



# 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



## Das EDU-VET Curriculum

Der intellektuelle Output 2 (IO2) befasst sich mit der Entwicklung des EDU-VET Curriculums.

Das EDU-VET Curriculum basiert zunächst auf grundlegenden Kompetenzansätzen (Fach-/Berufskompetenz, Handlungskompetenz, Selbstkompetenz, Sozialkompetenz, Methoden- und Lernkompetenz) sowie einem spezifischen Blended-Learning-Ansatz. Der EDU-VET Blended-Learning-Ansatz ist in zwei Teile gegliedert: das Online-Szenario (Nutzung einer E-Learning-Plattform) und das Präsenzszenario (Face-to-Face). Mit Bezug auf diese pädagogischen Schlüsselansätze kann die didaktische und curriculare Konzeption der EDU-VET Lernmodule wie folgt definiert werden:



Wie Sie in der obigen Grafik sehen können, fokussieren die neun Module die drei Fertigungsthemen Fräsen, Bohren und Drehen. Darüber hinaus berücksichtigen sie auch den Schwierigkeitsgrad. Insgesamt definieren wir drei Schwierigkeitsstufen: 1) Einstiegsstufe 2) Fortgeschrittene Stufe 3) Erfahrene Stufe.

Das EDU-VET Curriculum zielt darauf ab, viele verschiedene Benutzer in unterschiedlichen europäischen Ländern zu unterstützen. Aus diesem Grund hat das Projektteam Gestaltungsprinzipien entwickelt, um dieses Ziel zu erreichen. Zusammengefasst ist das Curriculum demnach durch drei grundlegenden Säulen strukturiert:

- Säule 1) Das EDU-VET Prozessmodell
- Säule 2) Das EDU-VET Curriculum Kompetenzstufenmodell
- Säule 3) Das Modell der Lerneinheiten des EDU-VET Curriculums

## Die EDU-VET Lernplattform

Der intellektuelle Output 3 (IO3) beinhaltet die Konzeption und Implementierung der EDU-VET Lernplattform.

Jedes Modul ist in sechs Sektionen differenziert: 1) Willkommen zum Lernmodul 2) Ziele und Lernergebnisse 3) Lerneinheiten 4) Zusätzliche Lernmaterialien und Aufgaben 5) Glossar - Grundlegende Begriffe 6) Chat.

Die Projektpartner haben bereits begonnen, die Inhalte für die neun EDU-VET Lernmodule zu entwickeln. Basierend auf den Schlüsselansätzen des EDU-VET Curriculums spielt die didaktische Konzeption von innovativen und modernen Lernressourcen für jedes der neun EDU-VET Lernmodule eine sehr relevante Rolle. Daher beabsichtigt EDU-VET, interaktive Aufgaben, insbesondere über H5P, zu entwickeln und in die EDU-VET Lernplattform zu integrieren.

**Weitere Informationen erhalten Sie unter**

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