality, Industrie 4.0

Zielgruppe: KMU (Auszubildende, Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen, Führungsebene)

Branche: Faserverbundtechnologie

Projektbeteiligte:
- MINT_Bildung AMU Uni Augsburg
- Institut für Software & Systems Engineering (ISSE), Universität Augsburg
- Institut für Materials Resource Management (MRM), Universität Augsburg
- UniMento, Universität Augsburg
- Carbon Composites e. V.
- Regionales Bildungszentrum Eckert gemeinnützige GmbH

Kontakt: Marietta Menner, marietta.menner@amu.uni-augsburg.de

* Vorbehaltlich der Bewilligung durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung

95. Technologie- und Qualifizierungsradar für den digitalen Wissenstransfer in der sächsischen Automobilzulieferindustrie (Auto_ID)

Förderzeitraum: 01.03.2018–28.02.2022

Die Automobilindustrie steht vor einem fundamentalen Strukturwandel. Schlüssel zur Bewältigung dieser Herausforderung ist die Kompetenzentwicklung von und in Unternehmen. Hiervon ist insbesondere die Zulieferindustrie betroffen, auf die ein überragender Anteil der automobilen Wertschöpfung entfällt. Im Vorhaben Auto_ID wird daher ein branchen- und regional-spezifisches Netzwerk für digitales Lernen in Sachsen geschaffen, das Automobilkompetenz, digitale Kompetenz und passgenaue didaktische Konzepte für unterschiedliche Zielgruppen innerhalb der Ausbildung, Weiterbildung und des dualen Studiums der Branche miteinander verbindet. Entwickelt werden online nutzbare Instrumente wie ein Lernmanagementsystem, eine mobil nutzbare App und ein digitales Wissensmagazin – aber auch offline nutzbare Komponenten wie Lernbausteine zum Einsatz direkt am Arbeitsort oder eine mobile Produktionsumgebung für Videos. Zusätzlich wird eine Transfer- und Servicestelle eingerichtet, die über die gesamte Projektlaufzeit die Transferleistungen unterstützt.

Schlagwörter: Digitales Lernen

Zielgruppe: Auszubildende, Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen, Studierende

Branche: Automobilindustrie, Zulieferindustrie

Projektbeteiligte:
- RKW Sachsen e. V., Dresden
- TUCed An-Institut für Transfer und Weiterbildung GmbH mit Chemnitz Automotive Institute (CATI), Chemnitz
- TU Chemnitz
- VW Bildungsinstitut GmbH, Zwickau
- Berufsakademie Sachsen Staatliche Studienakademie Glauchau
- CARNET GmbH, Chemnitz

Kontakt: Andreas Wächtler, waechtler@rkw-sachsen.de

Inklusion

Bestehende Angebote der Aus- und Weiterbildung sind nicht immer auf die Bedürfnisse von Menschen mit Behinderungen ausgelegt. So mag auf den ersten Blick die Digitalisierung die Inklusion erschweren, da es kaum noch Arbeits- und Lebensbereiche ohne Bildschirm gibt. Andererseits können digitale Medien Bildungsangebote an besondere visuelle, auditive und haptische Bedürfnisse anpassen.

Diese Eigenschaft macht sie für den Lehr- und Lern-Prozess von Menschen mit körperlichen, geistigen oder Sinnes-Behinderungen besonders wertvoll. Dazu gehören zum Beispiel digital gestützte Lernmodule für bestimmte Branchen und Gewerke, die im Rahmen der dualen Ausbildung zum Einsatz kommen. Nicht zuletzt bieten digitale Medien durch die Möglichkeiten des vernetzten Arbeitens und Lernens einen innovativen Weg, um ein gemeinsames Lernen von Menschen mit und ohne Behinderungen zu fördern und somit zur Stärkung einer inklusiven Grundhaltung in der Gesellschaft beizutragen.

Digitale Medien tragen dazu bei, individuelle Bildungspotenziale zu erschließen und vorhandene Qualifikationen mit Blick auf die Erfordernisse des Arbeitsmarktes auszubauen. Die Verbindung beruflicher Aus- und Weiterbildung mit digitalen Medien bietet daher erhebliche Potenziale, um Menschen mit Behinderungen in ihrem Bestreben nach einer selbstständigen Teilhabe am Arbeitsmarkt zu unterstützen und sie zur Ausübung einer Berufstätigkeit zu befähigen und zu qualifizieren.

Digitale Medien können helfen, existierende Hürden beim Übergang von Schule zum Beruf zu überwinden und bei der Gewinnung neuer beruflicher Perspektiven für Menschen mit Behinderungen mitzuwirken. Die Rahmenbedingungen des Lernens in den Bildungsinstitutionen auf lokaler und regionaler Ebene können durch digitale Medien stärker auf die Bedürfnisse von Menschen mit Behinderungen ausgerichtet werden. Digitale Medien erweitern das Kompetenzprofil und eröffnen somit Partizipationsmöglichkeiten in wirtschaftlicher und sozialer Hinsicht, sie können die aktive und unabhängige Gestaltung der eigenen Berufsbiographie von Menschen mit Behinderungen stärken und deren Chancen am Arbeitsmarkt erhöhen.

96. Berufliche Bildung: Kompetenzerwerb & Inklusion durch digitale Medien (incluMOVE)

Förderzeitraum: 01.10.2017–30.09.2020

Das Vorhaben incluMOVE eröffnet Menschen mit Behinderung eine neue Perspektive für den ersten Arbeitsmarkt. Durch die Kombination von Bewegungslernen und Gamification erwerben sie auf innovative Weise berufliche Kompetenzen. Ausgangspunkt ist ein Bedarf aus der Praxis: Die Montage, d. h. die Handhabungstechnik von Objekten, ist eine zentrale Anforderung der meisten gewerblich-technischen Berufsbilder. Das Feld reicht von den Metallberufen über die Elektroberufe bis zur Lagerlogistik. In incluMOVE entsteht ein augmentierter Lern- und Arbeitsplatz, der Menschen mit und ohne Behinderung barriere-kompensierend unterstützt und assistiert. Das System verbindet digitale Technologien der Handlungserkennung mit kontextspezifischem und haptischem Feedback. In incluMOVE erfolgt dies exemplarisch für das Berufsfeld „Elektromontage" im Berufsbild „Industrieelektrikerin/Industrieelektriker". Parallel zu dem augmentierten Lern- und Arbeitsplatz entsteht ein überregional verwertbarer Qualifizierungsbaustein mit Schulungsmaterialien in einem barrierearmen digitalen Format.

Schlagwörter: Berufliche Bildung, Kompetenzerwerb, Inklusion, digitale Medien, Gamification, Bewegungslernen

Zielgruppe: Werkstätten für Menschen mit Behinderung, Unternehmen und Betriebe mit dem Berufsbild Elektromontage, Bildungsanbieter

Branche: Bildung/Elektroindustrie

Projektbeteiligte:
- Femos gGmbH
- IEF Werner GmbH
- Hochschule Offenburg
- Fraunhofer-Gesellschaft e. V. (Fraunhofer IPA)

Kontakt: Maren Plehn, maren.plehn@femos-zenit.de

97. Inklusion in der beruflichen Bildung mittels Virtual-Reality-Technologie (InKraFT)

Förderzeitraum: 01.10.2017–30.11.2020

Die Nutzung digitaler Medien und Technologien, insbesondere die Virtual-Reality-(VR)-Technologie, kann Behinderungen kompensieren bzw. ausgleichen. Hier knüpft das Vorhaben InKraFT an und nutzt diese Technologien, um Menschen mit Behinderung dazu zu befähigen, den Beruf des Kfz-Mechatroniker/der Kfz-Mechatronikerin zu erlernen – zumindest in Teilen.
Dafür werden verschiedene Maßnahmen umgesetzt: die Entwicklung eines bildungstheoretisch fundierten, inklusionsorientierten didaktischen Konzepts für die Aus- und Weiterbildung im gewerblichen Kfz-Handwerk, eine adaptive Lernumgebung, die durch kognitive Assistenzsysteme unterstützt wird, die Entwicklung von inklusiven Lernszenarien mit Zertifizierungscharakter und die Einbindung von VR und Streaming-Technologie für Virtual Remote Maintenance & Inspection.

Schlagwörter: Inklusion, Virtual Reality, Kfz-Technik, berufliche Bildung

Zielgruppe: Menschen mit physischer oder kognitiver Behinderung, die sich für Aus- und Weiterbildungsinhalte zum Thema Kfz-Technik interessieren.

Branche: Handwerk, Kfz-Gewerbe

Projektbeteiligte:
- Berufsbildungszentrum der Kreishandwerkerschaft Märkischer Kreis e. V.
- AWS-Institut für digitale Produkte und Prozesse
- imc information multimedia communication AG
- Technische Universität Kaiserslautern, Center for Cognitive Science
- Universität Siegen, Erziehungswissenschaften mit dem Schwerpunkt Berufspädagogik

Kontakt: Dr. Markus Schäfer, markus.schaefer@sfh-mk.de

Webseite: www.aws-institut.de/inklusion-in-der-beruflichen-bildung/#!/MotivationInkraft

98. Der Inklusionswegweiser für Arbeitgeberinnen und Arbeitgeber (WayIn)

Förderzeitraum: 01.01.2018–31.12.2020

WayIn entwickelt ein niedrigschwelliges, digitales Informationsangebot für Arbeitgeberinnen und Arbeitgeber zur Beschäftigung von Menschen mit Behinderung. Kern des Angebots sind branchenbezogene, interaktive Videos. Durch sie sollen Arbeitgeberinnen und Arbeitgeber, Berufsschullehrende und Ausbildende kompetenz- und stärkenorientiert für die Potenziale von Menschen mit Behinderung in der Arbeitswelt 4.0 sensibilisiert werden. Sensibilisierungsschulungen und Öffentlichkeitsarbeit bilden die flankierenden Maßnahmen. Ziel des Vorhabens ist es, den Defizitgedanken gegenüber Menschen mit Behinderung in einen kompetenzorientierten Gedanken umzuwandeln. Erreicht werden soll die Förderung der selbstbestimmten und gleichberechtigten Teilnahme von Menschen mit Behinderung am Berufsleben und deren Inklusion auf dem ersten Arbeitsmarkt.

Schlagwörter: Digitale Medien, Inklusion, Information, Video, Unternehmen, Arbeitgeber, Arbeit 4.0

Zielgruppe: Arbeitgeberinnen und Arbeitgeber, Unternehmen, Ausbildende, Berufsschulen

Branche: Diverse

Projektbeteiligte:
- ARBEIT UND LEBEN – DGB/VHS, Landesarbeitsgemeinschaft Berlin e. V.
- Humboldt Universität zu Berlin
- KOPF, HAND + FUSS gemeinnützige Gesellschaft für Bildung mbH

Kontakt: Björn Schulz, inklusion@berlin.arbeitundleben.de

Webseite: www.berlin.arbeitundleben.de

99. Inklusive kollaborative Erstellung und Nutzung von OpenCourseWare in der Berufsförderung von Menschen mit Seheinschränkung (InclusiveOCW)

Förderzeitraum: 01.12.2017–30.11.2020

Unsere Arbeitswelt und darüber hinaus unser gesamtes Umfeld ist auf das Sehen abgestellt. Viele Lehr- und Lern-Medien enthalten als Barriere Schemata, Grafiken, Fotos, Videos oder andere Objekte, die sich nicht einfach auf Schrift reduzieren lassen und somit für blinde Menschen nicht oder nur beschränkt erkennbar sind. Hier setzt InclusiveOCW an: Ziel des Vorhabens ist es, geeignete technische Verfahren wie Bilderkennung oder Methoden wie kollaborative Erstellung und Aktualisierung barrierefreier Lerninhalte (sogenannte Inclusive OpenCourseWare) zu entwickeln, zu erproben und in die Praxis der beruflichen Bildung zu überführen. Ein Weg dazu ist, Bildbeschreibungen (teil-)automatisiert zu generieren, um sie Nutzerinnen und Nutzern barrierefrei zur Verfügung zu stellen. In diesem Zusammenhang will das Vorhaben die vorhandene Slide-Wiki barrierefrei umstellen und so für Menschen mit Sehbehinderungen nutzbar machen.

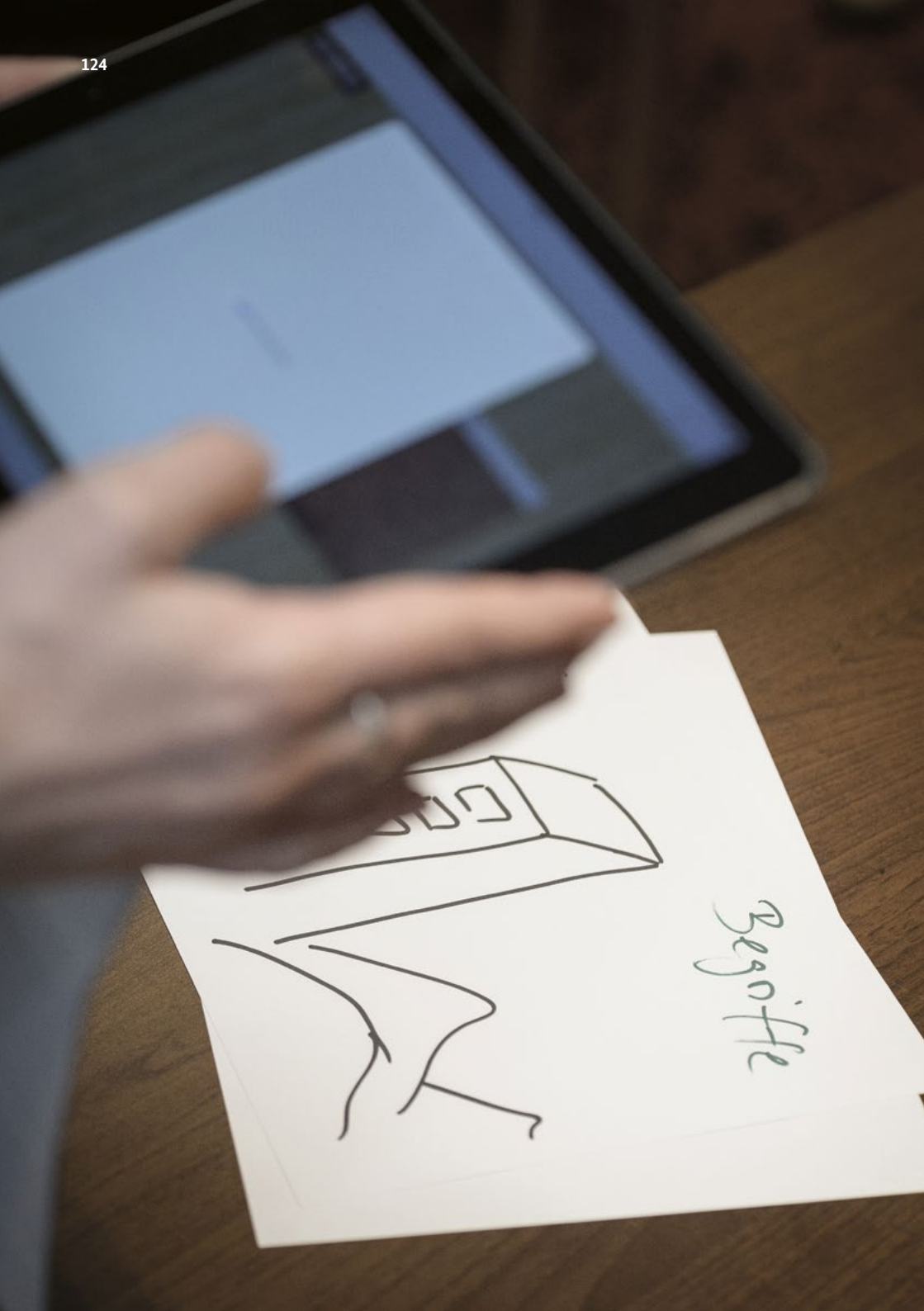
Schlagwörter: Inklusion, blind, sehbehindert, barrierefrei, OpenCourseWare, Lehrmaterial, digital, Teamwork, Arbeitsmarkt

Zielgruppe: Menschen in der beruflichen Bildung inklusive Blinder und Sehbehinderter

Branche: Berufliche Bildungseinrichtungen

Projektbeteiligte:
- Berufsförderungswerk Halle (Saale) gGmbH (BFW Halle)
- Technische Informationsbibliothek Hannover (TIB)
- Forschungszentrum L3S, Leibnitz Universität Hannover
- Fraunhofer IAIS Sankt Augustin
- Deutsche Zentralbücherei für Blinde Leipzig (DZB)

Kontakt: Dr. Ulf Gläser, inclusiveocw@bfw-halle.org


Begriffe

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: www.bmbf.de
oder per
Tel.: 030 18 272 272 1
Fax: 030 18 10 272 272 1

Stand
März 2018

Konzept/Redaktion
Bundesministerium
für Bildung und Forschung (BMBF),
Deutsches Zentrum für Luft-
und Raumfahrt e. V.
DLR-Projektträger/Bildung Gender/
Digitale Medien in der Bildung

Gestaltung
CD Werbeagentur GmbH,
Troisdorf

Druck
Druck- und Verlagshaus
Zarbock GmbH & Co. KG,
Frankfurt am Main

Bildnachweise
Titel: Alexandra Roth
Vorwort: Presse- und Informationsamt der
Bundesregierung, Steffen Kugler
S. 7: Jörg Heupel
S. 9, 10, 17, 24, 46, 68, 94: Alexandra Roth
S. 116: Martina Kunzendorf
S. 122: André Wagenzik

Diese Publikation wird als Fachinformation des Bundesministeriums für Bildung und Forschung kostenlos herausgegeben. Sie ist nicht zum Verkauf bestimmt und darf nicht zur Wahlwerbung politischer Parteien oder Gruppen eingesetzt werden.

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**

- Weiterführende Informationen zur digitalen Bildung und Forschung auf der BMBF-Seite **www.bildung-forschung.digital**

www.bmbf.de

ESF Europäischer Sozialfonds für Deutschland

EUROPÄISCHE UNION

Zusammen. Zukunft. Gestalten.

QR-Code zur Webseite:
www.qualifizierungdigital.de