



EDU-VET

E-Learning, Digitisation and Units for Learning at VET schools – Creating online Learning Environments in Technical Education for European metal industry
Project Number: 2019-1-DE02-KA202-006068



EDU-VET – Erste Impressionen und Ergebnisse

Der Intellectual Output 1 adressiert den Forschungsbericht (Summary Research Report), der den Einsatz von eLearning in der Metallindustrie beleuchtet. Im Rahmen der Literaturrecherche beschäftigt sich das Projektteam mit der Konstituierung von Kompetenzbereichen, die in dem zu entwickelnden EDU-VET Curriculum im Metallsektor unerlässlich erscheinen:

- Digitale Kompetenzen, Methoden- und Lernkompetenzen
- Technische Kompetenzen (Fachkompetenzen)
- Handlungskompetenzen
- Persönliche Kompetenzen und soziale Kompetenzen
- In Bezug auf lebenslanges Lernen: Flexibilität, Reflexion und Mobilität

Vor dem Hintergrund eines für EDU-VET geeigneten Beurteilungs- und Methodenrahmen lassen sich folgenden Bestandteile definieren:

Kompetenzlevel:

- Niveau 1: Einführendes Level (Wissensaufgaben)
- Niveau 2: Erweitertes Level (Erweiterte Aufgaben)
- Niveau 3: Fortgeschrittenes Level (Problemlösende Aufgaben)

Methoden:

- Blended-Learning-Ansatz (Face-to-Face-Szenario und Online-Szenario)

Werkzeuge:

- Face-to-Face-Szenario: Tests, Fallstudien, Diskussionen, Erstellung von Postern/ Flipcharts, Gruppenarbeiten, technologiebasierten Simulationen/ Demonstrationen in Werkstätten, Arbeitsbücher, selbstgesteuertes Lernen etc.
- Online-Szenario: H5P-Aufgaben, Quizze, Fragebögen, Break-Out-Sitzungen, Online-Diskussionsforum, EDU-VET Online-Observatory, Online Videos/ Audios etc.

Das EDU-VET Curriculum – Erste Einblicke

Im Rahmen des Intellectual Output 2 wird die Entwicklung des EDU-VET Curriculums adressiert. Das Projektteam befindet sich inmitten des Entwicklungsprozesses, dennoch können an dieser Stelle bereits erste Einblicke in die Inhalte sowie Struktur des Curriculums gewährt werden. Der curriculare Rahmen umfasst drei Bestandteile:

1. Lernergebnismatrix (LOM)
2. Lernmodule
3. Interaktive Aufgaben

Auf der bereits erstellten Lernergebnismatrix können nun die insgesamt neun Lernmodule, die gleichsam als Struktur der EDU-VET Online-Plattform fungieren, definiert werden:

Fortgeschrittenes Level Bohren / Drehen / Fräsen 1	Fortgeschrittenes Level Bohren / Drehen / Fräsen 2	Fortgeschrittenes Level Bohren / Drehen / Fräsen 3
Erweitertes Level Bohren / Drehen	Erweitertes Level Bohren / Fräsen	Erweitertes Level Drehen / Fräsen
Einführendes Level Bohren	Einführendes Level Drehen	Einführendes Level Fräsen

Weitere Informationen verfügbar unter:

<https://eduproject.eu/eduvet/>