

FALLSTUDIEN UND BEWÄHRTE VERFAHREN IN ZYPERN

Erasmus+ KA2 Projekt: "REACT - Schaffung einer kollaborativen Umgebung in elektronischen Klassenzimmern"

Intellektueller Output 2 "Entwicklung einer Reihe von innovativen Aktivitäten, Werkzeugen und pädagogischen, kollaborativen Methoden, die an ein virtuelles Klassenzimmer angepasst sind"

Erasmus+ Projekt
KA2 - Zusammenarbeit für Innovation und den Austausch bewährter Verfahren
Projektnummer: 2020-1-DE02-KA226-VET-007926



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Legal description – Creative Commons licensing: The materials published on the “reacteclasslearning” project website are classified as Open Educational Resources’ (OER) and can be freely (without permission of their creators): downloaded, used, reused, copied, adapted, and shared by users, with information about the source of their origin.

"DIGCIT - Strategische Partnerschaft zur Entwicklung offener Bildungsressourcen für den Unterricht in einer digitalen Gesellschaft "

EINFÜHRUNG

Kompetenzen in einer digitalen Gesellschaft sind für die Entwicklung der Jugend im digitalen Zeitalter von wesentlicher Bedeutung. Diese Fähigkeiten sind wichtig, um Informationen zu interpretieren, sich über digitale Medien auszudrücken, in der digitalen Welt zu kommunizieren und fundierte Entscheidungen zu treffen. Jugendorganisationen sind jedoch noch nicht vollständig darauf vorbereitet, ihre Zielgruppen, insbesondere diejenigen mit geringeren Möglichkeiten, beim Erwerb dieser Fähigkeiten zu unterstützen.

ÜBERBLICK

Das Projekt DIGCIT zielt darauf ab, die digitale Gesellschaft durch Jugendarbeit zu fördern, indem innovative Pädagogik und Methoden für das Lehren, Lernen und Bewerten entwickelt werden, die Ausbilder und Lernende dabei unterstützen, digitale Technologien auf kreative, kooperative und effiziente Weise zu nutzen.

Das entwickelte Handbuch ist der Ausgangspunkt für die Entwicklung von zehn Online-Kursen zur Verbesserung der Fähigkeiten junger Menschen im Bereich der digitalen Gesellschaft: Zugang und Eingliederung; Lernen und Kreativität; Medien- und Informationskompetenz; Ethik und Empathie; Gesundheit und Wohlbefinden; e-Präsenz und Kommunikation; Rechte und Pflichten der aktiven Teilnahme; Datenschutz und Sicherheit und Verbraucherbewusstsein. Zehn MOOC-Leinwände werden entwickelt, um den Leser in die Online-Kursumgebung einzuführen und ihm einen Überblick über die Kurse zur digitalen Gesellschaft zu geben.

Um einen effizienten und effektiven digitalen, synchronen Unterricht zu gestalten, müssen Online-Lehrer außergewöhnliche Kommunikationsfähigkeiten entwickeln. Die Lehrkräfte des einundzwanzigsten Jahrhunderts benötigen alle Fähigkeiten, die für die Entwicklung von Unterrichtsplänen für den traditionellen Unterricht erforderlich sind und sie müssen in der Lage sein, diese auf digitale Unterrichtsumgebungen anzuwenden.

Das Projekt ist ein Programm von ERASMUS + und wurde von SEAL CYPRUS von 02-2020 bis 02-2022 unterstützt. Verantwortliche Mitarbeiter: Ourania XYLOURI, Anna DALOSI.

ANSATZ

Kompetenzen in einer digitalen Gesellschaft sind zweifellos die wertvollsten Fähigkeiten für eine gesunde geistige Gesellschaft, aber die Vermittlung von Online-Kursen zur Entwicklung dieser Fähigkeiten ist eine Herausforderung. Für die 10 Themen wurden 10 MOOC-Leinwände

entwickelt und Lehrern und Jugendbetreuern mit innovativen Methoden zur Verfügung gestellt, um das Potenzial der Digitalisierung ihrer Zielgruppen nutzbar zu machen.

Das MOOC Canvas ist ein konzeptioneller Rahmen zur Unterstützung von Lehrenden bei der Beschreibung und Gestaltung von MOOCs. Es wurde vom Business Model Canvas inspiriert und ist ein guter Start, um die notwendigen Ressourcen zu bewerten, bevor mit der Entwicklung von Online-Kursen begonnen wird. Das MOOC-Canvas definiert elf miteinander verbundene Themen, die durch eine Reihe von Fragen angesprochen werden und bietet eine visuelle und verständliche Anleitung für Lehrende während des MOOC-Designprozesses (Alario-Hoyos, 2014).

MOOC-Leinwand	Entworfen von:	Datum: Version:
1. Menschlich	2. Intellektuelle	3. Ausstattung
4. Plattform	5. allgemeine Beschreibung	
	6. zielgruppenorientierte Lernende	
	7. pädagogische Ansätze	8 Zielsetzungen und Kompetenzen
	9. Lerninhalte	10. Bewertung der Aktivitäten
	11. Komplementäre Technologien	
Verfügbare Ressourcen	Design-Entscheidungen	

Die ersten Abschnitte (grau) beziehen sich auf die Schlüsselressourcen, die zum Zeitpunkt der Entwicklung des MOOCs verfügbar waren (oder den Lehrkräften potenziell zur Verfügung standen).

- 1) Humanressourcen
- 2) Intellektuelle Ressourcen
- 3) Ausrüstung
- 4) Plattform

Sobald die verfügbaren Ressourcen ausgefüllt sind, liegt der Schwerpunkt auf den Gestaltungsentscheidungen für den Online-Kurs.

- 5) Allgemeine Beschreibung
- 6) Zielgruppe Lernende
- 7) Pädagogische Ansätze
- 8) Ziele und Zuständigkeiten
- 9) Lerninhalte

- 10) Bewertungsaktivitäten
- 11) Komplementäre Technologien

Jeder MOOC Canvas wurde von Unterrichtsplänen und praktischen Anleitungen begleitet, um Jugendbetreuern eine erschwingliche und flexible Möglichkeit zu bieten, zu lernen, wie sie die digitale Bürgerschaft bei jungen Menschen fördern können.

Fragen für die Gestaltung von MOOC-Kursen:

1. Menschlich

- (1.1) Welche Humanressourcen (Anzahl der Personen zur Verfügung und Engagement in Stunden...) haben Sie für die Einführung des MOOC?
- (1.2) Haben Sie die Möglichkeit Personen einzustellen, die Ihnen bei der Durchführung des MOOC helfen?

2. Intellektuell

- (2.1) Welche intellektuellen Ressourcen (Lernmaterialien, OERs, Bilder, Videos...) haben Sie für den Start des MOOC?
- (2.2) Haben Sie die Möglichkeit, für zusätzliche geistige Leistungen zu bezahlen? Ressourcen?

3. Ausrüstung

- (3.1) Welche Hardware-Ressourcen (Aufnahmestudios, Kameras...) haben Sie für den Inhalt vorzubereiten?
- (3.2) Welche Software-Ressourcen (Lizenzen für Videoaufnahme und -bearbeitung Software...) stehen für die Aufbereitung der Inhalte zur Verfügung?
- (3.3) Haben Sie die Möglichkeit, zusätzliche Hardware oder Software zu kaufen/anzumieten? Ressource?

4. Plattform

- (4.1) Zu den Lerninhalten: Welche Arten von Formaten (Multimedia, Text...) unterstützt werden, in Ihrer Plattform unterstützt?
- (4.2) Zu den Bewertungsaktivitäten: Welche Art von Bewertungsaktivitäten (Multiple Choice, Peer Review...) werden von Ihrer Plattform unterstützt?
- (4.3) Verfügen Sie über ein soziales Instrument in Ihrer Plattform?

5. Allgemeine Beschreibung

- (5.1) Wie lautet der Name Ihres MOOC?
- (5.2) Wie lang ist die Dauer (in Wochen) Ihres MOOCs?
- (5.3) In welchem Bereich ist Ihr MOOC angesiedelt?

6. Zielgruppe der Lernenden

- (6.1) Aus welchen Ländern kommen die Lernenden?
- (6.2) Wie hoch ist die Lese- und Schreibkompetenz der Lernenden?
- (6.3) Welchen Berufsgruppen gehören die Lernenden an?
- (6.4) Was ist die Motivation der Lernenden, an dem Kurs teilzunehmen?

7. Pädagogische Ansätze

- (7.1) Welche(r) pädagogische(r) Ansatz(e) und/oder Lehrmethoden sind die, die Sie für die Gestaltung Ihres Kurses verwenden werden (Wissensverbreitung,

Konnektivismus, projektbasiertes Lernen, fallbasiertes Lernen, kollaboratives Lernen, aktives Lernen...)?

8. Ziele und Zuständigkeiten

(8.1) Was sind die Lernziele des Kurses?

(8.2) Welche Kompetenzen sollten die Lernenden während des Kurses erwerben?

9. Lerninhalte

(9.1) Wie werden Sie die Lerninhalte strukturieren?

(9.2) Welche Formate werden Sie für die Lerninhalte einsetzen?

(Videos, pdfs, ppts, E-Books...)?

(9.3) Erlaubt Ihre Plattform diese Struktur und diese Formate?

10. Bewertung der Aktivitäten

(10.1) Welche formativen Bewertungsaktivitäten werden Sie einbeziehen?

(10.2) Welche summativen Bewertungsaktivitäten werden Sie einbeziehen?

(10.3) Erlaubt Ihre Plattform diese Bewertungsaktivitäten?

11. Komplementäre Technologien

(11.1) Werden Sie ergänzende Technologien für die Bereitstellung von Lerninhalten nutzen (YouTube, Flickr...)?

(11.2) Werden Sie ergänzende Technologien für die Bewertungsaktivitäten einsetzen (Hot Potatoes...)?

(11.3) Werden Sie ergänzende Technologien zur Förderung der Kommunikation und Diskussion unter den Lernenden einsetzen (Facebook, Twitter...)?

ERGEBNISSE

In der ersten Phase des Projekts wurde eine Meinungsumfrage unter den Jugendlichen durchgeführt und ihre Beiträge wurden ausgewertet. Die nächste Phase war der Entwicklung von Online-Kursen und -Übungen gewidmet, die an den Lernstil der Jugendlichen angepasst sind. Darüber hinaus wurden alle Bildungsmaterialien und Bewertungstests auf der E-Plattform für Online-Bildung zur Verfügung gestellt.

Im März 2022 wurde im Rahmen des DIGCIT-Projekts eine Sitzung zum Thema "Mehrsprachiger MOOC für die persönliche Entwicklung junger Menschen im Bereich der Erziehung zur digitalen Staatsbürgerschaft" mit jungen Menschen im Alter von 14 bis 18 Jahren (Zielgruppe) organisiert. Die Gesamtzahl der Schüler, die an den Sitzungen teilnahmen, betrug 29.

Das Hauptziel der Sitzungen war es, das Bewusstsein der Jugendlichen für den neuen MOOC und für die persönliche Entwicklung von Jugendlichen im digitalen Zeitalter zu schärfen, ihre Fähigkeiten als Bürger in einer digitalen Gesellschaft zu verbessern und sie dabei zu unterstützen, digitale Technologien auf kreative, kollaborative und effiziente Weise zu nutzen. Die Sitzung war in zwei Teile unterteilt.

Im ersten Teil wurde das Ziel der eLearning-Plattform und ihr Nutzen für junge Menschen vorgestellt. Der Schwerpunkt lag auf der Bedeutung der digitalen Kurse der Plattform für die

Unterstützung der Kompetenzentwicklung junger Menschen durch das innovative MOOC-Lehr-, Lern-, Bewertungs- und Anerkennungssystem.

Der zweite Teil der Sitzung konzentrierte sich auf die Erläuterung der Komponenten der Plattform, des Navigationssystems und der Einstellungen.

Nach Abschluss des Moduls füllten die Studierenden einen Bewertungsbogen aus, in dem sie ein Feedback zum Inhalt und zum Gesamtbild der Plattform gaben.

SCHLUSSFOLGERUNGEN

- Verbesserte pädagogische Fähigkeiten von Jugendbetreuern zur Nutzung der innovativen MOOC-Methoden, die speziell für diejenigen entwickelt wurden, die das Potenzial der Digitalisierung der Gesellschaft und das aktive Einbringen der jugendlichen Zielgruppe aus den Partnerländern nutzen möchten;
- Entwicklung staatsbürgerlicher Kompetenzen bei gleichzeitigem Schutz der Online-Sicherheit junger Menschen aus den Partnerländern unter der Anleitung von Jugendbetreuern mit erweiterten pädagogischen Fähigkeiten;
- Sensibilisierung junger Menschen und Jugendbetreuer aus den Partnerländern für den Einsatz innovativer Methoden und MOOC-Ressourcen für die staatsbürgerliche Bildung zur Förderung der Qualitätsentwicklung in der Jugendarbeit in den Partnerländern und in Europa.