



# Projektergebnis 3

# Anleitung für

# Lehrpersonen



Co-funded by  
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.

2021-1-AT01-KA220-ADU-000035339



access  
2learn

## WILLKOMMEN ZUM HANDBUCH DES PROJEKTS ACCESS2LEARN!

Dieses Handbuch wurde entwickelt, um:

- Ihnen einen Überblick über die im Rahmen des Access2Learn-Projekts entwickelten Materialien und Werkzeuge zu geben.
- Ihnen eine Anleitung bereitzustellen, wie Sie die entwickelten Materialien voll ausschöpfen können.
- Ihnen die Zusammenhänge zwischen allen Materialien und Werkzeugen aufzuzeigen.
- Ihnen einige Ideen zu liefern, wie Sie die Materialien innerhalb eines Seminars einsetzen können.

Das Access2Learn-Projektteam wünscht Ihnen eine erfolgreiche Lehre mit den entwickelten Materialien und Werkzeugen!



# INHALT

1	Über das Projekt Access2Learn .....	4
2	Ergebnis 1 – Policy Report & Kompetenzkatalog .....	5
2.1	Inhalte des Policy Papers und des Kompetenzkatalogs .....	5
2.2	Zielgruppen der Dokumente .....	6
2.3	Zugang zu den Dokumenten.....	7
3	Ergebnis 2 – Lernmaterialien .....	7
3.1	Ziele der Lernmaterialien .....	7
3.2	Inhalte der Lernmaterialien.....	7
3.2.1	Unterschiedliche Lernsettings und Einführung in Blended Learning .....	8
3.2.2	Grundlegende digitale Kompetenzen.....	9
3.2.3	Stärkung der Lernmotivation.....	9
3.2.4	Zeitmanagement .....	10
3.2.5	Lernstrategien.....	10
3.2.6	Persönliches Wohlbefinden.....	11
3.3	Aufbau der Inhaltseinheiten.....	11
3.4	Zielgruppen.....	12
3.5	Zugang zu den Materialien .....	12
3.6	So verwenden Sie die Lernmaterialien .....	13
4	Ergebnis 3 – Lehrmaterialien .....	13
4.1	Tool zur Selbsteinschätzung .....	14
4.1.1	So arbeiten Sie mit dem Tool .....	15
4.1.2	Ergebnisse der Selbsteinschätzung .....	16
4.2	Workshop zum Thema Blended Learning .....	16
4.3	Workshop zur Karriereplanung .....	18
4.4	Podcast .....	18
4.5	Train-the-Trainer-Handbuch.....	19



# 1 ÜBER DAS PROJEKT ACCESS2LEARN

Access2Learn ist ein europäisches Projekt, das von der Europäischen Kommission im Rahmen des Erasmus+ Programms KA2 "Zusammenarbeit für Innovation und den Austausch bewährter Verfahren" im Bereich "Kooperationspartnerschaften für die Erwachsenenbildung" gefördert wird.

Dieses Projekt hat das Ziel, den Zugang von geringqualifizierten erwachsenen Lernenden zu Blended Learning-Angeboten zu verbessern und ihnen die grundlegenden kognitiven und digitalen Fähigkeiten zu vermitteln, die sie benötigen, um erfolgreich an Blended Learning-Kursen teilzunehmen.

Um dieses Ziel zu erreichen, will Access2Learn eine einheitliche nicht-akademische Wissensbasis mit Lernmaterialien schaffen, um Informationen über die Vorteile und Herausforderungen von Blended Learning in Europa zu verbreiten. Die Projektergebnisse sind wie folgt:

1 Ergebnis: Policy Paper und Kompetenzkatalog

2 Ergebnis: Lernmaterialien für geringqualifizierte erwachsene Lernende

3 Ergebnis: Lehrmaterialien und Podcasts für Trainer:innen

In diesem Projekt wird Blended Learning wie folgt definiert:

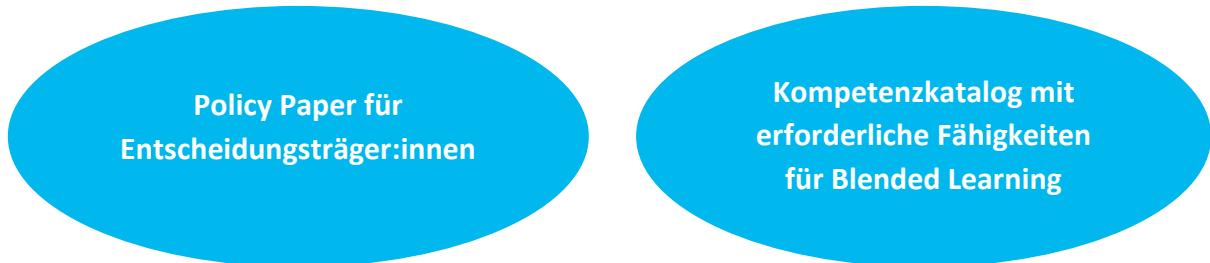
*Ein Bildungsumfeld, das Online-Lernen mit einer anderen Form des Lernens in einer synchronen oder asynchronen Umgebung kombiniert, weshalb es verschiedene Arten der Wissensvermittlung umfassen kann.*

Im Folgenden werden alle entwickelten Materialien und deren Zusammenhänge ausführlich erläutert.



## 2 ERGEBNIS 1 – POLICY REPORT & KOMPETENZKATALOG

Zu Beginn unseres Projekts war es uns wichtig, die Situation von Blended Learning-Angeboten für geringqualifizierte Erwachsene in den Partnerländern aufzuzeigen. Als Ergebnis wurden zwei Dokumente erstellt:



Die Ergebnisse in beiden Dokumenten basieren auf verschiedenen Forschungsaktivitäten, die im Rahmen dieses Projekts durchgeführt wurden: Literaturrecherche, Fokusgruppen mit Lehrpersonen, Fragebögen für Lehrkräfte und geringqualifizierte Erwachsene sowie Interviews mit Lehrpersonen.

Beide Dokumente sind in Englisch, Deutsch, Spanisch, Tschechisch und Finnisch verfügbar.

### 2.1 Inhalte des Policy Papers und des Kompetenzkatalogs

#### Policy Paper

In dem Policy Paper finden sich viele Hintergrundinformationen über die Situation, mit der geringqualifizierte Erwachsene in Bezug auf Blended Learning-Angebote konfrontiert sind. Darüber hinaus werden einige Herausforderungen erläutert, die auftreten können, wenn Erwachsene im Blended Learning-Modus lernen, und es wird gezeigt, welche Unterstützung diese Lernenden benötigen.

Andererseits fließen auch vielfältige Lösungsansätze, Good-Practice-Beispiele und Handlungsempfehlungen für Bildungseinrichtungen und Lehrpersonen in diesen Politikbericht ein.

Um einen besseren Überblick über die wichtigsten Ergebnisse dieses Berichts zu geben, **wurde zusätzlich eine 2-seitige Zusammenfassung** erstellt. In dieser Zusammenfassung finden Sie einige Empfehlungen in Bezug auf geringqualifizierte Lernende und Blended Learning für die Institution, in der Sie arbeiten, aber auch für Ihre eigene Lehre.

## Kompetenzkatalog

Dieser Katalog enthält verschiedene Kompetenzen, die für eine erfolgreiche Teilnahme an Blended Learning-Kursen erforderlich sind. Alle Kompetenzen werden detailliert beschrieben, sodass klarer zu erkennen ist, welche Fähigkeiten (erwachsene) Lernende besitzen oder entwickeln müssen.

Die Kompetenzen sind in fünf Kategorien gegliedert:

- Digitale Grundkompetenzen
- Lernmotivation
- Zeitmanagement
- Lernstrategien
- Persönliches Wohlbefinden

Da dies die fünf Hauptkategorien sind, die während unserer Forschungsaktivitäten identifiziert wurden, wurde die **Entwicklung der Lernmaterialien für geringqualifizierte Lernende im Projektergebnis 2 darauf aufgebaut**. Durch das Lernen mit den Materialien des Projektergebnisses 2 entwickeln die Lernenden die in diesem Kompetenzkatalog genannten Fähigkeiten.

## 2.2 Zielgruppen der Dokumente

Zielgruppe des **Policy Papers** sind vor allem **politische Entscheidungstragende**. In dem Bericht wird hervorgehoben, dass erwachsene Lernende, auch solche mit niedrigerem Qualifikationsniveau, ein breites Spektrum an Bildungsangeboten, einschließlich Blended Learning-Angeboten, benötigen. Wenn Blended Learning nur Menschen mit höherem Bildungsniveau angeboten wird, wird sich die Bildungslücke noch weiter vergrößern. Die Zielgruppe umfasst somit:

Politische Entscheidungstragende, die das Bildungssystem regulieren

Bildungseinrichtungen, die entscheiden, welche Kurse für welche Lernenden angeboten werden

Erwachsenenbildner:innen bei der Planung der Lehr-Lern-Methoden ihrer Lehrveranstaltungen

Hauptzielgruppe des Kompetenzkatalogs sind die Mitarbeitenden von Bildungseinrichtungen. Da der Katalog die Kompetenzen aufzeigt, die Menschen für eine erfolgreiche Teilnahme an Blended

Learning-Kursen benötigen, kann er als Grundlage für die Entwicklung zukünftiger Curricula und Kursplanungen herangezogen werden.

### 2.3 Zugang zu den Dokumenten

Beide Dokumente finden Sie auf unserer Projektwebsite unter "Projektergebnis 1: Policy Paper und Kompetenzkatalog": <https://access2learn.eu/de/ressourcen/>

## 3 ERGEBNIS 2 – LERNMATERIALIEN

Das Projekt Access2Learn zielt darauf ab, erwachsene Lernende bei der Entwicklung der Kompetenzen zu unterstützen, die für die Teilnahme an Blended Learning-Kursen erforderlich sind. So wurden Lernmaterialien und Erklärvideos entwickelt, die auf den Forschungsergebnissen von Projektergebnis 1 basieren. Diese Lernmaterialien bestehen aus Textabschnitten und Videos, Grafiken, Reflexionsfragen und einem kurzen Quiz nach jedem Thema.

Alle Materialien sind in Englisch, Deutsch, Tschechisch, Finnisch und Spanisch verfügbar.

### 3.1 Ziele der Lernmaterialien

Durch das Erlernen dieser Materialien werden Erwachsene:

- die digitalen und kognitiven Kompetenzen entwickeln, die sie für die Teilnahme an Blended Learning benötigen.
- ihr Selbstwertgefühl stärken und erkennen, dass sie in der Lage sind, an verschiedenen Lernmethoden teilzunehmen.
- sich dazu motivieren, in Zukunft an verschiedenen Aktivitäten des lebenslangen Lernens teilzunehmen.

### 3.2 Inhalte der Lernmaterialien

Dieser Kurs beinhaltet standardisierte, nicht-akademische Lernmaterialien, um die Fähigkeiten zu entwickeln, die für die Teilnahme an Blended Learning-Kursen erforderlich sind. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die entwickelten Lerneinheiten, einschließlich der Unterkapitel:



Modulnummer	Name des Moduls	Unterkapitel der Lernmodule
Einheit 1	Unterschiedliche Lernsettings und Einführung in Blended Learning	Arten von Lernsettings Unterschiedliche Lernmethoden im Blended Learning
Einheit 2	Digitale Grundkompetenzen	Hauptkomponenten eines Computers E-Mails Erstellen von digitalen Dokumenten Das Internet Datensicherheit und -schutz Lernplattformen Tools für Videokonferenzen Problemlösung
Einheit 3	Stärkung der Lernmotivation	Intrinsische und extrinsische Motivation Selbstdisziplin
Einheit 4	Zeitmanagement	Planung eines Lernprozesses Vorbereitung auf eine Prüfung Priorisierung von Lerninhalten
Einheit 5	Lernstrategien	Unterschiedliche Lerntypen Vorbereitung eines lernförderlichen Klimas Vorbereiten von Lernmaterialien Lernen in Präsenzsitzungen Einen autonomen Lernprozess starten Gedächtnis-Strategien
Einheit 6	Persönliches Wohlbefinden	Wachstumsorientierte Denkweise Lernen im Team Kritisches Denken und Problemlösung Prüfungsangst und Stressbewältigung

Details zu den Modulen, wie z.B. Lernziele und ein Überblick über die Inhalte der Einheiten, werden in den folgenden Unterkapiteln näher erläutert.

### 3.2.1 Unterschiedliche Lernsettings und Einführung in Blended Learning

Ziel dieser ersten Inhaltseinheit ist es, erwachsenen Lernenden einen Überblick über die verschiedenen Lehr- und Lernsettings im Bildungsbereich zu geben. Settings wie Präsenzseminare, Online-Seminare oder Blended Learning werden erläutert, damit geringqualifizierte Lernende wissen, was sie von diesen unterschiedlichen Settings erwarten können. Ein besonderer Fokus liegt auf Blended Learning, um geringqualifizierten Erwachsenen die Angst zu nehmen, in diesen Kursen allein gelassen zu werden. Es werden auch verschiedene Methoden und Werkzeuge beschrieben, die in Blended Learning-Kursen verwendet werden können, um den Lernenden zu helfen, ein besseres Verständnis dafür zu erlangen, wie





ein solches Setting funktionieren könnte. Eines der Hauptziele dieser ersten Einheit ist es, die Bedeutung des lebenslangen Lernens hervorzuheben. Nach Abschluss dieser Einheit werden die Lernenden in der Lage sein:

- zwischen verschiedenen Lernsettings zu unterscheiden.
- Konzept Blended Learning zu erklären.
- verschiedene Methoden, die in einer Blended Learning-Umgebung eingesetzt werden können, zu beschreiben.
- verschiedene Tools, die Blended Learning unterstützen, zu identifizieren.

### 3.2.2 Grundlegende digitale Kompetenzen

Diese Einheit bietet den Lernenden die Möglichkeit, grundlegende digitale Fähigkeiten zu entwickeln, die für Blended Learning-Einheiten erforderlich sind. Es konzentriert sich auf Grundlagenkenntnisse wie das Ein- und Ausschalten eines Computers, das Arbeiten mit der Hardware eines Computers, das Erstellen digitaler Dokumente oder die Kommunikation mit anderen. Es gibt auch einige Informationen zur Lösung kleinerer Probleme, die bei der Arbeit mit digitalen Geräten auftreten können. Ein besonderer Fokus liegt auf der Arbeit mit Lernplattformen, insbesondere der bit EU academy, da die entwickelten Materialien auf dieser Plattform zu finden sind. Durch das Durchschauen der acht Unterkapitel werden die Lernenden in der Lage sein:

- die Hardware eines Computers/Laptops zu bedienen.
- von E-Mails und Dokumente zu verwalten und verwenden.
- sich mit Datenschutz und seinen Herausforderungen auseinanderzusetzen.
- verschiedene Tools zu verwenden, um Probleme zu lösen.

### 3.2.3 Stärkung der Lernmotivation

Dieses Modul befasst sich mit Motivationsstrategien und deren Auswirkungen auf den Lernerfolg, da mangelnde Lernmotivation eines der am häufigsten genannten Probleme in unserer Forschung war. Daher finden die Lernenden in dieser Einheit einige unterstützende Tipps, wie sie ihre Selbstdisziplin stärken und Versuchungen während des Lernprozesses widerstehen können. Nach Abschluss dieser Einheit werden die Lernenden in der Lage sein:

- zwischen intrinsischer und extrinsischer Motivation zu unterscheiden.
- zu beschreiben, wie sie ihren Lernwillen stärken können.
- zu beschreiben, wie Sie aus ihrer Komfortzone herauskommen und mit Widerständen oder Ineffizienz umgehen können.
- positive Gewohnheiten und den Willen zu lernen zu schaffen.



### 3.2.4 Zeitmanagement

In dieser Lektion werden Probleme des Zeitmanagements während des gesamten Lernprozesses behandelt. In den Unterkapiteln erhalten erwachsene Lernende einige Anregungen, wie sie ihr Lernpensum organisieren können, einschließlich eines effektiven Pausenmanagements. Ein besonderer Fokus liegt auf der Vorbereitung auf Prüfungen, da diese viel Stress und Zeitmanagementprobleme verursachen. In diesem Zusammenhang ist auch die Priorisierung aller Lerninhalte ein wichtiges Thema. Nach Abschluss dieser Einheiten werden die Lernenden in der Lage sein:

- ihre persönliche Lernkurve zu ermitteln und ihr tägliches Lernpensum entsprechend anzupassen.
- Lern- und Zeitpläne zu erstellen.
- zu beschreiben, wie sie Inhalte für Prüfungen priorisieren können.

### 3.2.5 Lernstrategien

In dieser Lektion erfahren die Lernenden mehr über Lerntypen, wie sie ihren Typ erkennen können und Tipps für das Lernen mit verschiedenen Lerntypen. Erwachsene sollten in der Lage sein, ihre persönlichen Lernstrategien zu definieren und auch wissen, wie man nachhaltig lernt. Die sechs Unterkapitel zeigen auch, wie eine Lernumgebung und Lernmaterialien organisiert sein sollten. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf verschiedenen Lernsettings wie Präsenzkursen und Selbststudium und wie man das Beste daraus macht. Nach Abschluss all dieser Einheiten werden die Lernenden in der Lage sein:

- herauszufinden, welcher Lerntyp sie sind und welche Strategien und Methoden ihnen helfen, am effizient zu lernen.
- die Kriterien zu identifizieren, die ein Lernraum erfüllen sollte, um effizient lernen zu können.
- ihre Lernmaterialien so zu organisieren und speichern, dass sie bei Bedarf leicht verfügbar sind.
- zu beschreiben, was zu tun ist, wenn sie an einem Kurs teilnehmen und der Lerpersion zuhören.
- SMARTe-Lernziele festzulegen.
- zu erklären, wie neues Wissen im Gedächtnis behalten werden kann.

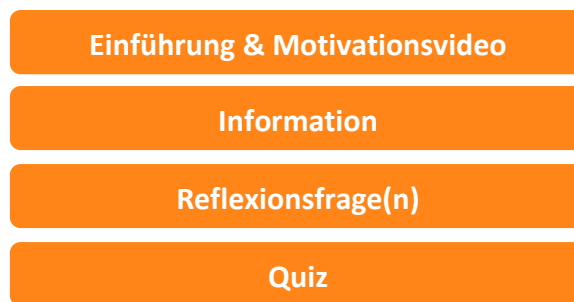
### 3.2.6 Persönliches Wohlbefinden

Dieses Modul konzentriert sich auf nachhaltige Fähigkeiten und die Lernenden selbst. Die vier Unterkapitel sollen den Lernenden helfen, ihre Stärken zu identifizieren und von einem Fixed Mindset zu einem Growth Mindset zu gelangen. Außerdem erhalten die Lernenden einige Tipps, was bei der Arbeit im Team, beim kritischen Denken und beim aktiven Problemlösen zu beachten ist. Zudem enthält es einige Anregungen, wie man mit Prüfungsangst und Stress umgehen kann. Am Ende dieser Lektion werden die Lernenden in der Lage sein:

- zu erklären, warum es wichtig ist, daran zu glauben, dass sie neue Dinge lernen können.
- zu erklären, wie wichtig es ist, bei der Zusammenarbeit mit anderen zuverlässig zu sein.
- Sie verschiedene Techniken zu verwenden, um "über den Tellerrand hinauszuschauen".
- Stress abzubauen und zu bewältigen.
- 

### 3.3 Aufbau der Module

Alle sechs Inhaltseinheiten sind auf die gleiche Weise aufgebaut:



Zu Beginn jedes Moduls erhalten die Lernenden eine kurze Einführung und können sich ein Video zum Thema ansehen. Die **Videos sollen die Lernenden zum lebenslangen Lernen motivieren** und sie bei der Entwicklung der dafür erforderlichen Fähigkeiten unterstützen.

Dann folgen zu jedem Thema unterschiedliche Lernpassagen, bestehend aus **theoretischem Input** (Text, Videos, Bilder) und **praktischen Beispielen**. Die Lernenden können sich einfach durch den Kurs durchklicken bzw. -scrollen.

Nach jedem Thema finden die Lernenden eine **Reflexionsfrage**, die von ihnen beantwortet werden soll. Außerdem müssen sie ein kurzes **Quiz lösen**. Ziel der Quizze ist es, den Lernenden ein

Erfolgsgefühl zu vermitteln und ihr Selbstwertgefühl zu stärken und somit sind die Quizze einfach zu lösen.

### 3.4 Zielgruppen

Die Zielgruppen dieser Materialien sind:

Erwachsene Lernende, die ihre  
Kompetenzen für Blended  
Learning entwickeln wollen

Erwachsenenbildner:innen, die  
Blended Learning-Kompetenzen  
vermitteln möchten

Die Lernmaterialien sind einfach und leserfreundlich geschrieben. Sie richten sich vor allem an **Erwachsene mit geringerem Qualifikationsniveau** oder anderen Benachteiligungen, die sein können:

- Personen mit Pflichtschulabschluss
- Langzeitarbeitslose
- Menschen mit Migrationshintergrund
- Menschen mit Legasthenie oder anderen Lernschwächen

### 3.5 Zugang zu den Materialien

Der Zugriff auf die Materialien kann auf zwei verschiedene Arten erfolgen. Zum einen können die Lernenden oder die Lehrkraft **eine PDF-Version der Materialien herunterladen und ausdrucken**. Diese finden Sie unter "Projektergebnis 2" auf der Projektwebsite: <https://access2learn.eu/de/ressourcen/>.

Zum anderen ist es möglich, die **Lernplattform bit EU academy** zum Lernen zu nutzen. Die Lernplattform kann die Lernerfahrung der Erwachsenen verbessern, da sie interaktiver ist und Videos und Quizze direkt auf der Plattform enthalten sind. Die Plattform ist über die Projektwebsite unter "Projektergebnis 2": <https://access2learn.eu/de/ressourcen/> oder über diesen direkten Link: <https://europe-projects.client.miles-learning.com/group/2876/?wt=eb280d0a-0cd6-4c60-8a77-8cf351405747> erreichbar.

Ein **ausführliches Benutzerhandbuch für die Lernplattform** finden Sie auf der Projektwebsite, unterhalb des Links zur Lernplattform.

Darüber hinaus wurde ein **Screencast zum Navigieren und Lernen auf der Plattform** erstellt. Sie können diesen Screencast Ihren Lernenden zeigen, bevor Sie mit der Nutzung der Lernplattform beginnen. Er ist auch unter dem Link zur Lernplattform zu finden.

### 3.6 So verwenden Sie die Lernmaterialien

Die Lernmaterialien können auf unterschiedliche Weise eingesetzt werden:

Von Erwachsenen als  
Selbstlernkurs

Von Lehrpersonen  
im Unterricht

Die Lernmaterialien sind so gestaltet, dass **ein Selbstlernen problemlos möglich ist**. Daher wurde ein E-Learning-Kurs auf der Lernplattform bit EU academy erstellt, in dem die Lernenden die Inhalte durchgehen, an den Übungen arbeiten und den Kurs abschließen können.

Aber in der Regel ist das Lernen für die Zielgruppe der geringqualifizierten Erwachsenen sehr schwierig. Daher empfiehlt es sich, dass eine Lehrkraft einige **Präsenzstunden damit verbringt, die Lernplattform (oder die gedruckten Materialien) zu erklären** und die Inhalte gemeinsam mit den Lernenden durchzugehen.

## 4 ERGEBNIS 3 – LEHRMATERIALIEN

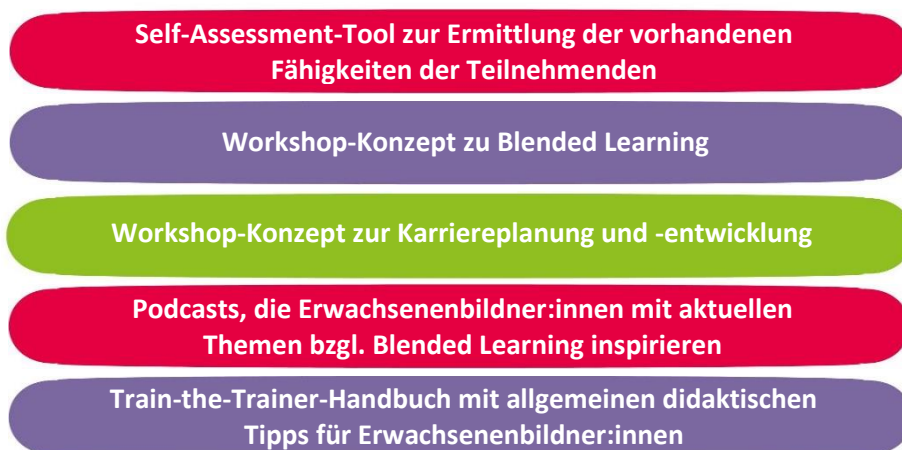
Zusätzlich zu den Lernmaterialien des Projektergebnisses 2 haben wir verschiedene Materialien und Tools entwickelt, die Erwachsenenbildner:innen bei der Arbeit mit geringqualifizierten Menschen unterstützen.

Zum einen gibt es **Materialien, die den Selbstlernkurs des Projektergebnisses 2 unterstützen**. Mit dem Selbstevaluationstool kann beispielsweise beurteilt werden, welche Kapitel der Lernmaterialien gelernt werden sollen. Oder durch die Nutzung des Workshop-Designs zum Thema Blended Learning können Erwachsene mit der bit EU academy Plattform beim Lernen unterstützt und zusätzliche

praktische Übungen zur Festigung der erworbenen Kompetenzen in Ihren Unterricht eingebunden werden.

Zum anderen gibt es zusätzliche Materialien mit Informationen und Empfehlungen zur Umsetzung von Blended Learning-Sessions mit geringqualifizierten Erwachsenen, zum Beispiel im Trainerhandout oder im Podcast.

Dieses 3. Projektergebnis besteht aus fünf verschiedenen Dokumenten/Tools:



#### 4.1 Tool zur Selbsteinschätzung

Das Selbstbewertungsinstrument bietet Erwachsenen die Möglichkeit, ihre bestehenden Fähigkeiten in folgenden Bereichen zu bewerten:

- Digitale Grundkompetenzen
- Motivation zum Lernen
- Zeitmanagement
- Entwicklung von Lernstrategien
- Persönliches Wohlbefinden

Dieses Evaluationstool orientiert sich an den Themen der Lernmodule des Projektergebnisses 2. Es beinhaltet Informationen für die Nutzer:innen, wie sie direkt zu dem Thema, das sie interessiert und in dem sie sich weiterentwickeln möchten, auf die Online-Lernplattform zugreifen und sich dort damit beschäftigen können.

### 4.1.1 So wird mit dem Tool gelernt

Das Tool ist auf der Projektwebsite zu finden. Es ist möglich, es über die Seite "Materialien", "Projektergebnis 3" oder durch Klicken auf die Seite "Selbst-Assessment" (siehe unten) zu öffnen. Hier ist ein direkter Link zum Tool: <https://access2learn.eu/de/selbst-assessment/>.

Nach dem Öffnen des Selbst-Assessment-Tools sehen Sie die folgende Übersicht. Wenn Sie auf das Thema klicken, das Sie/Ihre Lernenden interessiert, werden Sie zum entsprechenden Test weitergeleitet.



HOME PROJEKT MATERIALIEN SELBST-ASSESSMENT PARTNER KONTAKT

DE | EN | ES | FI | CS

## Selbst-Assessment-Tool

Klicken Sie hier, um das Selbst-Assessment-Tool zu öffnen

Herzlich Willkommen zum Selbstevaluierungstool des Projekts Access2Learn!

Sie können hier den Kompetenzbereich auswählen, in dem Sie Ihre Fähigkeiten einschätzen möchten:

- Selbstreflexion  
Digitale Grundkompetenzen
- Selbstreflexion  
Lernmotivation
- Selbstreflexion  
Zeitmanagement
- Selbstreflexion

Wählen Sie hier das Thema aus, das Sie interessiert

Nachdem Sie das erste Assessment geöffnet haben, sehen Sie dort eine kurze Anleitung, ein Video und einige Fragen.

1. Ihre Lernenden lesen die Anweisungen.

2. Ihre Lernenden sehen sich das Video an.

3. Ihre Lernenden beantworten die Fragen.

4. Ihre Lernenden geben ihre Antworten ab.

Das Selbstevaluierungstool kann im Rahmen des Selbststudiums oder als Evaluierungsinstrument während des Präsenzlernens mit der Lehrkraft eingesetzt werden.

Nach der Beantwortung der Fragen und vor dem Absenden der Ergebnisse sehen die Lernenden zwei Textfelder: Name und E-Mail. Sie können wählen, ob sie dort ihren Namen und ihre E-Mail-Adresse hinzufügen möchten, um ihre Ergebnisse per E-Mail zu erhalten. Oder Sie könnten Ihren Lernenden sagen, dass sie Ihnen die Ergebnisse für Ihre zukünftige Inhaltsplanung zusenden sollen.

#### 4.1.2 Ergebnisse der Selbsteinschätzung

Wenn die Lernenden ihre Antworten eingereicht haben, werden sie auf die Ergebnisseite weitergeleitet. Dort können sie sehen, welche Antwort sie gewählt haben (blau eingefärbt). Außerdem finden sie dort einige Hinweise für ihr zukünftiges Lernen.

Die Themen dieses Selbstbewertungstools sind die gleichen wie in den Lernmaterialien von Project Result 2. Aus diesem Grund haben wir die verschiedenen Module in die Lernpfadbeschreibung, die Sie am Ende der Selbsteinschätzung finden, aufgenommen, so dass sie einfach den E-Learning-Kurs auf der bit EU academy öffnen (oder die PDF-Version herunterladen) und mit der Entwicklung ihrer Fähigkeiten in den entsprechenden Bereichen beginnen können.

## 4.2 Workshop zum Thema Blended Learning

Das Blended Learning-Workshopkonzept beinhaltet praktische Übungen für 5 Tage (je 8 Stunden), die das Selbststudium über die Lernplattform bit EU academy unterstützen sollen. Der Workshop-Lehrplan orientiert sich an den Modulen der Lernmaterialien des Projektergebnisses 2 wie folgt:

- Blended Learning & Digitale Grundkompetenzen (Tag 1)
- Lernmotivation (Tag 2)
- Zeitmanagement (Tag 3)
- Lernstrategien (Tag 4)



- Persönliches Wohlbefinden (Tag 5)

Die Idee hinter diesem Workshop ist, dass das theoretische Wissen zu den einzelnen Themen durch Selbstlernen der Teilnehmenden auf der Lernplattform bit EU academy nach dem **Flipped-Classroom-Prinzip erworben wird**. So entsteht Raum für Gespräche zwischen Lehrkraft und Lernenden sowie für praktische Tätigkeiten im Präsenzunterricht.

Im Workshop-Konzept finden Sie verschiedene Aktivitäten für Ihren Präsenzunterricht. Alle Aktivitäten sind detailliert beschrieben, und zusätzliche Arbeitsblätter sind im Anhang enthalten.

Die Laufzeiten, die in den Aktivitätsbeschreibungen zu finden sind, sind nur Empfehlungen. Selbstverständlich können Sie die Dauer an die Bedürfnisse Ihrer Lernenden anpassen. Und es liegt auch an Ihnen, ob Sie den ganzen Workshop in einer Woche abhalten möchten, oder ob Sie ihn lieber nur an einem Tag pro Woche, über 5 Wochen oder sogar länger abhalten möchten. Da das Workshopkonzept Hausübungen beinhaltet, könnte es sinnvoller sein, nicht den gesamten Workshop in einer Woche durchzuführen.

Den gesamten Lehrplan für Lehrkräfte finden Sie auf der Projektwebsite:

<https://access2learn.eu/de/workshop-blended-learning-de/>.



HOME PROJEKT MATERIALIEN SELBST-ASSESSMENT PARTNER KONTAKT

DE | EN | ES | FI | CS

## Workshop Blended Learning

Dieses Workshopkonzept beinhaltet zahlreiche praktische Übungen, mithilfe derer das Konzept von Blended Learning näher an Ihre Lernenden herangebracht wird. Die Lernmaterialien aus Projektergebnis 2 sind direkt mit diesem Workshopkonzept verbunden, da sich die Lernenden als Teil dieses Workshops durch die Lernmaterialien durchklicken. Zudem sind viele Kennenlernspiele, Energizer und Übungen zur Weiterentwicklung der digitalen und Lernkompetenzen Ihrer Lernenden zu finden.

Im folgenden Einleitungs-Dokument finden Sie eine Übersicht über die ganze Methodik des Workshops. In den Dokumenten darunter sind die Beschreibungen der Übungen der einzelnen Workshoptage zu finden. Alle Anhänge zu den Workshoptagen sind auch unten zu finden.

Klicken Sie hier, um die Einführung und die Aktivitätsbeschreibung

Blended Learning Workshop – Einleitung

Blended Learning Workshop – Tag 1

Blended Learning Workshop – Tag 2

Blended Learning Workshop – Tag 3

Blended Learning Workshop – Tag 4

Blended Learning Workshop – Tag 5

Hier finden Sie eine Übersicht aller Aktivitäten

Klicken Sie hier, um die Anhänge herunterzuladen

Klicken Sie hier, um die Anhänge herunterzuladen



### 4.3 Workshop zur Karriereplanung

Dieser On-the-Job-Workshop konzentriert sich auf die Unterstützung praktischer Fähigkeiten auf dem Arbeitsmarkt und die Karriereentwicklung. Die Teilnehmenden lernen, ihre kurz- und langfristigen Karriereziele festzulegen, die für ihre Arbeit erforderlichen Kompetenzen herauszufinden und SMARTe Bildungsziele zu definieren. Der praktische Teil des Workshops unterstützt auch die Erstellung eines individuellen Entwicklungsplans für jede:n Lernende:n.

Die empfohlene Dauer dieses Workshops beträgt 1 Tag (8 Stunden). Aber natürlich hängt es von Ihnen ab, wie Sie den Workshop umsetzen möchten. Sie könnten zum Beispiel auch mehrere kürzere Übungseinheiten über mehrere Tage planen. Und Sie können auch die Dauer jeder einzelnen Aktivität entsprechend den Bedürfnissen Ihrer Lernenden ändern.

Den gesamten Lehrplan für Lehrkräfte finden Sie auf der Projektwebsite:

<https://access2learn.eu/de/workshop-berufsplanung/>.



HOME PROJEKT MATERIALIEN SELBST-ASSESSMENT PARTNER KONTAKT

DE | EN | ES | FI | CS

Klicken Sie hier, um die Übungen zu öffnen

#### Workshop Berufsplanung und -entwicklung

chiedene praktische Übungen zu finden, die Ihre Lernenden dabei unterstützen sollen, sich Ziele für ihr zukünftiges Berufsleben zu setzen und ihr Selbstbewusstsein hinsichtlich Berufsplanung und -entwicklung zu stärken.

[Workshopkonzept](#) [Berufsplanung](#) [Planning](#) [Workshop](#) [Concept](#)

[Klicken Sie hier, um die Anhänge herunterzuladen](#)

Klicken Sie hier, um die Anhänge herunterzuladen

### 4.4 Podcast

Der Podcast wurde als Inspirationsmaterial für Lehrer:innen, Trainer:innen, Erzieher:innen und Angestellte im HR-Bereich aufgenommen und konzentriert sich auf die Themen Blended Learning-Methoden und Arbeit mit geringqualifizierten Erwachsenen. Sie können 8 Podcast-Episoden in verschiedenen Sprachen zu folgenden Themen anhören:

Serien-Nr.	Dauer	Organisation	Sprache	Thema	Hintergrund
1 EN	30 Minuten	Future Focus Ltd	Englisch	Induction for learners	Definition, importance, tips, advises
2 EN	30 Minuten	Future Focus Ltd	Englisch	Effective Teaching Strategies	Innovative teaching, methodologies, strategies
3 EN	30 Minuten	Future Focus Ltd	Englisch	Creating inclusive learning environments	Benefits, challenges and creating opportunities
1 DE	30 Minuten	bit schulungcenter	Deutsch	Geringqualifizierung und digitale Weiterbildung	awareness building about the difficult access of low-skilled learners to BL, recommendations for action
1 ES	15 Minuten	Babel Idiomas	Spanisch	Motivar adultos para la educacion bi-modal	tips on motivating adult learners to access blended learning
2 ES	15 Minuten	Babel Idiomas	Spanisch	Beneficios de la educacion bi-modal para alumnos con dislexia	the benefits of blended learning for adult learners with dyslexia
1 CZ	30 Minuten	EuroProfis	Tschechisch	Jak rozvoj nízkokvalifikovaných zaměstnanců ovlivňuje prosperitu firem	building awareness of importance of development low-skilled employees, their motivation, teaching methods, influence to company's prosperity and employer's brand
1 FI	30 Minuten	KAO	Finnisch	Monimuoto-opetus ja selkeä kieli. Kuinka opettaja voi antaa selkeitä tehtävänantoja monimuoto-opetuksessa	How to give clear instructions to adult students with low qualification in blended learning

Einen Link zum Podcast finden Sie auf der Projektwebsite unter "Projektergebnis 3": <https://access2learn.eu/de/ressourcen/>.

#### 4.5 Train-the-Trainer-Handbuch

Dieses Dokument enthält allgemeine Tipps für Lehrpersonen zur Anwendung von Blended Learning und zur Arbeit mit geringqualifizierten Erwachsenen. Das Handbuch finden Sie auf der Projektwebseite unter "Projektergebnis 3": <https://access2learn.eu/de/ressourcen/>.



Dieses vom Access2Learn-Projekt erstellte Benutzerhandbuch ist  
lizenzieren unter [CC BY-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



[www.access2learn.eu](http://www.access2learn.eu)



[@access2blendedlearning](https://www.facebook.com/access2blendedlearning)



[@access-2-learn](https://www.linkedin.com/company/access-2-learn)



[@access2learn](https://www.instagram.com/access2learn)



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or OeAD-GmbH. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.