



Comp-Up

MOTIVATE ADULTS
TO IMPROVE BASIC
COMPETENCES



Erasmus+

comp-up.erasmus.site/
facebook.com/compupmotivateadults/



COMP-UP: Motivate Adults to Improve Basic Competences

COMP-UP Tool Collection

Folkuniversitetet

Intellectual Output 1

June 2020



Inhaltsangabe

1. Einleitung.....	3
2. Zweck der Tool collection.....	3
3. Identifizierte Defizite und Bedarfe	4
3.1 Motivation	4
3.2 Digitale Beurteilung.....	6
3.3 Beurteilung der Numeralität	7
3.4 Beurteilung der Literalität	7
3.5 Unterstützung im alltäglichen Leben	8
4. Tool Collection.....	10
5. Richtlinien für die tool collection	33
5.1 Motivation	33
Realistische und individuelle Ziele.....	34
Verbindung zu alltäglichen Situationen	34
Ansprechende Trainingmaterialien	35
Netzwerken und Weiterbilden von Trainer*innen	36
5.2 Digitale Beurteilung.....	36
5.3 Beurteilung der Numeralität	37
5.4 Beurteilung der Literalität	38
5.5 Unterstützung im alltäglichen Leben	39
6. Zusammenfassung.....	39
7. Ausblick.....	40



1. Einleitung

Ungefähr 70 Millionen Europäer*innen kämpfen mit den Grundlagen des Lesens und Schreibens, des Rechnens und der Verwendung digitaler Hilfsmittel im Alltag. Ohne diese Fertigkeiten werden verschiedene notwendige Alltagsaktivitäten schwierig und zu einem Hindernis für die soziale und berufliche Eingliederung. Die Bedeutung der digitalen Kompetenz, als eine der acht Schlüsselkompetenzen, die jeder europäische Bürger beherrschen sollte, wird sogar in der Digitalen Agenda für Europa 2010 der Europäischen Kommission hervorgehoben.

Infolgedessen verabschiedete der Europäische Rat eine "Empfehlung für Wege zur Höherqualifizierung", um Erwachsenen zu helfen, durch die Entwicklung qualitativ hochwertiger und zugänglicher Dienste ein Mindestmaß an Lese-, Schreib-, Rechen- und digitalen Fertigkeiten zu erwerben.

In diesem Zusammenhang schlägt das COMP-UP-Konsortium aufgrund seiner Erfahrungen mit benachteiligten und gering qualifizierten Erwachsenen in der Erwachsenenbildung vor, dass die Aktualisierung der Kompetenzen von Fachleuten in der Erwachsenenbildung (AEP), die erwachsene Lernende unterstützen, eine Antwort ist, um die Lese-, Schreib-, Rechen- und digitalen Fähigkeiten dieser Zielgruppe zu verbessern.

Das COMP-UP-Projekt wird in Übereinstimmung mit den oben aufgeführten Bedürfnissen und Prioritäten darauf abzielen, die Motivation gering qualifizierter erwachsener Lernender zur Teilnahme an der Bildung zu erhöhen und ihre Lese-, Schreib-, Rechen- und digitalen Fähigkeiten zu verbessern.

2. Zweck der Tool collection

In den letzten Jahren wurden im Rahmen von EU- und nationalen Projekten und Initiativen im Bereich der Motivations- und Kompetenzbewertung verschiedene Instrumente und Methoden entwickelt. Bisher gibt es jedoch keinen umfassenden Überblick darüber, was speziell für gering qualifizierte erwachsene Lernende zur Verfügung steht.

Die Hauptidee dieser Instrumentensammlung besteht darin, solche Instrumente zu valorisieren und ihre nachhaltige Nutzung in ganz Europa sicherzustellen. Dieses Kompendium ist eine direkte Ableitung der wichtigsten Ergebnisse der Forschungsstudie, die von allen sechs Partnern in den ersten Monaten des Projekts durchgeführt wurde. Die Forschungsphase umfasste eine Fokusgruppe mit 10 Fachleuten aus der Erwachsenenbildung pro Partnerland und eine Sammlung von 50 bewährten Verfahren, die auf EU- und nationaler Ebene im Rahmen der Motivation gering qualifizierter Erwachsener und der Bewertung von digitalen, Lese- und Rechenkenntnissen bereitgestellt wurden. Von den 50 gesammelten Werkzeugen wurden 23 als beste Praktiken ausgewählt, die in dieser Werkzeugsammlung vorgestellt werden sollen.

Die Forschungsergebnisse wurden analysiert und in dieser Instrumentensammlung verarbeitet, um Lücken und Bedürfnisse von AEPs in Bezug auf die Motivation gering qualifizierter Erwachsener, die Bewertung von digitalen, numerischen und Lese- und Schreibfähigkeiten und die Unterstützung im täglichen Leben zu identifizieren. Darüber hinaus wurden zwanzig Projekte als die besten Beispiele für Projekte ausgewählt, die darauf abzielen, die Motivation gering qualifizierter Erwachsener zur



Teilnahme am Lernen zu erhöhen. Die übrigen drei Projekte konzentrieren sich speziell auf Lese-, Schreib-, Rechen- und digitale Fertigkeiten.

Die meisten Projekte in dieser Instrumentensammlung haben verschiedene Arten von Fachleuten der Erwachsenenbildung und anderen Sozialarbeitern als direkte Zielgruppe, und jedes Projekt hat gering qualifizierte erwachsene Lernende oder andere marginalisierte Erwachsene als direkte oder indirekte Zielgruppe. Als die Projekte analysiert wurden, wurde ein

Eine Vielzahl von Faktoren wurde berücksichtigt, um sicherzustellen, dass jedes ausgewählte Projekt die Kriterien der besten Praxis erfüllt. Besonderes Augenmerk wurde auf die technische Durchführbarkeit der Projekte, ihr Replikationspotential, ihre Anpassungsfähigkeit und die Frage gelegt, ob sie effektiv und erfolgreich waren. Nicht zuletzt wurde auch die ökologische, wirtschaftliche und soziale Nachhaltigkeit des Projekts berücksichtigt. Insgesamt sollen diese Projekte in ganz Europa von nachhaltigem Nutzen sein und einem hohen Standard entsprechen.

Im Laufe der Arbeit wurden unter den verschiedenen Instrumenten der Projekte die folgenden Kategorien ermittelt: Handbuch/Toolbox für Pädagogen (best practice 1-11), Online-Lernplattformen (best practice 12-18), Lernspiele (best practice 19) und Beratungszentren (best practice 20). Es ist anzumerken, dass keine Rangfolge der verschiedenen Kategorien von Werkzeugen erstellt wurde. Die methodischen Leitfäden oder Handbücher sind gut, da das Projekt darauf abzielt, die für die Bildung Verantwortlichen zu erreichen, die Online-Lernplattformen sind modern und leicht zugänglich. Die Lernspiele entsprechen dem Geist des 21. Jahrhunderts und sind eine gute Alternative zum formalen Lernen.

Die Werkzeugsammlung kann von AEPs genutzt werden, um einen Überblick, Input und Inspiration für neue Methoden und Werkzeuge zu erhalten, die sie in ihrer Arbeit mit gering qualifizierten Erwachsenen einsetzen können. Unter dem Abschnitt "5. Richtlinien für die Werkzeugsammlung" findet der Leser Empfehlungen und Tipps, wie die verschiedenen in Kapitel vier aufgeführten Werkzeuge umgesetzt werden können. Darüber hinaus wird die COMP-UP-Werkzeugsammlung die Grundlage für den COMP-UP-Ausbildungslehrplan bilden, und AEPs werden darin geschult, wie sie die ausgewählten Werkzeuge einsetzen und wie sie gering qualifizierte Erwachsene unterstützen können.

3. Identifizierte Defizite und Bedarfe

3.1 Motivation

Eine entscheidende Rolle bei der Arbeit mit Bildung für gering qualifizierte erwachsene Lernende ist die Frage der Motivation. In den Fokusgruppen aus den einzelnen Partnerländern wurde darauf hingewiesen, dass erwachsene Lernende, insbesondere wenn sie zuvor schlechte Erfahrungen mit dem Lernen gemacht haben, eine höhere Neigung haben, frustriert zu werden und die Aus- und Weiterbildung aufzugeben. Viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben bisher wenig Erfolgserlebnisse beim Lernen gehabt und sind daher leicht frustriert, was die Motivation zum Lernen betrifft. Rasches Aufgeben ist bei gering qualifizierten erwachsenen Lernenden ein größeres Problem, z.B. aufgrund eines geringen Selbstvertrauens und fehlender positiver Lernerfahrungen. Als Folge



schlechter Lernerfahrungen kann die Beharrlichkeit, an einer Aus- oder Weiterbildung festzuhalten, negativ beeinflusst werden. Wenn es keinen unmittelbaren Lernerfolg gibt, ist das Risiko der Frustration und des Abbruchs hoch.

Ein weiterer Punkt, der das Motivationsniveau der Zielgruppe beeinflusst, sind verschiedene Einschränkungen, die sie daran hindern könnten, an einer Aus- oder Weiterbildung teilzunehmen. Familiäre Verpflichtungen, Zeitmangel, soziale Isolation und kulturelle Aspekte sind einige Einschränkungen, die Erwachsene (insbesondere Frauen) davon abhalten, an einer Ausbildung teilzunehmen. Darüber hinaus stellen finanzielle Schwierigkeiten und die Bedrohung durch Armut für manche Menschen ein großes Hindernis für die Teilnahme an Aus- und Weiterbildung dar, wenn die Teilnehmer mit instabilen oder informellen Arbeitssituationen zu kämpfen haben, ist es schwierig, dem Besuch von Aus- und Weiterbildung Priorität einzuräumen. Körperliche und geistige Einschränkungen sind weitere Aspekte, die die Motivation und die Fähigkeit zur Teilnahme an Lernaktivitäten beeinflussen. Migrationsfragen sind ein weiteres Hindernis, das Erwachsene am Besuch von Bildung und Ausbildung hindern kann, z.B. ist eine drohende Abschiebung eine große psychologische Belastung für Asylsuchende und wird die Motivation zum Lernen beeinträchtigen. Darüber hinaus ist die Lernmotivation in der Regel beeinträchtigt, wenn Sie neu in ein Land gekommen sind und nicht wissen, ob Sie bleiben und eine dauerhafte Aufenthaltsgenehmigung erhalten dürfen.

Die freiwillige Teilnahme macht einen großen Unterschied in der Motivation der Teilnehmer aus. Wenn die Teilnehmer freiwillig an einem Kurs teilnehmen, haben sie in der Regel eine recht hohe Motivation. Wenn die Teilnehmer den Kurs besuchen, weil sie von einer offiziellen Stelle dorthin beordert wurden und sich zum Lernen verpflichtet fühlen, ist die Motivation in der Regel geringer. Motivation kann auch bei dieser Gruppe erreicht werden, erfordert aber in der Regel größere Anstrengungen seitens der Ausbilder und Erzieher.

Die Anpassung und Anpassung von Lernmaterialien ist ein weiterer Faktor, der die Motivation der Lernenden beeinflussen kann. Die Anpassung von Lernmaterialien ist ein Aspekt, den die AEPs, die an den Fokusgruppen teilnahmen, als etwas ausdrückten, mit dem sie sich schwertaten. In der Zielgruppe der gering qualifizierten erwachsenen Lernenden können die Bedürfnisse sehr unterschiedlich sein, und die Nachfrage nach angepasstem Material ist oft groß. Wenn das Material nicht an das Niveau der Lernenden angepasst ist, wird es schwierig sein, sie zum Engagement zu motivieren. Wenn die Gruppen zu groß sind, wird es für den Lehrer außerdem schwierig sein, das Niveau an jeden Teilnehmer anzupassen, und dies kann für die Teilnehmer, die ein höheres oder niedrigeres Niveau als der Rest der Klasse haben, entmutigend sein.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die von den Erwachsenenbildnern während der Fokusgruppen geäußerten Bedürfnisse in erster Linie eine Sammlung von gutem Schulungsmaterial waren, das für gering qualifizierte Erwachsene zugänglich und auf das richtige Niveau angepasst ist. Dies wurde insbesondere als Bedarf an Lehrern angesprochen, die weniger erfahren sind und daher nicht viel Zeit hatten, Schulungsmaterial zu sammeln. Als weitere Bedürfnisse wurden innovative IKT-Instrumente für den Unterricht und neue Werkzeuge identifiziert, die den Unterricht mit Problemen des realen Lebens in Verbindung bringen, z.B. wie man das Internet für die Vereinbarung eines Arzttermins nutzt, wie man das Internet für die Erledigung der Steuern verwendet usw. Die AEPs sprachen auch den Bedarf an Weiterbildung für Lehrer*innen an, um gering qualifizierte Erwachsene zu motivieren, und



an Foren für Lehrer*innen, in denen sie zusammenkommen, diskutieren und Erfahrungen in diesem Bereich austauschen können.

3.2 Digitale Beurteilung

Die Arbeit mit digitalen Fertigkeiten und der digitalen Bewertung in Bezug auf gering qualifizierte Erwachsene ist etwas, das die AEPs als sehr wichtig, aber auch als Herausforderung bezeichneten. Ein großes Hindernis für die Lehrer ist das Fehlen eines konsistenten Lehrplans für digitale Fertigkeiten, wodurch sie ohne eine formale Definition der Lernbedürfnisse und Bewertungsstrategien dastehen. Aus diesem Grund haben die Lehrer informelle Beurteilungsstrategien und Lehrmethoden entwickelt, die auf ihren eigenen Initiativen beruhen. Darüber hinaus bringen die Lehrer*innen und Lehrer zum Ausdruck, dass es an verfügbaren Ressourcen in Form von guten Online-Programmen, Werkzeugen und Ausbildungsmaterialien mangelt. Häufig haben die Werkzeuge, die sie online finden, nur begrenzten Zugang und erfordern eine Gebühr, die die Lehrer auf die Verwendung kostenloser Versionen beschränkt, so dass es schwierig ist, eine gute Qualität zu gewährleisten. Darüber hinaus kann es für Lehrer schwierig sein, zu unterscheiden, welche Tools und Schulungsmaterialien nützlich sind und eine hohe Qualität aufweisen, da die Auswahl an Online-Tools sehr vielfältig und qualitativ unterschiedlich ist.

Die AEPs stellten außerdem eine Bedarfslücke in Bezug auf die Ausbildung von Lehrern fest. Einige fühlten sich nicht wohl oder kompetent genug, um die Ausbildung und Bewertung von digitalen Fertigkeiten durchzuführen. In Österreich hatten in den letzten Jahren nur zwei von zehn befragten AEPs eine Weiterbildung im digitalen Bereich des Unterrichts absolviert. Ein weiteres Problem bei der Vermittlung und Bewertung digitaler Fertigkeiten ist der Mangel an Ausrüstung. Wenn die Teilnehmer oder die Erwachsenenbildungseinrichtung keinen Zugang zu Computern, Laptops, Smartphones oder einer Internetverbindung haben, wird es schwierig sein, eine effektive Ausbildung zu diesem Thema durchzuführen.

Aufgrund des Covid-19-Ausbruchs ist die Erwachsenenbildung in Schweden auf Online-Unterricht umgestellt worden. Laut den in Schweden befragten AEPs zeigt dies die Notwendigkeit, digitale Fertigkeiten bei gering qualifizierten Lernenden, die mit dem Übergang zu kämpfen haben, zu üben. Die Lehrer*innen äußerten, dass einige Personen aus jeder Klasse nicht an den Unterrichtssitzungen teilnehmen können, da sie sich nicht auf den digitalen Plattformen bewegen können. Darüber hinaus verliert ein großer Teil der Schüler*innen und Schüler das Interesse am Online-Unterricht, und es ist schwer, sie zu motivieren, an der Ausbildung festzuhalten, wenn es keine persönliche Interaktion gibt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der in Bezug auf digitale Fertigkeiten und deren Bewertung ermittelte Bedarf ein konsistenter Lehrplan ist, der die Lernbedürfnisse und Bewertungsstrategien für die Vermittlung digitaler Fertigkeiten an gering qualifizierte Erwachsene definiert; formale Unterstützung und Methoden für den Umgang mit digitalen Fertigkeiten; eine Werkzeugsammlung mit Vorschlägen für den Umgang mit digitalen Fertigkeiten und deren Bewertung, einschließlich qualitativ hochwertiger kostenloser Online-Tools; Weiterbildung für AEPs, um ihre Kompetenz in Bezug auf digitale Fertigkeiten und deren Einbeziehung in den Unterricht zu erhöhen; Ausrüstung in Form von Computern und Smartphones, um ein interaktives Training digitaler Fertigkeiten zu ermöglichen.



3.3 Beurteilung der Numeralität

Wenn es darum geht, die Fähigkeiten gering qualifizierter Erwachsener in Mathematik und Rechnen zu beurteilen, stoßen die AEPs häufig auf Probleme. Der Prozess der Bewertung der numerischen Fähigkeiten ist zeitaufwendig, und wenn Lehrer mit Gruppen arbeiten, die sich auf verschiedenen Ebenen befinden, unterschiedliche Sprachkenntnisse und Bildungshintergründe haben, kann die Bewertung sehr anspruchsvoll sein. Ein weiteres Hindernis im Zusammenhang mit dem Rechnen ist, dass viele der erwachsenen Schüler*innen und Schüler ein geringes Selbstwertgefühl und geringes Vertrauen in ihre Rechenfähigkeit haben. In einigen Fällen beruht dies auf schlechten Erfahrungen aus der Schule und im schlimmsten Fall auf dem völligen Fehlen von Kenntnissen in Bezug auf das Rechnen.

Das AEPs drückt aus, dass es an verfügbaren Werkzeugen für die Arbeit mit numerischen Fähigkeiten und die Bewertung fehlt, was dazu führt, dass die Lehrer informelle Methoden verwenden, um diese zu unterrichten. Außerdem fehlen den AEPs gute, kostenlose Online-Plattformen für die Arbeit mit numerischen Fähigkeiten. Die AEPs erklärten, dass sie weitgehend selbst für die Erstellung der Lernmaterialien verantwortlich seien und dass es zu wenige gut vorbereitete Instrumente zur Bewertung der mathematischen Fähigkeiten der Teilnehmer gebe. Einige AEPs arbeiten auf der Grundlage von internen Regeln, Tests und Fragebögen, aber die Herkunft dieser Materialien ist oft unbekannt. Einige AEPs verwenden Lehrbücher, halten aber die Methodik und Didaktik dieser Bücher nicht für erwachsenengerecht. Was die Fortbildung von Ausbildern und Ausbilderinnen in Mathematik betrifft, so haben die Teilnehmer und Teilnehmerinnen der Fokusgruppe angegeben, dass sie in unregelmäßigen Abständen Fortbildungskurse besuchen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der ermittelte Bedarf in Bezug auf numerische Fähigkeiten und Beurteilung eine Sammlung von zugänglichen und gut angepassten Beurteilungs- und Lernwerkzeugen/-methoden ist, einschließlich kostenloser Online-Plattformen für gering qualifizierte Erwachsene und kleinere Gruppen für einen effektiveren Mathematikunterricht auf dem richtigen Niveau.

3.4 Beurteilung der Literalität

Die Arbeit mit Lese- und Schreibfähigkeiten bei gering qualifizierten Erwachsenen ist mit einigen Herausforderungen verbunden. Was fast alle AEPs als Schwierigkeit hervorgehoben haben, ist, dass die Schüler*innen und Schüler in einem Klassenzimmer sehr unterschiedliche Hintergründe haben können, insbesondere wenn sie mit neu angekommenen Immigranten arbeiten. Einige Schüler*innen und Schüler sind Analphabeten in ihrer Muttersprache und haben vielleicht nicht viel Erfahrung mit formaler Bildung, während einige Schüler*innen und Schüler eine Universitätsausbildung haben, aber eine neue Sprache lernen müssen. Diese Kluft schafft Probleme für die Pädagogen, ein gutes Niveau für die Durchführung des Unterrichts zu finden, und erschwert die Beurteilung des Alphabetisierungsniveaus der Studenten. Darüber hinaus erfordert es viel Zeit und Engagement, dafür zu sorgen, dass alle Studenten über Material verfügen, das an ihr eigenes Niveau angepasst ist.

Wenn es darum geht, Lehrmaterialien, Methoden und Werkzeuge zu finden, haben die AEPs zum Ausdruck gebracht, dass sie einen Bedarf an mehr Online-Werkzeugen haben, die benutzerfreundlich und auf dem neuesten Stand sind. Darüber hinaus wünschen sie sich angepasste Lehrmaterialien, insbesondere wenn es um die niedrigsten Alphabetisierungsgrade und Analphabeten geht. Wenn das



Material für die Studenten zu fortgeschritten ist, ist das Risiko sehr hoch, dass der Student die Motivation und das Selbstvertrauen verliert, weiterzumachen.

Die Ressource, die die AEPs als die wichtigste hervorheben, wenn es um die Arbeit mit der Alphabetisierung geht, ist Zeit und Engagement. Dies ist auch eine Ressource, die oft begrenzt ist. Die Unterstützung zu bieten, die der/die Studierende tatsächlich benötigt, würde viel Zeit und Ressourcen erfordern, und daher sind viele AEPs der Meinung, dass sie bei dem, was sie ihren Studierenden anbieten können, Kompromisse eingehen müssen.

Schließlich äußerten die AEPs einen Bedarf an nicht-formalen Lehrmethoden und -strategien, wenn es um die Arbeit mit gering qualifizierten Erwachsenen in Bezug auf Lese- und Schreibfähigkeiten geht. Einige Schüler*innen und Schüler, die Sprachkurse besuchen, sind mit der formalen Bildung nicht vertraut, und es kann für sie sehr schwierig sein, sich in einem Klassenzimmer zurechtzufinden. Die AEPs äußern den Bedarf an Methoden, die es ihnen ermöglichen, den Unterricht außerhalb der Klassenzimmer zu verlagern und ihn mit Situationen aus dem wirklichen Leben zu verbinden. Darüber hinaus brachten sie zum Ausdruck, dass es ein unrealistisches Vertrauen in passives Lernen gibt und dass viele Schüler*innen und Schüler in Wirklichkeit einen interaktiven und engagierten Lernstil benötigen, der die Lernergebnisse mit Situationen des realen Lebens verbindet.

Zusammenfassend wurden folgende Bedürfnisse und Lücken in Bezug auf die Lese- und Schreibkompetenz festgestellt: Zugang zu Lehrmaterial in Form von Online-Tools, die aktuell und benutzerfreundlich sind; Material, das an die verschiedenen Niveaus der Lernenden angepasst ist, denen sie begegnen, insbesondere für diejenigen mit den geringsten Lese- und Schreibkenntnissen; Methoden und Lehrstile, die engagiert und interaktiv sind und es ermöglichen, den Unterricht außerhalb des Klassenzimmers durchzuführen und ihn mit Situationen aus dem wirklichen Leben zu verbinden; schließlich fehlt es an Zeit und Engagement, um der Gruppe der gering qualifizierten erwachsenen Lernenden zu helfen.

3.5 Unterstützung im alltäglichen Leben

Geringe Fertigkeiten in den Bereichen Rechnen, Lesen, Schreiben und digitale Fertigkeiten können zu einer langen Liste von Herausforderungen führen. Die AEPs warfen die Frage auf, dass Erwachsene mit geringen Kenntnissen in diesen Bereichen möglicherweise nicht in der Lage sind, den Kontakt mit den Behörden in Bezug auf Sozialdienste, Einwanderungsfragen, Schule und Bildung usw. richtig zu handhaben. Wenn Sie über geringe Fertigkeiten in den Bereichen Rechnen, Digitaltechnik und Lese- und Schreibkenntnisse verfügen, wird es eine Herausforderung sein, Formulare auszufüllen, Informationen zu finden, Personen zu kontaktieren, das Büro zu finden, zu dem Sie gehen müssen, und zu kommunizieren, wobei Sie Hilfe benötigen. Dies kann dazu führen, dass Menschen nicht die richtige Unterstützung erhalten und in problematische Situationen geraten.

Ein weiteres Problem, dem gering qualifizierte Erwachsene ausgesetzt sind, hat mit finanziellen Angelegenheiten und der Verwaltung ihrer persönlichen Wirtschaft zu tun. Wenn Sie über geringe Qualifikationen in Lesen, Schreiben, Rechnen und digitalen Fertigkeiten verfügen, kann es schwierig sein, ein Budget für sich und Ihre Familie auszuarbeiten, Rechnungen und Miete zu bezahlen (insbesondere, wenn es sich um einen elektronischen Dienst handelt) und Sozialfonds und Wohngeld zu beantragen.



Ein Mangel an Lese-, Schreib- und Digitalkenntnissen kann leicht dazu führen, dass Menschen durch Desinformation und gefälschte Nachrichten in die Irre geführt werden. Dies ist ein Problem, das die AEPs bei einigen ihrer Studenten festgestellt haben, insbesondere im Zusammenhang mit der Nutzung sozialer Medien. Wenn Sie über geringe Lese- und Schreibkenntnisse und digitale Fertigkeiten verfügen, wird es sehr schwer zu unterscheiden sein, welche Informationen vertrauenswürdig sind und welche nicht. Das kann dazu führen, dass gering qualifizierte Erwachsene Informationen ausgesetzt sind, die auf schädliche und trügerische Weise manipuliert wurden. Darüber hinaus steigt das Risiko, einem Online-Betrug ausgesetzt zu werden, mit geringen digitalen und Lese- und Schreibkenntnissen.

Was die Herausforderungen bei der Unterstützung in Alltagsfragen betrifft, so haben die AEPs einige Bereiche identifiziert, in denen häufig Probleme auftreten. Das erste ist, dass man von jemandem mit geringen Qualifikationen in Lese-, Schreib-, Rechen- und Digitalkenntnissen nicht erwarten kann, dass er sofort versteht, was man meint, wenn man nur passive Erklärungen verwendet. Ein AEP, der mit Unterstützung bei Wohnungsfragen für neu angekommene Einwanderer arbeitet, erklärte, dass die meisten Menschen, mit denen er arbeitet, die von ihnen unterzeichneten Wohnungsverträge nicht verstehen, obwohl das Wohnungsamt es ihnen erklärt hat. Anstatt zu erklären, meint er, dass man zeigen muss, was man vermitteln will, indem man Bilder und Gesten verwendet und es selbst demonstriert. Das ist etwas, was viele Menschen, die mit der Zielgruppe arbeiten, vermissen und für die gering qualifizierten Erwachsenen zu großen Problemen führen kann.

Ein weiterer festgestellter Bedarf hängt mit den Ressourcen zusammen, um die Unterstützung, die viele gering qualifizierte Erwachsene benötigen, voll und ganz geben zu können, erfordert viel Zeit und Engagement. Die in Schweden durchgeführte Fokusgruppe bestand aus drei Teilnehmern, die mit dem Angebot von Unterstützung für Familien, junge Erwachsene und Erwachsene arbeitet, die aus verschiedenen Gründen mit Bildung, Beruf und Alltag zu kämpfen haben. Sie brachten zum Ausdruck, dass Zeit und Engagement die wichtigste Ressource in ihrem Beruf sind. Um ihren Klienten die Unterstützung bieten zu können, die sie brauchen, müssen sie jederzeit verfügbar sein und starke Beziehungen zu ihren Klienten aufbauen. Darüber hinaus betonten sie, dass dies kein Job für jedermann ist und dass man nicht erwarten kann, Bürozeiten zu arbeiten. Natürlich ist es nicht für alle AEPs tragbar, auf diese Weise zu arbeiten, und daher besteht ein Bedarf an einem besseren System, um gering qualifizierten Erwachsenen Unterstützung im Alltag zu bieten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Erwachsene mit geringen Qualifikationen in den Bereichen Rechnen, Digitaltechnik und Lese- und Schreibkenntnisse im Alltag auf viele Herausforderungen stoßen. Diese Herausforderungen hängen oft mit dem Kontakt zu Behörden, finanziellen Fragen, Wohnsituationen und Bildung zusammen. Darüber hinaus können Probleme auftreten, wenn es darum geht, online Informationen zu finden und zu wissen, was vertrauenswürdig ist und was nicht. Der von den AEPs ermittelte Bedarf an Unterstützung im Alltag ist: gute Methoden, um zu erklären und zu demonstrieren, wie z.B. das Ausfüllen eines Formulars für Wohngeld auf klare und zugängliche Weise für Erwachsene mit geringer Qualifikation zu erklären und zu demonstrieren. Darüber hinaus fehlt es bei der Arbeit mit dieser Art von Unterstützung immer an Ressourcen in Form von Zeit und Engagement, und es bedarf einer formellen und systematischeren Art und Weise, Unterstützung anzubieten.



4. Tool Collection

Best Practice 1

LEARNERS MOT - HOW TO TRIGGER PRIMARY MOTIVATION FOR LEARNING IN LOW EDUCATED ADULTS USING ICT TOOLS.

ZIELE:

Das Hauptziel von Learners Mot bestand darin, eine Online-Lernumgebung zu entwickeln, um die beruflichen Kompetenzen von Erwachsenenbildnern zu verbessern, d.h. Wissen, Lern- und Lehrstrategien, Face-to-Face- und Online-Methoden und -Formate (Webinare) und Techniken, die Erwachsenenbildnern helfen, gering ausgebildete und gering qualifizierte Arbeitnehmer ab 45 Jahren auszubilden sowie ihre Lernmotivation auszulösen und aufrechtzuerhalten.

AUSWIRKUNG:

Das Projekt trug zur Befähigung von Erwachsenenbildner*innen mit dem Wissen und den Fähigkeiten bei, die für eine stärkere Einbeziehung von Menschen mit niedrigem Bildungsniveau in die lebenslange Bildung durch effektive Öffentlichkeitsarbeit, Beratung und Motivation erforderlich sind. Zu diesem Zweck wurden Erwachsenenbildner*innen verschiedene Motivationsstrategien und Techniken angeboten.

Projektlaufzeit: 01.11.17 – 31.12.19

Webpage:

<http://www.learnersmot.eu/home-en>

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

- Ressourcenbibliothek: eine Sammlung nationaler Studien und bestehender Online-Ressourcen zu Alphabetisierung, Motivation, Lehr- und Lernstrategien im Vereinigten Königreich, Zypern, Italien, Spanien und Slowenien.
- Good Practices: eine Zusammenstellung von Good Practices im Bereich der Vermittlung von Grundfertigkeiten an verschiedene Gruppen von Erwachsenen mit niedrigem Bildungsniveau, einschließlich Beispiele, die von denselben Partnern entwickelt wurden oder andere Fälle, die den Partnerorganisationen bekannt sind oder die sie erlebt haben.
- Handbuch: ein interaktives Handbuch über bestehende Motivationsstrategien, die von Erziehern gering qualifizierter und niedrig qualifizierter Erwachsener eingesetzt werden.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Alle entwickelten Ergebnisse und Materialien sind leicht übertragbar und können auf verschiedene Gruppen von Lernenden wie ältere Menschen, Langzeitarbeitslose, Migrant*innen und NEETs im Bereich der Erwachsenenbildung angewandt werden, um sie zum Lernen anzuregen. Darüber hinaus ist der Blended Course für Erwachsenenbildner*innen auf andere Pädagog*innen übertragbar, um sie zu befähigen und ihre Kompetenzen zu erhöhen, gering qualifizierte Menschen zu erreichen, zu motivieren und zu engagieren.

ZIELGRUPPE:

Erwachsenenbildner*innen



Best Practice 2

FOLLOW THE STORY – APPLIED STORYTELLING AS A MOTIVATION AND ENCOURAGING STRATEGY IN ADULT EDUCATION

Ziele:

Das Hauptziel des Projekts besteht darin, Pädagog*innen Tipps und Richtlinien zu geben, wie sie das angewandte storytelling nutzen können, um gering qualifizierte Erwachsene in ländlichen Regionen zum Lernen zu motivieren.

AUSWIRKUNG:

Dieses Projekt wurde von den nationalen Agenturen der Verbreitungsplattform E+ als Good-Practice-Beispiel ausgewählt. Darüber hinaus hatte es eine größere Auswirkung auf die beteiligten Pädagogen, da es das Bewusstsein für das Potenzial des angewandten Geschichtenerzählens in ihrer Arbeit schärfte und ihre beruflichen Fähigkeiten, einschließlich Kreativität, IKT, Sprache, soziale und interkulturelle Kompetenzen, verbesserte. Schließlich erhöhte es die Teilnahme von gering qualifizierten Lernenden an Bildungsaktivitäten in ländlichen Gebieten.

Projektlaufzeit: 01.09.17 – 28.02.19

Webpage:

<http://www.fundacja-addenda.pl/apstell>

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Ein praktisches Handbuch über den Einsatz des angewandten Geschichtenerzählens in der Erwachsenenbildung (insbesondere zur Steigerung der Motivation und Effektivität des Lernens), das sich an Pädagog*innen in ländlichen Gebieten, lokale Gemeinschaften, Geschichtenerzähler*innen, Sozialarbeiter*innen und gemeinnützige Organisationen richtet. Es enthält Informationen über die Besonderheit des Geschichtenerzählens und seine Nützlichkeit für Motivationsstrategien in der Erwachsenenbildung sowie praktisches Material mit einer Beschreibung des Motivationsproblems, der Probleme der Erwachsenenbildung in ländlichen Gebieten, Beispiele für den Einsatz des Geschichtenerzählens als Motivationsmittel usw.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Die im Handbuch vorgeschlagenen Aktivitäten sind leicht auf andere Erwachsenenbildner*innen übertragbar, die die Methode des Geschichtenerzählens anwenden können, um gering qualifizierte Erwachsene zum Lernen zu motivieren.

ZIELGRUPPE:

Erwachsenenbildner*innen, die in ländlichen Gebieten arbeiten, gering qualifizierte Erwachsene aus ländlichen Gebieten.



Best Practice 3

REPLAY-VET – STRENGTHENING KEY COMPETENCES OF LOW- SKILLED PEOPLE IN VET TO COVER FUTURE REPLACEMENT POSITIONS

ZIELE:

Ziel des Projekts ist es, Requalifizierungsstrategien für gering qualifizierte Personen zu identifizieren, um die zukünftigen Ersatzstellen besetzen zu können. Das Projekt wurde ferner konzipiert, um die Schlüsselkompetenzen in den Berufsbildungslehrplänen zu stärken und den Geringqualifizierten oder Personen mit niedrigem Bildungsniveau effektivere Möglichkeiten zu bieten, damit sie diese Fähigkeiten durch die Berufsbildung erwerben oder weiterentwickeln können.

AUSWIRKUNG:

Das Projekt trug durch seine 3 Outputs und 2 Multiplikatorenveranstaltungen ebenfalls dazu bei, den Zugang zu Ausbildung und Qualifikationen für alle durch die Berufsbildung im Sinne des lebenslangen Lernens zu verbessern, insbesondere durch die Verbesserung der Zugänglichkeit der beruflichen Weiterbildung für gering qualifizierte Arbeitnehmer*innen und die Bereitstellung effizienter und integrierter Beratungsdienste für gering qualifizierte Menschen. Dank REPLAY-VET wurde ein wichtiger Schritt in die richtige Richtung unternommen, um die Beschäftigungsfähigkeit gering qualifizierter und von Ausgrenzung bedrohter Personen zu verbessern, damit sie aktiv am Arbeitsmarkt teilnehmen, ihren sozialen Zusammenhalt stärken und eine Gesellschaft mit weniger Ungleichheiten erreichen können.

Projektlaufzeit: 31.12.16 – 31.12.18

Webpage:

<http://www.replayvet.eu/en/project/>

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Die Arbeit resultierte in einer Reihe von Workshops und Austauschveranstaltungen für Interessenvertreter*innen (unter Beteiligung von Entscheidungsträgern aus dem Bereich Beschäftigung und Ausbildung und anderen sozialpolitischen Entscheidungsträgern, Bildungs- und Ausbildungsanbietern, Berufsberater*innen, Arbeitgeber*innen, Behörden und Agenturen, Arbeitnehmer*innen und Gewerkschaften) und schriftlichen Ergebnissen wie nationalen und sektoralen Berichten, Leitfäden und einem Toolkit. Das berufsbezogene Toolkit (www.replayvet.eu) soll Berufsbildungsanbietern, Arbeitsvermittlungsdiensten und politischen Entscheidungsträgern Anleitungen und Beispiele für bewährte Verfahren liefern, die auf die Bedürfnisse und Herausforderungen in Bezug auf die Beschäftigungs- und Ausbildungsmöglichkeiten von Geringqualifizierten eingehen. Das Kit bietet Zugang zu inspirierenden Lösungen, die nach Schlüsselthemen strukturiert sind, und die Benutzerinnen und Benutzer finden die Schlüssel für eine erfolgreiche Ausbildung gering qualifizierter Menschen, um sie auf die Stellenangebote vorzubereiten, die entstehen, wenn Menschen in einer alternden Gesellschaft aus dem Erwerbsleben ausscheiden.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Die Partner*innen des REPLAY-VET-Projekts, 8 Einrichtungen aus 6 verschiedenen Ländern, haben durch die Entwicklung des Projekts eine strukturierte interregionale und grenzüberschreitende Zusammenarbeit gefördert, die das Engagement der lokalen und regionalen öffentlichen Behörden durch die Beteiligung von öffentlichen Einrichtungen, die auf dem Arbeitsmarkt aktiv sind, sowie von Wissensorganisationen, die in innovativen Praktiken tätig sind, verstärkt.

ZIELGRUPPE:

Das Projekt konzentrierte sich auf Gruppen mit niedrigem Qualifikations-/Qualifikationsniveau, die wirtschaftlich inaktiv und häufig nicht erwerbstätig sind.



Best Practice 4

GOAL – GUIDANCE AND ORIENTATION FOR ADULT LEARNERS

ZIELE:

- Beitrag zu einer stärkeren Beteiligung gering qualifizierter Erwachsener an Bildungs- und Lernprogrammen, um ihre Chancen auf Eingliederung in die Gesellschaft und den Arbeitsmarkt zu erhöhen.
- Ermittlung kritischer Erfolgsfaktoren und -kriterien als Grundlage für die Entwicklung und Umsetzung von Beratungs- und Orientierungszentren mit Möglichkeiten zur Validierung früherer Lernerfahrungen in Europa.
- Entwicklung einer strukturellen Unterstützungsbasis bei Entscheidungsträgern und relevanten Interessenvertretern zur Verbreitung des Modells der Bildungs- und Orientierungsberatung in allen Partnerländern.

AUSWIRKUNG:

Das Projekt bot spezifische Dienstleistungen für gering qualifizierte Erwachsene an, die keinen geeigneten Weg finden konnten, ihre Kompetenzen für eine volle Teilnahme an der Gesellschaft und am Arbeitsmarkt zu entwickeln. Darüber hinaus bot das Projekt eine Koordination zwischen den verschiedenen Anbietern und spezifischen Interessengruppen, die sich mit gering qualifizierten Erwachsenen befassen. Das Ergebnis ist ein unabhängiger One-Stop-Beratungsdienst einschließlich der Validierung früherer Lernerfahrungen, der die spezifischen Bedürfnisse gering qualifizierter erwachsener Lernender in den Mittelpunkt stellt und unverzichtbar ist, um die Teilnahme gering qualifizierter Erwachsener an der Erwachsenenbildung zu erhöhen.

Projektlaufzeit: 36 Monate

Webpage:

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/388452-EPP-1-2014-2-BE-EPPKA3-PI-POLICY>

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

- Netzwerke und Partnerschaften mit relevanten Organisationen wurden aufgebaut oder verbessert.
- Es wurden Instrumente entwickelt, um die Bereitstellung von Beratung speziell für Erwachsene mit niedrigem Bildungsstand zu erleichtern.
- Es wurden die Kompetenzen definiert, die Beraterinnen und Berater benötigen, um auf die spezifischen Bedürfnisse von Erwachsenen mit niedrigem Bildungsniveau eingehen zu können.
- Es wurden aufsuchende Aktivitäten entwickelt, um Beratungsdienste für bestimmte Zielgruppen innerhalb der Bevölkerung mit niedrigem Bildungsniveau anzubieten.
- Jedes Land bemühte sich um die Bereitstellung qualitativ hochwertiger Beratungsdienste mit dem Ziel, die Lern- und/oder Beschäftigungsergebnisse des Einzelnen zu optimieren.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Ein abschließender länderübergreifender Evaluierungsbericht und eine Bedarfsanalyse sind einige übertragbare Ergebnisse.

ZIELGRUPPE:

Das Projekt GOAL richtete sich an Erwachsene mit niedrigem Bildungsniveau, d.h. an Erwachsene ohne Abschluss der Sekundarstufe II.



Best Practice 5

IMPROVING BASIC SKILLS AND METHODOLOGIES FOR THE 21ST CENTURY

ZIELE:

Im Jahr 2015 gab es in Europa einen großen Flüchtlingsstrom, der über das Mittelmeer kam. Es war eine Herausforderung für die europäischen Länder, den Flüchtlingsstrom zu bewältigen, da wir keine Systeme eingerichtet hatten. Dies war eine Realität für die Partner, mit denen Deutschland, Norwegen und teilweise auch Spanien zu tun hatten. Es wurde zu einer Notwendigkeit, gute Praktiken für das Sprachenlernen von Erwachsenen zu entwickeln. Die Flüchtlinge sollten eine Sprachausbildung erhalten, und sie sollten eine Ausbildung in der neuen Sprache beginnen oder abschließen. In diesen Schulen gibt es auch Erwachsene, die zuvor aus dem Schulsystem herausgefallen sind und mehr Bildung benötigen. Ziel des Projekts war es, an Erwachsene angepasste Methoden zu entwickeln, bei denen das neue Wissen auf den Ressourcen basiert, über die die erwachsenen Schüler verfügen.

AUSWIRKUNG:

Das Projekt hat neu angekommenen Flüchtlingen in Deutschland, Spanien und Norwegen geholfen, ihre Lese-, Schreib- und Rechenkenntnisse zu verbessern, um ihnen eine bessere Integration in die Gesellschaft zu ermöglichen, indem sie eine Arbeit finden oder weiter studieren.

Projektlaufzeit: 15.09.16 – 14.09.18

Webpage:

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/2016-1-NO01-KA204-022089>

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Das Projekt entwickelte Schulungsmaterial und Kurse, die darauf abzielten, die Grundfertigkeiten im Rechnen und Lesen zu verbessern und bereits vorhandene Kenntnisse der Schüler*innen und Schüler zu validieren.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Konkrete Ergebnisse stehen im Mittelpunkt unseres Projektportfolios, das detaillierte Beschreibungen neu entwickelter innovativer Lehrmethoden, Motivations- und anderer Denkinstrumente umfasst.

ZIELGRUPPE:

Flüchtlingserwachsene, die grundlegende Fähigkeiten entwickeln müssen.



Best Practice 6

TEACH - TACKLING EDUCATION DEFICITS THROUGH ARTS AND CRAFTS BASED ENTERPRISE LEARNING

ZIELE:

- Ausbildung von Pädagogen aus verschiedenen Bildungsbereichen (Lehrer, Berufsbildungsausbilder, Erwachsenenbildner) in einer Reihe von kreativen Kunstformen, die genutzt werden können, um nichttraditionelle Lernende in Bildung, Ausbildung, Arbeit oder unternehmerische Möglichkeiten einzubinden.
- Entwicklung neuer und innovativer Ausbildungsmethoden und Ausbildungsressourcen rund um Kunst, Handwerk und Unternehmen, die den Bedürfnissen unserer benachteiligten Lernenden besser gerecht werden können.
- Erstellen Sie eine eingehende Analyse darüber, wie der Einsatz von Kunsthandwerk in Verbindung mit Unternehmen zur Wiedereingliederung benachteiligter Gruppen beitragen kann.

AUSWIRKUNG:

Das Projekt hat dazu beigetragen, neue kreative Methoden für die Arbeit mit Kunst und Handwerk zu inspirieren und zu lehren, um benachteiligte erwachsene Lernende für die Wiedereingliederung in die Gesellschaft zu gewinnen.

Projektlaufzeit: 24 Monate

Webpage:

http://www.praxiseurope.org.uk/?page_id=2010

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

- Gemeinsamer Wissensaustausch mit unseren Partner*innen durch praktische und zielgerichtete kunsthandwerklich orientierte Workshops und Ausbildungsaktivitäten (Einbindung und Ausbildung von Lernenden/Ausbildern in vielen verschiedenen Kunst- und Handwerksformen).
- Ausbildungsaktivitäten im Rahmen einer Reihe von Veranstaltungen, bei denen Ausbilder*innen in die Partnerländer reisen werden, um verschiedene Kunstformen zu erforschen und neue Fähigkeiten zu entwickeln.
- Erstellung einer vergleichenden Analyse der wichtigsten Kunst- und Handwerksformen und ihres Wertes bei der Unterstützung verschiedener Lernformen (Schule, Berufsbildung, Erwachsenenbildung und arbeitsbasierte Kompetenzentwicklung) in Verbindung mit Unternehmen.
- Einbeziehung von Lernenden und Ausbildern in die Erstellung unserer Projektmaterialien und -ergebnisse.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Das übertragbare Ergebnis des Projekts ist ein länderübergreifender Bericht, in dem analysiert wird, wie das Kunsthandwerk in den Partnerländern gelehrt wird und mit welchen Themen sie sich beschäftigen, sowie eine Ausbildungsressource verschiedener Kunst- und Handwerksformen.

ZIELGRUPPE:

Pädagog*innen aus verschiedenen Bildungsbereichen (Lehrer*innen, Berufsbildungsausbilder*innen, Erwachsenenbildner*innen). Und benachteiligte erwachsene Lernende.



Best Practice 7

NON-VOCATIONAL ADULT EDUCATION – EUROPEAN EXCHANGE OF EXPERIENCES

ZIELE:

1. Wissenstransfer, Organisation des Austauschs von Erfahrungen und guten Praktiken in der Erwachsenenbildung.
2. Erhöhung der Verwaltungskapazität von Organisationen, die Möglichkeiten der lebenslangen Bildung anbieten.
3. Berufliche Entwicklung von Erwachsenenbildner*innen anbieten, einschließlich der Vertiefung ihrer Kenntnisse, der Verbesserung von Lehrfähigkeiten, Lehrmethoden und -techniken.
4. Erwachsenen Lernenden anbieten, aktiv am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen, persönliche Entwicklung, Einüben interkultureller Fähigkeiten, Verbesserung der Sprachkompetenz.
5. Organisationen ein internationales Netzwerk anbieten und die Zusammenarbeit zwischen Organisationen in ganz Europa fördern.

AUSWIRKUNG:

- Höhere Attraktivität der Erwachsenenbildung.
- Professionelle Entwicklung der Erzieher*innen, Kompetenzen der Hochschullehrer*innen.
- Persönliche Entwicklung der Teilnehmer*innen.
- Verbesserung der Sprachkompetenzen der Teilnehmer*innen.
- Die Erhöhung der Anpassungsfähigkeit.
- Entwicklung der interkulturellen Fähigkeiten der Teilnehmer.
- Verbesserung der persönlichen und sozialen Kompetenz.
- Kooperations-Netzwerk.
- Erfahrung in der Projektdurchführung.

Projektlaufzeit: 01.12.17 – 31.01.19

Webpage:

<http://ourprojects.eu/nvae/>

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

- Die Projektwebsite, auf der in der Erwachsenenbildung tätige Akteure Informationen über das Projekt und alle Ergebnisse finden können.
- Informationsbroschüre mit einer Zusammenfassung der angewandten Methoden und bewährten Verfahren im Bereich der effektiven Wege zur Motivierung von Erwachsenen für Lernprozesse und zur Förderung des lebenslangen Lernens unter Erwachsenen.
- Informationsbroschüre mit einer Liste von Instrumenten zur Erfassung und Vorhersage des Bildungsbedarfs von Erwachsenen.
- Informationsbroschüre, mit einer Liste von Ausbildungen und Themen im Bereich der nicht-beruflichen Erwachsenenbildung.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Die verschiedenen Broschüren und die unter Hauptergebnisse erwähnte Webseite sind für jedermann zugänglich und können auf andere Projekte und Bildungseinrichtungen übertragen werden.

ZIELGRUPPE:

In der Aus- und Weiterbildung von Erwachsenen tätiges Personal, Expert*innen, Fachleute, Praktiker*innen, erwachsene Lernende.



Best Practice 8

KNOWHUBS – LOCAL KNOWLEDGE CENTRES AS DEVELOPMENT HUBS IN RURAL REGIONS

ZIELE:

Mit dem Projekt KNOW-HUBs soll untersucht werden, wie Wissenszentren dazu beitragen können, auf die lokalen Bedürfnisse und Anforderungen ländlicher Gemeinschaften und Regionen einzugehen, indem zum ersten Mal eine Brücke zum "3Ms-Ansatz" geschlagen wird: Treffpunkt, Vermittler, Motor" mit einer nutzerzentrierten Design-Denkweise zu verbinden.

Im Einzelnen zielt das Projekt darauf ab, 1. den "3M: Meeting point, Mediator, Motor"-Ansatz mit Design Thinking-Techniken (Co-Kreation) zu verbinden

2. freiwillige Mentoren auszubilden, um das Engagement und die Beteiligung marginalisierter junger Erwachsener, Erwachsenenbildner*innen, Ausbilder*innen, Unternehmen und politischer Vertreter zu fördern. 3. die Kluft zwischen Wissen und Fähigkeiten, den Anforderungen ländlicher Gemeinschaften und den individuellen Bedürfnissen zu überbrücken. 4. kohärente und relevante Lernwege für bedürftige erwachsene Lernende aufbauen.

AUSWIRKUNG:

Wissenszentren werden in der Lage sein, effektiver mit den benachteiligten Gruppen zu arbeiten, um geeignete Lösungen für die Bedürftigen zu finden. Sie geben ihnen nicht nur die Antworten auf ihre Fragen, sondern drängen sie auch und führen sie auf dem Weg zu ihren Zielen innerhalb der von ihnen organisierten Cocreation-Workshops.

Projektlaufzeit: 01.09.18 – 30.09.20

Webpage:

www.know-hubs.eu/

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Innerhalb von KNOWHUBs werden die folgenden innovativen Werkzeuge entwickelt:

- E-BOOK: Wissenszentren als 3.MS. Ein Werkzeug, das den theoretischen Hintergrund des Projekts entwickelt, indem es die Aktivitäten von Wissenszentren untersucht und Informationen für andere Organisationen enthält.
- TOOLKIT zur Ausbildung und Unterstützung von Ausbildern von Erwachsenenzentren als 3M-Mentoren - ein Toolkit, das darauf abzielt, erwachsene Mentoren auszubilden und ihnen dabei zu helfen, Mediatoren, Arbeitsvermittler sowie soziale Unterstützer zu werden.
- KNOW-HUBs B-Mentoring-Programm und virtueller Raum - ein gemischtes Mentoring-Programm, das menschenzentrierte Design-Denktechniken (Co-Kreation) verwendet.
- POLITISCHE EMPFEHLUNGEN, die Projektergebnisse in andere nationale und EU-Organisationen zu integrieren - ein Politikpaket, das den regionalen politischen Entscheidungsträgern spezifische Leitlinien für die Integration der KNOWHUBs-Ergebnisse bietet, um die Erwachsenenzentren mit Hilfe des 3M-Ansatzes zu bereichern und anzupassen.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Alle entwickelten Materialien sind übertragbar, da sie so konzipiert sind, dass sie Erwachsenen-Wissenszentren helfen, auf der Grundlage des 3M-Konzepts (Mediator, Treffpunkt und Motor) zu funktionieren.

ZIELGRUPPE:

Junge marginalisierte Erwachsene (mit niedrigerem Bildungsniveau, Arbeitslose, Geringqualifizierte, Geringqualifizierte, Benachteiligte und solche mit Migrations-/Flüchtlingshintergrund) und Erwachsenenbildner*innen, Ausbilder*innen, Mentor*innen.



Best Practice 9

SUPREME – SUCCESSFUL PREVENTION OF EARLY DROP-OUTS THROUGH MENTORING

ZIELE:

- Entwicklung der Talente von Studenten der beruflichen Bildung.
- Verhinderung des Studienabbruchs.
- Stimulierung des kontinuierlichen Bildungsprozesses (von der Berufsausbildungsebene bis zur Fachhochschulebene).
- Unterstützung (gefährdeter) junger Menschen, damit sie fundierte Entscheidungen über ihre Ausbildung, Karriere, Planung und persönliche Entwicklung treffen können.
- Die Ambitionen der Studierenden durch die Entwicklung ihrer eigenen Talente steigern.

AUSWIRKUNG:

Das Projekt hat bewiesen, dass Mentoring einen großen Beitrag zur Prävention des vorzeitigen Schulabbruchs leistet. Durch die Unterstützung von Geschäftsleuten und älteren Student*innen in der Hochschulbildung lernten junge Student*innen, bewusste Entscheidungen zu treffen, die sich positiv auf ihre Selbstentwicklung auswirkten.

Projektlaufzeit: 01.10.12 – 31.10.14

Webpage:

www.supreme-mentoring.eu

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Ein Handbuch, das das Mentoring-Programm in berufsbildenden Schulen und seine Durchführung beschreibt. Es analysiert auch, was die Schlüsselfaktoren für den Erfolg eines Mentoring-Programms sind. Es wurden mehrere zusätzliche Instrumente entwickelt, um das SUPREME-Mentoring-Programm zu fördern und umzusetzen.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Das Projekt wurde als Best Practice betrachtet, da sein Handbuch für das Mentoring-Programm auf EU-Ebene in 6 verschiedenen EU-Ländern getestet und gemeinsam genutzt wurde. Aus diesem Grund halten wir diesen Ansatz für anwendbar und übertragbar auf EU-Ebene und in verschiedenen Umfeldern wie der Erwachsenenbildung für benachteiligte Gruppen.

ZIELGRUPPE:

Gefährdete junge Menschen mit dem Risiko des Schulabbruchs, Berufsbildungsstudent*innen und NEETs.



Best Practice 10

SAVE – SELF AWARENESS, EVALUATION AND MOTIVATION SYSTEM ENHANCING LEARNING AND INTEGRATION TO PREVENT

ZIELE:

Das Projekt zielte darauf ab, innovative Modelle, Ansätze und Instrumente zu definieren und zu validieren, die personalisierte, aktive und engagierte persönliche Entwicklungsprozesse junger Menschen unterstützen, die auf Selbsterfahrung, reflexiven und partizipativen Lernmodellen, der Verhinderung von Schulabbrüchen (ESL) und NEET-Phänomenen basieren und sich gleichzeitig mit diesen befassen:

- Engagement und Motivation der Schüler*innen und Schüler durch die Einführung von Selbsterfahrungs-/Evaluierungsinstrumenten, integrativen Beratungs- und Lernlösungen, die reflektives, engagiertes und aktives Verhalten unterstützen
- Anleitung und Stärkung der Rolle des Ausbilders/der Ausbilderin: durch die Einführung pädagogischer Modelle auf der Grundlage von: Selbsteinschätzung, Personalisierung des Lernenden, digitalem Portfolio und technologiegestützten Umgebungen.

AUSWIRKUNG:

Die Hauptwirkungen von SAVE beziehen sich auf 3 Ebenen (Jugendliche und System, Ausbilder*innen und Organisationen, Arbeit und Vermittlung) sowohl auf nationaler als auch auf EU-Ebene. Der erwartete langfristige Nutzen bezieht sich auf: die Verringerung der Ausgrenzung Jugendlicher durch die Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit (und der transversalen Kompetenzen) sowohl als personalisiertes, (pro-)aktives und bewusstes Entwicklungsverhalten als auch als organisatorisches Verhalten (Unternehmen, Schulen, Berufsbildung).

Projektlaufzeit: 01.09.14 – 31.10.16

Webpage:

www.save.ciofs-fp.org

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Das Projekt hat ein Selbsterfahrungs- und Bewertungsinstrument entwickelt. Die Diagnostik hinter dem Tool und dem SAVE-System basiert lose auf Marstons 4-Quadranten-Verhaltenstheorie (4QB). Sie wurde entwickelt, um jungen Menschen zu helfen, sich ihrer selbst bewusster zu werden, und verwendet die Prinzipien des Persönlichkeitsprofils, um die primären Arbeits-/Verhaltensstile der Lernenden, die die Beurteilung abgeschlossen haben, zu analysieren und Rückmeldung darüber zu geben.

Darüber hinaus entwickelte das Projekt ein digitales Portfolio mit einer Sammlung bewährter Praktiken, Methoden, Werkzeuge usw., die in anderen Projekten entwickelt wurden. Die Sammlung wurde so angepasst, dass sie der Zielgruppe des vorzeitigen Schulabgangs und der NEETs gerecht wird und verhindert, dass junge Menschen die Schule vorzeitig verlassen oder zu NEETs werden.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Das Projekt wurde als "Good-Practice-Beispiel" von den nationalen Agenturen in der Verbreitungsplattform des Erasmus+-Projekts ausgewählt. Darüber hinaus wurde es als "Good Practice"-Beispiel betrachtet, da seine Instrumente (sowohl für die Jugendlichen als auch für die Ausbilder*innen) auf EU-Ebene in 6 verschiedenen EU-Ländern ausgearbeitet und getestet wurden. Dieses Modell kann auf EU-Ebene und in verschiedenen Umfeldern wie der Erwachsenenbildung für benachteiligte Gruppen anwendbar und übertragbar sein, um ihnen Instrumente zur Selbsterfahrung und Bewertung an die Hand zu geben.

ZIELGRUPPE:

Junge Erwachsene und Ausbilder*innen.



Best Practice 11

ESCOT – ESTABLISHING SKILLS CORE FOR C-VET TRAINERS IN EUROPE

Projektlaufzeit: 01.09.16 – 31.08.19

Webpage:

www.gipfar.wixsite.com/escot/the-project

Erasmus+

ZIELE:

Um den Herausforderungen und den Anforderungen des europäischen Weiterbildungsmarktes gerecht zu werden, müssen die Fähigkeiten der Erwachsenen ausbilder und insbesondere die pädagogischen und didaktischen Fähigkeiten verbessert werden. Das ESCoT-Projekt trägt zur Entwicklung und Etablierung eines Kerns von Lehrkompetenzen für erwachsene Ausbilder bei, der auf europäischer Ebene gemeinsam genutzt und bereichert wird. Es zielt darauf ab, die Entwicklung dieser Fähigkeiten durch den Einsatz flexibler Online-Just-in-Time-Ausbildungen zu verbessern. ESCoT stellt dafür Werkzeuge und Lösungen zur Verfügung:

- Entwicklung der Qualität der Ausbildung durch die Verbesserung der allgemeinen Ausbildungsfähigkeiten von Ausbildern in der beruflichen Aus- und Weiterbildung (Aus- oder Weiterbildung nach der Erstausbildung).
- Ermöglichung des Transfers der Fertigkeiten des Ausbilders/der Ausbilderin von ihrem Arbeitsleben in den Unterricht durch den Einsatz von Arbeitsanalysen.
- Erleichterung des Zugangs zu flexibler und relevanter Ausbildung für Ausbilder in der beruflichen Aus- und Weiterbildung.
- Verbesserung und Erleichterung der Anerkennung der Ausbildungsfähigkeiten von Ausbildern in der beruflichen Aus- und Weiterbildung unter Ausbildern und Ausbildungszentren.
- Ermöglichung eines Austauschs ihrer Ausbildungspraktiken mit ihren Kollegen aus Europa mit einem doppelten Ziel: 1. die Entwicklung einer europäischen Ausbildungskultur (Methodologien, Kompetenzansatz, Individualisierung des Ausbildungsweges) 2. Entwicklung von Innovationen in der Pädagogik, um den neuen Herausforderungen gerecht zu werden.

AUSWIRKUNG:

156 reale Situationen wurden auf der Grundlage von Instrumenten und Interviews mit Ausbilder*innen in den vier Ländern beobachtet und analysiert, um die Grundlinie der ESCOT-Aktivitäten zu erstellen.

HAUPTERGEBNISSE

- Vermittlung von Instrumenten zur Kompetenzbewertung und zum Kompetenzmanagement für Ausbilder*innen in Bezug auf verschiedene Situationen, mit denen sie konfrontiert werden, um sie mit Lehrkompetenzen auszustatten.
- Online-Trainingsmodule für Ausbilder*innen, mit denen eine flexible gemischte Ausbildung durchgeführt werden kann, um die Entwicklung der Lehrkompetenzen von Ausbildern in verschiedenen Situationen zu begleiten.
- Ein Leitfaden mit guten Praktiken für die Entwicklung von Lehrkompetenzen, der sich die Erfahrungen verschiedener Organisationen und Netzwerke der beruflichen Weiterbildung in Europa zunutze macht.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Die übertragbaren Ergebnisse bestehen aus einem Leitfaden zur Entwicklung von Lehrkompetenzen, der auf der Projektwebseite für jedermann zugänglich ist. Darüber hinaus stehen den Akteuren der beruflichen Weiterbildung auf der Webseite verschiedene Instrumente und Leitfäden zur Verfügung, die den Transfer von Kompetenzen aus dem Arbeitsleben in den Unterricht und die Verbesserung der Lehrkompetenzen der Ausbilder in der beruflichen Weiterbildung unterstützen.

ZIELGRUPPE:

Ausbilderinnen und Ausbilder in der beruflichen Weiterbildung (C-VET)



Best Practice 12

OUTSIDEIN – ATTRACTING MARGINALISED ADULTS TO LIFELONG LEARNING

ZIELE:

Die berufsbegleitende Weiterbildung zur Unterstützung der kontinuierlichen beruflichen Entwicklung von Erwachsenenbildner*innen ist wesentlich, wenn sie neue und innovative Ansätze entwickeln sollen, um marginalisierte Erwachsene wieder für lebenslanges Lernen zu gewinnen.

Das OutsideIN-Projekt wird ein völlig neues Fortbildungsprogramm mit einem Handbuch entwickeln und umsetzen, um die kontinuierliche berufliche Entwicklung von Erwachsenenbildnern zu unterstützen.

AUSWIRKUNG:

Die lokalen Regionen, in denen die Partner arbeiten, werden von der erreichten verstärkten sozialen Eingliederung profitieren. Die potenziellen Einsparungen für die Dienstleistungsanbieter werden für jede marginalisierte Person, die in das lebenslange Lernen reintegriert wird, erheblich sein. OutsideIN wird als Best-Practice-Beispiel vorgestellt und wird deutlich zeigen, dass selbst die am schwersten zu erreichenden Zielgruppen ermutigt werden können, sich zu engagieren und am Lernen teilzunehmen.

Projektlaufzeit: 01.10.17 – 30.09.19

Webpage:

www.newcourses.outsidein-project.eu/

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

- Eine Toolbox für Pädagog*innen, die mit einem vollständigen Satz von 15 Ressourcen zu Schlüsselkompetenzbereichen vervollständigt wird, wird den Mitarbeitern in der Erwachsenenbildung an vorderster Front zur Verfügung gestellt, um ihre Arbeit mit marginalisierten Erwachsenen zu unterstützen, und es wird eine Online-Lernumgebung entwickelt und mit den innovativen Lehrplanressourcen aus der Toolbox für Pädagogen gefüllt.
 - Jeder Partner wird eine große Lernfestival-Veranstaltung in seinem lokalen Gebiet mit der spezifischen Aufgabe durchführen, marginalisierte Erwachsene einzubeziehen.
 - Das E-Learning-Portal OutsideIN wurde zur Unterstützung des Online-Lernens für Ausbilder und erwachsene Lernende entwickelt und beherbergt sowohl das Ausbildungshandbuch als auch die Toolbox mit Mini-Lernressourcen.
- Das Politikpapier von OutsideIN untersucht die Erfahrungen der Projektpartner in Irland, Spanien, Portugal, Griechenland und Malta während der Projektdurchführung und gibt eine Reihe von Empfehlungen für eine Änderung der Politik im Hinblick auf die Unterstützung der Fortbildung von Erwachsenenbildnern bei der Arbeit mit marginalisierten erwachsenen Lernenden.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Das Schulungsmaterial ist auf der Website des Projekts online und bietet Schulungen zu allen von der EU aufgelisteten Schlüsselkompetenzen an. Die Ergebnisse sind online und stehen allen Interessierten entsprechend den Open Access-Anforderungen des ERASMUS+-Programms uneingeschränkt zur Verfügung.

ZIELGRUPPE:

Marginalisierte Erwachsene, darunter zum Beispiel: Langzeitarbeitslose, Migrant*innen, Flüchtlinge, Asylwerber*innen und indigene ethnische Minderheiten.



Best Practice 13

IPOOL – INTERACTIVE POOL OF TOOLS FOR ENHANCING BASIC SKILLS AND KEY COMPEENCES OF ADULTS

ZIELE:

Das Hauptziel des Projekts bestand darin, das Niveau der Grundfertigkeiten und Schlüsselkompetenzen bei gering qualifizierten Erwachsenen aus Rumänien, Polen, Deutschland, Spanien und Italien durch folgende Maßnahmen zu erhöhen: Sammlung, Analyse und Kategorisierung vorhandener Online-Bildungsressourcen (OER) und bewährter Verfahren zur Unterstützung der Bildung gering qualifizierter Erwachsener und Entwicklung eines interaktiven Pools (Online-Datenbank) von Instrumenten, die eine Bewertung der vorhandenen Instrumente ermöglichen. Die Online-Datenbank bietet auch die Möglichkeit, neue Instrumente hinzuzufügen.

AUSWIRKUNG:

Verbesserte Grundfertigkeiten gering qualifizierter Erwachsener, bessere Sensibilisierung und Orientierung der Zielgruppen an bestehenden Werkzeugen und Wissen über die Anwendung dieser Werkzeuge, Erweiterung des Bildungsangebots von Erwachsenenbildungsorganisationen. Die Wirkung des Projekts übertraf die Erwartungen, und das Projekt wurde als Good-Practice-Beispiel von den nationalen Agenturen in der Verbreitungsplattform Erasmus+ ausgewählt. Das Wichtigste ist, dass alle, die an den Projektaktivitäten teilgenommen oder zumindest von den Ergebnissen gehört haben, ein besseres Bewusstsein für lebenslanges Lernen, ein höheres Wissen über die Existenz verschiedener Instrumente und Lernmöglichkeiten haben, die helfen, eigene Fähigkeiten zu entwickeln und neue Kompetenzen zu erwerben. Die Nutzung des Interaktiven Pools selbst trägt zur Verbesserung der IKT-Fähigkeiten bei, aber die Nutzung der in der Datenbank gesammelten Instrumente ermöglicht es, die Kompetenzen in vielen Bereichen wie Rechnen, Lesen und Schreiben usw. zu verbessern, je nach Wahl des Instruments.

Projektlaufzeit: 15.09.16 – 14.09-18

Webpage:

www.i-pool.eu

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Interactive Pool ist eine Online-Webanwendung, die als OER frei verfügbar ist. Es handelt sich um ein Verzeichnis von Werkzeugen (Datenbank), das verschiedene Arten von Lernenden, einschließlich gering qualifizierter Erwachsener, bei der Aus- und Weiterbildung von Grundfertigkeiten und Kompetenzen, der Bewertung von Kompetenzen und bewährten Verfahren unterstützt. Der Interaktive Pool enthält Werkzeuge für bestimmte Lern-/Bewertungsmöglichkeiten wie Kommunikation in der Muttersprache, Kommunikation in einer Fremdsprache, mathematische und wissenschaftliche Fähigkeiten, digitale Fertigkeiten usw. Alle 8 lebenslangen Schlüsselkompetenzen sind enthalten. Die Benutzerinnen und Benutzer können die Tools einsehen, suchen und filtern: dies ist ohne Registrierung möglich. Darüber hinaus haben die Benutzer die Möglichkeit, die vorgeschlagenen Tools zu bewerten, Kommentare abzugeben und auch neue Tools hinzuzufügen, die sie anderen empfehlen möchten. Dazu ist die Registrierung in der Datenbank erforderlich.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Die in der I-Pool-Datenbank enthaltenen Werkzeuge sind in der gesamten EU-Gemeinschaft verwendbar. I-Pool enthält eine große Anzahl von Tools, die mit der Comp-Up-Toolsammlung verknüpft werden können, sowohl als Instrumente zur Bewertung von Fähigkeiten (z.B. für das Rechnen) als auch als nützliche Lernressourcen.

ZIELGRUPPE:

Gering qualifizierte und niedrig gebildete Erwachsene, Sozialarbeiter*innen/Trainer*innen, die sich mit gering qualifizierten Erwachsenen befassen.



Best Practice 14

CLAN – COLLABORATIVE LEARNING ACTION NETWORKS

ZIELE:

Ziel dieses Projekts ist es, gering qualifizierten oder unqualifizierten Erwachsenen zu helfen, indem transversale Fertigkeiten identifiziert werden, die über eine lange Lebensspanne erworben und weder in ihrer Arbeit noch in ihrer formalen oder nicht-formalen Ausbildung validiert wurden, und ihre weitere Anerkennung gemäß dem Europäischen Rahmenwerk. Es wird die Selbsterkenntnis, die Arbeitsvermittlung oder die Erhöhung der europäischen Beschäftigung und Mobilität gefördert.

Die Identifizierung dieser transversalen Konkurrenzfähigkeiten wird durch ein technologisches Werkzeug im Web-Format und eine mobile Anwendung erfolgen, die kostenlos und vorausschauend ist und einfach zu benutzen ist. Sie wird unter einem soliden und technischen Design durchgeführt, das ihre Übereinstimmung mit den europäischen Parametern und Grundlagen und mit dem Arbeitskräftebedarf des 21. Jahrhunderts.

AUSWIRKUNG:

Die erwartete Wirkung auf Erwachsene wurde erreicht. Gegenwärtig ist die Bedeutung, die den transversalen Kompetenzen von Arbeitgebern beigemessen wird, den technischen Kompetenzen ähnlich - wenn sie nicht größer ist - aber es gab keine Kontroll- oder Bewertungsparameter. Mit diesem Projekt wurde ein Instrument geschaffen, das in der Lage ist, das Niveau der transversalen Kompetenzen einer Person zu bewerten und die Rückmeldung von Informationen zu ermöglichen, damit sie diese verbessern können.

Projektlaufzeit: 01.10.17 – 31.07.19

Webpage:

www.rebeled.org/cards/index.php

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Die wichtigsten Aktivitäten, die als Vermittlungsstellen eingerichtet wurden, sind durchgeführt worden. Die chronologische Ordnung offenbart die Struktur des Prozesses.

IO2: Schaffung eines technologischen Hilfsmittels im Web-Format, das von jedem Computer aus genutzt werden kann, und im Format einer mobilen Anwendung, so dass es vom Handy aus auf jedem Smartphone-Gerät verwendet werden kann.

IO3: Feedback von Erwachsenen und Erwachsenenbildner*innen zu der bereits entwickelten mobilen Plattform und Anwendung.

Dieser neue methodische Ansatz, den der CLAN entwickelt hat, ist für professionelle Pädagog*innen gedacht, um sich von dem altmodischen Bildungsmodell zu unterscheiden, indem das Interesse und die Motivationen der einzelnen Person als Hauptziel gesetzt werden, auf dem der gesamte Prozess stattfinden wird.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Langfristig wird es durch den Einsatz dieses Instruments möglich sein, das Qualifikationsniveau der erwachsenen Bevölkerung zu erhöhen, insbesondere das der Erwachsenen mit geringer Qualifikation und Schwierigkeiten beim Zugang zur formalen Bildung. Auf die gleiche Weise wird es dazu beitragen, die bestehenden sozialen Unterschiede zu verringern, die durch den fehlenden Zugang zur Ausbildung zuvor entstanden sind.

ZIELGRUPPE:

Erwachsene mit Ausbildungs- oder Lernbedarf. Das Projekt richtete sich auch an Erwachsenenbildner*innen und Ausbilder*innen.



Best Practice 15

LIFT – LADIES CODE THEIR FUTURE

ZIELE:

Die Hauptziele des Projekts sind

1. Verbesserung des Selbstvertrauens und der IKT-Fähigkeiten von Frauen durch ein maßgeschneidertes Trainings- und Coaching-Programm;
2. Verbesserung der digitalen Kompetenz und der grundlegenden Codierfähigkeiten von benachteiligten Frauen;
3. Verbesserung der transversalen Kompetenzen der Zielgruppe durch Codierungsausbildung, wobei der Schwerpunkt auf Fähigkeiten wie Kreativität, zwischenmenschliche Zusammenarbeit, interkulturelle Kooperation, Codierkommunikation, Problemlösung und Selbstdarstellung liegt.

AUSWIRKUNG:

LIFT Facebook-Kanal, der im November 2017 gestartet wurde, schaffte es, eine kleine, aber sehr interessierte Gemeinschaft von 237 Anhängern aufzubauen (Stand Mitte Dezember 2019), so dass mehr als die 200 Nutzer, die die Partner ursprünglich geplant haben

Etwa 3.221 Personen aus Zielgruppen und Interessengruppen auf lokaler, nationaler und EU-Ebene wurden erreicht

Dank des Projekts und des Abschlusses der Pilotkurse bekamen benachteiligte Frauen einen Einblick in die Welt der Programmierung und erkannten, dass es nicht "wie eine Rakete seither" ist, wie sie sagen, sondern dass es erlernbar ist und sie Selbstvertrauen gewinnen, sich weiterzubilden und in diesem Bereich weiterzugehen.

Projektlaufzeit: 2017 -2019

Webpage:
www.ladiescode.eu/

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

1. "Was steckt hinter der Geschlechterkluft?" - einen transnationalen Bedarfsanalysebericht über die Beteiligung von Frauen an der Kodierung/Programmierung;
2. "Vom IKT-Vertrauen zur IKT-Kompetenz" - ein Curriculum für die Entwicklung grundlegender IKT-Kompetenzen, einschließlich grundlegender Codierungs-/Programmierungskompetenzen;
3. "LIFT-Plattform" - eine Online-Lernplattform / kompetenz- und vertrauensbildende offene Bildungsressource zur Einführung von Frauen in die Welt des Codierens von den allerersten Schritten an;
4. "Shrinking the gender gap in ICT" - ein Roadmap-Papier, das die Entwicklung von IKT-Kompetenz und Selbstvertrauen als ein Empowerment-Instrument für Frauen vorstellt;
5. "Eine Welt auch für Frauen" - Virtuelle Video-Tour in der Welt der Vorbilder, weibliche IT-Spezialisten.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

1. Lehrplan für die Entwicklung grundlegender IKT-Kompetenzen, einschließlich grundlegender Codierungs-/Programmierungskompetenzen;
2. "LIFT-Plattform" - Eine Online-Lernplattform / Kompetenz- und vertrauensbildende offene Bildungsressource zur Einführung von Frauen in die Welt des Codierens von den ersten Schritten an

ZIELGRUPPE:

Benachteiligte Frauen



Best Practice 16

CODE-N-SOCIAL – PROMOTING SOCIAL INCLUSION THROUGH CODING AND ICT SKILLS

ZIELE:

Die Ziele von Code-n-Social sind:

- Sensibilisierung für den Wert der Befähigung von Menschen, die von sozialer Ausgrenzung im IKT- und Codierungsbereich bedroht sind, sich auf dem Arbeitsmarkt zurechtzufinden; Anregung anderer von sozialer Ausgrenzung bedrohter Personen, Karrieren auf dem Markt der digitalen Technologie in Betracht zu ziehen
- Vergleich von bewährten Verfahren, Vorstellung von Erfindungen, Entwicklungen, Innovationen und erfolgreiche n konkreten Produkten aus der Gemeinschaft der von sozialer Ausgrenzung bedrohten Menschen und Teilnahme an der EU-Codewoche 2018
- Aufbau eines innovativen Lehrplans und Befähigung der Menschen AROPE, ihr Selbstvertrauen durch ein brandneues Lern- und Rollenmodellierungsprogramm zu verbessern
- Erweiterung des Horizonts der anvisierten Lernenden, damit die Erfahrung möglich ist, dass Innovation von den Erfahrungen anderer inspiriert wird, die sich in einer ähnlichen Situation befinden.

AUSWIRKUNG:

Dem Projekt gelang es, das Bewusstsein für die bestehenden Schwierigkeiten der Zielgruppe zu schärfen und die Vertrauensbildung bei Menschen, die von sozialer Ausgrenzung bedroht sind, zu unterstützen.

Projektlaufzeit: 2017 - 2019

Webpage:

www.codensocial.eu/

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Online-Lernplattform als kompetenz- und vertrauensbildende offene Bildungsressource zur Einführung von Personen, die von sozialer Ausgrenzung bedroht sind, in die Welt der Kodierung

Lehrplan zur Einarbeitung der Zielgruppe in die Codierung/Programmierung und andere technologische Grundfertigkeiten

Kurs zum Kapazitätsaufbau, unterteilt in E-Learning-Module entsprechend den im Curriculum beschriebenen Lerneinheiten

Richtlinien, die die Entwicklung von IKT-Kompetenz und Selbstvertrauen als Mittel zur Befähigung von Menschen, die von sozialer Ausgrenzung bedroht sind

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Alle Projektergebnisse können auf andere Zielgruppen und Settings in jedem anderen Teil Europas übertragen werden.

ZIELGRUPPE:

Menschen, die von Armut und sozialer Ausgrenzung bedroht sind (AROPE).



Best Practice 17

I-MOTOLE

ZIELE:

Das Gesamtziel des Projekts ist es, eine effektivere Bildungserfahrung für erwachsene Lernende in dem genannten Kontext durch wirksame Strategien zu schaffen, die sich auf die Verbesserung der intrinsischen Motivation von Erwachsenen aus marginalen, verletzlichen, benachteiligten Gruppen oder Situationen sozialer Ausgrenzung konzentrieren.

- Verbesserung der intrinsischen Motivation von erwachsenen Lernenden in Situationen der Ausgrenzung, sowohl in der formalen als auch in der nicht-formalen Erwachsenenbildung zu lernen.
- Zur Verbesserung der Beteiligung erwachsener Lernender
- Senkung der Abbrecherquoten in den Zentren und Motivierung der Lernenden zum Erfolg und zum Abschluss ihrer jeweiligen Aus- und Weiterbildung.
- Als Ergebnis der erhöhten Inanspruchnahme und der verringerten Abbrecherquoten die Teilnahme an der Erwachsenenbildung in den Zentren zu verbessern.
- Verbesserung des Erfahrungsspektrums der Teilnehmenden, um ihre Erfahrungen und ihr kulturelles Verständnis zu verbessern.
- Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit der Teilnehmer am Programm.

AUSWIRKUNG:

Die Wirkung des Projekts besteht darin, dass es gefährdete Gruppen von Lernenden erreicht, die Gefahr laufen, von der Bildung ausgeschlossen zu werden, und ihr Wissen und ihre Motivation zum lebenslangen Lernen verbessert.

Projektlaufzeit: 2017 - 2019

Webpage:

www.imotole.eu/

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

1. Bedarfsanalyse & Analyse bewährter Verfahren - Die Partnerschaft führte Untersuchungen über die Wahrnehmung der Schüler*innen und Schüler und das Verhalten der Lehrer*innen und Lehrer in Bezug auf die Motivation durch.
2. Trainingspaket für Pädagog*innen in der Erwachsenenbildung zur Entwicklung intrinsischer Motivation - Unter Berücksichtigung der Forschungsergebnisse und der aktuellen Praktiken, die von den befragten Erwachsenenbildungseinrichtungen eingesetzt werden.
3. Validierung des Kompetenzportfolios - Die Partnerschaft führte eine eingehende Forschung über Validierungsbedarf- und methodik durch. Die Partnerschaft wird ein strukturiertes Portfolio entwickeln, das verschiedenen Bedürfnissen und Kontexten gerecht werden kann und für erwachsene Lernende einfach zu verwenden und relevant ist.
4. Interaktives Portal. Die Online-Plattform I-Motole sammelt offene pädagogische Ressourcen (OER), die sich an Animator*innen, Pädagog*innen und Ausbilder*innen richten, deren Ziel es ist, Werkzeuge rund um die Frage des engagierten Lernens und der Motivation auszutauschen.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Das Schulungspaket und auch das interaktive Portal könnten mit anderen Zielgruppenvertreter*innen und in anderen Ländern außerhalb der Partnerschaft genutzt werden.

ZIELGRUPPE:

Migrant*innen, Roma und benachteiligte Gruppen, Flüchtlinge und Asylsuchende, Menschen mit Behinderungen, Menschen in besonderen Situationen der Ausgrenzung vom Lernen (wie z.B. in Krankenhäusern, Pflegeheimen und Gefängnissen), Mitglieder benachteiligter Gemeinschaften, die Armut und soziale Ausgrenzung erleben.



Best Practice 18

YEP! – YOUNG ENTREPRENEUR PEOPLE TO MENTOR LONG TERM UNEMPLOYED ADULTS

ZIELE:

Die Projektidee von YEP ist die Entwicklung eines Ausbildungskurses für junge Unternehmer*innen (im Alter von 18-30 Jahren) und "Start-Up-Unternehmen", um sie in die Lage zu versetzen, Erwachsene und ältere Menschen bei der Gründung eines Unternehmens zu beraten, ihre "Motivation zu verbessern und eine unternehmerischere Herangehensweise an Leben, Arbeit und Gesellschaft zu entwickeln".

AUSWIRKUNG:

YEP! Weiterbildung und Arbeit suchte nach kurzfristigen Auswirkungen durch den Einsatz eines innovativen pädagogischen Ansatzes und einer innovativen E-Learning-Methodik für die allgemeine und berufliche Bildung des betreffenden Sektors. Als langfristige Auswirkung wollten die Projektpartner das Niveau der Beschäftigungsfähigkeit und die Gründung einiger Unternehmen für Arbeitslose erhöhen.

Projektlaufzeit: 01.09.16 – 31.08.18

Webpage:

www.yep-project.eu/

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

- Ausbildungskurs und Handbuch für Jungunternehmer*innen zur Betreuung von Erwachsenen und älteren Menschen
- Pilot - Test von Methodik und Werkzeugen
- Eine soziale Lernplattform, um Jungunternehmer*innen auszubilden und sie mit erwachsenen Mentees interagieren zu lassen
- e-Module für junge Unternehmer*innen, die online lernen

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Auf der Webseite des Projekts finden die Benutzer*innen den Ausbildungskurs und das Handbuch für junge Unternehmer*innen zur Betreuung von Erwachsenen und älteren Menschen sowie die e-Module für junge Unternehmer*innen, die online lernen.

ZIELGRUPPE:

"Start-ups" und Jungunternehmer*innen, arbeitslose Erwachsene, ältere Menschen.



Best Practice 19

ES8KEYCOM - ENTERPRISING AND SURPRISING THROUGH 8 KEY COMPETENCES

ZIELE:

Das Projekt wurde durchgeführt, um eine neue Methode der nicht-formalen Bildung zu entwickeln - ein interaktives Kompetenz-Tool, das 8 Kompetenzen für lebenslanges Lernen fördert und entwickelt: Kommunikation in der Muttersprache; Kommunikation in Fremdsprachen; mathematische Kompetenz und grundlegende Kompetenzen in Wissenschaft und Technologie; digitale Kompetenz; Lernen lernen; soziale und bürgerliche Kompetenzen; Sinn für Initiative und Unternehmertum; kulturelles Bewusstsein und kultureller Ausdruck. Es ist ein Werkzeug, das 9 Spiele mit verschiedenen Elementen von NFE - Simulationen, Diskussionen, Einzel- und Gruppenarbeit usw. - umfasst. Die Spiele haben mehrere Komplexitätsebenen der Aufgaben und sind für Jugendliche ab 13 Jahren geeignet, wodurch es möglich sein wird, alle 8 Kompetenzen zu entwickeln. Ein wichtiges Element des Spiels ist die Evaluation, durch die die Jugendlichen sich selbst analysieren und reflektieren können, welche Kompetenzen durch Spielaufgaben/Übungen sie entwickelt haben, warum diese Kompetenzen wichtig sind und wie sie mit dem persönlichen und beruflichen Leben verbunden sind.

ZIELGRUPPE:

Jugendliche ab 13 Jahren, aber das Spiel eignet sich auch für gering qualifizierte Erwachsene und Menschen mit unterschiedlichen Lernschwierigkeiten.

Projektlaufzeit: 01.09.15 – 31.03.17

Webpage:

www.8competencesgame.com

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

1. Recherche in jedem Partnerland über die 8 Kompetenzen.
2. Austausch bewährter Praktiken der Jugendarbeit aus und Einbeziehung dieser Elemente in das interaktive Spiel.
3. Entwicklung einer neuen Methode von NFE - interaktives Spiel, durch das Jugendliche in die Lage versetzt werden, die 8 Kompetenzen besser zu verstehen, sie zu entwickeln und die Kompetenzen, die vom Arbeitsmarkt verlangt werden, besser einzuschätzen.
4. Entwicklung eines Spielhandbuchs, das eine Zusammenfassung der Forschungsergebnisse, Informationsmaterial über die Kompetenzen, die Spielregeln, die Übungen und unterstützende Dokumente enthält.
5. Durchführung der Pilotausbildung.
6. Erstellung von Spielmaterialien und Handbuch (in USB) in einer Auflage von 200 Exemplaren.
7. Durchführung von Multiplikationsaktivitäten - Ausbildung in jedem Land, um 15 Jugendbetreuer*innen/Trainer*innen/Lehrer*innen auszubilden, die sie mit dem neuen Spiel vertraut machen, sowie 15 Jugendliche.
8. Vorbereitung eines interaktiven Spielvideos, das Informationen über interaktive Spielregeln, seine Vorteile und Nutzen enthält.
9. Breite Öffentlichkeitsarbeit und Verbreitungsaktivitäten.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Interaktive Spiele, die auf der Projektwebseite zum Herunterladen zur Verfügung stehen. Darüber hinaus gibt es ein Spielhandbuch und Videoanleitungen zur Benutzung der Richtlinien und Spiele.



Best Practice 20

CENTRAL ADVICE CENTER AND ADVICE SERVICE OFFER FOR BASIC SKILLS IN AUSTRIA

ZIELE:

Dieses Zentrum ist ein landesweites Beratungs- und Serviceinformationszentrum zur Förderung von Grundqualifizierungsmaßnahmen auf verschiedenen Ebenen. Dieser Dienst richtet sich an Kursanbieter*innen, Mediator*innen, Ausbilder*innen, Medienvertreter*innen, die breite Öffentlichkeit und natürlich an Menschen, denen es an Grundfertigkeiten fehlt. Dies geschieht über 4 Kanäle:

1. Alpha-Telefon Österreich: (0800 244 800) Callcenter.
2. WhatsApp/Textnachricht: (0699 13134506).
3. Website: "basisbildung-alphabetisierung.at".
4. Facebook.com/basisbildung

AUSWIRKUNG:

Eine strukturierte Übersicht über Maßnahmen zur Förderung der Basisbildung in Österreich.

Projektlaufzeit: seit 2007

Webpage:

www.alphabetisierung.at

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

- Telefonische Beratung über Kurse
- Information, Service und Beratung zu Basisbildung
- Unterstützung beim Ausfüllen von Formularen per Telefon oder E-Mail
- Online-Informationen zu Kursangeboten
- Informationen für Medienvertreter
- Informationen für Kursanbieter
- Informationen für Trainer*innen, MediatorInnen,
- Pool von Materialien für Ausbilder
- Veranstaltungen, Schulungen und Stellenangebote für Ausbilder
- Beratung und Unterstützung von ehrenamtlichen Lernhelfern bei ihrer Bildungsarbeit mit Flüchtlingen
- Mehrsprachige Beratungsdienste

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Erfahrungen mit dem Aufbau einer landesweiten Informationsdrehscheibe, die in den europäischen Ländern nützlich und wertvoll sein könnte.

ZIELGRUPPE:

Menschen mit fehlender Basisbildung, Ausbilder*innen, Kursanbieter, Medienvertreter*innen und die breite Öffentlichkeit.



Best Practice 21

SHARED READING

ZIELE:

Die Lektüre für jeden zugänglich machen, unabhängig von Hintergrund, Wissen und Bildung. Die Initiative zielt auch darauf ab, die Lesefähigkeiten der Teilnehmer*innen zu verbessern und ihr Selbstvertrauen zu stärken, wenn es darum geht, in einer Gruppe zu lesen und zu sprechen.

AUSWIRKUNG:

Das Projekt trägt dazu bei, die Alphabetisierung von Menschen mit weniger Selbstvertrauen zu fördern, und gibt die Möglichkeit, gemeinsam in einer sicheren und integrativen Umgebung zu lernen. Das eröffnet Möglichkeiten für Teilnehmer*innen, die vielleicht nicht an einem formellen Buchkreis teilgenommen haben, in dem man das Material selbst lesen muss.

Projektlaufzeit: 2018

Webpage:

www.folkuniversitetet.se/harfinns-vi/Uppsala/studiecirklar-och-kulturarrangemang/shared-reading/

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Gemeinsames Lesen ist eine Methode zum Lesen und Sprechen in der Gruppe. Die Methode wurde vor etwa 20 Jahren von der Jane Davis and The Reader Organisation in Großbritannien entwickelt. Danach hat sich die Methode in vielen Ländern verbreitet.

Die Methode basiert auf dem Vorlesen, der/die Kreisleiter*in wählt einen Text aus und entweder der/die Kreisleiter*in oder ein/e Teilnehmer*in liest ihn laut vor, während die anderen im Text mitlesen. Der/die Leser*in hält gelegentlich inne, um eine Gruppendiskussion über den Text und seine bisherigen Erfahrungen zu führen. Das Hauptziel besteht nicht darin, den Inhalt des Textes zu analysieren, sondern Gedanken und Emotionen zu diskutieren, die der Text hervorruft.

Die Teilnehmer*innen der Gruppe müssen nicht zwischen den Sitzungen vorlesen. Die Texte sind normalerweise kurz, es können Kurzgeschichten, Liedtexte, Gedichte sein, und bei jedem Treffen wird es einen neuen Text geben. Die Gruppe trifft sich etwa einmal pro Woche.

Anders als in einem Buchclub gibt es beim gemeinsamen Lesen eine/n ausgebildete/n Gruppenleiter*in, der eine wichtige Rolle bei der Leitung der Gruppe und der Stärkung der Teilnehmer*innen spielt.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Die Methode wurde in vielen Ländern weit verbreitet, und neue Organisationen in der ganzen EU lernen das gemeinsame Lesen.

ZIELGRUPPE:

Jede/r kann teilnehmen und so aktiv sein, wie Sie möchten. Zuhören, Gedanken und Kommentare mitteilen oder für die Gruppe laut vorlesen. Das gemeinsame Lesen wurde für verschiedene Zielgruppen eingesetzt und hat gute Ergebnisse gezeigt, wenn es darum geht, Menschen zu stärken, die zum Beispiel sozial ausgegrenzt sind oder unter Problemen der psychischen Gesundheit leiden. Das gemeinsame Lesen wurde auch als Methode zur Förderung der Lesefähigkeiten von Migrant*innen eingesetzt.



Best Practice 22

GAMES AND MATHEMATICS IN EDUCATION FOR ADULTS - COMPENDIUMS, GUIDELINES AND COURSES FOR NUMERACY LEARNING METHODS BASED ON GAMES

ZIELE:

Das Projekt entwickelte eine "spielbasierte Methodik zum Erlernen von Mathematik". Zu diesem Zweck wurden geeignete traditionelle Spiele gefunden und es wurde gezeigt, welche mathematischen Inhalte durch den Einsatz dieser Spiele erklärt werden können. Daher erstellte das Projekt ein Compendium, einen Leitfaden und einen Lehrerausbildungskurs in 9 Sprachen (En, De, Es und Valencianisch, It, Fr, Bg, Gr und Ro), um die Rechenfertigkeiten in der Erwachsenenbildung zu verbessern und die Zahl der gering qualifizierten Erwachsenen zu verringern. Aufgrund der zunehmenden Beliebtheit von Computerspielen verschwinden traditionelle Spiele (ein Kulturgut in allen Partnerländern) mehr und mehr. Daher war eines der Ziele des Projekts die Anpassung und Rettung traditioneller und berühmter klassischer Spiele in verschiedenen Ländern vor einem Verlust.

AUSWIRKUNG:

Dieses Projekt wurde als "Good-Practice-Beispiel" von den E+ Nationalagenturen in der E+ Projektverbreitungsplattform ausgewählt. Alle produzierten Ergebnisse sind auf der Projektwebsite verfügbar. Viele Lehrer*innen/Ausbilder*innen können sich von den methodischen Erläuterungen im Bereich Rechnen inspirieren lassen, mit Hilfe von Spielen, die sie in ihrem eigenen Unterricht verwenden können. Die Lernenden werden aus ihrer Isolation herausgeholt und können durch die verwendeten Spiele neue arithmetische Kompetenzen erlernen. Diese Rechenfertigkeiten sind für gering qualifizierte Erwachsene von wesentlicher Bedeutung, da sie in vielen Lebenssituationen nützlich sind, z.B. im Umgang mit persönlichen Finanzen, bei der täglichen Arbeit, bei täglichen Transaktionen.

Projektlaufzeit: 01.09.15 - 31.08.18

Webpage:

www.math-games.eu

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Math-Games-Compendium: eine Sammlung von realen Beispielen, in denen das Spielen traditioneller Spiele gering qualifizierte Menschen aus der Isolation holen könnte und dazu beiträgt, an unserer Gesellschaft teilzunehmen und Mathematik zu lernen;

Math-Games-Numeracy Learning Guidebook: eine Sammlung von Ideen, Arbeitsblättern und Erfahrungen darüber, wie diese Spiele beim Rechnen helfen können (Zählen und Rechnen lernen, Grundlagen in Mathematik, Statistik und Geometrie lernen); Math-Games-Teacher Training Course: eine E-Präsentation der Methodik, die für den Lehrplan der Lehrerausbildung verwendet werden soll.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Alle Ergebnisse wurden entwickelt, um die Rechenfertigkeiten von gering qualifizierten erwachsenen Lernenden zu verbessern, sie sind jedoch leicht auf alle Bildungsebenen, z.B. Grundschulen, übertragbar.

ZIELGRUPPE:

Lehrer*innen, Ausbilder*innen und Dozent*innen von Erwachsenenbildungseinrichtungen



Best Practice 23

IDEAL – INTEGRATING DIGITAL EDUCATION IN ADULT LITERACY

ZIELE:

Das Hauptziel des Projekts war die Beratung und Ausbildung von Erwachsenenbildner*innen in ganz Europa in Bezug auf den Einsatz von IKT-Werkzeugen und digitalen Methoden zur besseren Vermittlung von Grundfertigkeiten. Dies geschah durch einen integrativen Ansatz bei der Sammlung, dem Austausch und der Verbreitung innovativer und integrativer Lehr- und Lernmethoden unter Verwendung von IKT-Tools und digitalen Methoden.

AUSWIRKUNG:

Das Projektteam untersuchte, welche Art von Fähigkeiten in verschiedenen Kontexten benötigt werden und wie die Kompetenzen von Lehrer*innen durch den Austausch von Wissen, Erfahrungen und guten Praktiken entwickelt werden können. Die Projektprodukte umfassen Materialien und Unterrichtsaktivitäten für Erwachsenenbildner*innen, die über Online-Toolkits, Workshops und Seminare ausgetauscht werden. Infolgedessen sind Lehrer*innen und Ausbilder*innen fähiger und zuversichtlicher geworden, innovative digitale Methoden in ihren alltäglichen Unterrichtskontext zu integrieren, darunter Multimedia-Anwendungen, die Verwendung von Video, virtuelle Lernumgebungen, soziale Medien und Spiele. Durch das entwickelte Online-Toolkit haben Lehrer*innen und Lehrer in ganz Europa Zugang zu einfachen Broschüren und Videoleitfäden über den Unterricht in Lesen, Schreiben und Rechnen mit Hilfe von IKT.

Projektlaufzeit: 01.09.15 – 31.08.17

Webpage:

www.erasmusideal.com

Erasmus+

HAUPTERGEBNISSE

Das Projekt umfasste drei Arten von Hauptaktivitäten: die Entwicklung von vier intellektuellen Outputs zur Beratung und Ausbildung von Erwachsenenbildner*innen und zur Weitergabe des vorhandenen pädagogischen Know-hows der Partnerorganisationen; die Organisation von zwei fünftägigen Lernworkshops in Finnland und Italien; und die Organisation von zwei Multiplikator*innenveranstaltungen in Finnland und Italien. Während und nach dem Projekt führten das Projektteam gemeinsam und alle Partner individuell Kommunikations- und Verbreitungsaktivitäten durch. Das Projektteam richtete auch ein effektives Qualitäts- und Evaluierungssystem ein, um eine angemessene Überwachung und Evaluierung des Projektmanagements und seiner Ergebnisse zu gewährleisten.

Zu den intellektuellen Ergebnissen, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden, gehören ein Online-Toolkit mit Kontext- und Bedarfsanalyse, Richtlinien für gute Praxis und Videoanleitungen. Alle intellektuellen Outputs sind online unter www.erasmusideal.com verfügbar und werden in die Lernprogramme in den Partnerorganisationen integriert.

ÜBERTRAGBARE ERGEBNISSE:

Die Teilnehmer*innen teilen ihr Wissen weiterhin durch interne und externe Verbreitung, z.B. durch die Leitung von Workshops und die Vermittlung der Ergebnisse an die Zielgruppen des Projekts. Mit diesem strategischen Partnerschaftsprojekt wurde auch ein aktives europäisches Netzwerk von Lehrer*innen und Ausbilder*innen in der Erwachsenenbildung geschaffen, das auch in künftigen Kooperationsprojekten genutzt werden soll

ZIELGRUPPE:

Benachteiligte Gruppen und gering qualifizierte erwachsene Lernende in allen Kontexten. Die indirekten Zielgruppen waren von Ausgrenzung bedrohte Student*innen nach 18 Jahren, darunter Migrant*innen, Schulabbrecher*innen und Arbeitslose.



5. Richtlinien für die Tool Collection

5.1 Motivation

Die Arbeit mit der Motivation gering qualifizierter Erwachsener in Bezug auf Bildung ist ein wesentlicher Bestandteil der Arbeit von Erwachsenenbildnern, aber es kann eine Aufgabe sein, die schwer zu erfüllen ist. Daher wurde dieser Abschnitt mit dem Ziel verfasst, Tipps, Empfehlungen und Inspiration für Erwachsenenbildner*innen zu geben, wie sie ihre Schüler*innen besser motivieren können. Die Informationen in diesem Abschnitt basieren auf den Ergebnissen der Fokusgruppen, die in den jeweiligen Partnerländern durchgeführt wurden. Die befragten AEPs hoben fünf Bereiche hervor, die für sie bei der Arbeit mit Motivation von grundlegender Bedeutung waren. Diese sind: 1. Beziehungsaufbau, 2. realistische und individuelle Ziele, 3. der Bezug zur realen Situation. 4. Engagierendes Trainingsmaterial, 5. Netzwerke und Fortbildung für Ausbilder. Unter jeder Kategorie gibt es eine Tabelle mit ausgewählten Werkzeugen, die bei der Arbeit mit der Motivation hilfreich sein werden. Die Werkzeuge sind im Kapitel "4. Werkzeugsammlung" zu finden, und in der Tabelle sind die Seitenzahlen für die spezifischen Werkzeuge aufgeführt.

Aufbau von Beziehungen

Die Rolle des Ausbilders/der Ausbilderin bei der Vermittlung von Grundfertigkeiten ist für den Lernerfolg sehr wichtig. Viele Teilnehmer haben schlechte Lernerfahrungen gemacht und könnten denken, dass Lernen nichts für sie ist. Zu Beginn des Kurses ist es daher besonders wichtig, dass der Trainer die vorhandenen Fähigkeiten der Teilnehmer hervorhebt, eine positive Lernatmosphäre schafft und eine Bindung zu den Teilnehmern aufbaut. Diese Bindung zwischen Ausbilder und Teilnehmern ist entscheidend für die Motivation. Um eine starke Bindung zu den Teilnehmern aufbauen zu können, ist es wichtig, sie kennen zu lernen, viele Fragen über ihren Hintergrund zu stellen, aufmerksam zuzuhören, offen für alle Arten von Persönlichkeiten zu sein und herauszufinden, was ihre Motivation auslöst. Darüber hinaus ist es wichtig, Akzeptanz dafür zu zeigen, Fehler zu machen, und zur Teilnahme zu ermutigen, anstatt bestimmte Leistungen zu erreichen. Vertrauen ist eng mit der Motivation verbunden, und wenn die Schüler*innen und Schüler sehr wenig Vertrauen in ihre Lernfähigkeiten haben, wird es schwieriger sein, sie zu motivieren, es zu versuchen. Daher ist es von entscheidender Bedeutung, mit dem Aufbau von Vertrauen zu arbeiten und eine offene und akzeptierende Atmosphäre zu schaffen. Die in der Tabelle aufgeführten Werkzeuge sind eine Auswahl von Projekten, die Methoden, Werkzeuge und Schulungsmaterial entwickelt haben, die alle auf den Aufbau von Beziehungen und die Stärkung des Selbstvertrauens unter gering qualifizierten erwachsenen Lernenden ausgerichtet sind.

Tools to use:

Name	Best practice number	Page
LearnersMOT	1	9
Improving basic skills	5	13
TEACH	6	14
SAVE	10	18
OutSideIn	12	20



I-MOTOLE	17	25
----------	----	----

Realistische und individuelle Ziele

Es ist von entscheidender Bedeutung, realistische und individuelle Ziele für Schüler*innen und Schüler mit niedrigem Qualifikationshintergrund aufzustellen. Die Ziele müssen im Blickfeld sein, kurzfristig erreichbar sein und auch Kleinigkeiten, die erworben werden, müssen von den Ausbildern sichtbar gemacht werden. Aus diesem Grund muss der Lernplan für die Teilnehmer aus großen und kleinen Lernschritten bestehen. Die kleinen Schritte sollten in kurzer Zeit erreichbar sein und mit viel positivem Feedback nachbereitet werden, da das Risiko eines Motivationsverlustes immer hoch ist. In regelmäßigen Abständen sollten die Lernfortschritte gemeinsam mit den Teilnehmern reflektiert und Lernerfolge hervorgehoben werden. Die langfristigen Ziele sollten durch kurzfristige Ziele aufgebaut werden. Die langfristigen Ziele in kleineren Schritten aufzuschlüsseln, lässt den Prozess des Erreichens der langfristigen Ziele leichter erreichbar erscheinen. Auf diese Weise zu arbeiten, wird die Lernenden ermutigen und ihnen das Gefühl geben, in ihren persönlichen Lernweg eingebunden und einbezogen zu sein. Zu den folgenden Instrumenten gehören Projekte, die verschiedene Ansätze und Methoden entwickelt haben, wie man mit dem Setzen realistischer und erreichbarer Ziele arbeiten kann.

Tools to use:

Name	Best practice number	Page
GOAL	4	12
Improving basic skills	5	13
Supreme	9	17
SAVE	19	27
CLAN	14	22
Central advice centre	20	28

Verbindung zu alltäglichen Situationen

Bei der Arbeit mit der Motivation gering qualifizierter Erwachsener in Bezug auf Bildung ist es wichtig, die Lehr- und Lernergebnisse mit Situationen aus dem wirklichen Leben zu verbinden. Die Information darüber, welche Qualifikationsanforderungen bestimmte Berufe oder Ausbildungen mit sich bringen, ist nur ein Beispiel dafür. Darüber hinaus ist das Üben von Aufgaben im Klassenzimmer, das außerhalb der Unterrichtssituationen nützlich ist, eine weitere wertvolle Methode, um mit Motivation zu arbeiten. Ein AEP in den Fokusgruppen, der mit Sprachunterricht für neu angekommene Einwanderer arbeitet, erklärte, dass er regelmäßig den Klassenraum verlässt und den Unterricht in der Stadt durchführt und dann z.B. mit der Übersetzung von Verkehrsschildern, Informationstafeln bei verschiedenen Behörden usw. arbeitet. Auf diese Weise können die Teilnehmer ihr Wissen in die Praxis umsetzen und werden tendenziell motiviert, mehr zu lernen, um ein unabhängiges Leben führen zu können. Eine weitere Empfehlung der AEPs ist es, die Teilnehmer zu ermutigen, jede mögliche Arbeit



zu beginnen, um lebenswichtige Fertigkeiten zu erwerben, z.B. Sprach-, Sozial- und Kommunikationsfähigkeiten. Das folgende Instrumentarium bietet Beispiele und Empfehlungen, wie man mit der Verbindung von Bildung mit Situationen des realen Lebens für erwachsene Lernende arbeiten kann.

Tools to use:

Name	Best practice number	Page
ReplayVET	3	11
GOAL	4	12
Non-vocational adult education	7	15
KnowHubs	8	16
Supreme	9	17
CLAN	14	22
YEP!	18	26

Ansprechende Trainingmaterialien

Um erwachsene Lernende zu motivieren, ist es von zentraler Bedeutung, dass das Schulungsmaterial auf das richtige Lernniveau abgestimmt ist und gleichzeitig für die Schüler*innen und Schüler ansprechend ist. Die Lehrmethoden sollten auf die verschiedenen Hintergründe und Persönlichkeiten der Lernenden abgestimmt sein und den Bildungshintergrund der Lernenden berücksichtigen. Die Verwendung von visuellen Hilfsmitteln und Animationen, die auf einfache Weise präsentiert werden, kann von gutem Nutzen sein. Ein weiteres Beispiel ist der Einsatz von Online-Tools, Lernspielen und Lehrmaterial, das sich auf relevante Lebenssituationen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Klasse bezieht. Die folgenden Tools bieten alle inspirierende und kostenlose Unterrichtsmaterialien für Erwachsenenbildner, die mit gering qualifizierten erwachsenen Lernenden arbeiten.

Tools to use:

Name	Best practice number	Page
LearnersMOT	1	9
Follow the story	2	10
Improving basic skills	5	13
KnowHubs	8	16
SAVE	10	18



OutSideIn	12	20
IPOOL	13	21
ES8KEYCOM	19	27

Netzwerken und Weiterbilden von Trainer*innen

Der letzte Bereich, der für Pädagogen bei der Arbeit mit Motivation wichtig ist, ist ein gutes Netzwerk zur Unterstützung der Teilnehmer. Wenn die erwachsenen Lernenden viel Zeit damit verbringen müssen, herauszufinden, wo und wie sie Hilfe bekommen können, kostet dies Energie, die in der allgemeinen und beruflichen Bildung besser genutzt werden könnte. Daher kann es eine gute Idee sein, ein Netzwerk mit Behörden und Sozialdiensten usw. aufzubauen, um den Lernenden leichter zu helfen und sie anzuleiten, wenn sie Unterstützung außerhalb des Klassenzimmers benötigen. Ein weiterer wichtiger Punkt bei der Arbeit mit der Motivation ist die Teilnahme an Aus- und Weiterbildungen für Pädagogen. Dies wird mit Input für neue Arbeitsmethoden, Inspiration und der Möglichkeit, andere, die mit gering qualifizierten Erwachsenen arbeiten, zu treffen und ein gutes Netzwerk aufzubauen, helfen. Die folgenden Werkzeuge sind Beispiele für Projekte, die Systeme von Netzwerken und Fortbildungen für Ausbilder ausgearbeitet haben.

Tools to use:

Name	Best practice number	Page
LearnersMOT	1	9
ReplayVET	3	11
GOAL	4	12
TEACH	6	14
Non-vocational adult education	7	15
Supreme	9	17
ESCOT	11	19
YEP!	18	26
Central advice centre	20	28

5.2 Digitale Beurteilung

Bei der Arbeit mit digitalen Fertigkeiten und Bewertungen verwenden viele der befragten AEPs informelle Methoden und Werkzeuge. Bei der Bewertung der digitalen Fähigkeiten einer Person



besteht eine einfache Methode darin, der Person eine Aufgabe zu geben, die digitale Fähigkeiten erfordert, z.B. eine E-Mail zu versenden, eine digitale Plattform zu öffnen oder ein Bild über soziale Medien zu versenden. Das Kompetenzniveau kann auch indirekt aus den täglichen Aufgaben abgeleitet werden, z.B. wenn die Person nicht in ein Büro gelangen kann, weil sie nicht in der Lage ist, Google Maps zu benutzen. Die AEPs stellen weiter fest, dass die Ausbildung praxisnah sein muss, um digitale Fertigkeiten zu üben. Daher versucht die Mehrheit der AEPs, Aufgaben, die digitale Fertigkeiten erfordern, in ihren Unterricht einzubeziehen, auch in Fächern, die nicht direkt auf die Vermittlung digitaler Fertigkeiten abzielen. Bei diesen Übungen kann es sich z.B. um das Erstellen und Bearbeiten von Text in Word oder um das Erlernen von Excel und PowerPoint handeln. Wenn jemand nur über sehr geringe digitale Fertigkeiten verfügt, muss der Ausbilder möglicherweise Zeit einplanen, um dieser Person mit Grundfertigkeiten wie dem Einschalten eines Computers und dem Öffnen von Programmen zu helfen. Wenn es in einer Gruppe viele Personen mit geringen digitalen Fertigkeiten gibt, kann es eine gute Idee sein, einen separaten Kurs zum Üben digitaler Fertigkeiten zu erstellen. In diesem Fall ist die Vernetzung mit anderen Organisationen, wie z.B. Ausbildungsagenturen, unerlässlich, um z.B. IKT-Kurse für gering qualifizierte Lernende zu arrangieren. Die folgenden Werkzeuge können verwendet werden, um mit der Höherqualifizierung und Bewertung digitaler Fertigkeiten für erwachsene Lernende zu arbeiten.

Tools to be used:

Name	Best practice number	Page
LIFT	15	23
CODE-N-SOCIAL	16	24
IDEAL	23	31

5.3 Beurteilung der Numeralität

Den befragten AEPs zufolge basiert die Bewertung und Vermittlung von numerischen Fähigkeiten zumeist auf Material, das intern erstellt oder online gefunden wird. Die meisten Lehrer*innen und Lehrer halten dies für den einzig gangbaren Weg, da die Profile, Erfahrungen, Kenntnisse und Hintergründe der Schüler*innen und Schüler sehr unterschiedlich sein können. Darüber hinaus weisen sie darauf hin, dass es unerlässlich ist, diese unterschiedlichen Hintergründe zu berücksichtigen, wenn man gering qualifizierten Erwachsenen das Rechnen beibringt und bewertet. Das intern erstellte Material, das die AEPs zur Bewertung und zum Unterrichten von Rechenkenntnissen verwenden, besteht aus Tests, Fragebögen, Online-Material und Aufgaben, die für verschiedene Lernstufen erstellt werden. Bei der Arbeit mit Rechenkenntnissen und gering qualifizierten Erwachsenen wird empfohlen, eine individuelle Einstiegsphase durchzuführen. Während dieser Phase/Sitzung können der erwachsene Lernende und der Lehrer den Bildungshintergrund besprechen, Beurteilungen im Rechnen durchführen und Lernbedürfnisse besprechen. Mit dieser Methode können der Ausbilder und der Teilnehmer individuelle Ziele und einen maßgeschneiderten Lernplan aufstellen. Die folgenden Werkzeuge können von AEPs verwendet werden, die mit der Verbesserung der Rechenfertigkeiten arbeiten und gute Methoden zur Durchführung von Treffen in der Einstiegsphase festlegen möchten.



Tools to be used:

Name	Best practice number	Page
Games and mathematics	22	30
Improving basic skills	5	13
GOAL	4	12

5.4 Beurteilung der Literalität

Die Bewertung und Vermittlung von Lese- und Schreibkenntnissen kann auf vielfältige Weise erfolgen, und die an den Fokusgruppen teilnehmenden AEPs hatten unterschiedliche Techniken und Voraussetzungen. Im Folgenden werden einige allgemeine Richtlinien für die Bewertung und den Unterricht von Lese- und Schreibkenntnissen für gering qualifizierte Erwachsene aufgeführt. Zu Beginn ist es immer gut, eine Evaluationssitzung durchzuführen, bevor der Kursteilnehmer mit dem Training beginnt, so kann sich der Ausbilder darauf einstellen und dem Kursteilnehmer sofort die richtige Unterstützung und das richtige Material geben. Die Beurteilung und der Unterricht funktionieren am besten, wenn der Lehrer verschiedene Interessen, Erfahrungen und Hintergründe des Teilnehmers berücksichtigt, da dies die Beziehung zu ihm erleichtert. Eine weitere Empfehlung ist die Verwendung eines Leitfadens mit Fragen während des ersten Gesprächs, um das Niveau der Schul- und Arbeitserfahrung des Klienten zu verstehen (indirekt, um seine Grundfähigkeiten zu verstehen). Die Verwendung von Selbsteinschätzungsinstrumenten und die Vernetzung mit anderen Behörden, mit denen der Teilnehmer schon einmal in Kontakt war, können gute Möglichkeiten sein, um Informationen über das Alphabetisierungsniveau zu erhalten. Eines der Instrumente, die für die Beurteilung der Lesekompetenz empfohlen werden, heißt Gemeinsames Lesen. Die Methode ermutigt die Teilnehmer, das Vorlesen in einer Gruppe zu üben und später über den Inhalt und die Sprache des Textes nachzudenken. Mit diesem Instrument können Trainer*innen und Trainer sowohl das Leseniveau der Teilnehmerinnen und Teilnehmer beurteilen als auch feststellen, inwieweit die Teilnehmerinnen und Teilnehmer verstehen, was sie lesen. Das gemeinsame Lesen kann auch für Teilnehmer mit sehr geringen Lesefähigkeiten angepasst werden. In diesen Fällen kann der Ausbilder laut vorlesen und mit Hilfe von Bildern und anderen Hilfsmitteln den Text mit den Teilnehmern diskutieren.

Tools to be used:

Name	Best practice number	Page
Shared reading	21	29
LearnersMOT	1	9
IDEAL	23	31



5.5 Unterstützung im alltäglichen Leben

Bei der Arbeit mit Unterstützung im Zusammenhang mit dem täglichen Leben ist ein wichtiger Faktor für den Erfolg die Kommunikation und die Schaffung einer sicheren und offenen Umgebung zwischen Lehrern und Schülern. Für einige der AEPs, die mit Unterstützung im Alltag arbeiten, ist es ein Schlüsselfaktor für den Erfolg, auch außerhalb der Bürozeiten erreichbar zu sein. Diese Strategie ist jedoch nicht für alle tragfähig, und alternative Methoden können daher darin bestehen, Unterstützung bei praktischeren Aufgaben anzubieten, wie z.B.: Lebensläufe zu schreiben, sich online auf eine Stelle zu bewerben, sich an andere Institutionen wie Ausbildungsanbieter, Bibliotheken usw. zu wenden oder Benutzer zu begleiten. Auf diese Weise ist die Unterstützung sehr konkret und praktisch. Erwachsenenbildner können den Lernenden auch wöchentliche Aufgaben zuweisen, um sie zum Erlernen neuer transversaler Fähigkeiten zu motivieren, die für ihr tägliches Leben nützlich sind. Weitere Empfehlungen sind die Verbindung des Lernens mit Situationen aus dem wirklichen Leben und der Einsatz von Lehrern mit guten interkulturellen Kommunikationsfähigkeiten. Die letzte Empfehlung ist notwendig, um die Person, die Sie zu unterstützen versuchen, vollständig zu verstehen, insbesondere wenn die Person einen anderen kulturellen Hintergrund hat. Die folgenden Instrumente sind Beispiele für Projekte, die Methoden und Strategien entwickelt haben, wie man gering qualifizierten erwachsenen Lernenden Unterstützung in Fragen des Alltagslebens bieten kann.

Tools to be used:

Name	Best practice number	Page
KnowHubs	5	13
SUPREME	9	17
Central advice centre	20	28

6. Zusammenfassung

Während der Forschungsphase des Comp-Up-Projekts führte das Partnerkonsortium Fokusgruppen mit 10 Fachleuten der Erwachsenenbildung (AEPs) in jedem Land durch, um Bedürfnisse und Lücken in Bezug auf die Arbeit mit Motivation, digitaler Bewertung, numerischer Bewertung, Alphabetisierung und Unterstützung im Alltag für gering qualifizierte erwachsene Lernende zu ermitteln. Das Ergebnis dieser Fokusgruppen zeigte, dass viele der AEPs mit Lehrmaterial, das an das Niveau ihrer Lernenden angepasst wurde, zu kämpfen hatten und dieses anforderten. Das Problem, gutes Lehrmaterial zu finden, wurde besonders für weniger erfahrene Lehrer hervorgehoben, da es Zeit braucht, eine gute Auswahl an Werkzeugen, Methoden und Strategien aufzubauen. Daher war einer der ermittelten Bedürfnisse eine Werkzeugsammlung mit gutem Lehrmaterial, das an Lernende mit niedrigem Qualifikationsniveau angepasst wurde. Spezifische Wünsche für die Werkzeugsammlung waren, dass sie benutzerfreundliche und aktuelle Online-Lehrmaterialien und IKT-Werkzeuge, Material, das den



Unterricht auf Situationen aus dem wirklichen Leben bezieht, und Bewertungsinstrumente für digitale, numerische und Lese- und Schreibfähigkeiten enthalten sollte.

Als weiterer Bedarf wurde ein konsistenter Lehrplan für die Vermittlung digitaler Fertigkeiten ermittelt. Dies ist eine Fertigkeit, mit der die meisten AEPs arbeiten, aber einige finden es schwierig zu wissen, wie der Unterricht zu strukturieren ist und auf welche Anforderungen sich der Unterricht stützen soll. Ein weiterer im Zusammenhang mit digitalen Fertigkeiten festgestellter Bedarf ist die Weiterbildung der AEPs. Einige der Teilnehmer in den Fokusgruppen fühlten sich im Umgang mit digitalen Werkzeugen selbst nicht sicher, und dies wird sie beim Unterrichten anderer behindern. Schließlich fragten die AEPs auch nach guten Methoden und Strategien, wie die erwachsenen Lernenden besser mit Unterstützung in Alltagssituationen arbeiten können. Insbesondere gute Methoden, um zu erklären und zu zeigen, wie z.B. ein Formular für Wohngeld auf klare und zugängliche Weise für Erwachsene mit geringen Qualifikationen ausgefüllt werden kann.

Diese ermittelten Bedürfnisse und Lücken dienten als Grundlage für die Auswahl der 23 Instrumente für die Instrumentensammlung. Um den von den AEPs gestellten Bedürfnissen gerecht zu werden, wurden die in Kapitel 4 ausgewählten Instrumente in folgende Kategorien eingeteilt: Handbuch/Toolbox für Pädagogen (Best Practice 1-11), Online-Lernplattformen (Best Practice 12-18), Lernspiele (Best Practice 19), Beratungszentren (Best Practice 20), Bewertung der Lese- und Schreibfähigkeit (Best Practice 21), Bewertung der Rechenfähigkeit (Best Practice 22) und digitale Bewertung (Best Practice 23).

7. Ausblick

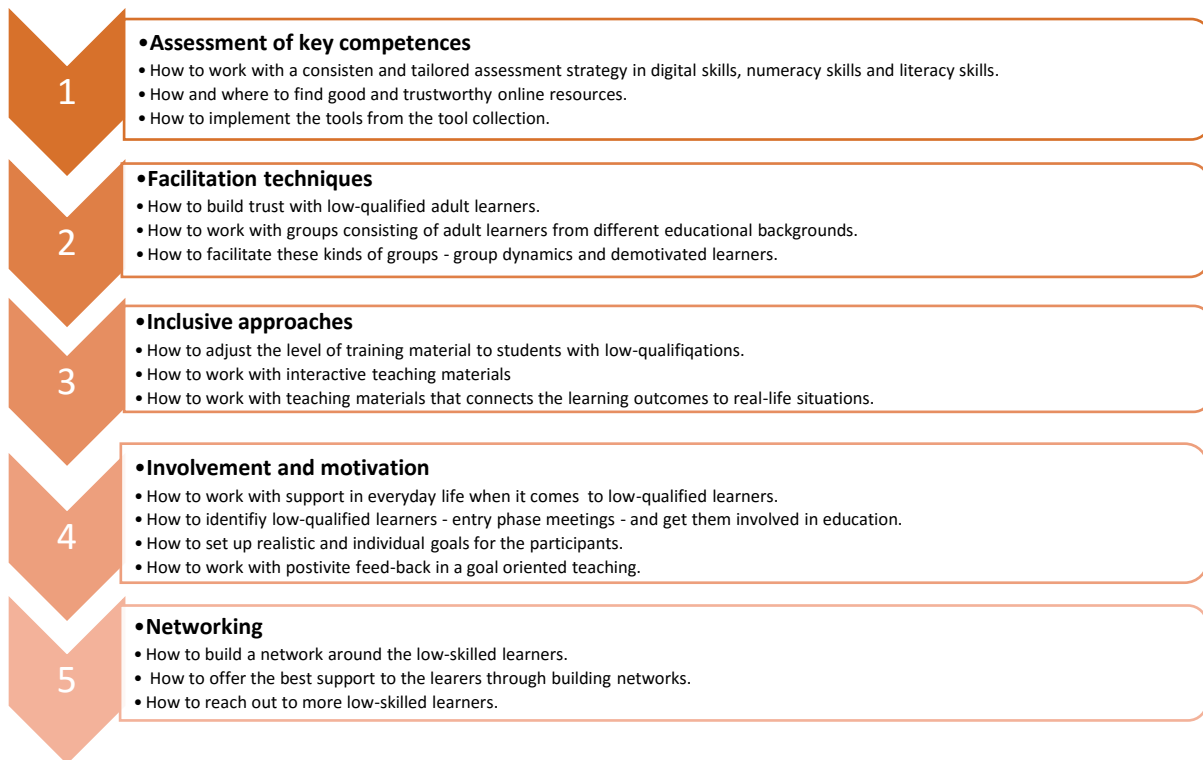
Mit Blick auf die Zukunft ist diese Werkzeugsammlung nicht nur eine großartige Unterstützung für AEPs, wenn sie Inspiration und neue Methoden zur Arbeit mit Motivation, digitalen, Lese- und Rechenkenntnissen benötigen. Sie wird auch die Grundlage für die kommenden Lehrpläne und Schulungsveranstaltungen bilden, die im Rahmen des Comp-up-Projekts für AEPs entwickelt werden. Indem die Ausbildung der Ausbilder auf diese Weise aufgebaut wird, sind die Lernbedürfnisse der Ausbilder bereits identifiziert, und der Lehrplan wird effektiv und auf die Teilnehmer der kommenden Veranstaltungen zugeschnitten sein.

Der intellektuelle Output 2 besteht in der Entwicklung eines Lehrplans für AEPs, die mit gering qualifizierten Erwachsenen arbeiten. Das Curriculum wird in fünf Module mit unterschiedlichen Themen unterteilt. Die Themen für die Module basieren auf den Ergebnissen aus den Fokusgruppen - den identifizierten Bedürfnissen und Lücken. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass das Ausbildungsmaterial für die Zielgruppe, an die es sich richtet, relevant und interessant ist. Die Themen für die fünf Module sind: 1. Bewertung von Schlüsselkompetenzen, 2. Präsentationstechniken, 3. integrative Ansätze, 4. Einbeziehung und Motivation und 5. Vernetzung und Marketing. In der folgenden Tabelle werden Vorschläge von Lernergebnissen aufgeführt, die in die verschiedenen Module aufgenommen werden sollen, basierend auf dem, was während der Fokusgruppen zur Sprache



gebracht

wurde.



Für jedes der fünf Module wird vorgeschlagen, einige der ausgewählten Werkzeuge aus der Werkzeugsammlung aufzunehmen und zu unterrichten. Um diesen Prozess effizienter zu gestalten und sicherzustellen, dass alle Werkzeuge valorisiert werden, gibt die folgende Tabelle Hinweise und Empfehlungen, welche Werkzeuge für die verschiedenen Module verwendet werden sollten.

Tools to be used:

1. Assessment of key competences	2. Facilitation techniques	3. Inclusive approaches	4. Involvement and motivation	5. Networking and marketing
BP. 21 Shared reading	BP. 1 LearnersMOT	BP. 1 LearnersMOT	BP. 4 GOAL	BP. 1 LearnersMOT
BP. 1 LearnersMOT	BP. 5 Improving basic skills	BP. 2 Follow the story	BP. 5 Improving basic skills	BP. 3 ReplayVET
BP. 23 IDEAL	BP. 6 TEACH	BP. 5 Improving basic skills	BP. 9 Supreme	BP. 4 GOAL
BP. 22 Games and mathematics	BP. 10 SAVE	BP. 8 KnowHubs	BP. 10 SAVE	BP. 6 TEACH
BP. 5 Improving basic skills	BP. 12 OutsideIN	BP. 10 SAVE	BP. 14 CLAN	BP. 7 Non-vocational adult education



BP. 4 GOAL	BP. 17 I-MOTOLE	BP. 12 OutsideIN	BP. 20 Central advice centre	BP. 9 Supreme
BP. 15 LIFT		BP. 13 IPOOL		BP. 11 ESCOT
BP. 16 CODE-N-SOCIAL		BP. 19 ES8KEYCOM		BP. 18 YEP!
		BP. 3 ReplayVET		BP. 20 Central advice centre
		BP. 7 Non-vocational adult education		
		BP. 9 Supreme		
		BP. 14 CLAN		
		BP. 18 YEP!		