



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

eQualification 2016

Lernen und Beruf digital verbinden

Projektband des Förderbereiches „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“



Die Postersession der eQualification 2016 greift die Reihenfolge der Projekte in diesem Band auf.

Die Sortierung der Projekte erfolgte nach Schwerpunkten; andere von den Projekten belegte Themenfelder sind damit nicht ausgeschlossen.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Grußwort | 6 |
| <hr/> | |
| Einführung | 7 |
| <hr/> | |
| Duale Ausbildung | 10 |
| <hr/> | |
| 01. ChemNet – Web 2.0 basierte Lernumgebung für die berufliche Qualifizierung | 11 |
| 02. e2B – E-Learning in der dualen Berufsausbildung zum technischen Produktdesigner | 12 |
| 03. Social Augmented Learning | 13 |
| 04. KOLA – Kompetenzorientiertes Lernen im Arbeitsprozess mit digitalen Medien | 14 |
| 05. MESA – Medieneinsatz in der Schweißausbildung | 15 |
| 06. GLARS – Goal-Based Learning in an Alternative Reality Setting | 16 |
| 07. EPICSAVE – Enhanced ParamedIC vocational training with Serious games And Virtual Environments | 17 |
| 08. GaBa_LEARN – Game Based Learning in Nursing | 18 |
| 09. ViPLa-GAME – Virtuelle Prüfungsvorbereitung Lager und Logistik | 19 |
| 10. MediWeCoPhysio – Mediengestütztes Lehren & Lernen motorischer Fertigkeiten | 20 |
| 11. InDigiTrain – Integriertes digitales Training als Motor für eine Flexibilisierung der Aus- und Weiterbildung von Logopäden/innen und Hygienefachkräften | 21 |
| 12. MELINDA – Medienunterstütztes Lernen und Innovation in der handwerklichen Arbeit | 22 |
| 13. DiMAP – Digitale Medien in der generalistischen Pflegeausbildung ... | 23 |

Aufstiegsqualifizierung/Weiterbildung 24

| | |
|---|----|
| 14. AWIMAS – Ausbildung von Baumaschinenführern durch interaktive Maschinensimulation | 25 |
| 15. KomPass – Schulische Krisenintervention bei Großschadensereignissen ... | 26 |
| 16. TRACY.B – Gamebased Training for Disaster and Emergency Scenarios | 27 |
| 17. MOLEM – Mobiles Lernen für Elektromobilität | 28 |
| 18. Hemaweb – Netzwerk zur Qualifizierung von Fachkräften in der Hämatologie | 29 |
| 19. NetEnquiry | 30 |
| 20. KOLEGEA++ – Empfehlungs- und Anreizsysteme für Weiterbildung in Allgemeinmedizin | 31 |
| 21. BIM@WORK – Ein handwerksgerechtes multimediales Lehr- /Lernkonzept zur arbeitsplatznahen BIM-Qualifikation | 32 |
| 22. SLHw – Smart Learning – Medieneinsatz in der handwerklichen Weiterbildung | 33 |
| 23. ECQAT – Curricula Traumatherapie, Traumapädagogik, Schutzkonzepte in Institutionen | 34 |
| 24. VIA4all – Video Interactive & Augmented – Arbeitsprozessorientiert lebenslang Lernen | 35 |
| 25. Serena – Serious Game für Mädchen zu technischen Berufen in den Erneuerbaren Energien | 36 |
| 26. NanoTecLearn – E-Learning für die Aus- und Weiterbildung in der Mikro-Nano-Integration | 37 |
| 27. DigiLernPro – Digitale Lernszenarien für die arbeitsplatz-integrierte Wissens- und Handlungsunterstützung in der industriellen Produktion | 38 |
| 28. Learn Textile! – Aufbau einer Lernplattform für die Textilbranche | 39 |
| 29. MLS – Mobile Learning in Smart Factories | 40 |
| 30. ALINA – Assistenzdienste und Lernumgebungen in der Interdisziplinären Notaufnahme | 41 |
| 31. MeWA – Mit digitalen Medien auf dem Weg zum Aufstieg durch Abschluss | 42 |
| 32. DiNöB – Digitale Narration als innovativer didaktischer Ansatz für eine ökonomische Bildung im Handel | 43 |
| 33. Smart Qu@lification – Digitale Medien in der Binnenschifffahrt | 44 |

| | |
|---|----|
| 34. GLASSROOM – Kompetenzaufbau, -entwicklung und -definition in virtuellen Lebenswelten des Maschinen- und Anlagenbaus | 45 |
| 35. DaviD – Das virtuelle Digitalgebäude | 46 |
| 36. DiLiAH – Digital gestütztes Lernen in betriebswirtschaftlichen Arbeitsprozessen im Handwerk | 47 |
| 37. MLB – Mobile Learning-Backpacks für die Energie der Zukunft | 48 |
| 38. KeaP digital – Kompetenzentwicklung am Produktionsarbeitsplatz durch digitale Medien | 49 |
| 39. DigiProb – Digitale Tools zur Integration von Lernen und Erfahrung im Baugewerbe | 50 |
| 40. VT-4_WRÜ – Virtuelles Training für Wartung, Reparatur, Überholung .. | 51 |

Wissensmanagement 52

| | |
|--|----|
| 41. SALTO – Einsatz digitaler Medien in den Bildungsprozessen des deutschen Sports | 53 |
| 42. DiLI – Digitales Lernen in der Instandhaltung | 54 |
| 43. LAGL – Lehr-Lernkonzept zur Aneignung beruflicher Gestaltungskompetenz in einer digitalen und vernetzten Lernumgebung im Tourismus und Gastgewerbe | 55 |
| 44. PRiME – Professional Reflective Mobile Personal Learning Environment .. | 56 |
| 45. BETonline – Informations- und Qualifizierungsplattform | 57 |
| 46. CARO – Mediengestützte Reflexion beruflicher Erfahrungen in der Pflegeausbildung | 58 |

Medienkompetenzförderung / Medienbildung 60

| | |
|---|----|
| 47. MediaArt@Edu – Künstlerisch-technische Medienbildung in Berufsvorbereitung und Berufsorientierung | 61 |
| 48. MeCoPflege – Mediencoaches für das Berufsfeld Pflege | 62 |
| 49. MedienNavi – Strategieorientierte Nutzung neuer Medien in KMU | 63 |
| 50. Meta – Medienkompetenztraining für die Ausbildung | 64 |
| 51. Kompetenzlabor | 65 |
| 52. LernenPlus – Medienkompetenzförderung in der beruflichen Einstiegsqualifizierung | 66 |

| | |
|---|----|
| 53. Gadime – Ganzheitliche digitale Medienkompetenz in der beruflichen Qualifizierung | 67 |
| 54. KOMMIT – Kompetent mit Medien im beruflichen Qualifizierungsprozess | 68 |
| 55. medienBAR – Medienpädagogische Basisqualifizierung für Ausbildungspersonal im Handwerk | 69 |
| 56. Fit-DIM – Fit for Digital Media | 70 |
| 57. MekobA – Medienkompetenz für betriebliche Ausbilder | 71 |
| 58. U:M – Unboxing: Medienkompetenz | 72 |
| 59. Offensive – Offensive Medienkompetenz im Garten- und Landschaftsbau Baden-Württemberg | 73 |
| 60. EMPA – Expertin / Experte für Medienpädagogik in der Ausbildung | 74 |
| 61. NIM Handel – Nachhaltige Integration von Medienkompetenzentwicklung für Ausbilder/-innen im Handel | 75 |
| 62. MobiMeTech – Mit neuen Medien Nachwuchskräfte für den technologischen Wandel in der Automobilbranche fit machen | 76 |

Offene Bildungsmaterialien 78

| | |
|--|----|
| 63. Mapping OER – Bildungsmaterialien gemeinsam gestalten | 79 |
| 64. Machbarkeitsstudie Aufbau und Betrieb von OER-Infrastrukturen in der Bildung | 80 |

Impressum 81

Grußwort



Mit der Hilfe digitaler Medien lassen sich Lernangebote zeitlich, örtlich und sozial flexibel gestalten. Wichtige Impulse werden damit dem Lernen entlang der gesamten Bildungsbiografie gegeben. Das Lerntempo kann mit Hilfe digitaler Medien individuell angepasst, die favorisierten Sinneskanäle direkt angesprochen und Lerninhalte besonders anschaulich dargeboten werden.

Allerdings begünstigt nicht der Einsatz digitaler Medien als solcher schon den Lernprozess. Medial gestützter Lernerfolg erfordert ausgewogene didaktische Konzepte, Medienkompetenz bei Lehrenden und Lernenden, die

genaue Betrachtung des Bedarfes der Zielgruppe und die darauf abgestimmten digitalen Werkzeuge. Der Erkenntnisprozess, wie digitale Medien nachhaltig den Lernprozess stimulieren, ist noch nicht abgeschlossen. Insellösungen, die es schon gibt, müssen klug zusammengeführt werden, um so die Potenziale digitaler Medien systematisch voll auszuschöpfen.

Diese Entwicklung begleitet das Bundesministerium für Bildung und Forschung mit dem Förderprogramm „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“. Das Ziel, was wir damit verbinden: In Pilotvorhaben und durch repräsentative Beispiele nachhaltige strukturelle Veränderungen anstoßen und die Qualitätssicherung in der gesamten beruflichen Bildung verbessern.

Die dazu jährlich stattfindende Statuskonferenz dient dem Austausch über Erfolge, aber auch über Herausforderungen und Strategien zur Intensivierung von Breitenwirksamkeit und Nachhaltigkeit von Ergebnissen. Der vorliegende Projektband richtet sich an alle, die sich für die Projektergebnisse interessieren. Nutzen auch Sie in Ihrem Arbeitsumfeld die Chancen der digitalen Medien.



Prof. Dr. Johanna Wanka
Bundesministerin für Bildung und Forschung



Einführung

Digitalisierung und Arbeit

In unserem Leben nehmen Computer und Internet einen immer breiteren Raum ein. Sie sind Informationsquelle, Kommunikations- und Orientierungshilfe und dienen zur privaten und beruflichen Vernetzung. Und ihre Bedeutung wird wachsen. Die rasante Entwicklung im Bereich der mobilen Endgeräte und die vielen neuen Anwendungen und Nutzungsformen sozialer Medien sowie die Informatisierung von Arbeitsprozessen verändern den beruflichen Alltag. Die Digitalisierung der Arbeitswelt führt nicht nur zu neuen Berufen, sondern gleichzeitig zu einer großen Veränderung bestehender Berufe. Das ‚Lernen auf Vorrat‘ ist überholt. An Bedeutung gewinnen die Erfahrung der Beschäftigten und ihre Fähigkeit, Wissen in praxisbezogenen Problemstellungen erfolgreich anzuwenden. Ein hoher Qualifizierungsgrad von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern ist daher ebenso wichtig wie die Forderung nach Qualitätsstandards und einem effizienten Wissensmanagement.

Die berufliche Bildung muss auf diese Anforderungen des Arbeitsmarktes flexibel reagieren und die Durchlässigkeit und Verzahnung verschiedener Bildungsbereiche ermöglichen. Digitale Medien schaffen hier neue Möglichkeiten der Interaktivität und Vernetzung. Sie erleichtern das aktive Gestalten des eigenen Lernprozesses durch kooperatives Mit- und Voneinanderlernen und sind unabhängig von Zeit und Ort einsetzbar. Der Aufbau von Wissen kann somit weitaus anforderungsgerechter erfolgen.

Hierfür ist es allerdings notwendig, Verständnis für neue Technologien zu wecken, Barrieren abzubauen und Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien zu erlangen – und dies altersübergreifend.

Förderstrategie „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) greift diese Anforderungen mit dem Förderprogramm „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“ auf. Zielsetzung des Programms ist es, die Potenziale für das Lehren und Lernen mittels digitaler Medien zu heben und berufliche Bildung attraktiver zu gestalten. Ziel ist es auch, durch die Modernisierung von Lernangeboten die Beschäftigungsfähigkeit der Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer zu verbessern.

Hierzu hat das BMBF innerhalb des Förderprogramms verschiedene Fördermaßnahmen auf den Weg gebracht. Gefördert werden Projekte, die branchenübergreifende, digitale Bildungsangebote erproben und einen großen Adressatenkreis in der beruflichen Bildung erreichen. In den Projekten werden beispielhafte Lösungen zum Einsatz von digitalen Medien, Web 2.0 und mobilen Technologien in der Aus- und Weiterbildungspraxis entwickelt und die digitale Medienkompetenz in der beruflichen Bildung gestärkt.

Anliegen der Förderung ist es auch, von vornherein möglichst viele Akteure der beruflichen Bildung in die Konzeptentwicklung einzubinden. Gefördert werden daher in der Regel Verbundprojekte mit verschiedenen Akteuren, die einen Praxisbezug aufweisen und das Potenzial für den Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Bildung auch nach Förderende mitbringen. Verbünde setzen sich in der Regel aus Unternehmens-, Sozial-, Wissenschafts- und Anwendungspartnern zusammen und vereinen somit verschiedene Perspektiven und Instrumente der Ergebnissicherung. Auf diese Weise werden die Chancen für ein gelungenes Zusammenspiel von pädagogisch-didaktischen und technischen Aspekten erhöht und der Transfer in verschiedene Berufsfelder und Branchen erleichtert.

Vernetzung und Kontakt

Die Vertreterinnen und Vertreter der geförderten Projekte treffen sich jährlich zu einer Statuskonferenz „eQualification“, um über den aktuellen Stand der Arbeiten zu berichten. Hier wird den Projektdurchführenden mittels Posterpräsentationen und in Vorträgen, Workshops mit internen und externen Referierenden sowie Vertreterinnen und Vertretern des Zuwendungsgebers ein Raum gegeben, um sich über das Projektgeschehen und damit im Zusammenhang stehende Fragestellungen auszutauschen und zu vernetzen.

Der vorliegende Projektband gibt einen Überblick über die aktuell geförderten Projekte in den Bereichen Duale Ausbildung, Aufstiegsqualifizierung/Weiterbildung, Wissensmanagement und Medienkompetenzförderung/Medienbildung sowie

Offene Bildungsmaterialien. Jeder „Projektsteckbrief“ benennt den Arbeitsschwerpunkt, die Zielsetzung und die Kontaktpersonen. Das Projektlogo, Schlagwörter und der Hinweis auf die Projektwebseite dienen der besseren Wiedererkennung und Auffindbarkeit.

Nützliche Links



Weiterführende Informationen zu den aktuellen Förderbekanntmachungen auf der Internetseite des BMBF

www.bmbf.de/foerderungen

Details zu geförderten Projekten und zur Veranstaltung eQualification sind zu finden auf der Internetseite

www.qualifizierungdigital.de



Duale Ausbildung

Das deutsche System der dualen Berufsausbildung gilt aufgrund seiner Praxisnähe weltweit als Erfolgsfaktor für einen soliden Start ins Berufsleben und sichere Arbeitsplätze.

Kennzeichen der dualen Berufsausbildung ist die parallele Vermittlung von theoretischem und praktischem Wissen an verschiedenen Lernorten: Berufsschule, überbetriebliche Ausbildungsstätte, Unternehmen. Dies ist ein entscheidender Vorzug, da die Ausbildung des Fachkräftenachwuchses praxisnah und bedarfsgerecht erfolgen kann. Damit ist die duale Berufsausbildung eine entscheidende Grundlage für wirtschaftlichen Erfolg und ökonomisches Wachstum in Deutschland.

Digitale Medien bieten durch die Zeit- und Ortsunabhängigkeit und individuelle Anpassbarkeit viele gute Möglichkeiten, die für das spätere Berufsleben erforderlichen Grundfertigkeiten und Kompetenzen zu vermitteln. Dies bezieht sich sowohl auf den Übergang zwischen Schule und Erstausbildung als auch auf den gesamten Ausbildungsprozess.

In Folge des demografischen Wandels und der steigenden Attraktivität universitärer Ausbildungen sind die Unternehmen zunehmend gefordert, eine neue und attraktivere Ausbildungskultur für Jugendliche aufzubauen. Dabei ist es wichtig, die Jugendlichen bei ihrem jeweiligen Kenntnisstand und den von ihnen genutzten Technologien "abzuholen". Andererseits bedarf es auch geeigneter Qualifizierungsmaßnahmen für das Ausbildungspersonal, um die entsprechenden Kompetenzen adäquat an die Jugendlichen zu vermitteln.

1. ChemNet – Web 2.0 basierte Lernumgebung für die berufliche Qualifizierung

www.chemnet-onlinecampus.de

Förderzeitraum: 01.03.2012 – 30.03.2015



Im Projekt ChemNet wurden bisher nicht angewandte Formen des beruflichen Lehrens und Lernens entwickelt und erprobt. Mittels digitaler Medien wurde der Lernprozess enger mit beruflichen Handlungssituationen verknüpft. Dabei konnten die notwendigen Kommunikationsstrukturen für die berufliche Aus- und Weiterbildung sowie für grenzüberschreitende, berufsbildende Vorhaben mit dem Fokus Chemiesektor umgesetzt werden. Die verfolgte Plattformstrategie, bei der fachliche Inhalte um sinnvolle Zusatzanwendungen erweitert wurden, erhöhte die Nutzerintensität.

Die auf ILIAS basierende ChemNet-Plattform umfasst drei Ebenen:

1. ein frei zugängliches Informationsportal;
2. eine über einen Login erreichbare persönliche Lernumgebung (PLE) für Plattformnutzer mit einem jeweils individualisierbaren, virtuellen Lern- und Arbeitsplatz mit Web 2.0 Elementen wie Blogs, Wikis, Chats;
3. ein Lernmanagementsystem (LMS) bzw. eine Administrationsoberfläche als Werkzeug für das „blended“ Kursdesign der Sächsischen Bildungsgesellschaft.

Schlagwörter: Duale Ausbildung, Lernortkooperation, Fernlernen

Branche: Chemie, naturwissenschaftliche Bildung

Zielgruppe: Auszubildende, Teilnehmende von Aufstiegsqualifizierungen, Ausbildende, Dozierende

Projektpartner:

- Sächsische Bildungsgesellschaft für Umweltschutz und Chemieberufe Dresden mbH
- Technische Universität Dresden – Fakultät Erziehungswissenschaften
- Technische Universität Dresden – Professur für Bildungstechnologie
- Medien-Technologien Leipzig GmbH (MTL)

Ansprechpartner: Jens Hofmann, Sächsische Bildungsgesellschaft für Umweltschutz und Chemieberufe Dresden mbH, j.hofmann@sbgdd.de

2. e2B – E-Learning in der dualen Berufsausbildung zum technischen Produktdesigner

www.dritter-lernort.de

Förderzeitraum: 01.08.2013 - 31.03.2016



Das Vorhaben „E-Learning in der dualen Berufsausbildung (e2B)“ entwickelt das E-Learning Portal „Dritter Lernort“ zur Unterstützung der dualen Ausbildung zur technischen Produktdesignerin und zum technischen Produktdesigner. Ziele sind die passgenaue Entwicklung von aktuellen Lehr-Lernmaterialien für die Lehrkräfte und die Auszubildenden sowie die Optimierung der Abstimmungsprozesse zwischen Berufsschule und Betrieb. Das Blended-Learning Konzept wird hierfür technologisch und inhaltlich entwickelt und im Ausbildungsjahr 2015/16 pilotiert.

Der aktuelle Arbeitsschwerpunkt der Projektpartner liegt auf der Entwicklung neuer Lehr-Lernmaterialien für Berufsschule und Betriebe. Die Gestaltung der Materialien orientiert sich an den Ergebnissen der Bedarfsanalyse aus der ersten Projektphase, in der die Zielgruppen des Portals sowie Ordnungsmittel betrachtet wurden. Der erstellte Anforderungs- und Maßnahmenkatalog diente als Grundlage für ein didaktisches Konzept. Im weiteren Projektverlauf wurden und werden Materialien in das Portal eingestellt, durch die Zielgruppen erprobt und evaluiert.

Schlagwörter: Ausbildung, technische Produktdesignerin / technischer Produktdesigner, E-Learning, duale Berufsausbildung, Lernkonzept

Branche: Maschinenbau, Maschinen- und Anlagenkonstruktion

Zielgruppe: Unternehmen, Schulen, Ausbildungsbetriebe

Projektpartner:

- Technische Universität Dortmund
- kajado GmbH Dortmund

Ansprechpartner/Ansprechpartnerin:

Frederik Müller, TU Dortmund, frederik.mueller@tu-dortmund.de;
Katharina Rieland, kajado GmbH, k.rieland@kajado.de

3. Social Augmented Learning

www.social-augmented-learning.de
Förderzeitraum: 01.09.2013 - 31.08.2016



Neue Lehr- und Lernformen, die Methoden des Augmented-, Social- und Mobile Learning einsetzen, stehen im Mittelpunkt des Projektvorhabens. Lernortunabhängig können Auszubildende so erstellte Lernmodule sowohl im Ausbildungsbetrieb und in der Berufsschule als auch in Gruppen oder im Selbststudium erkunden.

Die Erweiterung der Realität ermöglicht einen Blick in die Druckmaschine, der es erleichtert, Prozesse und Arbeitsschritte nachzuvollziehen. So kann das Fachwissen rund um den Druckprozess mit Handlungskompetenzen der Maschinenführung verknüpft werden.

Zunächst wurde dazu ein Autorenwerkzeug entwickelt, mit dem Lehrende Inhalte für das Lernen in der erweiterten Realität bearbeiten und selbst erstellen können. Mit diesem wurden bisher drei Lernmodule erstellt und in Schulen erprobt.

Derzeit wird ein viertes Lernmodul erprobt, eine zertifizierende Anwenderschulung entwickelt und der Ergebnistransfer vorbereitet.

Schlagwörter: Augmented Reality, Social Learning, mobiles Lernen, Lernortkooperation, duale Ausbildung

Branche: Druckindustrie

Zielgruppe: Auszubildende in Druck- und Medienberufen, speziell Medientechnologinnen / Medientechnologen

Projektpartner:

- Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien (ZFA)
- Bergische Universität Wuppertal – Fachbereich Druck- und Medientechnik
- Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung (IGD)
- mmb Institut für Medien- und Kompetenzforschung
- Heidelberger Druckmaschinen AG

Ansprechpartner: Thomas Hagenhofer, ZFA, hagenhofer@zfamedien.de

4. KOLA – Kompetenzorientiertes Lernen im Arbeitsprozess mit digitalen Medien

www.kola-projekt.de

Förderzeitraum: 01.10.2014 - 30.09.2017



Das Vorhaben verfolgt die Ziele, die berufliche Ausbildung über die verschiedenen Lernorte hinweg stärker an den im Arbeitsprozess notwendigen Kompetenzen zu orientieren, den Auszubildenden eine bedarfsorientierte Begleitung zu bieten und die Lernorttrennung zu reduzieren.

In zwei Ausbildungsjahrgängen des Elektrohandwerks werden die Möglichkeiten, Vorteile und Risiken der Nutzung mobiler Lernmethoden im Berufs- und Ausbildungsalltag formativ evaluiert. Eine allgegenwärtig nutzbare Plattform bildet die Arbeitsprozesse der unterschiedlichen Lernorte ab, unterstützt diese mit modularen Lerninhalten und regt die fallbasierte Dokumentation und Reflexion der Arbeits- und Lernprozesse an. Auf dieser Grundlage wird eine lernortübergreifende Kooperation zwischen Ausbilderinnen und Ausbildern, Berufsschullehrerinnen und Berufsschullehrern sowie Auszubildenden möglich, die formales und informelles Lernen koppelt. Von besonderem Interesse sind dabei die Veränderungen der Prozesse in den Lern- und Arbeitsorten und die innovative Nutzung digitaler Technik in Ausbildung und Arbeit.

Schlagwörter: Mobile Learning, Arbeitsprozessorientierung, Lernortkooperation

Branche: Elektrohandwerk

Zielgruppe: Auszubildende und Ausbildende im Handwerk

Projektpartner:

- Handwerkskammer des Saarlandes
- Hessisches Telemedia Technologie Kompetenz-Center e. V.
- Technische Universität Kaiserslautern
- Institut für Technologie und Arbeit e. V.

Ansprechpartner: Dr. Frederick Schulz, HWK Saarland, kola@hwk-saarland.de

5. MESA – Medieneinsatz in der Schweißausbildung

www.mesa-projekt.de

Förderzeitraum: 01.08.2015 - 31.01.2018



Im Vorhaben MESA wird der Einsatz digitaler Medien zur beruflichen Bildung in der Schweißbranche untersucht. Die wesentlichen Forschungsschwerpunkte sind Blended Learning Konzepte für Schweißer, in denen Präsenzveranstaltungen mit virtuellem Lernen verbunden und Trainingssimulatoren in die Aus- und Weiterbildung integriert werden. MESA berücksichtigt die allgemeinen Inhalte überbetrieblicher Ausbildungen, untersucht aber auch Möglichkeiten zur Anpassung des Lernprozesses an die Anforderungen spezifischer Schweißprozesse.

Um die Projektinhalte möglichst anwendungsnah gestalten zu können, arbeitet der Projektverbund eng mit dem Deutschen Verband für Schweißen und verwandte Verfahren e. V. sowie einem erweiterten Kreis von metallverarbeitenden Unternehmen und Bildungsträgern zusammen. In diesem erweiterten Verbund werden Anforderungen an die technischen und didaktischen Konzepte gemeinsam definiert und die Projektergebnisse fortlaufend in Qualifizierungs- und Arbeitsprozessen erprobt.

Schlagwörter: Trainingssimulation, Schweißen, Blended Learning

Branche: Schweißbranche

Zielgruppe: Unternehmen und Bildungsträger der Schweißbranche

Projektpartner:

- Bremer Institut für Produktion und Logistik GmbH (BIBA)
- Universität Bremen – Institut Bildung und Technik
- C + P Bildung GmbH
- Gesellschaft für Schweißtechnik International mbH (GSI)

Ansprechpartner: Benjamin Knoke, BIBA, kno@biba.uni-bremen.de

6. GLARS* – Goal-Based Learning in an Alternative Reality Setting

Förderbeginn 2016

Im Vorhaben GLARS werden am Beispiel der Ausbildung zur biologisch-technischen Assistentin und zum biologisch-technischen Assistenten (BTA) die Lernorte Schule und Unternehmen in einem spielerischen Gesamtszenario in der Form eines Alternative Reality Games (ARG) zusammengeführt. Mit diesem Ansatz wird eine Optimierung des arbeits- und berufsbezogenen Lernens verfolgt, die zugleich auch non-formale und informelle Lernprozesse gleichberechtigt berücksichtigt.

Das spielerische Erleben in dem zu entwickelnden Angebot bezieht sich nicht nur auf die Nutzung des Computers und anderer digitaler Medien, sondern generiert sich vor allem aus dem dramaturgischen Wechsel von Medien und Realitätsebenen. So werden mobile Geräte wie Smartphones durch die Nutzung von WhatsApp, Quiz oder Podcasts genauso eingebunden wie bereits vorliegendes Arbeitsmaterial in der Schule (Übungsblätter, Fachtexte, Labormaterial).

Schlagwörter: Goal-Based-Learning, Alternate Reality, Game-Based-Learning, multimediales Lernen, informelle Lernprozesse, selbstgesteuertes Lernen, problembasiertes Lernen

Branche: Biotechnologie

Zielgruppe: Auszubildende zur biologisch-technischen Assistentin und zum biologisch-technischen Assistenten

Projektpartner:

- Rheinische Fachhochschule Köln gGmbH
- Rheinische Akademie
- Cologne Game Lab (TH Köln), Institut für Technologie und Arbeit e. V.

Ansprechpartner: Prof. Dr. Stefan Ludwigs, Rheinische Fachhochschule gGmbH, ludwigs@rfh-koeln.de

7. EPICSAVE* – Enhanced ParamedIC vocational training with Serious games And Virtual Environments

www.epicsave.de
Förderbeginn 2016



In EPICSAVE soll ein auf Virtual Reality-Technologie basierender Serious Game-Simulationsansatz angehende Notfallsanitäterinnen und Notfallsanitäter auf sonst kaum trainierbare Notfälle vorbereiten, insbesondere auf einen lebensbedrohlichen allergischen Schock bei Kindern.

Durch die Verwendung einer Simulation kombiniert mit Serious Games werden diese Szenarien erlebbar. So können Gegenmaßnahmen eingeübt und erste praktische Erfahrungen im Umgang mit seltenen Notfällen gesammelt werden. Außerdem werden fachliche Kompetenzen sowie soziale und kommunikative Fähigkeiten der Auszubildenden gestärkt und so das Ziel einer umfassenden beruflichen Handlungskompetenz in Gesundheitsfachberufen erreicht.

Schlagwörter: Medizinische Aus- und Weiterbildung, erlebnis-basiertes Training, Serious Games, Virtual Reality, Eye-Tracking

Branche: Gesundheit, Notfallmedizin

Zielgruppe: Notfallsanitäterinnen und Notfallsanitäter, Ärztinnen und Ärzte, Rettungsassistentinnen und Rettungsassistenten

Projektpartner:

- Hochschule Bonn-Rhein-Sieg – Institut für Visual Computing (IVC)
- Fraunhofer Institut für Experimentelles Software Engineering (IESE)
- Malteser Hilfsdienst gGmbH
- G.A.R.D. Gemeinnützige Ambulanz und Rettungsdienst GmbH
- TriCAT GmbH

Ansprechpartner: Jonas Schild, Hochschule-Bonn-Rhein-Sieg, jonas.schild@h-brs.de

8. GaBa_LEARN* – Game Based Learning in Nursing

Förderbeginn 2016

Das Projekt GaBa_LEARN zielt auf die pflege- und mediendidaktisch begründete Entwicklung und Evaluation von digitalen Fallsimulationen, die als Serious Games spielerisches Lernen für den Bereich der beruflichen Pflegeausbildung ermöglichen. Anhand motivierender Lernspiele wird die Möglichkeit eröffnet, berufliches Wissen in praxisnah simulierten, digitalisierten Arbeitswelten auf Basis mehrerer Handlungsoptionen zu erproben. Fokussiert wird auf komplexe, authentische Szenarien, die Arbeitsprozesse in der beruflichen Pflegeausbildung realitätsnah abbilden. Der innovative Ansatz besteht darin, die technische Herausforderung der Gestaltung authentischer, situativ adaptierbarer Lernumgebungen mit pflegedidaktischen Ansätzen in die multiperspektivische, deutungs offene Fallarbeit zu integrieren. Auf Basis von Bedarfs- und Anforderungsanalysen werden komplexe Fälle aus realen Berufskontexten identifiziert und unter fachwissenschaftlichen und pflegedidaktischen Gesichtspunkten für die mediendidaktische und technische Umsetzung als Lernspiel aufbereitet.

Schlagwörter: Pflegebildung, authentische Fallsimulation, Serious Games

Branche: Pflege- und Gesundheitsberufe

Zielgruppe: Auszubildende in Pflege- und Gesundheitsberufen

Projektpartner:

- Philosophisch – Theologische Hochschule Vallendar gGmbH
- Fachhochschule Münster
- Ingenious Knowledge

Ansprechpartner: Prof. Dr. Manfred Hülsken-Giesler, Philosophisch-Theologische Hochschule Vallendar gGmbH, mhuelsken-giesler@pthv.de

9. ViPLa-GAME* – Virtuelle Prüfungsvorbereitung Lager und Logistik

Förderbeginn 2016

Ziel des Vorhabens ViPLa-GAME ist die Konzeption und Realisation einer ganzheitlichen, arbeitsprozessorientierten und digital gestützten Vorbereitung für die Externenprüfung zur Fachlageristin und zum Fachlageristen sowie zur Fachkraft für Lagerlogistik. Die Vorbereitung auf die IHK-Prüfung wird als Blended Learning-Szenario konzipiert. Es kommen diverse digitale Medien sowie eine online gestützte Selbstlernumgebung zum Einsatz. Neben den klassischen Elementen wie Foren oder Wiki bilden Gamification und Learning Analytics die Schwerpunkte des Lernszenarios. Mit diesen Ansätzen werden für die eher bildungsferne Zielgruppe der Geringqualifizierten spielerische Zugänge zu relevanten Lern- und Prüfungsthemen realisiert. Außerdem wird auf Basis von Learning Analytics ein Verfahren zur individuellen Differenzierung des Lernangebotes und des begleitenden E-Coachings entstehen. Damit können die Teilnehmenden nicht nur alle prüfungsrelevanten Themen zur Vorbereitung auf die Abschlussprüfung erlernen, sondern mit Hilfe der onlinegestützten Diagnoseverfahren auch individuelle Lernpfade durchlaufen. Hierdurch wird es möglich, sich auf der Basis des individuellen Vorwissens gezielt durch die relevanten Wissensthemen zu bewegen.

Schlagwörter: E-Learning, Blended Learning, Serious Game, Gamification

Branche: Lager- und Logistikgewerbe

Zielgruppe: Angehende Fachlageristinnen und Fachlageristen

Projektpartner:

- TÜV Rheinland Akademie GmbH Düsseldorf
- Technische Universität Dortmund – Lehrstuhl für Berufspädagogik und berufliche Rehabilitation
- Randstad Akademie, Randstad Deutschland GmbH & Co. KG

Ansprechpartner: Arne Gels, TÜV Rheinland Akademie GmbH Düsseldorf,
arne.gels@de.tuv.com

10. MediWeCoPhysio* – Mediengestütztes Lehren & Lernen motorischer Fertigkeiten

Förderbeginn 2016



Das Lehren, Lernen und Prüfen von motorischen Fertigkeiten ist ein Prozess, der Lehrende und Lernende stets neu fordert. Um diesen Prozess zu unterstützen, wird mit MediWeCo Physio für die Ausbildung von Berufen, in denen der Erwerb dieser Fertigkeiten grundlegend ist, ein didaktisches Konzept entwickelt und am Beispiel der Physiotherapie umgesetzt. Damit verbunden sind folgende Entwicklungen:

- Apps, um motorische Fertigkeiten realitätsnah zu erlernen und zu trainieren;
- ein Mensch-Technik-Modul mit Smart Wearables (Sensorarmband), um die Bewegungen der Akteure zu analysieren;
- ein digitaler Assistent für ein individuelles Feedback, eine Qualitätskontrolle des informellen Lernens und eine Standardisierung von Prüfungen;
- ein Learning-Analytics-Modul, um die Erstellung von persönlichen Lernprofilen und die Optimierung des Lehr-/Lernprozesses zu unterstützen;
- eine Editor-App zum Transfer auf weitere Themen und Berufe.

Schlagwörter: Blended Learning, Mobile Learning, App, Learning Analytics, Physiotherapie, Mensch-Technik-Interaktion, Smart Wearables, Wearable Computing

Branche: Gesundheitswesen, Handwerk

Zielgruppe: Physiotherapeutinnen und Physiotherapeuten sowie Personen, für die der Erwerb spezifischer praktischer und motorischer Fertigkeiten für die Ausübung des Berufs von grundlegender Bedeutung ist.

Projektpartner:

- Medizinische Fakultät der RWTH Aachen – Audiovisuelles Medienzentrum
- Medizinische Fakultät der RWTH Aachen – Institut für Medizinische Informatik
- Universitätsklinikum Aachen AöR – Schule für Physiotherapie

Ansprechpartnerin: Ursula Ohnesorge-Radtke, Audiovisuelles Medienzentrum, Medizinische Fakultät der RWTH Aachen, avmz@ukaachen.de

11. InDigiTrain* – Integriertes digitales Training in der Aus- und Weiterbildung von Logopäden/innen und Hygienefachkräften

mlearning.fernuni-hagen.de
Förderbeginn 2016

Das Projekt hat zum Ziel, digitalisierte Lernprozesse in die Ausbildung von Logopädinnen und Logopäden und in die Weiterbildung von Pflegepersonal zu Hygienefachkräften zu integrieren. Methoden des problem- und fallbasierten Lernens sowie das Inverted Classroom Modell werden mit einer mobilen, multimedialen Plattform und einem mediendidaktischen Konzept verknüpft. So werden Lern- und Arbeitsort praxisnah verbunden. Außerdem wird wissenschaftlich orientiertes Denken und Lernen verbessert und evidenzbasiertes berufliches Handeln und Selbstreflexion bewirkt. Den beiden Berufsfeldern kommt eine hohe Bedeutung durch den Anstieg altersbedingter Erkrankungen, die erhöhte Nachfrage an Sprachförderung von Kindern sowie die wachsende Problematik multiresistenter Keime in der Gesundheitsversorgung zu.

Schlagwörter: Digitalisierte Lernprozesse, problem- und fallbasiertes Lernen, Inverted Classroom, Selbstreflexion, Flexibilität der Lernorganisation, mobiles Lernen

Branche: Sozial- und Gesundheitswesen

Zielgruppe: Auszubildende zur Logopädin und zum Logopäden, Hygienefachkräfte

Projektpartner:

- FernUniversität in Hagen
- BiG Bildungsinstitut im Gesundheitswesen gemeinnützige GmbH
- AWO Ennepe Ruhr - Arbeit & Qualifizierung
- M.I.T eSolutions GmbH
- TRICAST

Ansprechpartnerin: Prof. Dr. Claudia de Witt, FernUniversität in Hagen,
Claudia.deWitt@fernuni-hagen.de

12. MELINDA* – Medienunterstütztes Lernen und Innovation in der handwerklichen Arbeit

www.komzet-netzwerk-bau.de

Förderbeginn 2016

Die wichtigsten Ziele sind die Erfassung und Zertifizierung non-formal erworbener Kompetenzen unterhalb geregelter Aus- und Weiterbildungsabschlüsse, der Medieneinsatz zur Dokumentation von Lern- und Arbeitsprozessen, der Einsatz multimedialer Anwendungen zum Trainieren komplexer fachlicher Entscheidungsprozesse in typischen Arbeitskontexten und die Entwicklung von Softwaretools für die maschinenintensive Aus- und Weiterbildung.

Die Projektaktivitäten basieren auf der Nutzung digitaler Medien zur Gewinnung, Sicherung und Bereitstellung von Informationen sowie als Lernwerkzeug und Arbeitsmittel für Lernende. Alle Ansätze werden exemplarisch für den Bau- und Energiesektor ausgearbeitet und erprobt; haben aber ein hohes Transferpotenzial.

Schlagwörter: Kompetenzerfassung, Zertifizierung, Dokumentation von Lern- und Arbeitsprozessen, Lernwerkzeug, Blended Learning

Branche: Bautechnik und Energie

Zielgruppe: Auszubildende, Teilnehmende an Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen, Bildungspersonal

Projektpartner:

- Berufsförderungsges. des baden-württembergischen Stuckateurhandwerks m.b.H
- Berufsförderungswerk der Südbadischen Bauwirtsch. GmbH – KOMZET BAU BÜHL
- Bildungswerk BAU Hessen-Thüringen e. V. – Aus- und Fortbildungszentr. Walldorf
- Handwerkskammer Osnabrück-Emsland-Grafschaft Bentheim – Berufsbildungs- und Technologie Zentrum Osnabrück (BTZ)
- Bundesbildungszentr. des Zimmerer- u. Ausbaugewerbes gemeinnützige GmbH
- Technische Univ. Berlin – Institut für Berufliche Bildung und Arbeitslehre (IBBA)

Ansprechpartner: Dr. Roland Falk, Kompetenzzentrum für Ausbau und Fassade GmbH, falk@stuck-verband.de

13. DiMAP* – Digitale Medien in der generalistischen Pflegeausbildung

Förderbeginn 2016

Ziel des Projektes ist es, Konzepte für die Integration digitaler Medien zur Individualisierung, Gestaltung und Optimierung von arbeitsprozessintegriertem Lernen in der Ausbildung zu entwickeln und zu erproben. Einsatzbereich ist die neu zu gestaltende generalistische Altenpflegeausbildung. Die Altenpflege leidet unter hohem Fachkräftemangel, der zu einer großen Heterogenität der Auszubildenden führt. Um der notwendigen Individualisierung gerecht zu werden, sind didaktische Konzepte zu erweitern und den praktischen Bedürfnissen der Auszubildenden anzupassen. Dabei werden als methodische Ansätze eine Community of Practice, elektronische Lerntagebücher, Blended Learning, Flipped Classroom und Footprints of Emergence eingesetzt. Auch Auszubildende werden im Umgang damit qualifiziert. Durch den ergänzenden Einsatz dieser Methoden, begleitende (sozial-) pädagogische Unterstützung und die Individualisierung der Ausbildung wird die erforderliche Lernkompetenz der Auszubildenden zum Aufbau persönlicher und beruflicher Handlungskompetenz modellhaft ermöglicht.

Schlagwörter: Persönliches Wissensmanagement, Community of Practice, digitales Lerntagebuch, E-Tivities, Footprints of Emergence, arbeitsintegriertes Lernen

Branche: Pflege, Schwerpunkt Altenpflege

Zielgruppe: Auszubildende unterschiedlicher Nationalitäten

Projektpartner:

- Verein der GAB München – Gesellschaft für Ausbildungsforschung und Berufsentwicklung e. V.
- Euro-Trainings-Centre e. V. (ETC)
- Samanthanet GmbH & Co. KG
- Innovative Lernszenarien, FH JOANNEUM Gesellschaft mbH (ZML)

Ansprechpartnerin: Anna Maurus, Verein der GAB München – Gesellschaft für Ausbildungsforschung und Berufsentwicklung e. V.,
Anna.maurus@gab-muenchen.de



Aufstiegsqualifizierung/Weiterbildung

Die wachsende Dynamik von Arbeitsprozessen hat einen elementaren Einfluss auf das Bildungsverhalten der Beschäftigten: Das im Rahmen der Erstausbildung erworbene Grundwissen muss beständig aktualisiert und den neuesten technologischen Entwicklungen angepasst werden. Dem Lernen im Arbeitsprozess selbst kommt hierbei eine herausgehobene Bedeutung zu. Nah an den praktischen Anforderungen wird die Arbeit selbst zum Ort des Lernens und der Wissensaneignung.

Die berufliche Weiterbildung als weiterer elementarer Bestandteil der Berufsbildung dient daher dazu, berufliche Fachkenntnisse zu erhalten bzw. neue aufzubauen, sie den wachsenden Anforderungen anzupassen oder nutzbringend für den beruflichen Aufstieg einzusetzen. Gleichzeitig soll sie aber auch die Persönlichkeitsbildung des Einzelnen und die Entwicklung von Methoden- und Sozialkompetenzen im Blick haben. Digitale Medien bieten viele gute Möglichkeiten, die Zielsetzungen beruflicher Weiterbildung durch ein Lernen im Arbeitsprozess optimal zu unterstützen. Hierfür müssen entsprechende mediengestützte Qualifizierungsangebote entwickelt werden. Die Ergebnisse aus den geförderten Projekten verweisen auf den grundsätzlichen Bedarf an dieser Lernform, insbesondere in der Gruppe der Facharbeiterinnen und Facharbeiter. Ziel ist es, derartige Wissensangebote deutlich auszubauen und mobiles Lernen in möglichst viele Branchen zu integrieren.

14. AWIMAS – Ausbildung von Baumaschinenführern durch interaktive Maschinensimulation

www.baumaschine.de/awimas

Förderzeitraum: 01.05.2012 - 30.04.2015



Im Projekt „AWIMAS“ wurden digitale Lernumgebungen entwickelt, die auf der Maschinensimulation in virtuellen Welten basierten. Interaktive Szenarien im E-Learning und Lernerlebnisse in der virtuellen Praxis setzten bei der Ausbildung von Baumaschinenführerinnen und Baumaschinenführern neue Lernimpulse. Ziel war eine neue Ausbildungsqualität für sicheres, effektives und technologisch richtiges Führen großer Maschinen. AWIMAS bot zudem Lösungsansätze für Branchenprobleme wie Unfallrisiko, heterogene Wissensstände und Fachkräftemangel.

Das didaktische Konzept umfasste die dreischrittige Bearbeitung von Lernaufgaben im E-Learning, Simulator- und Maschinentraining. Zum Service und Betrieb von Erdbau- maschinen wurden E-Learning-Module realisiert. Für das Simulatortraining entstanden Simulations- und VR-Maschinenmodelle sowie Trainingshardware nach speziellen Anforderungen der überbetrieblichen Ausbildung.

Schlagwörter: Ausbildung, interaktive Maschinensimulation, virtuelle Realität, E-Learning

Branche: Bauindustrie

Zielgruppe: Auszubildende, betriebliches und überbetriebliches Bildungspersonal

Projektpartner:

- Berufsförderungswerk Bau Sachsen e. V. – Überbetriebliches Ausbildungszentrum mit Baumaschinenzentrum Glauchau
- Technische Universität Dresden – Professur für Baumaschinen- und Förder- technik und Medienzentrums
- Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden – Professur für Computer- grafik

Ansprechpartnerin: Petra Hoske, Technische Universität Dresden, petra.hoske@tu-dresden.de

15. KomPass – Schulische Krisenintervention bei Großschadensereignissen

www.kompass-schule.de

Förderzeitraum: 01.07.2012 – 30.06.2015



Ziel des Kooperationsprojektes war die Entwicklung und nachhaltige Implementierung eines bundesweiten Internetportals mit anwendungsorientierten Informationen sowie E-Learning-Angeboten zum Thema „Schulische Krisenintervention bei Großschadensereignissen und Prävention von schwerer zielgerichteter Gewalt an Schulen“. Neben wissenschaftlich fundierten Lerninhalten, praxisrelevanten Übungen und praktischen Werkzeugen stand insbesondere der Austausch zwischen Berufspädagogen, Lehrpersonal und Schulpsychologen im Fokus. Das Portal wurde in verschiedenen Bundesländern getestet und mit Hilfe eines elaborierten Evaluierungsdesigns mehrfachen Qualitätssicherungszyklen unterzogen. Um die Nachhaltigkeit der Internetplattform sicherzustellen, wurden bundesweit Seminare zur Qualifizierung von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren als Coaches für das Portal angeboten.

Schlagwörter: Weiterbildung, schulische Krisen, Prävention, Amok und zielgerichtete Gewalt, Blended-Learning, Lernportal

Branche: Berufliche Bildung

Zielgruppe: Berufspädagoginnen und Berufspädagogen, Schulpsychologinnen und Schulpsychologen sowie Lehrpersonal

Projektpartner:

- Landesinstitut für Präventives Handeln (LPH)
- Universität des Saarlandes – Virtuelle Saar Universität, Centre for E-Learning Technology
- Institut Psychologie und Bedrohungsmanagement (I:PBm)

Ansprechpartner: Prof. Dr. Günter Dörr, Landesinstitut für Präventives Handeln, g.doerr@lph.saarland.de

16. TRACY.B – Gamebased Training for Disaster and Emergency Scenarios

[gd-bachelor.htw-berlin.de/forschung-game-changer/
forschungsprojekte/tracy](http://gd-bachelor.htw-berlin.de/forschung-game-changer/forschungsprojekte/tracy)
Förderzeitraum: 01.07.2015 - 30.06.2016

The logo for the TRACY.B project, consisting of the letters T, R, A, C, Y in a stylized, blue, blocky font, each letter contained within its own square frame.

Trainings für den Katastrophenschutz werden aus Kostengründen zumeist in seminaristischer Form durchgeführt. Im Ernstfall lässt sich auf diese Weise gewonnenes Wissen jedoch schwer anwenden. Hier setzt das Projekt TRACY.B an und baut dabei auf den Erkenntnissen des prämierten Vorläuferprojekts TRACY auf. Konkret entstehen am GAME CHANGER Institut zwei Prototypen zur Steigerung des Trainingserfolges im Rahmen von Blended Learning Formaten, welche seitens der Charité Berlin eingesetzt und evaluiert werden. Der Simulative Prototyp zielt hierbei auf eine möglichst realistische Rekonstruktion des zu simulierenden Katastrophenszenarios ab: Experimentelle Virtual Reality Technologien sowie hochrealistische Darstellungen begünstigen ein authentisches Stresserleben, wodurch Transfereffekte maximiert werden. Der Simulative Prototyp bereitet auf schnelles und richtiges Handeln während einer Katastrophe vor. Der Spielfokussierte Prototyp hingegen fokussiert die spielerische Erfahrung und Einübung von Abhängigkeiten und Regeln. Hier steht die Prävention an vorderster Stelle.

Schlagwörter: Virtual Reality, Serious Games, Game Based Learning, Gamification, Game Technology

Branche: Gesundheit

Zielgruppe: Bedienstete im Gesundheitswesen, insbesondere Pflegepersonal

Projektpartner:

- Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin – Fachbereich Gestaltung / Game Design
- Charité – Universitätsmedizin Berlin, Kompetenzbereich E-Learning

Ansprechpartner: Prof. Dr. Thomas Bremer, HTW Berlin,
thomas.bremer@htw-berlin.de

17. MOLEM – Mobiles Lernen für Elektromobilität

www.molem.de

Förderzeitraum: 01.09.2012 - 31.08.2015



Hinter dem Begriff der Elektromobilität verbirgt sich das Schlüsselthema einer integrierten Klima-, Energie-, Mobilitäts- und Rohstoffstrategie. Die notwendige Weiterentwicklung alternativer Antriebstechnologien stellt dabei den Wirtschafts- und Wissensstandort Deutschland vor große Herausforderungen; sie birgt zugleich aber auch große Potentiale. Um die neuen Technologien effizient nutzen zu können, bedarf es einer gezielten Weiterqualifizierung der entsprechenden Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Vor diesem Hintergrund wurde im Verbundvorhaben MOLEM eine angepasste Qualifizierungslösung für die Bereiche Service, Handel und Herstellung entwickelt. Dabei wurden mobile Endgeräte eingesetzt und die Qualifizierung bedarfsgerecht an die aktuelle Situation der oder des Mitarbeitenden angepasst.

Schlagwörter: mobiles Lernen, Elektromobilität, situatives Lernen, Erfahrungswissen

Branche: Automobilindustrie und Zulieferer

Zielgruppe: Servicetechnikerinnen und Servicetechniker sowie Werkstattmitarbeiterinnen und Werkstattmitarbeiter

Projektpartner:

- Infoman AG
- TU Darmstadt - Fachgebiet Multimedia Kommunikation (TUD)
- DEKRA Akademie GmbH
- EvoBus GmbH
- Autohaus Anders GmbH
- SternPartner GmbH & Co. KG

Ansprechpartner: Dr.-Ing. Friedemann Reim, Infoman AG,
friedemann.reim@infoman.de

18. Hemaweb – Netzwerk zur Qualifizierung von Fachkräften in der Hämatologie

www.iis.fraunhofer.de/de/ff/med/proj/medizinische-bildverarbeitung/mikroskopie/hemaweb.html
Förderzeitraum: 01.09.2013 - 31.08.2015



Im Projekt wurde eine umfassende, interaktiv nutzbare Wissens- und Qualifizierungsplattform für hämatologisches Fachpersonal im Bereich der Zellmorphologie entwickelt. Die Plattform umfasst vier komplementäre Module, so dass die wesentlichen Aspekte der Wissensvermittlung, -erarbeitung und -sicherung, des fachlichen Austauschs und der tutoriellen Betreuung bis hin zur zertifizierten Prüfung umfassend abgedeckt wurden.

Im Einzelnen handelt es sich hierbei um eine interaktive Diskussionsplattform für klinische Fälle zur Durchführung von Webinaren und Fallkonferenzen anhand mikroskopischer Bilddaten, ein Trainingsforum mit hämatologischer Falldatenbank und interaktiven Testaufgaben, eine offene Diskussionsplattform für aktuelle Entwicklungen in der Hämatologie und die Umsetzung digitaler Ringversuche zur Qualifizierung und Zertifizierung. Funktionalität und Nutzen der Plattform wurden in einem umfangreichen Pilotbetrieb nachgewiesen.

Schlagwörter: Labordiagnostik, Hämatologie, Mikroskopie

Branche: Gesundheitswesen

Zielgruppe: Ärztinnen und Ärzte in Ausbildung, Laborärztinnen und Laborärzte sowie medizinisch technische Assistentinnen und medizinisch technische Assistenten

Projektpartner:

- Fraunhofer-Institut für Integrierte Schaltungen IIS
- INSTAND e. V.

Ansprechpartner: Dr. Christian Münzenmayer, Fraunhofer IIS,
Christian.muenzenmayer@iis.fraunhofer.de

19. NetEnquiry

www.netenquiry.eduproject.eu

Förderzeitraum: 01.08.2013 - 31.07.2016



Ziele des Projektes NetEnquiry sind die Entwicklung und Erprobung eines Mobile Learning Tools als internetbasierter Lernform für die betriebliche Aus- und Weiterbildung im Sinne einer simulierten Praxisanwendung. Im modular aufgebauten NetEnquiry Software-Tool werden in Form einer kompetitiven, realitätsorientierten und damit authentischen Lernumgebung Planspielelemente, Web 2.0 Angebote und interaktive Elemente zu Lernzwecken im Bankenbereich eingebunden, die sowohl mobil als auch arbeitsplatzbezogen zu nutzen sind. Das NetEnquiry-Tool ist dabei ein Produkt, das im Projekt konzipiert, erprobt, redesigned und im Bankenbereich implementiert wird. NetEnquiry befindet sich in der Entwicklungs- sowie Implementationsphase mit den teilnehmenden Projektpartnern.

Schlagwörter: E-Learning, Mobile Learning, authentisches Lernen, Prozessorientierung, berufliche Bildung, Ausbildung, Weiterbildung

Branche: Kreditwesen, Kreditinstitute, Banken und Sparkassen

Zielgruppe: Betriebliche und schulische Aus- und Weiterbildung im Bankenbereich, Lehrkräfte der Berufsbildung

Projektpartner:

- Universität Paderborn – Lehrstuhl Wirtschaftspädagogik II

Ansprechpartner: Prof. Dr. Marc Beutner, Universität Paderborn – Lehrstuhl für Wirtschaftspädagogik II – Wirtschaftspädagogik und Evaluationsforschung, Marc.Beutner@uni-paderborn.de

20. KOLEGEA⁺⁺ – Empfehlungs- und Anreizsysteme für Weiterbildung in Allgemeinmedizin

www.kolegea-plus.de

Förderzeitraum: 01.07.2015 - 30.06.2016



Die KOLEGEA-Plattform bietet ein Web 2.0-basiertes System für kooperatives Lernen für Ärztinnen und Ärzte in Weiterbildung zum Facharzt der Allgemeinmedizin. Um die Intensität der Nutzung und die weitere Verbreitung zu unterstützen, werden in diesem Anschlussvorhaben ein Web2.0-basiertes Anreizsystem und adaptive Empfehlungsfunktionen für kooperatives Lernen in der Weiterbildung in der Allgemeinmedizin entwickelt. Dazu wird ein speziell auf Ärztinnen und Ärzte in Weiterbildung ausgerichtetes Anreizsystem erstellt, welches Community-basierte Reputationsmodelle mit Elementen der Gamifizierung kombiniert. Eng verzahnt mit der technischen Entwicklung werden gezielte Maßnahmen zur fachmedizinischen Community-Betreuung durchgeführt. Die entwickelten Lösungen werden in die bestehende KOLEGEA-Plattform integriert, evaluiert und den Nutzerinnen und Nutzern bereitgestellt. Dadurch wird die bundesweite Verbreitung der bereits erfolgreich eingeführten KOLEGEA-Weiterbildungsplattform für die Allgemeinmedizin gefördert.

Schlagwörter: Kooperatives Lernen, Allgemeinmedizin, Weiterbildung, Web 2.0, Gamifizierung, Anreizsystem, Empfehlungssysteme

Branche: Medizin

Zielgruppe: Ärztinnen und Ärzte in Weiterbildung für Allgemeinmedizin, Hausärztinnen und Hausärzte

Projektpartner:

- Charité – Universitätsmedizin Berlin, Institut für Allgemeinmedizin
- Universität Duisburg Essen – Forschungsgruppe für Interaktive Systeme und Forschungsgruppe für kooperative und lernunterstützende Systeme
- theCode AG

Ansprechpartner: Dr. Christoph Heintze, Charité Universitätsmedizin Berlin, Institut für Allgemeinmedizin, christoph.heintze@charite.de

21. BIM@WORK – Ein handwerksgerechtes multimediales Lehr- /Lernkonzept zur arbeitsplatznahen BIM-Qualifikation

www.ework-bau.de

Förderzeitraum: 01.10.2015 - 31.09.2016

Die Digitalisierung von Planungs- und Bauprozessen setzt sich im Baugewerbe unter dem Schlagwort Building Information Modeling (BIM) durch. Die IT-unterstützte Methode verspricht eine verbesserte Wertschöpfung und Leistung über den gesamten Lebenszyklus eines Gebäudes durch einen schnellen Zugang zu detaillierten Gebäudeinformationen und eine effiziente Zusammenarbeit aller Projektbeteiligten. Die positive Resonanz zum Projekt eWorkBau veranlasste die Initiierung des Anschlussprojektes BIM@work. In diesem werden durch die Analyse eines Handwerksbetriebes mit langjähriger BIM-Erfahrung anschauliche und praxisnahe Lernmaterialien entwickelt. Diese sollen im Sinne von Erfahrungsberichten und Best-Practice-Beispielen andere Betriebe bei der Implementierung von BIM unterstützen. BIM@work zielt darauf ab, die bisherigen Erkenntnisse zu BIM im Handwerk durch neue Sichtweisen aus der Arbeitspraxis eines konkreten Betriebes zu erweitern und so bereits vorhandene BIM-Ausbildungskonzepte wie eWorkBau sinnvoll zu ergänzen.

Schlagwörter: Digitalisierung von Planungs- und Bauprozessen, Building Information Modeling, modellbasiertes Arbeiten im Betrieb

Branche: Bauhandwerk, Zimmereien

Zielgruppe: Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Bauhandwerk

Projektpartner:

- Heinz-Piest-Institut für Handwerkstechnik an der Leibniz Universität Hannover
- Handwerkskammer Hannover
- TU Dresden – Professur für die Psychologie des Lehrens und Lernens
- Zimmerei Sieveke GmbH

Ansprechpartnerin: Karen Bartelt, Heinz-Piest-Institut für Handwerkstechnik an der Leibniz Universität Hannover, bartelt@hpi-hannover.de

22. SLHw – Smart Learning – Medieneinsatz in der handwerklichen Weiterbildung

www.bildung4u.de/projekte/smart-learning/
Förderzeitraum: 01.10.2014 - 31.03.2017



Arbeitsschwerpunkt des Projekts ist die Entwicklung eines neuartigen mediendidaktischen Konzepts mit digitalen Medien und einer Lernbegleiter-App für den Fortbildungslehrgang Gebäudeenergieberaterin / Gebäudeenergieberater (HWK) an der Handwerkskammer Berlin. Die Lernbegleiter-App verfolgt den Lernprozess durch eine Learning-Analytics Komponente und stellt den Lernenden bedarfsgerechte Lernobjekte bereit. Die drei Elemente des Smart Learnings – digitale Medien, Lernbegleiter-App und Learning Analytics – sollen helfen, ein neues mediendidaktisches Konzept des Lehrens und Lernens in der betrieblichen Weiterbildung zu etablieren. Die Lernbegleiter-App bildet die Schnittstelle zwischen den Endnutzenden und den digitalen Medien. Sie soll den Zugang zu den Lernobjekten vereinfachen, diese optimal aufbereiten und in möglichst vielen Situationen zugänglich machen. Der Bedarf der Zielgruppe besteht vor allem in der zeitlich flexiblen und einfachen Zugänglichkeit der Materialien auf mobilen Enderäten sowie der Möglichkeit zur Seminarvor- und -nachbereitung.

Schlagwörter: Smart Learning, Handwerk, digitale Medien

Branche: Energiedienstleistungen, Handwerk

Zielgruppe: Angehende Gebäudeenergieberaterinnen und Gebäudeenergieberater, Technikerinnen und Techniker, Architektinnen und Architekten sowie Ingenieurinnen und Ingenieure

Projektpartner:

- Handwerkskammer Berlin – Bildungs- und Technologiezentrum (BTZ)
- Beuth Hochschule für Technik Berlin – Fachbereich Informatik und Medien
- Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung (IZT)
- Fraunhofer-Institut für offene Kommunikationssysteme (FOKUS)

Ansprechpartner: Dr. Jost-Peter Kania, Handwerkskammer Berlin,
kania@hwk-berlin.de

23. ECQAT – Curricula Traumatherapie, Traumapädagogik, Schutzkonzepte in Institutionen

<https://ecqat.elearning-kinderschutz.de>

Förderzeitraum: 01.10.2014 - 30.09.2017



Das Projekt ECQAT soll Berufsgruppen, die in Kontakt zu sexuell missbrauchten und/ oder multipel traumabelasteten Kindern stehen oder in Institutionen für den Schutz vor (sexueller) Traumatisierung verantwortlich sind, eine Möglichkeit bieten, sich fundiert und bezogen auf den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisstand im Bereich der Traumapädagogik, Traumatherapie sowie institutioneller Schutzkonzepte fortzubilden. Ziel ist es, Fachpersonen zu befähigen, betroffene Kinder besser zu unterstützen. Personen, die in Institutionen Verantwortung für den Schutz von Kindern übernommen haben, können eine Analyse von Gefährdungsrisiken und die Entwicklung von Schutzkonzepten in Institutionen erlernen.

Es werden vier Online-Kurse mit einem Umfang von jeweils ca. 20 bis 30 Stunden erstellt. Ein begleitendes Forschungsdesign wird den Zuwachs an Wissen, Handlungskompetenzen und Selbstwirksamkeit sowie die praktische Umsetzung erlernter Inhalte in der beruflichen Tätigkeit untersuchen. Die erste Testkohorte startete im Oktober 2015.

Schlagwörter: E-Learning, Kinderschutz, Traumapädagogik, Traumatherapie, Schutzkonzepte in Institutionen

Branche: Kinderschutz, Prävention

Zielgruppe: Medizinisch-therapeutische und pädagogische Berufe

Projektpartner:

- Universitätsklinik Ulm
- Universität Bielefeld
- Universität Hildesheim
- Hochschule Landshut

Ansprechpartner: Prof. J.M. Fegert, Universitätsklinikum Ulm, Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie/Psychotherapie, joerg.fegert@uniklinik-ulm.de

24. VIA4all – Video Interactive & Augmented–Arbeitsprozessorientiert lebenslang Lernen

www.via4all.de

Förderzeitraum: 01.01.2015 - 31.12.2017



Ziel des Projekts VIA4all ist die Entwicklung eines E-Learnig-Angebotes, das sich an Menschen mit und ohne Handicap richtet und zur beruflichen Inklusion beiträgt.

Die Videoaufnahmen erfolgen mit einem Eye-Tracker, der die Analyse und den Vergleich des Blickverhaltens von Personen mit unterschiedlichem Fachwissen ermöglicht. So können aufmerksamkeitsrelevante Arbeitsschritte identifiziert werden. Zur Validierung der Daten werden Kontrollkameras und die Technik des „Lauten Denkens“ eingesetzt. Teilprozesse, die als schwierig erkannt werden, sind in den Videos mit zusätzlichen Informationen wie Detailzeichnungen, Animationen oder Audios angereichert. Dabei wird größtmögliche technische und didaktische Barrierefreiheit angestrebt, um die Heterogenität der Adressatinnen und Adressaten angemessen zu berücksichtigen. Für den Einsatz der Lernvideos werden adaptive E-Learning Szenarien mit den Kooperationspartnern erprobt.

Schlagwörter: Berufliche Bildung, lebenslanges Lernen, Arbeitsprozessorientierung, interaktive Lernvideos, Eye-Tracking, Universal Design for Learning, Barrierefreiheit

Branche: Metallverarbeitung, Hauswirtschaft, Landschaftsgartenbau, Hoch- und Tiefbau

Zielgruppe: Beschäftigte mit und ohne Handicap

Projektpartner:

- Technische Universität Dortmund – Lehrgebiet Rehabilitationstechnologie
- GrünBau gemeinnützige Gesellschaft für soziale Beschäftigung und Qualifizierung in der Stadterneuerung mbH
- Hannoversche Werkstätten gemeinnützige GmbH Einrichtung für Menschen mit Behinderung
- Mariaberger Ausbildung & Service gemeinnützige GmbH

Ansprechpartnerin: Martina Kunzendorf, Technische Universität Dortmund, Rehabilitationstechnologie, martina.kunzendorf@tu-dortmund.de

25. Serena – Serious Game für Mädchen zu technischen Berufen in den Erneuerbaren Energien

serena.thegoodevil.com

Förderzeitraum: 01.01.2015 - 31.05.2017



Ziel ist die Entwicklung und Evaluation eines Serious Game für Mädchen der 7. bis 9. Klasse zur Berufsorientierung für technische Ausbildungsberufe im Bereich Erneuerbare Energien. Das Serious Game wird so gestaltet, dass es Mädchen ermöglicht, sich auf spielerische Weise mit spannenden und zukunftsfähigen Tätigkeitsfeldern der Erneuerbaren Energien auseinanderzusetzen und typische Anforderungen technischer Ausbildungsberufe zu meistern. Die Zielgruppe wird an der Spielentwicklung durch Mitmach-Aktionen direkt beteiligt. Basis für die Darstellung der technischen Berufe im Spiel ist die Auswahl berufsfeldbezogener Kompetenzen der beruflichen Praxis. Da das Spiel mit der Herausforderung konfrontiert ist, das Vertrauen von Mädchen in ihre eigenen technischen Fähigkeiten zu stärken, wird eine Feedback-Strategie entwickelt und im Spiel implementiert. Zur Ansprache der Zielgruppe, aber auch von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, werden neben Instagram, Twitter, Youtube und Blogposts klassische Medien wie Newsletter, Artikel und wissenschaftliche Publikationen eingesetzt.

Schlagwörter: Berufsorientierung, Serious Game, Technik

Branche: Erneuerbare Energien

Zielgruppe: Mädchen im Alter von 13-15 Jahren

Projektpartner:

- Wissenschaftsladen Bonn e.V.
- The Good Evil GmbH
- Technische Universität Dresden

Ansprechpartnerin: Pia Spangenberg, Wissenschaftsladen Bonn e. V.,
pia.spangenberg@wilabonn.de

26. NanoTecLearn – E-Learning für die Aus- und Weiterbildung in der Mikro-Nano-Integration

www.nanoteclearn.org

Förderzeitraum: 01.11.2014 - 31.07.2017



Ziel des Projektes ist die Entwicklung einer Lern- und Wissensplattform für die Mikro-Nano-Technologie.

Die Mikro-Nano-Technologie ist ein innovatives, schnell wachsendes Wissensfeld und befasst sich mit der Integration der Nanotechnologie in Mikrosysteme. Damit stellt sie eine Brückenfunktion zwischen der Grundlagenforschung und Anwendung der Forschungsergebnisse dar. Es besteht ein erheblicher Bedarf an Fachkräften, die die Erkenntnisse der Nanotechnologie qualifiziert in Produkte überführen können. Daher greift die Lern- und Wissensplattform zunächst typische Fragestellungen aus dem Arbeitsalltag der Herstellung von Mikrosystemen auf: Was macht einen optimalen Prozess aus und was passiert, wenn Prozesse nicht ordnungsgemäß ablaufen? Als Ergebnis des Vorhabens entsteht ein sogenannter E-Learning-Framework, der modular aufgebaut ist und sowohl für Lehrende als auch Lernende eine Art „Baukasten“ darstellt, um angepasst an unterschiedliche Zielgruppen verschiedene Lernangebote bedarfsgerecht kombinieren zu können. Ein erster Prototyp wurde bereits mit über 60 repräsentativen Testpersonen in Hinblick auf die Nützlichkeit von 3D-Visualisierungen, Textverständnis und Usability evaluiert.

Schlagwörter: Mikro-Nano-Integration, Mikrosystemtechnik, Nanotechnologie, Mikrotechnologie, Wissensplattform, berufliche Aus- und Weiterbildung

Branche: Nanotechnologie, Mikrotechnologie

Zielgruppe: Lernende und Lehrende in Aus- und Weiterbildung auf dem Gebiet der Mikro-Nano-Integration

Projektpartner:

- Technische Universität Ilmenau

Ansprechpartner: Prof. Dr.-Ing. Martin Hoffmann, TU Ilmenau,
martin.hoffmann@tu-ilmenau.de

27. DigiLernPro – Digitale Lernszenarien für die arbeitsplatz-integrierte Wissens- und Handlungsunterstützung in der industriellen Produktion

www.digilernpro.de

Förderzeitraum: 01.11.2014 - 30.10.2017



Ziel des Projektes ist es, das arbeitsplatzbasierte Lernen in der industriellen Produktion auf Basis semiautomatisch generierter digitaler Lernszenarien auf innovative Weise zu unterstützen. Die Lernszenarien werden von Fachkräften erstellt, die über die notwendigen fachlichen Kompetenzen zur Inbetriebnahme und Instandhaltung von Maschinen sowie zur Durchführung des Störungsmanagements verfügen. Der konkrete Ablauf einer Maßnahme wird mit Hilfe von Text-, Audio-, Bild- und Videodaten und der Nutzung eines Erstellungswerkzeuges schrittweise aufgezeichnet. Durch diese strukturierte Aufnahme unterstützt das Werkzeug die Autorinnen und Autoren, die für die Lernszenarien didaktisch relevanten Informationen zu erfassen. Dabei werden Metadaten zum Maschinentyp oder Produktinformationen, aber auch Verknüpfungen zu bereits vorhandenen Szenarien und Inhalten durch das Erstellungswerkzeug automatisch hinzugefügt.

Schlagwörter: Digitale Medien, berufliche Bildung, Industrie 4.0

Branche: Industrielle Produktion

Zielgruppe: Auszubildende, Facharbeiterinnen und Facharbeiter, Unternehmen

Projektpartner:

- Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz GmbH
- Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH (ifib)
- Ruhr-Universität Bochum – Lehrstuhl für Produktionssysteme
- Festo Lernzentrum Saar GmbH
- Brabant & Lehnert Werkzeug- & Vorrichtungsbau GmbH

Ansprechpartner: Carsten Ullrich, Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz GmbH, carsten.ullrich@dfki.de

28. Learn Textile! – Aufbau einer Lernplattform für die Textilbranche

www.learn-textile.de

Förderzeitraum: 01.10.2014 - 31.03.2017



Ziel des Projekts „Learn Textile!“ ist der Aufbau einer Lernplattform für die Textilbranche und angrenzende Branchen. Hierzu wird ein Gesamtkonzept entwickelt, das didaktisch auf die verschiedenen Zielgruppen in Ausbildung und Fortbildung, aber auch auf Branchenfremde abgestimmt ist. Inhaltlich entstehen Kursmodule zu den Themenfeldern „Textile Grundkenntnisse“, „Hochleistungsfasern und Einsatzfelder“ und zum Thema „Virtuelle Produktentwicklung und neue Verfahren in der Bekleidungsindustrie“. Darüber hinaus entwickelt das Projekt ein Geschäftsmodell für einen neu aufzubauenden Bildungsträger der Textilverbände.

Aktuell wird der Pilotkurs „Carbon – Herstellung, Eigenschaften und Einsatzfelder“ für Quereinsteiger aus anderen Branchen wie der Automobilindustrie und dem Leichtbau erarbeitet.

Schlagwörter: Lernplattform, berufsbegleitendes Lernen, Weiterbildung, Fachwissen, Bildungsträger

Branche: Textilbranche und angrenzende High-Tech-Industrien wie Automobil, Leichtbau, Medizintechnik

Zielgruppe: Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus Textilunternehmen, Quereinsteigerinnen und Quereinsteiger in Fortbildungsmaßnahmen sowie Auszubildende

Projektpartner:

- Gesamtverband der deutschen Textil- und Modeindustrie e. V.
- Deutsches Institut für Textil- und Faserforschung Denkendorf – Zentrum für Management Research
- Hochschule Niederrhein – Fachbereich Textil- und Bekleidungstechnik
- Technische Universität Kaiserslautern – Virtueller Campus Rheinland-Pfalz
- Verband der Südwest-deutschen Textil- und Bekleidungsindustrie e. V.
- Allianz Faserbasierte Werkstoffe Baden-Württemberg e. V.

Ansprechpartner: Guido Grau, Deutsche Institute für Textil- und Faserforschung Denkendorf - Zentrum für Management Research, guido.grau@ditf-mr-denkendorf.de

29. MLS – Mobile Learning in Smart Factories

www.mobil-lernen.com

Förderzeitraum: 01.11.2014 - 31.10.2017



Ziel des Vorhabens ist die qualitative Verbesserung der Ausbildung im Maschinenbau und dessen benachbarten Branchen durch eine mobile arbeitsplatzorientierte, didaktisch aufbereitete Lern- und Arbeitsapplikation, die

- Auszubildende befähigt, eigenständig neue Kompetenzen im Arbeitsprozess zu erlangen und ihren Lernstand zu reflektieren,
- Ausbilderinnen und Ausbilder ermöglicht, ihre Medienkompetenz zu verbessern und digitale Medien in den Ausbildungsalltag zu integrieren,
- Lernorte besser vernetzt und aktuelle Lernsituationen mit didaktisch aufbereiteten Lernaufgaben verknüpft.

Das Kernstück von MLS ist eine in der Ausbildung im Maschinenbau nutzbare Web-Applikation, die über Tablets abrufbare arbeitsrelevante Informationen didaktisch aufbereitet zur Verfügung stellt. Diese Applikation wird von der VDW-Nachwuchsstiftung gemeinsam mit den Kooperationspartnern aus der Werkzeugmaschinenbranche und der Universität Paderborn praxisnah entwickelt.

Schlagwörter: Mobiles Lernen, arbeitsplatznahes Lernen, Ausbildung, Lernortkooperation

Branche: Maschinenbau

Zielgruppe: Auszubildende und Ausbildende

Projektpartner:

- VDW-Nachwuchsstiftung GmbH
- Universität Paderborn – Fachgruppe Didaktik der Informatik

Ansprechpartner: Harry Wiens, VDW-Nachwuchsstiftung,
h.wiens@vdw-nachwuchsstiftung.de

30. ALINA - Assistenzdienste und Lernumgebungen in der Interdisziplinären Notaufnahme

www.alina-projekt.de

Förderzeitraum: 01.11.2014 - 31.10.2017

Interdisziplinäre Notaufnahmen (INA) in Kliniken zu etablieren ist hinsichtlich der beruflichen Qualifizierung des dort tätigen Personals oft problematisch: Verschiedene Fachdisziplinen, hoher Zeit- und Kostendruck, heterogene berufliche Expertise und der Einsatz unterschiedlichster Informationssysteme und Medizintechniken erschweren einen qualitativ konstanten Wissensstand der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Das Projekt ALINA verfolgt daher das Ziel, für die nicht-akademischen Berufsgruppen in der INA intelligente Assistenzdienste zur bedarfsorientierten Unterstützung in der (prä)klinischen Phase der Notfallversorgung via Internet zur Verfügung zu stellen. Darüber hinaus werden personalisierte Lernumgebungen etabliert, um die Vermittlung theoretischer und praktischer Grundlagen orts- und zeitunabhängig zu unterstützen. Die Softwarelösungen werden prototypische Umsetzungen sein, die in den beiden Modellkliniken mit den Zielgruppen in ärztlicher Kooperation evaluiert werden.

Schlagwörter: Notaufnahme, E-Learning, Assistenzdienste, Lernumgebung

Branche: Medizin

Zielgruppe: Gesundheits-/Krankenpflegekräfte, Rettungsdienstkräfte

Projektpartner:

- Universitätsmedizin Göttingen – Interdisziplinäre Notaufnahme
- Universitätsklinikum der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg – Klinik für Unfallchirurgie
- Center for e-Learning Technology (CeLTech) – Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz
- Hochschule Heilbronn – Institut für Medizin, Informatik, Ökonomie (GECKO)

Ansprechpartnerin: Prof. Dr. med. Sabine Blaschke, Universitätsmedizin Göttingen, Interdisziplinäre Notaufnahme (INA), sblasch@gwdg.de

31. MeWA– Mit digitalen Medien auf dem Weg zum Aufstieg durch Abschluss

www.f-bb.de/projekte/internationalisierung-der-berufsbildung/internationalisierung-der-berufsbildung/proinfo/mit-digitalen-medien-auf-dem-weg-zum-aufstieg-durch-abschluss-mewa.html

Förderzeitraum: 01.10.2014 - 30.09.2017

Das Projekt MeWA verfolgt das Ziel, ein Konzept zur Nutzung digitaler Medien für die Vermittlung berufsbezogener Fachtheorie in Unternehmen zu entwickeln und zu erproben. Durch den Einsatz digitaler Medien sollen Beschäftigte ohne verwertbaren Berufsabschluss neue Lernzugänge finden, um eine anerkannte Teilqualifikation zu erwerben. Dabei werden betriebliche Lernprozesse so organisiert, dass sowohl die Lernenden als auch ihre fachlichen Anleiterinnen und Anleiter ihre Medienkompetenz weiterentwickeln. Durch das arbeitsplatzintegrierte, mediendidaktische Konzept wird für Geringqualifizierte eine Grundlage für das Erreichen eines Berufsabschlusses geschaffen und die Erschließung bisher nicht ausgeschöpfter Qualifizierungspotenziale ermöglicht. Neben digitalen Lerninhalten entsteht eine Plattform zur Steuerung betrieblicher Lehr- und Lernprozesse. Das Konzept zur Vermittlung berufsabschlussrelevanter Qualifikationen wird mit Berliner Partnerbetrieben in vier Berufen erstellt, erprobt und für den Transfer aufbereitet.

Schlagwörter: Medienkompetenz, digitale Medien, berufliche Bildung, Digitalisierung, betriebliche Qualifizierung, Weiterbildung, Geringqualifizierte

Branche: Dienstleistung

Zielgruppe: Gering qualifizierte Beschäftigte (Ü25) ohne verwertbaren Berufsabschluss, betriebliche Anleiterinnen und Anleiter

Projektpartner:

- Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb)
- Industrie- und Handelskammer (IHK) Berlin
- ALBA Facility Solutions GmbH, Berlin (ALBA Group)
- Toom Baumarkt GmbH (Rewe Group)
- Zapf Umzüge AGn
- Siemens AG - Standort Berlin

Ansprechpartner: Martin Schubert, f-bb gGmbH, schubert.martin@f-bb.de

32. DiNöB – Digitale Narration als innovativer didaktischer Ansatz für eine ökonomische Bildung im Handel

www.zbb.de/projekte/dinoeb

Förderzeitraum: 01.01.2015 - 31.12.2017



Ziel des Verbundprojektes ist es, für die Lernenden im Handel einen emotionalen Zugang zu ökonomischen Themen zu schaffen und entsprechende Kompetenzen zu entwickeln. Es werden ökonomische Zusammenhänge anhand von Geschichten (Narration) mit Bezug zur Arbeits- und Lebenswelt vermittelt. Die Identifizierung mit den Protagonisten der Geschichten fördert Emotionen, Aufmerksamkeit und Lernbereitschaft. Die Geschichten werden in einem responsiven, flexibel nutzbaren Format produziert und mit den Zielgruppen erprobt. Das Projekt wird über die gesamte Laufzeit hinweg wissenschaftlich begleitet und evaluiert.

Schlagwörter: Handel, Ökonomie, Narration, Ausbildung, Aufstiegsförderung

Branche: Handel

Zielgruppe: Auszubildende der Berufe Verkäuferin und Verkäufer, Kauffrau und Kaufmann im Einzelhandel sowie angehende Führungskräfte

Projektpartner:

- Zentralstelle für Berufsbildung im Handel e. V. (zbb)
- Food akademie Neuwied GmbH
- Hochschule der Medien Stuttgart
- bbw Hochschule
- Bildungszentrum Handel und Dienstleistungen gemeinnützige GmbH (BZH)
- KOMPASS Kompetenzen passgenau vermitteln gGmbH
- Modern Learning GmbH

Ansprechpartnerin: Gabriele Lehmann, Zentralstelle für Berufsbildung im Handel e. V. (zbb), glehmann@zbb.de

33. Smart Qu@lification – Digitale Medien in der Binnenschifffahrt

Förderzeitraum: 01.01.2015 - 31.12.2017



Die exportorientierte deutsche Wirtschaft ist angewiesen auf eine effiziente und gut ausgebaute Infrastruktur. Die Binnenschifffahrt ist aufgrund der hohen Verkehrssicherheit und Energieeffizienz ein wichtiger Baustein im bestehenden Verkehrssystem. Wie andere Branchen auch sieht sich die Binnenschifffahrt mit den Herausforderungen des demographischen Wandels und der aufgrund der fortschreitenden Digitalisierung steigenden fachlichen Anforderungen an die Qualifikation der Arbeitnehmer konfrontiert.

Vor diesem Hintergrund werden im Projekt Smart Qu@lification zeitunabhängige und mobil nutzbare Lernmodule zum Einsatz in der Aus- und Weiterbildung entwickelt. Durch die damit verbundene mobile Verfügbarmachung von Schiffsführungssimulationen sollen u.a. die navigatorischen Kompetenzen angehender und erfahrener Binnenschifferinnen und Binnenschiffer in effizienter Weise verbessert werden und die Attraktivität des Berufsbildes erhöht werden.

Nach einer Bedarfsanalyse wurden die am stärksten interessierenden Lernthemen identifiziert, im weiteren Projektverlauf in E-Learning-Module umgesetzt und in simulationsgestützten navigationsbezogenen Anwendungen weiterentwickelt.

Schlagwörter: Innovative, lernortflexible Qualifizierungskonzepte, Einsatz digitaler Medien, Binnenschifffahrt

Branche: Binnenschifffahrt

Zielgruppe: Aus- und Weiterzubildende, Schiffsführerinnen und Schiffsführer

Projektpartner:

- Entwicklungszentrum für Schiffstechnik und Transportsysteme e. V. (DST)
- Universität Duisburg - Essen
- Bundesverband der Deutschen Binnenschifffahrt (BDB)

Ansprechpartner: Dieter Gründer, DST, gruender@dst-org.de

34. GLASSROOM – Aus- und Weiterbildung in virtuellen Lebenswelten

www.imwi.uos.de/projekte/glassroom
Förderzeitraum: 01.10.2014 - 31.03.2017



Ziel des Projektes ist ein bedarfsorientiertes Bildungskonzept, das die Potenziale der Virtuellen und Erweiterten Realitätsbrillen (VR-/AR-Brillen) für die berufliche Bildung im Bereich des Maschinen- und Anlagenbaus unterstützt. Die zentrale These ist, dass durch eine modernere Gestaltung der beruflichen Bildung den Herausforderungen technischer Kundendienstleistungen wirkungsvoll begegnet werden kann. Zu diesen Herausforderungen gehören insbesondere komplexe Produkte, hohe Fehlerfolgekosten und kurze Innovationszyklen. Die besondere Innovation von GLASSROOM liegt in der Verwendung von VR-/AR-Brillen aus dem Privatkundensektor wie Oculus Rift und Google Glass. Der Ansatz besteht aus zwei Teilkonzepten: der Schulung von Mitarbeitenden in der virtuellen Realität (Virtual Reality, VR) und der Unterstützung der Mitarbeitenden während der Ausführung ihrer Tätigkeiten in der erweiterten Realität (Augmented Reality, AR).

Schlagwörter: Augmented Reality, Virtual Reality, Aus- und Weiterbildung

Branche: Maschinen- und Anlagenbau

Zielgruppe: Technischer Kundendienst

Projektpartner:

- Universität Osnabrück – Fachgebiet Informationsmanagement und Wirtschaftsinformatik
- Universität des Saarlandes – Fachgebiet Bildungstechnologie
- Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation
- information multimedia communication AG
- Amazonen-Werke H.Dreyer GmbH & Co. KG
- Alfred Becker GmbH

Ansprechpartner: Dirk Metzger, Universität Osnabrück, dirk.metzger@uos.de

35. David – Das virtuelle Digitalgebäude

Förderzeitraum: 01.06.2015 - 31.05.2017



Ein dreidimensionales digitales Modell eines Zweifamilienhauses in Holzbauweise stellt die für ein Bauwerk wesentlichen Elemente, Inhalte und Arbeitsprozesse dar. Das Verständnis für konstruktions- und ausführungsbedingte Zusammenhänge und häufig auftretende Probleme an baulichen und versorgungstechnischen Schnittstellen wird gefördert. Bei einem virtuellen Rundgang lassen sich Bauteile und baulich unzugängliche Situationen per Mausklick öffnen. Es werden dahinter liegende Schichten erläutert sowie ergänzend Informationen und Dokumente wie Zeichnungen, Animationen, Richtlinien oder Anleitungen in wählbarer fachlicher Tiefe angeboten.

Eine gedruckte wie digital verfügbare Handreichung für Lehrende und Lernende schlägt Lernszenarien vor und gibt Nutzungshinweise. Testaufgaben zur Sicherung und Prüfung der Lernergebnisse runden das System didaktisch ab. Das virtuelle Digitalgebäude eignet sich zur Vorbereitung und Begleitung von Lehrgängen an verschiedenen Lernorten nach dem Blended-Learning-Prinzip sowie zur Nachbereitung und Prüfungsvorbereitung.

Schlagwörter: Virtuelles Gebäudemodell, Gebäudetechnik, virtueller Rundgang, Blended Learning

Branche: Bau - Schwerpunkt Holzbau, Gebäudetechnik

Zielgruppe: Auszubildende, Gesellinnen und Gesellen, Polierinnen und Poliere sowie Meisterinnen und Meister verschiedener Baugewerke und dem Installationshandwerk

Projektpartner:

- Bundesbildungszentrum des Zimmerer- und Ausbaugewerbes (BuBiZA)
- Handwerkskammer Osnabrück-Emsland-Grafschaft Bentheim – Berufsbildungs- und Technologie Zentrum Osnabrück (BTZ)
- Universität Kassel – Institut für Bauwirtschaft
- Technische Universität Berlin – Institut für Berufliche Bildung und Arbeitslehre

Ansprechpartner: Dr.-Ing. Holger Schopbach, BuBiZA, hs@bubiza.de

36. DiLiAH* – Digital gestütztes Lernen in betriebswirtschaftlichen Arbeitsprozessen im Handwerk

Förderbeginn 2016

Das Vorhaben „DiLiAH“ hat zum Ziel, digital gestütztes Lernen in den Arbeitsprozessen des Handwerks im Rahmen der Aufstiegsfortbildung „Geprüfte Betriebswirtin und Geprüfter Betriebswirt nach der Handwerksordnung“ einzuführen. Der Fokus wird hierbei auf die systematische Vorbereitung auf den Prüfungsteil IV der Abschlussprüfung gelegt. Zur Erreichung des genannten Ziels wird ein umfangreiches Produktportfolio an digitalen Angeboten entwickelt, das sowohl Lehr-, Lern- und Arbeitstools als auch Abbildungen von Betrieben und betrieblichen Problemstellungen enthält. Das zentrale Lernportal DiLiAH nutzt hierfür bestehende Technologien und entwickelt diese weiter. Ein bundesweiter Transfer der Ergebnisse ist vorgesehen.

Schlagwörter: Handwerk, Betriebswirt, Arbeitsprozesse

Branche: Handwerk

Zielgruppe: Teilnehmende zur Aufstiegsfortbildung zur Geprüften Betriebswirtin und zum geprüften Betriebswirt nach der Handwerksordnung

Projektpartner:

- Zentralstelle für die Weiterbildung im Handwerk e. V. (ZWH)
- Handwerkskammer Dortmund
- Handwerkskammer für München und Oberbayern
- Handwerkskammer für Unterfranken
- Forschungsinstitut für Berufsbildung im Handwerk an der Universität zu Köln (FBH)

Ansprechpartnerin: Marina Jüschke, Zentralstelle für die Weiterbildung im Handwerk, mjueschke@zwh.de

37. MLB* – Mobile Learning-Backpacks für die Energie der Zukunft

www.etz-stuttgart.de/MLB.html

Förderbeginn 2016

Ziel des Vorhabens ist die Entwicklung und Erprobung eines Lernangebots für Fach- und Führungskräfte im Handwerk zum Erwerb von Kompetenzen für die Beratung, Planung und Installation von intelligent vernetzten Anlagen zur dezentralen Nutzung erneuerbarer Energiequellen für die Wärme- und Energieerzeugung.

Das Lernkonzept besteht aus mobil nutzbaren Lerneinheiten, den Mobile Learning-Backpacks, die sich aus über mobile Endgeräte nutzbaren digitalen Lernmaterialien und korrespondierenden mobil nutzbaren Hands-on Testmodellen zusammensetzen. Mit den digitalen Lernsequenzen soll Lernen am konkreten Bedarf und orts- und zeitunabhängig möglich werden. Bei Verfügbarkeit entsprechender realer Anlagen soll der Anwendungsbezug über diese hergestellt werden, um ein situatives Lernen zu unterstützen.

Schlagwörter: Mobiles Lernen, Fortbildung, Energiewende

Branche: Elektrohandwerk

Zielgruppe: Fach- und Führungskräfte in Handwerksunternehmen

Projektpartner:

- Universität Stuttgart – Institut für Arbeitswissenschaft und Technologie-management
- Stiebel Eltron GmbH & Co. KG
- Zentralverband der Deutschen Elektro- und Informationstechnischen Handwerke
- Bundesverband Deutscher Berufsausbilder e. V.
- Gira – Giersiepen GmbH & Co. KG
- SMA Solar Technology AG

Ansprechpartner: Dr. Jürgen Jarosch, Elektro Technologie Zentrum,
jarosch@etz-stuttgart.de

38. KeaP digital* – Kompetenzentwicklung am Produktionsarbeitsplatz durch digitale Medien

Förderbeginn 2016

Das Projekt will die betriebliche Weiterbildung für Produktionsbetriebe durch die Entwicklung einer IT-gestützten Lehr- und Lernstruktur verbessern. Dazu soll das Lernen in der Produktion flexibler und arbeitsplatznah gestaltet werden. Notwendige Kompetenzen an Produktionsanlagen und Expertenwissen werden in digitale, arbeitsprozessorientierte Lerneinheiten mit autonomem Zugang für Mitarbeitende gefasst. Betriebliche Lernbegleitende konzipieren und erstellen die Lerneinheiten inhaltlich wie medial und unterstützen die Beschäftigten im selbstorganisierten Lernprozess. Das gesamte Instrument umfasst ein Konzept zur Implementierung von Weiterbildung mittels digitaler Medien sowie die Entwicklung einer Softwarearchitektur zur eigenständigen Gestaltung von digitalen Lernprozessen. In einem Großunternehmen wird zunächst ein Prototyp des Instruments entwickelt und erprobt, der anschließend auch an die Bedürfnisse eines KMU angepasst wird.

Schlagwörter: Lernen am Produktionsarbeitsplatz, innerbetriebliche Lernbegleitende, selbstorganisierte digitale Lernprozesse

Branche: Chemische Industrie

Zielgruppe: Produktionsmitarbeiterinnen und -mitarbeiter

Projektpartner:

- Kompera GmbH
- Technische Universität Darmstadt – Fachgebiet Multimedia Kommunikation (KOM)
- Evonik Industries AG
- Monier Roofing Components GmbH
- Industriegewerkschaft Bergbau, Energie, Chemie (IG BCE)

Ansprechpartner: Olaf Aschmann, Kompera GmbH, olaf.aschmann@kompera.de

39. DigiProB* – Digitale Tools zur Integration von Lernen und Erfahrung im Baugewerbe

Förderbeginn 2016



Im Bausektor hält von der Maschinensteuerung über die mobile Projektsteuerung bis zur softwaregestützten optimierten Gebäudeplanung die Digitalisierung Einzug. Polierinnen und Poliere der Zukunft benötigen entsprechende digitale Werkzeuge, mit denen sie sich diesen neuen Herausforderungen im beruflichen Alltag stellen können.

Im Projekt DigiProB entsteht eine prototypische Lösung, die für Lehrgangsteilnehmende und Dozierende in Bildungseinrichtungen, aber auch für Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer in der innerbetrieblichen Qualifizierung einsetzbar ist. Dazu wird ein multifunktionales Basisportal erstellt, das Arbeits- und Lernerfahrungen in komplexen Situationen und ihre Reflektion ermöglicht. Für Dozierende ist es ein Instrument, das der Erarbeitung von komplexen Arbeits- und Lernaufgaben dient und dabei handlungsorientierte Methoden in den Lernprozess integriert.

Schlagwörter: Berufliche Bildung, Aufstiegsfortbildung, digitale Tools, informelles Lernen, Handlungskompetenz

Branche: Bauwirtschaft, Bauhaupt- und Nebengewerbe

Zielgruppe: Ausbildungseinrichtungen der Bauwirtschaft, Vorarbeiterinnen und Vorarbeiter sowie Polierinnen und Poliere

Projektpartner:

- Verein zur Berufsförderung der Bauwirtschaft Nord e. V. – VBB-Nord (Bau-ABC Rostrup)
- Universität Bremen – Institut Technik und Bildung (ITB)
- TARGIS GmbH
- embeteco GmbH & Co. KG

Ansprechpartnerin: Dipl. Ing. Melanie Campbell, Bau-ABC Rostrup, campbell@bau-abc-rostrup.de

40. VT-4_WRÜ* – Virtuelles Training für Wartung, Reparatur, Überholung

Förderbeginn 2016

In der Industrie ist eine hohe Verfügbarkeit der angebotenen Produkte zu garantieren. Die Schlüsselrolle kommt hier den Fachkräften aus Wartung, Reparatur und Instandhaltung zu. In der Luftfahrtindustrie ist bereits ein Mangel dieser Fachkräfte absehbar. Das Ziel des Projektes ist, Teile der Aus- und Weiterbildung von Service- und Wartungskräften aus der Luftfahrtindustrie in die virtuelle Welt zu verlegen und damit den Anteil an Präsenzveranstaltungen mittels neuer Technologien wie Virtueller- (VR), Erweiterter- (AR) und Gemischter Realität (MR) zu verringern. Dazu werden didaktische Konzepte auf der Basis neuer Technologien, ein Konzept zur Einbindung virtueller Lernprozesse in berufliche Kontexte und Lernplattformen auf der Basis von VR, AR und MR entwickelt.

Schlagwörter: Wartung, Virtuelles Training, Virtual Reality, Augmented Reality

Branche: Luftfahrt

Zielgruppe: Trainings anbietende für Wartungsarbeiten in der Luftfahrt

Projektpartner:

- AIR Berlin Technik
- Karlsruher Institut für Technologie (KIT) – Institut für Angewandte Informatik und Formale Beschreibungsverfahren (aifb)
- Karlsruher Institut für Technologie (KIT) – Institut für Berufspädagogik und Allgemeine Pädagogik (ibap)
- Virtual Dimension Center (VDC)
- OPTIS GmbH
- Re'flect
- Rheinmetall
- Virtualys GmbH

Ansprechpartner: Jörg Mayer, OPTIS GmbH, jmayer@optis-world.com



Wissensmanagement

Über kontinuierliches Lernen im Unternehmen sollen Innovationen ermöglicht, Wissen aufgebaut und erweitert und letztlich die Leistungs- und Wettbewerbsfähigkeit gestärkt werden. Grundlegende Voraussetzung hierfür ist eine im Betrieb vorhandene solide Wissensbasis. Dazu zählt die hohe fachliche und soziale Kompetenz der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter einerseits, aber auch die Konservierung des vorhandenen Erfahrungswissens.

Moderne Ansätze wie Wissensmanagement oder wissensorientierte Unternehmensführung werden zunehmend als Instrumente zur gezielten Stärkung dieser Faktoren eingesetzt. Zu den Kernaufgaben des Wissensmanagements in der beruflichen Bildung gehört es, die im Betrieb vorhandenen – auch informellen - Erfahrungen und das Know-How der Beschäftigten für alle transparent zu machen und nutzbringend zur Verfügung zu stellen.

Wissen soll gezielt mit Hilfe der digitalen Medien geschäftsrelevant entwickelt, gespeichert und so kommuniziert werden, dass es in ein breit nutzbares Organisationswissen überführt werden kann und die Vernetzung aller am Bildungsprozess Beteiligten ermöglicht.

41. SALTO – Einsatz digitaler Medien in den Bildungsprozessen des deutschen Sports

www.salto-dosb.de

Förderzeitraum: 01.07.2012 - 30.06.2015



Mit dem Projekt „SALTO“ soll die Qualität im Qualifizierungssystem des organisierten Sports mit einem strategisch angelegten Einsatz digitaler Medien verbessert werden. Hiervon können ehrenamtliche und hauptberufliche Akteurinnen und Akteure in Trainings- und Managementfunktion profitieren. In fünf Teilprojekten (Entwicklung von Fachcontent, Blended Learning und Train-the-Trainer-Konzepten, einer virtuellen Community für Spitzentrainer und sportartspezifischen Implementationskonzepten) werden Instrumente zur Verbesserung der mediengestützten Qualifizierung entwickelt, erprobt, in der Praxis angewandt und evaluiert. Das SALTO Bildungsnetz bietet Teilergebnisse und ergänzende Services.

Schlagwörter: Bildungsnetz, Sport, Trainerausbildung, digitale Medien, Bildungsprozesse, Organisationsentwicklung, Wissensmanagement

Branche: Organisierter Sport

Zielgruppe: Bildungsreferentinnen und Bildungsreferenten der Mitgliedsorganisationen des DOSB und ihrer regionalen Untergliederungen, ehrenamtliche und hauptberufliche Trainerinnen und Trainer, Übungsleiterinnen und Übungsleiter, Vereinsmanagerinnen und Vereinsmanager sowie Jugendleiterinnen und Jugendleiter

Projektpartner:

- Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB)
- Deutscher Turner-Bund (DTB)
- Deutscher Tischtennis-Bund (DTTB)
- Landessportbund Nordrhein-Westfalen (LSB NRW)
- Institut für Angewandte Trainingswissenschaft Leipzig (IAT)
- Zeppelin Universität (ZU) – Lehrstuhl für Hochschuldidaktik

Ansprechpartnerin: Wiebke Fabinski, DOSB, fabinski@dosb.de

42. DiLI – Digitales Lernen in der Instandhaltung

www.dili-projekt.de

Förderzeitraum: 01.04.2012 - 31.03.2015



Im Verbundprojekt DiLI wurden mit Web 2.0-Technologien Lern- und Wissenssysteme speziell für die Anforderungen der Instandhaltung und des Vertriebsinnendienstes entwickelt. DiLI folgte dem Konzept des erfahrungsgeleiteten Arbeitsprozesswissens (eAP), das Arbeitsprozesse als Lernfeld nutzt und so informelle, selbst organisierte Lernprozesse systematisch unterstützt. Die Gestaltung der DiLI-Systeme erfolgte als partizipative Systementwicklung unter direkter Mitwirkung der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der beteiligten Unternehmen.

Die beiden Pilotsysteme sind von Pilotgruppen erprobt und weiterentwickelt worden. Dabei wurde zum einen die Leistungsfähigkeit der Systeme optimiert und zum anderen die Bedingungen für den Rollout in weitere Bereiche der Unternehmen geklärt. Die wissenschaftliche Begleitung hat sich auf das Konzept der Praktikanz als Maßstab für die Integrationsfähigkeit von Verfahrensinnovationen mit den alltäglichen Arbeitsroutinen im Anwendungsfeld konzentriert.

Schlagwörter: Lernsystem, Instandhaltung, Web 2.0

Branche: Metall- und Elektroindustrie

Zielgruppe: Fachkräfte in Instandhaltung und Vertriebsinnendienst

Projektpartner:

- Institut für Sozialwissenschaftliche Forschung e. V. (ISF)
- Infoman Informationssysteme GmbH
- Premium AEROTEC GmbH
- TTS Tooltechnics Systems AG & Co. KG
- Institut für praktische Interdisziplinarität
- IG Metall
- Forum Vision Instandhaltung e. V.

Ansprechpartner: Prof. Dr. Hans Pongratz, ISF München, hans.pongratz@lmu.de

43. LAGL – Lehr-Lernkonzept zur Aneignung beruflicher Gestaltungskompetenz in einer digitalen und vernetzten Lernumgebung im Tourismus und Gastgewerbe

www.lagl.info

Förderzeitraum: 01.08.2015 - 31.10.2016



Schwerpunkt des Projektes sind curriculare Konzepte zur Aneignung von Gestaltungs- und Medienkompetenz für Auszubildende im Tourismus- und Gaststättengewerbe. Das arbeitsprozess-, gestaltungs- und kompetenzorientierte sowie auf vernetzte Lernorte und digitale Lehr-Lernmedien ausgerichtete Konzept strebt dabei ein modernes berufliches Lehren und Lernen an. Dieses geht von betrieblichen Anforderungen aus und erlaubt in der Lösung von Lernaufgaben die Aneignung von Medien- und Gestaltungskompetenz. Lehr-Lernarrangements werden dabei kundenorientiert gestaltet und um Aspekte einer nachhaltigen Entwicklung ergänzt. Eine benutzerfreundliche und zukunftsweisende Lehr-Lernumgebung befördert das vernetzte Zusammenwirken zwischen den Lehrenden, Auszubildenden und Dritten und unterstützt die Auszubildenden in ihren Lernprozessen. Dazu bedarf es Schulungen und fortlaufender Coachings für Lehrende sowie entsprechend ausgerichteter Lernprojekte.

Schlagwörter: Gestaltungskompetenz, Vernetzung, Medien, Kundenorientierung, Nachhaltigkeit

Branche: Tourismus und Gastgewerbe

Zielgruppe: Auszubildende, Lehrerinnen und Lehrer, Ausbilderinnen und Ausbilder

Projektpartner:

- Universität Siegen
- Berufliche Schule Müritz
- Land Fleesensee
- Virtus e. V.

Ansprechpartner: Christoph Bohne, Universität Siegen, bohne.tvd@uni-siegen.de;
Prof. em. Dr. Friedhelm Eicker, Universität Siegen

44. PRiME – Professional Reflective Mobile Personal Learning Environment

prime.rwth-aachen.de

Förderzeitraum: 01.07.2013 - 30.06.2016



PRiME hat zum Ziel, eine enge Verzahnung von Arbeits- und Lernwelt zu ermöglichen. Um selbstreguliertes Lernen am Arbeitsplatz zu verbessern, werden in PRiME, basierend auf der Learning as a Network (LaaN) Lerntheorie, mobile und webbasierte Applikationen im Rahmen eines netzwerk-basierten Lern- und Wissensmanagementsystems entwickelt. Die Applikationen ermöglichen das intelligente Aufteilen und Speichern von komplexen Dokumenten in kleinstmögliche, wiederverwertbare Einheiten, unabhängig vom Format des Dokuments. Durch die Aufteilung können relevante Informationen optimal gefiltert und in einen neuen Kontext gestellt werden. Multimediale Funktionen unterstützen den Transfer von implizitem zu explizitem Wissen, welches anderen zugänglich gemacht und bewertet werden kann. Ein weiterer Schwerpunkt in PRiME ist das reflektierte Lernen. Dabei wird ein dreistufiges Reflexionsmodell entwickelt und durch innovative Learning-Analytics-Methoden in den Arbeitsprozess integriert.

Schlagwörter: Mobiles Lernen, selbstgesteuertes Lernen, PLE, integriertes Lernen, Reflexion, Wissensmanagement, Learning Analytics

Branche: Aus-, Fort- und Weiterbildung

Zielgruppe: Mobil eingesetzte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, beispielsweise im Wagenuntersuchungsdienst der Deutschen Bahn AG

Projektpartner:

- RWTH Aachen University – Lehr- und Forschungsgebiet Informatik 9
- Deutsche Bahn AG – DB Training, Learning & Consulting

Ansprechpartner: Dr. Mohamed Amine Chatti, Lehr- und Forschungsgebiet Informatik 9, RWTH Aachen University, chatti@cs.rwth-aachen.de

45. BETonline* – Informations- und Qualifizierungsplattform

Förderbeginn 2016

BETonline ermöglicht gering qualifizierten Beschäftigten Teilqualifikationen, die zum Berufsabschluss „Verfahrensmechanikerin/ Verfahrensmechaniker in der Steine- und Erdenindustrie“ führen.

Der Ansatz umfasst die Entwicklung einer digitalen Informations- und Qualifizierungsplattform, die an das branchenspezifische „Wissensnetzwerk Zement-Kalk-Beton“ anschließt und um neue (Micro-) Lernmodule erweitert wird. Darüber hinaus werden Instrumente zur Feststellung und Dokumentation vorhandener Kompetenzen sowie zur Ableitung bedarfsgerechter, individueller Entwicklungspfade erarbeitet. Das didaktisch-methodische Konzept verbindet arbeitsprozessbezogene, selbstgesteuerte Online-Lerneinheiten mit ergänzenden Präsenzlernphasen und wird durch eine qualifizierte Lernprozessbegleitung unterstützt.

Schlagwörter: Transportbeton, Betonfertigteile, Nachqualifizierung, Lernprozessbegleitung, Kompetenzfeststellung, digitale Lerneinheiten, Medienkompetenz, selbstgesteuertes Lernen

Branche: Betonindustrie

Zielgruppe: An- und ungelernete Beschäftigte und betriebliches Bildungspersonal der Betonbranche

Projektpartner:

- Bundesverband der Deutschen Transportbetonindustrie e. V. (BTB)
- VDZ gGmbH
- Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb) gGmbH
- Berufsförderungswerk für die Beton- und Fertigteilhersteller e. V. (BBF)
- Forschungsgemeinschaft Transportbeton e. V. (FTB)
- S & P Consult GmbH

Ansprechpartner: Dr.-Ing. Olaf Aßbrock, Bundesverband der Deutschen Transportbetonindustrie e. V. (BTB), assbrock@transportbeton.org

46. CARO* – Mediengestützte Reflexion beruflicher Erfahrungen in der Pflegeausbildung

Förderbeginn 2016

Ziel des Vorhabens ist es, die computergestützte, multimediale, fallbasierte und kooperative Lernumgebung CARO für die Pflegeausbildung an der Schnittstelle zwischen theoretischem Unterricht und praktischer Ausbildung zu entwickeln, in den kooperierenden Schulen und Betrieben zu implementieren und zu evaluieren. Im Einzelnen werden hierzu drei pflege- und mediendidaktisch begründete multimediale Lehr- und Lernmodule zu den Themen Demenz und Schmerz für das arbeitsbezogene Lernen in der Pflegeausbildung entwickelt, die auf komplexen Fallsituationen beruhen und darauf abheben, die Reflexion beruflicher Erfahrungen anzustoßen. Zweitens wird ein System zur Steuerung der Lern-, Interaktions- und Reflexionsprozesse entwickelt, das aus einem Unterrichtsmodul für Lehrende und einer mobilen App für die Schülerinnen und Schüler (MIA - multimediales interaktives Arbeitsblatt) besteht. Ergänzt wird das Projekt um Maßnahmen zur Sicherstellung der erforderlichen technischen Infrastruktur sowie um die Entwicklung einer Dozentenschulung.

Schlagwörter: Mediengestützte Reflexion, arbeitsbezogenes Lernen, Pflegeausbildung

Branche: Pflege

Zielgruppe: Pflegeschülerinnen und -schüler

Projektpartner:

- Universität Bremen

Ansprechpartnerin: Prof. Dr. Ingrid Darmann-Finck, Universität Bremen, darmann@uni-bremen.de



Medienkompetenzförderung / Medienbildung

Digitale Medien durchdringen unseren Alltag. In nahezu allen gesellschaftlichen Bereichen sind sie Grundlage, Vermittler und/oder Begleiter neuer Entwicklungen. Für den souveränen Umgang mit digitalen Technologien braucht es ein umfassendes Wissen auf ganz unterschiedlichen Ebenen: Fragen zum Datenschutz und der Preisgabe von Informationen über die eigene Persönlichkeit im Netz, das Wissen über die Chancen und Risiken von sozialen Netzwerken oder das Bewusstmachen von Anbieterinteressen sollten thematisiert werden und in medienpädagogische Konzepte münden. Eine Medienkompetenzförderung mit dem Anspruch einer umfassenden Medienbildung soll daher nicht nur Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Technologien vermitteln, sondern Stück für Stück zu einem mündigen und eigenverantwortlichen Umgang mit digitalen Medien führen.

Medienkompetente Lehr- und Ausbildungskräfte sind für eine Medienbildung mit diesem Anspruch von zentraler Bedeutung. In einer veränderten Rolle als Beratende und Lernprozessbegleitende der Lernenden unterstützen sie den Aufbau von Medienkompetenz. Idealerweise fördern sie Nutzungsgewohnheiten, die das Lernen mit digitalen Medien erleichtern, ermöglichen eine gesunde medienkritische Grundhaltung und zeigen Perspektiven auf, sich in der heutigen und morgigen Wissensgesellschaft zurechtzufinden.

47. MediaArt@Edu – Künstlerisch-technische Medienbildung in Berufsvorbereitung und Berufsorientierung

www.ibp.kit.edu/berufspaedagogik/media-art-edu.php

www.ibp.kit.edu/mediaartedu/

Förderzeitraum: 01.09.2012 - 31.08.2015

Mit dem Projekt wurde ein neues Konzept digitaler Medienbildung mit pädagogisch begleiteter Portfolioarbeit entwickelt, das den Bedürfnissen und Entwicklungsperspektiven von Jugendlichen in der Berufsvorbereitung und -orientierung besser entspricht, den kreativen Umgang mit digitalen Medien fördert und Berufsbiografiegestaltung anregt. Im Projekt wurden neue Konzepte entwickelt und mit Jugendlichen außerschulischer Berufsvorbereitender Bildungsmaßnahmen sowie Schülerinnen und Schüler in der Phase der Berufsorientierung erprobt und evaluiert. Die Jugendlichen wurden von Studierenden begleitet und gestaltungsorientiert an die Medientechnologien herangeführt. Am Zentrum für Kunst- und Medientechnologie und am Institut für Berufspädagogik wurden die Workshops mit digitalen Technologien durchgeführt und evaluiert.

Schlagwörter: Künstlerisch-technische Medienbildung, ästhetisches Portfolio, Mentoring, Digitale Medienkompetenz, Berufsorientierung, Gestaltungskompetenz, Berufsbiografiegestaltung

Branche: Branchenübergreifend

Zielgruppe: Teilnehmende außerschulischer berufsvorbereitender Bildungsmaßnahmen; Schülerinnen und Schüler in der Phase der Berufsfindung

Projektpartner:

- Karlsruher Institut für Technologie (KIT) – Institut für Berufspädagogik
- Zentrum für Kunst- und Medientechnologie (ZKM) – Museumskommunikation
- Agentur für Arbeit Karlsruhe

Ansprechpartnerin: Dr. Daniela Reimann, KIT, Daniela.Reimann@kit.edu

48. MeCoPflege – Mediencoaches für das Berufsfeld Pflege

moodle.mecopflege.de

Förderzeitraum: 01.08.2013 - 31.07.2015



Ziel des Projekts war es, die Medienkompetenz von beruflich Pflegenden zu stärken, damit eine intensivere Einbindung digitaler Medien in den Arbeitsprozess erfolgen kann und der fachliche Austausch in den Pflgeteams durch neueste pflegewissenschaftliche Erkenntnisse bereichert wird. Dazu nahmen ausgewählte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus der Pflegepraxis und der Pflegeausbildung an einem intensiv betreuten Blended-Learning-Seminar zum „Mediencoach für das Berufsfeld Pflege“ teil. Die evidenzbasierte Wissensgenerierung und Wissenskommunikation erfolgte mit Hilfe einer auf Open-Source-Basis konzipierten Lernplattform. Ergänzend wurde in den beteiligten Einrichtungen eine räumlich und technisch arbeitsplatznahe Infrastruktur aufgebaut, die digital unterstütztes Lernen und Arbeiten erleichtert. Zwei Durchgänge mit insgesamt 30 Teilnehmenden wurden während der Projektlaufzeit erfolgreich durchgeführt. Verstetigt wird das Angebot durch die Akademie für Weiterbildung an der Universität Bremen sowie durch Fortbildungsangebote des Diözesan Caritasverbandes Paderborn e. V.

Schlagwörter: Medienpädagogische Qualifizierung, Pflege- und Gesundheitsberufe, pflegewissenschaftliche Qualifikations- und Curriculumforschung, medienpädagogische Praxisforschung

Branche: Pflegeberufe

Zielgruppe: Krankenhäuser, Schulen für Gesundheits- und Pflegeberufe

Projektpartner:

- Universität Paderborn
- Universität Bremen – Institut für public health
- Diözesan Caritasverband für das Erzbistum Paderborn e. V.
- Bremer Krankenpflegeschule der freigemeinnützigen Krankenhäuser e. V.
- Integratives Bildungszentrum am Klinikum Bremen-Mitte gGmbH

Ansprechpartnerin: Prof. Dr. Dorothee Meister, Universität Bremen, dm@upb.de

49. MedienNavi – strategieberorientierte Nutzung neuer Medien in KMU

www.etz-stuttgart.de/MedienNavigator.html

Förderzeitraum: 01.07.2012 - 30.06.2015



Die Etablierung neuer Medien und die professionelle Begleitung ihrer Implementierung verlangt im Unternehmen professionelles Know-how im Bereich der Technik und des Medienprojektmanagements. Kleine und mittlere Unternehmen haben selten eine ausreichende Ertrags- und Organisationsstruktur, um für Implementierungsprojekte qualifiziertes Personal einzusetzen. Die Nutzung der neuen Medien erfolgt selten systematisch und strategisch. Mit dem „MedienNavigator“ wurde ein an der unternehmerischen Praxis orientiertes Qualifizierungsangebot bereitgestellt, das den realen Prozess des Medienprojektmanagements im Unternehmen in den Mittelpunkt stellt und zum Lerngegenstand macht. Gleichzeitig wurde für die Arbeit im Bereich „neue Medien“ ein Instrumentarium entwickelt, das die Mitarbeitenden dabei unterstützt, strategieberorientiert und nachhaltig neue Medien einzuführen, ohne den kapazitativen und qualifikationsbezogenen Rahmen im Unternehmen zu sprengen.

Schlagwörter: Blended Learning, E-Learning, innovative Lernkonzepte, berufliche Bildung, Learning on Demand, arbeitsprozessorientiertes Lernen

Branche: Branchenübergreifend

Zielgruppe: KMU im (Elektro-) Handwerk und unternehmensnahe Dienstleistungen

Projektpartner:

- Elektro Technologie Zentrum (ETZ)
- Universität Stuttgart – Institut für Arbeitswissenschaft und Technologiemanagement (IAT) Berner Elektrotechnik GmbH
- Steuerberater Peter Bürkle
- Elektro Schmidt Gebäudetechnik
- Heldele GmbH – Elektro- und Kommunikationstechnik
- BetterNet GmbH – Web, Multimedia und Print

Ansprechpartnerin: Petra Gohlke, Elektro Technologie Zentrum Stuttgart, gohlke@etz-stuttgart.de

50. Meta – Medienkompetenztraining für die Ausbildung

www.medienkompetenz-ausbildung.de

Förderzeitraum: 01.08.2012 - 31.07.2015

META – Medienkompetenztraining für die Ausbildung war ein Fortbildungsprojekt für Fachkräfte in der Berufsvorbereitung, -qualifizierung und -ausbildung. Ziel war es, Lehrkräfte, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Ausbilderinnen und Ausbilder zu befähigen, Medienkompetenz bei Jugendlichen zu fördern und Lernprozesse durch einen innovativen und kreativen Medieneinsatz zu unterstützen.

Insgesamt wurden Fachkräfte von zwanzig Erprobungspartnern in je zwei Schulungsblöcken fortgebildet. Jeder Erprobungspartner entwickelte –mit Hilfe von medienpädagogischem Coaching – zwei Medienprojekte und führte diese durch.

Im Sinne der Nachhaltigkeit dienten die Qualifizierungseinheiten dazu, Arbeitshilfen bedarfsorientiert zu erarbeiten. Diese stehen unter www.medienkompetenz-ausbildung.de/category/methoden zur Verfügung, um den kreativen und innovativen Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Bildung weiterhin zu fördern.

Das Modellprojekt wurde wissenschaftlich begleitet. Die gesammelten Ergebnisse sind online unter www.medienkompetenz-ausbildung.de/hintergruende/evaluation abrufbar.

Schlagwörter: Medienpädagogische Qualifizierung, Pflege- und Gesundheitsberufe, pflegewissenschaftliche Qualifikations- und Curriculumforschung, medienpädagogische Praxisforschung

Branche: Branchenübergreifend

Zielgruppe: Fachkräfte aus dem Bereich der Berufsvorbereitung, -ausbildung und -qualifizierung

Projektpartner:

- JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
- Medienzentrum Parabol

Ansprechpartnerin: Mareike Schemmerling, JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, schemmerling@jff.de

51. Kompetenzlabor

www.kompetenzlabor.de/labor/kompetenzlabor
Förderzeitraum: 01.07.2012 - 30.06.2015



Im „Kompetenzlabor“ wurde Medienkompetenz gefördert. Mit einem individuell zur Verfügung stehenden E-Portfolio wurden Jugendliche und junge Erwachsene befähigt, aktiv und selbstbestimmt ihre bisher vorhandene Medienkompetenz zu prüfen, weiterentwickeln sowie praktisch zu erproben und nachzuweisen. Szenarienbasierte Selbsteinschätzungen, ein Testverfahren sowie eine persönliche Medienchronik waren Hauptbestandteile des E-Portfolios.

Die Fortbildung „Fachprofil Medienkompetenz“ unterstützte die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen im Kontext von Aus- und Weiterbildung. Pädagogischen Fachkräften wurde es so möglich, die Förderung von Medienkompetenz in ihre jeweiligen Aus- und Weiterbildungskonzepte nachhaltig zu integrieren.

Schlagwörter: Medienkompetenz, E-Portfolio, Kompetenzbilanzierung, Selbsteinschätzung

Branche: Branchenübergreifend

Zielgruppe: Jugendliche und junge Erwachsene, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren

Projektpartner:

- Helliwood media & education
- Arbeit und Leben Thüringen
- jungvornweg - Verlag für Kinder- und Jugendkommunikation
- Prof. John Erpenbeck

Ansprechpartnerin: Katja Liebigt, Helliwood media & education,
liebigt@helliwood.de

52. LernenPlus – Medienkompetenz-förderung in der beruflichen Einstiegsqualifizierung

www.pebbleonline.de

Förderzeitraum: 01.08.2012 - 31.07.2015



LernenPlus zielte auf die Entwicklung, Erprobung und Dissemination von neuen Wegen zur Förderung berufsorientierter Medienkompetenz in der Berufsausbildungsvorbereitung am Beispiel der Einstiegsqualifizierung Chance plus und der Berufsvorbereitenden Bildungsmaßnahmen. Zielgruppen des Projekts waren neben den Jugendlichen auch die Bildungsbegleitenden und die Betreuenden in den jeweiligen betrieblichen Einsatzgebieten der Jugendlichen.

Es wurden Aufgabenstellungen und Schulungsmaterialien zur Förderung berufsorientierter Medienkompetenz definiert, entwickelt und erfolgreich in die Maßnahmen implementiert. Die Erprobung und Evaluation des Materials wurde durch die Persönliche Berufs- und Bildungs-Lernumgebung „PeBBLe“ unterstützt, die ebenfalls für das Projekt aufgebaut und erprobt wurde. Erforscht wurden die Inhalte berufsorientierter Medienkompetenz und geeignete Formen ihrer Förderung.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Einstiegsqualifizierung (EQ), Berufsausbildungsvorbereitung (BAV), Berufsvorbereitung (BvB), betriebsintegrierte Qualifizierung (BiQ)

Branche: Branchenübergreifend

Zielgruppe: Jugendliche in EQ-, BvB- und BiQ-Maßnahmen, Bildungsbegleitende in EQ-, BvB- und BiQ-Maßnahmen, betriebliche Betreuende im Unternehmen

Projektpartner:

- Deutsche Bahn AG – Mobility Logistics, DB Training, Learning & Consulting
- ZukunftPlus e. V.
- Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH (ifib)
- Universität Bremen – Institut Technik und Bildung (ITB)
- Universität Bremen – Bremer Institut für Bildungsforschung (BIB)

Ansprechpartnerin: Dr. Ina Schreiner, DB Training, ina.schreiner@deutschebahn.com

53. Gadime – Ganzheitliche digitale Medienkompetenz in der beruflichen Qualifizierung

www.minor-kontor.de/projekte/gadime
Förderzeitraum: 01.10.2012 - 31.08.2015



Gadime entwickelte Modelle und zielgruppengerechte Methoden für die Stärkung von ausbildungs- und berufsbezogener Medienkompetenz bei benachteiligten Jugendlichen.

Gemeinsam mit Bildungspersonal verschiedener Qualifizierungsinstitutionen wurde vorhandenes Medienwissen ausgebaut und zu einem kritischen, reflektierten Medienhandeln weiterentwickelt. Dies vollzog sich verstärkt durch die Anregung von Peer-Teaching-Prozessen, so dass erforderliche Kooperations-, Orientierungs- und Produktionskompetenzen gefördert wurden.

Die online verfügbaren Medien warteten zunehmend mit kommunikativen und interaktiven Werkzeugen auf, die es ermöglichten, dass rezeptive Mediennutzerinnen und Mediennutzer zu Medienproduzentinnen und Medienproduzenten wurden. Gadime ging es vor allem um die kritische Nutzung digitaler Medien im Ausbildungskontext und die Erstellung von bedarfsgerechten Lehr- und Lernmedien. Durch diese Schwerpunkte wurde eine nachhaltige Aneignung von fachspezifischen Ausbildungsinhalten und der Austausch mit Auszubildenden anderer Lernorte unterstützt.

Schlagwörter: Medienkompetenz, digitale Medien, Web 2.0, berufliche Bildung

Branche: Branchenübergreifend

Zielgruppe: Jugendliche und junge Erwachsene mit besonderem Förderbedarf, Peer-Teaching

Projektpartner:

- Minor – Projektkontor für Bildung und Forschung e. V.
- Kompetenzzentrum für Nachhaltiges Bauen Cottbus
- Universität Leipzig

Ansprechpartner: Dr. Christian Pfeffer-Hoffmann, Projektkontor für Bildung und Forschung e. V., c.pfeffer@minor-kontor.de

54. KOMMIT – Kompetent mit Medien im beruflichen Qualifizierungsprozess

www.kommit-projekt.de

Förderzeitraum: 01.10.2012 - 31.03.2015



KOMMIT hatte zum Ziel, Medienbildung mit dem Schwerpunkt Social Web in der Bildungskette von IKT-Berufen zu verankern. So wurden Kompetenzen der Auszubildenden im Umgang mit dem Social Web nachhaltig gefördert.

Als Kompass für Lehrkräfte, Ausbilderinnen und Ausbilder sowie Auszubildende bot KOMMIT die Plattform „Sozialer Navigator“, die Inhalte und Tools zum qualifizierten Einsatz des Social Web im Lern- und Berufsumfeld bereitstellte. Die Plattform integrierte das Rahmenmodell „Fertigkeiten und Wissen für eine reflektierte Nutzung des Social Web“, das relevante Social-Web-Fertigkeiten beschrieb. Mit exemplarischen Aufgaben und Selbsttests konnten Auszubildende ihre Förderbedarfe ermitteln und mit zwei interaktiven Selbstlernmodulen ihre Fertigkeiten im Umgang mit dem Social Web verbessern. Ein mehrdimensionales Raster gab Lehrkräften die Anleitung, Social-Web-Elemente in die Fachinformatiker-Ausbildung zu integrieren. Dazu passend bot KOMMIT Unterrichtseinheiten für Lehrkräfte.

Schlagwörter: Medienbildung, Social Web-Kompetenz, Web 2.0, soziale Medien, Berufsbildung, IKT Berufe, sozialer Navigator

Branche: IKT

Zielgruppe: Auszubildende, Lehrkräfte an Berufsschulen, betriebliche Ausbilderinnen und Ausbilder, Fachvorgesetzte

Projektpartner:

- information multimedia communication AG (IMC)
- Bundesverband Informationswirtschaft – Telekommunikation und neue Medien e. V. (BITKOM)
- Leibniz Institut für Wissensmedien (IWM)
- Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz (DFKI)
- Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH (ifib)

Ansprechpartnerin: Dr. Uta Schwertel, IMC AG, uta.schwertel@im-c.de

55. medienBAR* – Medienpädagogische Basisqualifizierung für Ausbildungspersonal im Handwerk

Förderbeginn 2016

Ziel des Vorhabens ist die medienbezogene Qualifizierung von Ausbildungspersonal im Handwerk für den Einsatz digitaler Medien im Ausbildungsprozess. Dadurch sollen Hemmschwellen gegenüber dem Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Ausbildung überwunden werden. Das Angebot fokussiert betriebliche Problemsituationen aus dem Ausbildungs- und Arbeitsprozess und motiviert durch den hohen Praxisbezug zu einer Teilnahme. Hierzu wird ein zweistufiges Blended-Learning-Angebot entwickelt und erprobt. Die Schulungsmaßnahme wird in das Zertifizierungssystem der Ausbilderakademie des Handwerks integriert und im Rahmen dieser nachhaltig verwertet. Teile der Schulungsinhalte werden als Open Educational Ressource zur Verfügung stehen.

Schlagwörter: Handwerk, Ausbildungspersonal, medienbezogene Qualifizierung, Einsatz digitaler Medien im Ausbildungsprozess

Branche: Handwerk

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder sowie Ausbildungspersonal der Bildungsstätten des Handwerks

Projektpartner:

- Handwerkskammer Dresden

Ansprechpartnerin: Annegret Umlauf, Handwerkskammer Dresden, annegret.umlauft@hwk-dresden.de

56. Fit-DIM- Fit for Digital Media*

Förderbeginn 2016

Das Vorhaben „Fit for Digital Media (Fit-DiM) ist ein Projekt zur Medienkompetenzbildung für Ausbilderinnen und Ausbilder im Handwerk. Ziel ist es, Ausbilderinnen und Ausbilder im Metallhandwerk für die kompetente Ausübung ihrer Rolle als Lerncoaches und Lernbegleitende mit modernen Lern- und Kommunikationsmedien zu qualifizieren. Idealerweise lernen diese, die Lernprozesse der Auszubildenden anzuleiten, zu betreuen und zu bewerten. Im Rahmen eines fünfwöchigen Blended Learning-Kurses steht dabei neben der Aneignung von medienpädagogischem und -technischem Fachwissen die Anwendung von Social Media Tools, Voice-over-IP-Messenger und Webkonferenztools in der eigenen betrieblichen Praxis und im Austausch mit anderen Kursteilnehmenden im Fokus.

Schlagwörter: E-Learning, Social Media, Medienqualifizierung für Ausbilderinnen und Ausbilder, neue Medien im Handwerk

Branche: Metallhandwerk

Zielgruppe: Pädagogische Fachkräfte im Handwerk

Projektpartner:

- Zentralstelle für die Weiterbildung im Handwerk e. V. (ZWH)
- mmb Institut für Medien- und Kompetenzforschung
- Bundesverband Metall – Vereinigung Deutscher Metallhandwerke

Ansprechpartnerin: Dipl.-Päd. Marina Jüschke, ZWH, mjueschke@zwh.de

57. MekobA* - Medienkompetenz für betriebliche Ausbilder

www.ihkbiz.de

Förderbeginn 2016



Ziel des Vorhabens ist es, ein mediengestütztes Schulungskonzept für berufspädagogische Fachkräfte in Betrieben zu entwickeln und mit mindestens 200 Teilnehmenden zu erproben, um sowohl deren persönliche Medienkompetenz als auch deren medienpädagogische Kompetenz zu erweitern und zu stärken. Dies soll durch innovative Qualifizierungsformen und die integrierte Nutzung webbasierter Medien und Social Software erreicht werden, die von den Lernenden auch über Tablets abrufbar sind.

Dafür wird ein Basismodul „Medienkompetenz“ mit 24 Unterrichtseinheiten in die klassische Ausbildung der Ausbilderinnen und Ausbilder (IHK) integriert. Der Wissenserwerb erfolgt direkt eingebettet in relevante Ausbildungs-, soziale und mediale Kontexte, so dass die Lernenden aktiv, situationsbezogen und durch konkrete, eigene Erfahrungen, also stark praxisorientiert, lernen.

Ein zusätzliches Aufbaumodul mit 56 Unterrichtsstunden und vertiefter Wissensvermittlung knüpft an das Basismodul an und vermittelt Inhalte entsprechend des Zertifikatslehrgangs „Online-Trainer (IHK)“.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Ausbilderinnen und Ausbilder

Branche: branchenübergreifend

Zielgruppe: (angehende) betriebliche Ausbilderinnen und Ausbilder

Projektpartner:

- IHK Bildungszentrum Halle-Dessau GmbH

Ansprechpartnerin: Dr. Birgit Koschel, IHK Bildungszentrum Halle-Dessau GmbH, bkoschel@ihkbiz.de

58. U:M* – Unboxing: Medienkompetenz

Förderbeginn 2016

„Unboxing“ beschreibt einen populären Internettrend. Eine Person filmt sich dabei, wie sie ein Produkt das erste Mal aus der Verpackung nimmt. Das Projekt „Unboxing: Medienkompetenz – Digitale Medien nachhaltig und gewinnbringend in der Ausbildung nutzen“ möchte den Auszubildenden ein ähnliches Erlebnis bieten.

Ausbilderinnen und Ausbilder sollen durch das Projekt neugierig auf die Möglichkeiten digitaler Medien im Ausbildungsprozess gemacht werden. Dazu setzt es auf eine zweiteilige Empowermentstruktur: Durch Präsenzworkshops wird „klassische“ Medienkompetenz vermittelt. In der Supportphase sollen die Auszubildenden, gemeinsam mit Expertinnen und Experten aus Technik und Pädagogik, Medienprodukte entwickeln, die sie in der Ausbildung gewinnbringend einsetzen können. Der Fokus liegt dabei auf der praxisnahen Relevanz der Produkte. Podcasts, Tutorials oder Infografiken werden dabei nach den Wünschen der Auszubildenden, den Bedürfnissen der Auszubildenden und zum Nutzen der Ausbildungsbetriebe entwickelt.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Ausbildung, Handwerk, benachteiligte Jugendliche, Empowerment

Branche: Handwerk, Bauhandwerk

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder aus dem Bau- und Handwerksbereich

Projektpartner:

- Arbeit und Leben Thüringen
- iad GmbH

Ansprechpartner: Johannes Smettan, Arbeit und Leben Thüringen,
smettan@arbeitundleben-thueringen.de

59. Offensive* – Offensive Medienkompetenz im Garten- und Landschaftsbau Baden-Württemberg

Förderbeginn 2016

Das Vorhaben leistet einen Beitrag zur Entwicklung von Medienkompetenz von Ausbilderinnen und Ausbildern in Garten- und Landschaftsbaubetrieben. Damit hat das Projekt Pioniercharakter. Dazu werden Ausbilderinnen und Ausbildern aus Garten- und Landschaftsbaubetrieben in Baden-Württemberg in vier eintägigen Schulungseinheiten Kenntnisse und Fertigkeiten im Umgang mit der aktuellen Generation branchenbezogener, mobil einsetzbarer Datenverarbeitungstechnik vermittelt. Der Transfer der Kenntnisse und Fertigkeiten in die Ausbildungspraxis wird durch medienaffine Projektmitarbeiter (B.Sc. Landespflege) in der Funktion sogenannter ‚Transfercoaches‘ begleitet und betreut.

Die Ergebnisse und Best-Practice-Beispiele sollen langfristig über den Garten- und Landschaftsbau hinaus einen Erkenntnisbeitrag über die notwendigen Rahmenbedingungen für den erfolgreichen Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Erstausbildung leisten.

Schlagwörter: Ausbilderinnen und Ausbilder, Medienkompetenz, digitale Medien, Transfer

Branche: Garten-, Landschafts- und Sportplatzbau

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder

Projektpartner:

- Staatliche Lehr- und Versuchsanstalt für Gartenbau Heidelberg

Ansprechpartner: Christoph Hintze, Staatliche Lehr- und Versuchsanstalt für Gartenbau Heidelberg, christoph.hintze@lvg.bwl.de

60. EMPA* – Expertin/Experte für Medienpädagogik in der Ausbildung

Förderbeginn 2016

Ausbildendes Personal der Metall- und Elektroberufe soll in die Lage versetzt werden, Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes von digitalen Medien in ihrer Ausbildung kennenzulernen und ihre Auszubildenden im effektiven Mediengebrauch zu unterstützen.

Das Projektvorhaben wird in vier Phasen umgesetzt:

1. Durchführung von Workshops mit ausbildendem Personal zur Feststellung des Status quo des Medieneinsatzes in gewerblichen Ausbildungsbetrieben unterschiedlicher Größe;
2. Erarbeitung von niedrigschwelligen Lernangeboten zu den Themen Medienaneignung und -nutzung durch Jugendliche, Medientechnologien (Internet, Smartphone, Tablet und PC), Medieneinsatz in der Ausbildung und medienpädagogische Kompetenzen;
3. Durchführung des medienpädagogischen Lehrgangs als Methodenmix aus Präsenz- und Projektphasen, Webinaren und von Tele-Tutorinnen und -Tutoren betreuten Selbstlernphasen;
4. Evaluation und Dokumentation des Projektes sowie Überführung in ein kommerziell nutzbares Produkt zur Ausbilderqualifizierung.

Schlagwörter: Medienpädagogik, Medienkompetenz, digitale Medien, Ausbildung

Branche: Metall, Elektro

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder technischer Berufe, ausbildende Fachkräfte

Projektpartner:

- Dr.-Ing. Paul Christiani GmbH

Ansprechpartner: Thomas Pilger, Dr.-Ing. Paul Christiani GmbH,
pilger@christiani.de

61. NIM Handel* – Nachhaltige Integration von Medienkompetenzentwicklung für Ausbilder/-innen im Handel

Förderbeginn 2016

Ziel des Gesamtvorhabens ist es, betriebliche Ausbilderinnen und Ausbilder zu befähigen, Medien kompetent und pädagogisch sinnvoll in den betrieblichen Ausbildungsprozess zu integrieren, die Qualität der betrieblichen Ausbildung damit zu steigern und die Akzeptanz und den Einsatz moderner Medien in der betrieblichen Bildung zu erhöhen.

Neben einem Medienkompetenzprofil für Auszubildende werden Konzepte und Materialien für den Unterricht erarbeitet und in der Praxis erprobt. Zur Sicherstellung der Nachhaltigkeit erfolgt die Vermittlung von Medienkompetenz in einem dreistufigen Modell: integriert in die „Ausbildung der Ausbilder“, als Zusatzangebot für Interessierte sowie zusammengeführt in einem eigenständigen Qualifizierungsangebot.

Schlagwörter: Medienkompetenz, Handel, Ausbildung der Ausbilder, medienpädagogische Kompetenz

Branche: Handel

Zielgruppe: Ausbilderinnen und Ausbilder in Handelsunternehmen

Projektpartner:

- Zentralstelle für Berufsbildung im Handel e. V. (zbb)
- KOMPASS Kompetenzen passgenau vermitteln gGmbH
- BZH Bildungszentrum Handel und Dienstleistungen gGmbH
- food akademie Neuwied GmbH
- Modern Learning GmbH

Ansprechpartnerin: Gabriele Lehmann, Zentralstelle für Berufsbildung im Handel e. V. (zbb), info@zbb.de

62. MobiMeTech* – Mit neuen Medien Nachwuchskräfte für den technologischen Wandel in der Automobilbranche fit machen

Förderbeginn 2016

Im Projekt wird eine Schulungsmaßnahme zum praxisorientierten Aufbau von Medien- und medienpädagogischer Kompetenz bei ausbildenden Fachkräften der Automobilbranche konzipiert und als Pilotmaßnahme erprobt. Ziel ist dabei neben der Qualifizierung auch, die Zielgruppe dauerhaft für die Integration neuer Medien in die eigene Ausbildungspraxis zu motivieren.

Durch den geplanten Einsatz von bereits für die Branche entwickelten handlungsorientierten digitalen Lehr-Lernmedien zum Themenbereich Elektromobilität können medienpädagogische Inhalte unmittelbar mit beruflichen Arbeitsprozessen verknüpft und die hohen lernförderlichen Potenziale neuer Medien zur Vermittlung komplexer Lerninhalte aufgezeigt werden. Im Rahmen einer betreuten Praxisphase erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, unter Nutzung mobiler Endgeräte branchenrelevante digitale Lehr-Lernangebote mit Auszubildenden im eigenen Lern- und Arbeitsumfeld arbeitsplatznah zu testen.

Schlagwörter: Digitale Medien, neue Medien, Medienkompetenz, Mediennutzung, Ausbildung

Branche: Automobilbranche

Zielgruppe: KFZ-Ausbilderinnen und -Ausbilder

Projektpartner:

- Innung des Kraftfahrzeuggewerbes Berlin
- Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb)

Ansprechpartner: Stefan Knauer, Kfz-Innung, s.knauer@kfz-innung-berlin.de



Offene Bildungsmaterialien

Eine wachsende Rolle bei der Bereitstellung von Informationen in der Bildung spielen offene Bildungsmaterialien, sogenannte „Open Educational Resources“ (OER). Das sind Lehr- und Lernmaterialien, die zunehmend digital erstellt und über das Internet verbreitet werden. Sie bieten den Vorteil, dass sie – ohne Sorge vor Urheberrechtsverletzungen – bearbeitet, neu zusammengefügt und mit anderen Lehrenden oder Lernenden geteilt oder auch gemeinsam entwickelt werden können. Diese Flexibilität bietet Möglichkeiten für die Entwicklung neuer didaktischer Konzepte und pädagogischer Herangehensweisen.

Um die Potenziale dieser Bildungsmaterialien in Deutschland bestmöglichst in die Breite zu tragen, bedarf es zuvor der Klärung der mit einem Einsatz verbundenen offenen Fragen.

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung hat daher zunächst zwei Maßnahmen angestoßen: in einer Machbarkeitsstudie soll die Frage nach OER-Infrastrukturen weiter eruiert werden und eine Workshopreihe wird sich den wichtigen Themen Qualitätssicherung, Lizenzierung, Rechtssicherheit und Geschäftsmodellen widmen.

63. Mapping OER – Bildungsmaterialien gemeinsam gestalten

www.mapping-oer.de

Förderzeitraum: 01.04.2015 - 29.02.2016



„Mapping OER – Bildungsmaterialien gemeinsam gestalten“ setzt sich zum Ziel, die Landschaft der offenen Bildungsmaterialien in Deutschland zu kartografieren und Ansätze zu entwickeln, wie Open Educational Resources (OER) gestärkt werden können. Das Thema OER ist in den vergangenen Jahren im bildungspolitischen Diskurs angekommen. Bildung soll geöffnet und die Vermittlung digitaler Kompetenzen in den vier Bildungsbereichen Schule, Hochschule, Weiterbildung und berufliche Bildung verbessert werden.

Im Zentrum des gesamten Projekts stehen der übergreifende Dialog und der Aufbau von Netzwerken. Das offene Vorgehen verbindet alle Arbeitsschwerpunkte des Projekts: Analyse (z.B. Ist-Analyse), Dialog (z.B. Themenworkshops, Fachbeiträge) und Synthese (z.B. Fachtagung, Praxisrahmen).

Schlagwörter: Offene Bildungsmaterialien, Open Educational Resources

Branche: branchenübergreifend

Zielgruppe: OER-Interessierte, OER-Community, bildungspolitische Akteure, Verwaltung, politische Entscheidungsträger

Projektpartner:

- Wikimedia Deutschland

Ansprechpartner: Valentin Münscher, Wikimedia Deutschland,
valentin.muenscher@wikimedia.de

64. Machbarkeitsstudie Aufbau und Betrieb von OER-Infrastrukturen in der Bildung

www.dipf.de/de/forschung/projekte/machbarkeitsstudie-zum-aufbau-und-betrieb-von-oer-infrastrukturen-in-der-bildung

Förderzeitraum: 01.04.2015 - 31.10.2015

Vor dem Hintergrund gemeinsamer Initiativen von Bund und Ländern zur Förderung der Verbreitung und Nutzung offener Bildungsmaterialien verfolgte die Studie das Ziel, bildungsbereichsübergreifend Bedarf, Akzeptanz, technische und organisatorische Anforderungen an eine zentrale - bzw. dezentral verteilte Angebote koordinierende - Infrastruktur für Open Educational Resources (OER) zu ermitteln. Voraussetzungen für den Aufbau und Betrieb der erforderlichen Systemkomponenten (Repositorien, Referatorien) waren im Dialog mit Expertinnen und Experten aus Bildungspraxis, Bildungsadministration und Wissenschaft, mit Akteurinnen und Akteuren der OER-Bewegung sowie mit Medienanbietern und Betreibern einschlägiger Internetportale zu konkretisieren. Die auf einem triangulären Methodenmix aus quantitativen und qualitativen Verfahren basierende Untersuchung umfasste Desktop-Analysen (Literaturanalyse, Auswertung von Good-Practice-Beispielen), leitfadengestützte Interviews mit Expertinnen und Experten aus allen Bildungsbereichen sowie vertiefende domänenspezifische Workshops.

Schlagwörter: Open Educational Resources, offene Bildungsmaterialien, Infrastruktur, Machbarkeitsstudie

Branche: branchenübergreifend

Zielgruppe: Politische Entscheiderinnen und Entscheider

Projektpartner:

- Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF)
- Geschäftsstelle Deutscher Bildungsserver
- Universität Duisburg-Essen – Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement

Ansprechpartner: Axel Kühnlenz, Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF), kuehnlenz@dipf.de

Impressum

Herausgeber

Bundesministerium für Bildung und
Forschung (BMBF)
Referat zur Förderung von digitalem Lernen
und Medienbildung
11055 Berlin

Bestellungen

schriftlich an
Publikationsversand der Bundesregierung
Postfach 48 10 09
18132 Rostock
E-Mail: publikationen@bundesregierung.de
Internet: <http://www.bmbf.de>
oder per
Tel.: 030 18 272 272 1
Fax: 030 18 10 272 272 1

Stand

Dezember 2015

Druck

BMBF

Gestaltung/Redaktion

DLR Projektträger Bonn: Ingrid Höptner

Bildnachweis

Titel: Thinkstock,
Presse- und Informationsamt der
Bundesregierung, Steffen Kugler (Grußwort)
S. 7: Jörg Heupel,
S. 10: Чернецов Евгений – Thinkstock,
S. 24: Dmitriy Shironosov – Thinkstock,
S. 52: AndreyPopov – Thinkstock,
S. 60: Jupiterimages – Thinkstock,
S. 78: moodboard – Thinkstock

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit vom Bundesministerium für Bildung und Forschung unentgeltlich abgegeben. Sie ist nicht zum gewerblichen Vertrieb bestimmt. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlwerberinnen/Wahlwerbern oder Wahlhelferinnen/Wahlhelfern während eines Wahlkampfes zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Bundestags-, Landtags- und Kommunalwahlen sowie für Wahlen zum Europäischen Parlament. Missbräuchlich sind insbesondere die Verteilung auf Wahlveranstaltungen und an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken oder Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel. Untersagt ist gleichfalls die Weitergabe an Dritte zum Zwecke der Wahlwerbung. Unabhängig davon, wann, auf welchem Weg und in welcher Anzahl diese Schrift der Empfängerin/dem Empfänger zugegangen ist, darf sie auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Bundesregierung zugunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte.

www.bmbf.de

