



Newsletter - Ausgabe 2

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 zum einen mit der Bestandsaufnahme vorhandener Erfahrungen mit eLearning, neuen Medien und Blended-Learning. Konkludierend ist ersichtlich, dass bereits ein grundlegendes Wissen sowie essenzielle Erfahrungen vor dem Hintergrund von digitalen Transformationsprozessen in der Berufsbildung verzeichnet werden können. Zum anderen erfolgt die 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

Basierend auf den Forschungsergebnissen lassen sich darüber hinaus die Kernelemente des Gesamtziels, der Lernergebnisse und Methoden zur Wissensvermittlung sowie Leistungsmessung als ein für EDU-VET geeigneter Beurteilungsrahmen eruieren. Konkretisierend handelt es sich in EDU-VET um folgende Bestandteile:

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 und Flipcharts, Gruppenarbeiten, Übungen/ Arbeitsblätter, Bewertung mit/ Anwendungen von technologiebasierten Simulatoren in Werkstätten, Arbeitsbücher, bewährte Praktiken, selbstgesteuertes Lernen, Live-Demonstrationen
- **Online-Szenario:** HSP-Aufgaben, Umfragen, Quizze, Fragebögen, Peer-Evaluierung, Gruppenarbeiten über Break-Out-Sitzungen, Online-Diskussionsforum, EDU-VET Online-Observatory, Online-Videos, Diashows/ Präsentationen (PPTs), Erstellung von Erklärvideos, Online-Fallstudien



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

Prospektiv werden hierauf basierend die interaktiven Aufgaben entwickelt, die nachfolgend in die EDU-VET Online-Plattform integriert werden.



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



The European Commission support for production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the view only of the authors and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of therein

Was bisher geschah...



Bedingt durch die Corona-Krise musste das in Lancaster geplante zweite transnationale Meeting im Rahmen des EDU-VET – Projektes verschoben werden. Aus diesem Grund fand ebendiese Forschungs- und Entwicklungskonferenz am 17. bis 19. November 2020 virtuell statt.

Das Treffen fokussierte zum einen den aktuellen Stand der Projektziele und –aktivitäten, zum anderen stand die Planung weiterer Arbeitsaufgaben der Partner im Mittelpunkt. Darüber hinaus wurden erste Einblicke in Inhalt und Struktur des EDU-VET-Curriculums präsentiert und diskutiert. Vor diesem Hintergrund adressierten die Partner ebenso über die Entwicklung von Aufgaben sowie Lehr- und Lerneinheiten für Online- und Face-to-Face – Szenarien. Außerdem wurden erste Best-Practice – Beispiele des Metallsektors im Rahmen des EDU-VET Online Observatorys vorgestellt. Ergänzend wurde der Arbeitsplan aktualisiert und die Relevanz der Dissemination pointiert.

Was als nächstes folgt...

- Finalisierung des Summary Research Reports
- Entwicklung des EDU-VET Curriculums
- Erstellung von interaktiven Aufgaben respektive Lehr- und Lerneinheiten für Online und Face-to-Face – Szenarien
- Definition der Struktur und der Inhalte des EDU-VET Handbuchs sowie des Guideline-Konzeptes für Lehrkräfte
- Akquirierung von Best-Practice – Beispielen des Metallsektors für das EDU-VET Online Observatory
- Durchführung von Dissemination
- 3. EDU-VET Online-Konferenz im Februar 2021



Wie Sie mit EDU-VET in Verbindung treten können:

Besuchen Sie unsere Website unter

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

oder kontaktieren Sie direkt den Projektpartner in Ihrem Heimatland!



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



The European Commission support for production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the view only of the authors and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of therein