

e-Civeles

AUSBILDUNGSLEHRPLAN

Projekt "Digitale Kompetenzen und interkulturelle Werte in e-Learning-Umgebungen" (e-Civeles)



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

Autor: Enikő Nagy - TREBAG Ltd.

Übersetzer: Muhammad Sabir Sultan Nawaz - BIBA - Bremer Institut für Produktion und Logistik GmbH

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Der Inhalt dieser Veröffentlichung gibt nur die Ansichten der Autoren wieder, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Das Inhaltsverzeichnis

1.	Einführung	3
2.	Beschreibung des Trainingskurses.....	4
	Lernziel	4
	Die Zielgruppen	5
	Lernmethodik.....	5
3.	Syllabus des Ausbildungskurses	7
	Einheit 1	7
	Einheit 2	7
	Einheit 3	8
	Einheit 4	9
	Einheit 5	10
4.	Zeitplan der Kurse	11

1. Einführung

Sechs Länder bilden das internationale Konsortium des internationalen E-Civeles-Projekts über digitale Kompetenzen und interkulturelle Werte in e-Learning-Umgebungen: Spanien (Universität Malaga), Deutschland (BIBA), Italien (ULE), Portugal (USE), Slowenien (INTEGRA) und Ungarn (Tregag).

Das Projekt E-Civeles wird im Rahmen des Programms Erasmus + finanziert, um eine Reihe von innovativen Materialien und Ressourcen zu schaffen und die IKT aus einer spielerischen Perspektive zu nutzen. Der Kern der Videospiele ist die Umsetzung von vier historischen Stadtzentren, in denen sich die Spieler durch die Straßen und Plätze der Innenstadt orientieren müssen, um die wichtigsten Denkmäler zu finden. Die Städte, die man durch diese Videospiele besuchen kann, sind: Evora (Portugal), Antequera (Málaga), Udine (Italien) und Velenje (Slowenien).

Zielsetzungen

Das e-Civeles-Projekt basiert auf zwei Aspekten:

- c) Eingliederung, indem sie Möglichkeiten begünstigt, die zwei sozialen Gruppen entsprechen, die derzeit in Europa besonders gefährdet sind: Einwanderer und die Bevölkerung über 55 Jahre.
- d) soziale Gerechtigkeit unter Berücksichtigung der Besonderheit und der menschlichen Vielfalt/ im Raum, unter Bürgern aus verschiedenen geographischen Gebieten/; und in der Zeit, intergenerationell.

Daher sind die spezifischen Ziele dieses Projekts:

- Förderung der Verbesserung der digitalen, sprachlichen und kognitiven Fähigkeiten der Zielgruppen.
- Förderung der sozialen Integration durch Sensibilisierung für das historische und kulturelle Erbe in einem europäischen Kontext
- Förderung der Aktualisierung der Lehrer in diesem Bereich.

Methodik

Die pädagogische Methodik ist eine klasseninterne Ausbildung mit Vorkehrungen für Projektaufgaben und praktische Arbeit. Sie ist auf 30 Stunden Ausbildung zugeschnitten.

Der Ausbildungskurs richtet sich an Ausbilder, Lehrer und Manager von Personen, die sich mit der Ausbildung von Menschen über 50 oder mit Menschen mit Migrationshintergrund sowohl im Bereich der Erwachsenenbildung als auch in der formalen, nicht-formalen oder informellen Bildung befassen.

Die Projektergebnisse sind:

- Ein Handbuch, das als Hintergrundmaterial verwendet wird und theoretische und praktische Informationen im Kurskontext enthält.
- Praktische Übungen, die im Handbuch enthalten sind, aber als einzelne Übungen allein oder zusammen mit den Online-Spielen durchgeführt werden können.

- Online-Plattform mit der Datenbank, die als Ressourcenpool für Spiele im Rahmen des Kurses dient
- Spiele oder Videospiele, die pädagogische spielbasierte Lernwerkzeuge sind

Ergebnisse des Projekts

- Schaffung einer virtuellen Plattform, die eine Datenbank über Online-Spiele und E-Learning-Materialien enthält, die sich mit räumlicher Orientierung, kognitiver Stimulation und linguistischem Training befassen. Sie wird auch zugehörige Materialien wie Online-Spiele zum kulturellen und historischen Erbe und zur Inklusion enthalten.
- Praktischer Leitfaden für Ausbilder in Gruppen zu Interkulturalität, sozialer Integration usw. mit praktischen Übungen und Empfehlungen, einschließlich eines Lehrplans (Syllabus), der für die Organisation von Kursen entlang der Ziele des e-Civeles-Projekts nützlich ist.

2. Beschreibung des Trainingskurses

Lernziel

Ziel des Kurses ist es, das Wissen und die Fähigkeiten von Erwachsenenbildnern, Lehrern und Ausbildern zur Verbesserung ihrer Lehrtätigkeit durch den Einsatz von digitalen Werkzeugen und Ressourcen aus einer interkulturellen Lernperspektive (Förderung der kulturellen Integration und der Wertschätzung des europäischen kulturhistorischen Erbes) und einem multikulturellen Ansatz (digitale, geospatale, sprachliche, kognitive Stimulation) zu verbessern.

Detaillierte Ziele:

- lernen, mit aktualisierten Informations- und Technologie- und Kommunikationsmitteln umzugehen, die eine interkulturelle Perspektive und die Vermittlung von Fähigkeiten unterschiedlicher Art (georäumlich, digital, sprachlich) begünstigen;
- die Praxis im Umgang mit den Werkzeugen zu sammeln und in der täglichen Arbeit anzuwenden;
- der Lage sein, ihre Arbeit auf effektivere und kreativere Weise auszuführen, indem sie ihre Motivation und die ihrer Schüler durch Methoden im Zusammenhang mit der Gamifizierung erhöhen;
- haben die Chance und die Möglichkeit, ihre berufliche und persönliche Perspektive um internationale Aspekte zu erweitern;
- durch die Ausbildungs- und Verbreitungsaktivitäten des Projekts Kontakt zu anderen aktiven Fachleuten im gleichen Bereich mit denjenigen aufzunehmen, die ähnliche berufliche Interessen haben;
- Vorschläge und Ideen kennen, um zusätzliche Kenntnisse und Kontakte zu ermöglichen und zu fördern;

- freien Zugang zu gut strukturierten und einfach zu verwendenden Lehr- und Lernmaterialien (virtuelle Plattform, Datenbank, Videospiele, Leitfaden) bei der täglichen Arbeit haben;
- mit sozio-psychologischen Aspekten der sekundären Zielgruppe (+55 Studenten und Immigranten) angereichert werden;

Die Zielgruppen

Die Zielgruppen des vorgeschlagenen Ausbildungskurses sind:

- Lehrer und Ausbilder für die Erwachsenenbildung
- Ausbildungsleiter, die für die Programme einer Erwachsenenbildungseinrichtung verantwortlich sind
- Moderatoren in der Erwachsenenbildung

Empfohlener Hintergrund

Der Kurs ist sowohl für Personen geeignet, die auf die Bildung von Senioren spezialisiert sind, als auch für Erwachsene mit Migrationshintergrund. Grundkenntnisse und etwas Erfahrung im Umgang mit den jeweiligen Gruppen werden vor dem Einstieg in den Kurs empfohlen. Der Erwerb und die Nutzung der Online-Plattform und der Videospiele setzt für den Anfang eine gewisse digitale Kompetenz voraus.

Lernmethodik

Die pädagogische Methodik ist eine klasseninterne Ausbildung mit Vorkehrungen für Projektaufgaben und praktische Arbeit. Sie ist auf 30 Stunden Ausbildung zugeschnitten.

Der Ausbildungskurs richtet sich an Ausbilder, Lehrer und Manager, die sich mit der Ausbildung von Menschen über 50 oder mit Menschen mit Migrationshintergrund im Bereich der Erwachsenenbildung befassen, unabhängig davon, ob es sich um formale, nicht-formale oder informelle Bildung handelt.

Der Lehrgang ist als tutoriums-basiertes Lernen konzipiert. Das Lernmaterial umfasst eine virtuelle Plattform mit Datenbank, einen Leitfaden mit theoretischem Hintergrund und praktischen Übungen, Online-Spiele mit einem kurzen Leitfaden und die vorliegenden Lehrpläne mit einem Lehrplan.

Die Ausbildung besteht aus 5 Lerneinheiten. Jede Lerneinheit umfasst eine allgemeine Beschreibung ihrer Ziele, Dauer und Inhalte. Sie ist in verschiedene Einheiten unterteilt und umfasst eine Reihe von Lernmaterialien, mit dem Ziel, die Auszubildenden beim Erwerb theoretischer Kenntnisse und beim Aufbau der für die kulturelle und digitale Bildung in einem interkulturellen Umfeld erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen zu unterstützen. Die Lernmaterialien, die im Kurs verwendet werden, bestehen aus:

- Online-Plattform mit Datenbank
- Das Handbuch
- Lehrplan (vorhandenes Material)
- Online-Spiele

Der Trainingskurs wird von einem Trainer oder einem Team von Ausbildern oder Moderatoren geleitet. Die Ausbilder werden die Hauptverantwortung für die Leitung des Kurses, die Anleitung und die Unterstützung der Teilnehmer tragen.

Der Ausbildungskurs wird 5 Tage dauern. Jeden Tag werden die Ausbilder einen Überblick über den letzten Tag und eine Präsentation der Lerneinheiten des Tages erstellen.

3. Lehrplan des Ausbildungskurses

Der Lehrgang ist in 5 Teile gegliedert: eine einleitende Einheit, vier Einheiten, die der Entwicklung von Kompetenzen und Wissen im Feld entsprechen, und eine abschließende Einheit für praktische Übungen, Feedback und Beurteilung.

Einheit 1

Titel:	Einführung
Ziele/erwartete Ergebnisse	<p>Am Ende dieser Einheit wird der Praktikant</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit dem Projekt, seinen Zielen und Ergebnissen vertraut machen • sich durch Lesen des Lehrplans mit dem Kurs vertraut machen • Hauptziele des Projekts und des Kurses zu verstehen • die eigene Motivation und das eigene Interesse sowie Input-Kompetenzen auf dem Gebiet offenbaren • in der Lage, in der Datenbank nach Informationen und Beispielspielen zu suchen
Geschätzte Dauer:	5 Stunden
Inhalt	<p>Einführung in den Kurs</p> <p>Projektziele und Ergebnisse</p> <p>Kursablauf und zu erreichende Kompetenzen</p> <p>Spiele zu verwandten Themen und Nutzung der Datenbank</p>
Lernmaterial	<p>Handbuch:Teil I</p> <p>Handbuch: Teil III: Eisbrecher</p> <p>Online-Plattform: Datenbank</p>
Aktivitäten	Präsentation und Diskussion, Online-Nutzung der Datenbank

Einheit 2

Titel:	Interkulturelle und sprachliche Kompetenzen
Ziele/erwartete Ergebnisse	<p>Am Ende dieser Einheit wird der Praktikant:</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Konzept des interkulturellen Dialogs verstehen und seine Hauptaspekte kennen lernen • die Bedeutung der sozialen Integration zu verstehen und ihre Theorie im Bereich der Migrationsfragen anzuwenden • die Bedeutung der sprachlichen Kompetenzen zu verstehen • der Lage sein, die sprachlichen Kompetenzen für die ältere Altersgruppe zu verbessern

Geschätzte Dauer:	8 Stunden
Inhalt	<p>Interkulturelle Kompetenzen</p> <p>Interkultureller Dialog</p> <p>Soziale Eingliederung und ihre Herausforderungen</p> <p>Soziale Eingliederung und ihre Aspekte</p> <p>Soziale Eingliederung und Einwanderer</p> <p>Linguistische Kompetenzen</p> <p>Motivation und Voraussetzungen für das Sprachenlernen</p> <p>Sprachen und älteres Alter</p>
Lernmaterial	<p>Handbuch: Kapitel II.1</p> <p>Handbuch:KapitelIII.4</p> <p>Handbuch: Kapitel III.1</p> <p>Datenbank: Spiele zu Einwanderung/Inklusion</p>
Aktivitäten	<p>Präsentation und Diskussion,</p> <p>Gruppenarbeit</p> <p>Spiele und Übungen zum interkulturellen Dialog</p>

Einheit 3

Titel:	Geografische Kompetenzen
Ziele/erwartete Ergebnisse	<p>Am Ende dieser Einheit wird der Praktikant:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung der Kompetenzen im Bereich der Geodaten und der Geolokalisierung zu verstehen • in der Lage sein, den Standort zu definieren • in der Lage sein, verschiedene Werkzeuge für Orientierungsübungen wie Geocaching zu verwenden • pädagogische Instrumente für die Geolokalisierung kennen und anwenden können • über Online-Spiele zum Thema wissen
Geschätzte Dauer:	8 Stunden
Inhalt	<p>Vermittlung von georäumlichen Kompetenzen in der Erwachsenenbildung</p> <p>Definitionen, Konzepte und Relevanz der georäumlichen Lage</p> <p>Lehrmittel für die Vermittlung von georäumlichen Kompetenzen</p>

	Bildungsressourcen zur Entwicklung von georäumlichen Kompetenzen Abschließende Empfehlungen für Lehrer und Fachleute in der Erwachsenenbildung Kahoot
Lernmaterial	Handbuch:KapitelIII.2 Handbuch: Kapitel III Übungen Anhang I-II
Aktivitäten	Präsentation, Diskussion, Paararbeit, Gruppenarbeit

Einheit 4

Titel:	Digitale Kompetenzen und spielbasiertes Lernen
Ziele/erwartete Ergebnisse	Am Ende dieser Einheit wird der Praktikant: <ul style="list-style-type: none"> • sich Kenntnisse darüber aneignen, wie man Erwachsenen IKT beibringen kann • in der Lage sein, Herausforderungen beim Unterrichten von IKT-basiertem Kontext für ältere Erwachsene zu erkennen und zu bewältigen • das Grundkonzept des spielbasierten Lernens verstehen können • in der Lage sein, Kursinhalte spielorientiert zu planen und zu verwalten • wissen, wie E-Learning in der Erwachsenenbildung angewendet werden kann
Geschätzte Dauer:	8 Stunden
Inhalt	Wie man Erwachsenen ICT beibringt E-Learning Die Rolle des Vermittlers Spielbasiertes Lernen
Lernmaterial	Handbuch - Kapitel II.3 Handbuch - Kapitel II.5 Online-Plattform und Datenbank Online-Spiele - und Einführung
Aktivitäten	Präsentation, Diskussion, Paararbeit, Gruppenarbeit

Einheit 5

Titel:	Praktische und abschließende Einheit
Ziele/erwartete Ergebnisse	<p>Die letzte Einheit des Trainingskurses ist eine Zusammenstellung des bisher Gelernten in praktischer Form. Darüber hinaus soll den Teilnehmern genügend Zeit gegeben werden, um ihre Aktivitäten abzuschließen, über die neu erworbenen Lernergebnisse zu reflektieren, den Kursorganisatoren Feedback zu geben und mit anderen Kursteilnehmern zu interagieren.</p> <p>Am Ende dieser Einheit wird der Praktikant:</p> <ul style="list-style-type: none">• die Online-Spiele von e-Civeles verstehen und nutzen können• entwickeln ihr Wissen über die Kultur an verschiedenen Orten und kennen Werkzeuge und Methoden, um dieses Wissen auf die Zielgruppe zu übertragen• in der Lage sein, Übungen zur Schatzsuche für den Transfer von kulturellen und georäumlichen Kompetenzen zu nutzen und zu erstellen
Geschätzte Dauer:	5 Stunden
Inhalt	<p>Videospiele</p> <p>Kulturelle Beschreibungen</p> <p>Online- und Offline-Übungen</p> <p>Die Schatzsuche</p> <p>Nachbesprechung und Abschluss durch den Ausbilder</p> <p>Fragebogen zur Bewertung</p>
Aktivitäten	<p>Über die Spiele und die Online-Plattform lernen</p> <p>Nutzung der Online-Spiele</p> <p>Nutzung der Offline-Spiele zur Kultur</p> <p>Anwendung von Offline-Spielen zur Orientierung und Schatzsuche</p> <p>Bewertung</p> <p>Füllen Sie den Auswertungsfragebogen aus</p>

4. Zeitplan der Kurse

Die Materialien und Ressourcen des Projekts können einem flexiblen Themen- und Zeitsystem im Rahmen des gegebenen Bereichs der digitalen Bildung in einem interkulturellen Kontext für erwachsene Lernende dienen. Der Lehrer/Moderator kann Teile der Ressourcen so auswählen und arrangieren, dass sie der anwesenden Zielgruppe entsprechen und auch mit den verifizierten Ausbildungszielen übereinstimmen und auf mögliche Zeit- und Ressourcenbeschränkungen achten. Der unten beschriebene Ausbildungskurs ist nur eines der Beispiele dafür, wie ein 5-tägiger Kurs aufgebaut werden kann. Er hat eine Gesamtdauer von 30 Stunden und erstreckt sich über 5 Tage.

1. Tag

10:00 – 10:30	Willkommen Vorstellung der Teilnehmer	
10:30 – 12:00	Überblick über das Programm Präsentation des Kurses: Lehrplan, Methodik, Lernergebnisse, organisatorische Fragen Aufstellung von Regeln für die Zusammenarbeit Einführung in das Projekt E-civeles	Präsentation
12:00 – 13:00	Mittagspause	
13:00 – 13:30	Eisbrecher und Vernetzung	Aktivität der Gruppe
13:30 – 14:00	Die Kaffeepause	
14:00 – 15:00	Einführung in die Datenbank und ihre Verwendung	Präsentation

2. Tag

9:00 – 9:10	Aufwärmen	Aufwärmübung
9:10 – 11:00	Interkultureller Dialog und Kompetenzen: Präsentation und Übungen	Präsentation Aktivität der Gruppe
11:00 – 11:15	Die Kaffeepause	
11:15 – 12:30	Soziale Eingliederung und ihre Aspekte	Präsentation Diskussion
12:30 – 13:00	Linguistische Kompetenzen <ul style="list-style-type: none"> • Die Bedeutung des Sprachenlernens • Wie man Menschen motiviert • Sprachenlernen im höheren Alter • Theorie, Werkzeuge und Techniken 	Präsentation Aktivität der Gruppe Diskussion

13:00 – 14:00	Mittagspause	
14:00 – 14:45	Praktische Aspekte Verwendung von (Offline-)Spielen für Beispiele zum Sprachenlernen und interkulturellen Dialog Handbuch: Teil III - Praktische Übungen	Präsentation Aktivität der Gruppe Diskussion
14:45 – 15:00	Die Kaffeepause	
15:00- 16:00	Verwendung von (Online-)Spielen, die aus der Datenbank ausgewählt wurden, in Bezug auf interkulturellen Dialog, soziale Integration und Sprachgebrauch	Präsentation Aktivität der Gruppe Diskussion

3. Tag

9.00 – 9.15	Aufwärmübungen	Gruppenarbeit
9.15 – 10.15	Bedeutung der georäumlichen Kompetenzen. Wissen über Lokalisierung	Präsentation
10.15 – 11.15	Pädagogische Instrumente für die Vermittlung georäumlicher Kompetenzen	Präsentation
11:15 – 12:45	Pädagogische Ressourcen: Online-Tools auf der Grundlage von Links zu Handbüchern und unter Verwendung einer Datenbank.	Präsentation, Diskussion, paarweiser Einsatz von Computern
12:45 – 13:45	Mittagspause	
14.00 – 14.40	Kahoot zu geologischen und kulturellen Aspekten	Gruppenarbeit, Paararbeit
14.40 – 16.00	Praktische Anwendung von Werkzeugen, Ausprobieren von Geocaching	Gruppenarbeit

4. Tag

9.00 – 9.10	Aufwärmen	Aufwärmübung
9.10 – 10.00	Die Bedeutung der digitalen Kompetenzen (Begriffe, Konzept, Methoden)	Präsentation Aktivität der Gruppe
10:00 – 10:45	Herausforderungen der IKT für ältere Erwachsene	Präsentation Gruppenarbeit
10:45 – 11:00	Die Kaffeepause	
11.00 – 12.30	E-Learning und Blended Learning	Aktivität der Gruppe
12.30 – 13.30	Mittagspause	

13:30 – 14:30	Spielbasierte Lerntheorie	Präsentation Diskussion
14:30 – 14:45	Die Kaffeepause	
14:45 – 16:00	Spielbasiertes Lernen. Beispiele. Einführung in die E-civeles-Plattform und Spiele	Präsentation Praxis

5. Tag

9.00 – 9.10	Aufwärmen	Aufwärmübung
9.10 – 10.30	Einführung in das Spiel, Vorstellung des Benutzerhandbuchs Herausforderungen beim Spielen der Videospiele	Praktische Übung/Gruppenarbeit
10:30 10:45	– Die Kaffeepause	
10.45 11.45	– (Offline-)Spiele zu Kultur und Orientierung - drinnen	Praktische Übung/Gruppenarbeit
11:45 12:45	– (Offline-)Spiele zu Kultur und Orientierung: Schatzsuche - im Freien	Praktische Übung/Gruppenarbeit
12:45 13:30	– Zusammenfassung Auswertung des Trainingskurses Bescheinigungen Verabschiedung der Teilnehmer	