



DLQ Policy Paper



D8.05: DLQ Policy Paper

Erstellt von CARDET
11/12/2013

Project Title: Digital Latin Quarter for building key competences of youth at risk
Projektakronym: Digital Latin Quarter
Grant Agreement Nummer: 2011-3818
Projektnummer: 518520-LLP-1-2011-1-IE-GRUNDTVIG-GMP

Table of Contents

Einleitung.....	4
Embedded Learning	6
Embedded Learning in DLQ.....	6
Die Einbindung digitaler Medien.....	9
Die Einbindung digitaler Medien in DLQ.....	9
Literatur	11

Einleitung

Digital Latin Quarter (DLQ) ist ein Projekt des Lebenslangen Lernens, das sich vorrangig darauf konzentriert, jungen Menschen eine Stimme zu geben. Es ist ein Projekt über die Entwicklung von Verhaltensweisen, über das Ausbilden eines sozialen und demokratischen Bewusstseins und Verstehens, mit dem das Europa von Morgen in die Hände der Jugend von Heute gelegt wird. Durch das Medium der Produktion digitaler Medien unterstützt DLQ die Entwicklung von verantwortungsbewussten und gut informierten medienkompetenten jungen Bürgern und fördert deren Zugang zu den allgegenwärtigen Medienkanälen der virtuellen Welt.

Hierzu fokussiert DLQ die Bedürfnisse und Erwartungen zweier Zielgruppen. Eine dieser Gruppen sind Jugendarbeiter und Jugendsozialarbeiter und im ganz allgemeinen Leute, die beruflich im Bereich des zweiten Bildungsweges aktiv sind. Die andere Zielgruppe besteht aus Jugendlichen und jungen Menschen, die sich vorzeitig aus dem formellen Bildungssystem zurückgezogen haben, oder die gerade Gefahr laufen, ihre Schulbildung ohne einen regulären Abschluss zu beenden. Das Projekt zielt darauf ab, ein auf der Medienproduktion basierendes Trainingsprogramm für Lehrer und Jugendarbeiter zu entwickeln und zu implementieren, das die unter jungen Menschen verbreitete Nutzung von digitalen Medienplattformen in seinen Mittelpunkt stellt. Mehr noch, durch dieses Projekt wird eine in sich abgeschlossene Reihe an gleichermaßen traditionellen, medienbasierten und embedded learning-Lehrmethoden entwickelt, mit dem insbesondere benachteiligte junge Menschen zentrale Schlüsselkompetenzen weiterentwickeln können. Abschließend wird auch eine Plattform zur virtuellen Zusammenarbeit von Jugendarbeitern und von benachteiligten Jugendlichen entwickelt, an der sich Personen aus ganz Europa beteiligen können.

Für Jugendarbeiter, die sich in einem informellen Kontext auf dem zweiten Bildungsweg Wissen an Schulabbrecher vermitteln, ist es wichtig, ihre Schüler angemessen anzusprechen, wenn sie deren persönliche, soziale und emotionale Entwicklung fördern möchten. Schlüsselkompetenzen bei dieser Zielgruppe aufzubauen, die deren Entwicklung hin zu verantwortungsbewussten, toleranten, respektvollen und innovativen europäischen Bürgern des digitalen Zeitalters befördern, ist eines der zentralen Anliegen von DLQ. Aus diesem

Grund kommt dem ACT-Curriculum, das im Rahmen von DLQ entwickelt wurde, eine wichtige Rolle zu. Das ACT-Curriculum wurde in der Annahme entwickelt, dass die Verbindung von digitalen Medien und pädagogischer Arbeit einen Mehrwert innerhalb und außerhalb von Klassenzimmern leisten kann, mit dem sich auch junge Menschen erreichen lassen, die Schwierigkeiten mit der klassischen formellen Schulbildung haben. Ausgehend von dem ACT-Curriculum wurde ein spezielles Train-the-Trainer-Lehrmaterial für Jugendarbeiter und eine Roadmap entwickelt, mit dem die jungen Menschen nach dem Absolvieren des ACT-Curriculums in der Lage sind, für sie geeignete Berufsfelder und Karrierewege innerhalb und außerhalb der Medienbranche zu identifizieren.

Dieses DLQ Policy Paper gibt einen Überblick die pädagogischen Strategien, die eingesetzt werden müssen, wenn virtuell eingebettete Lerntechniken und die Verwendung digitaler Medien in Klassenzimmern erfolgreich sein sollen. Auch die Vorteile dieser Methodik wird auf den folgenden Seiten dargestellt.

Virtuell eingebettetes Lernen

Die Forderung nach embedded learning ist an sich nichts Neues. In den letzten Jahren erfuhr dieses Konzept jedoch eine verstärkte Aufmerksamkeit, was nicht zuletzt an einer Veränderung der Vorstellung dessen liegt, wie Lernen erfolgen kann. Die Idee von embedded learning basiert darauf, dass Lernen sowohl praktisches Handeln als auch aktive Teilnahme beinhalten soll. Durch die Verbindung dieser beiden Punkte, die das Gelernte zugleich in einen größeren Kontext stellt, wird der Horizont einer Person erweitert und ihre Lern- und Aufnahmefähigkeit wird verbessert (Strattner & Oblinger, 2008).

Nach der Strategie Skills for Life ist embedded learning die Verbindung von Lesekompetenz und mathematischen Fähigkeiten einerseits und dem Erlernen von beruflichen oder anderweitigen Fähigkeiten andererseits. Die hierbei gewonnenen Kompetenzen gewähren dem Lernenden mit der erforderlichen Sicherheit und der Motivation, die für weitere Lernerfolge und für einen Erfolg im Leben und im Beruf notwendig ist. (Department for Education and Skills, 2006). Die Idee hinter diesem Lernansatz liegt in der Erkenntnis, dass das theoretische Wissen, wie es in Klassenzimmern erlangt wird, für die Lernenden anschaulicher und relevanter wird, wenn sie es auch außerhalb der Schule in einem realistischen Kontext anwenden können. Dadurch werden die erlernten Kompetenzen praxisrelevant, was wiederum den Lerneifer und den Lernerfolg erhöht.

Embedded Learning bei DLQ

In dem europäischen Referenzrahmen für Kernkompetenzen im Lebenslangen Lernen werden zentrale Fähigkeiten aufgeführt, die Menschen beherrschen müssen, um in der heutigen Wissensgesellschaft beruflichen, privaten und gesellschaftlichen Erfolg zu haben. Möglichkeiten zur Aus- und Weiterbildung in der ganzen Europäischen Union sollen junge Menschen darin unterstützen, diese Kompetenzen zu erlangen (Europäische Kommission, 2007). Das ACT-Curriculum von DLQ ist auf diese Vorgaben des Referenzrahmens ausgerichtet und konzentriert sich dabei vorrangig auf die folgenden Kompetenzen: Lese- und Rechenfähigkeiten, kritisches Denken, soziale und gesellschaftliche Kompetenzen, kulturelle Sensibilität und kultursensible Ausdrucksfähigkeit.

Das Curriculum ist auf dem Konzept des embedded learning aufgebaut. Es werden darin Wege aufgezeigt, wie jungen Menschen die genannten Fähigkeiten vermittelt werden können. Die Methode, mit der diese vermittelt werden sollen, ist die der digitalen Medienproduktion und insbesondere der Erstellung von Filmen und Filmmaterial. Der gewählte pädagogische Ansatz baut zudem darauf auf, dass vor dem Beginn der eigentlichen Tätigkeit eine vertrauensvolle Stimmung zwischen den Jugendlichen hergestellt werden muss. Dies vermittelt ihnen einerseits eine positive Disziplin, andererseits macht es die gemeinsame Arbeit und angenehmer, was wiederum zu einem nachhaltigen Lernerfolg führt.

Um mit dem embedded learning einen nachhaltigen Lernerfolg zu sichern, müssen zudem weitere Faktoren berücksichtigt werden. Wie diese Faktoren in der Entwicklung des DLQ ACT-Curriculums berücksichtigt wurden, wird im Folgenden näher dargestellt. Zuerst ist es elementar wichtig, dass das individuelle Niveau der Lernenden und die speziellen Fähigkeiten, die sie für die jeweilige pädagogische Strategie und Lehrmethode mitbringen, herauszufinden. Dabei wird sich auch herausstellen, ob es ggf. nötig ist, verschiedene Gruppen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu bilden; wie beispielsweise Anfänger- und Fortgeschrittenengruppen. Das ACT-Curriculum sieht für die Erfassung dieser Fähigkeiten verschiedene Rollen vor, denen sich die Jugendlichen zuordnen können. Es handelt sich dabei um 18 Rollen, die die wichtigsten administrativen, kreativen und technischen Ausgaben vertreten, die bei der Erstellung eines digitalen Films benötigt werden. Die Jugendlichen können sich daher den Kontext, in dem sie sich in das gemeinsame Projekt einbringen möchten, selber bestimmen.

Das didaktische Material und die vorgesehenen Aktivitäten müssen entsprechend dem Niveau und den Fähigkeiten der Teilnehmer differenziert ein- und umgesetzt werden. Zusätzlich müssen sie auf spezifischen und messbaren Zielen und Ergebnissen aufgebaut sein. Die Ziele müssen SMART (spezifisch, messbar, anwendbar, realistisch und terminlich fixiert) sein. Die pädagogischen Maßnahmen sollen ein Teil eines Curriculums sein, das auf den Prinzipien des embedded learning basiert und das somit eine Brücke zwischen dem theoretischen Wissen und der praktischen Anwendung schlägt. Das ganze Konzept des DLQ ACT-Curriculums erfüllt diese Anforderungen. Alle dieser Aspekte wurden schon bei der Entwicklung des Lehrmaterials in Betracht gezogen.

Anschließend müssen die Projektergebnisse und die erstellten Materialien ausgewertet und analysiert werden. Dies ist sowohl für den Erfolg als auch für die anschließende Implementierung des Programms DLQ von entscheidender Bedeutung. Diese Auswertung soll sowohl kontinuierlich während der Projektlaufzeit als auch abschließend nach dem Projektende erfolgen. Die kontinuierliche Auswertung kann auf der Basis von fortlaufenden Evaluierungen erfolgen. Für die abschließende Auswertung kann eine zentrale Aufgabenstellung für die Lernenden erfolgen, aus der sich ersehen lässt, ob die erwarteten Ergebnisse auch eingetreten sind. Im ACT-Curriculum ist für die kontinuierliche Auswertung eine Kurzevaluation am Ende jeder Lerneinheit vorgesehen. Als abschließende Auswertung ist das Filmmaterial gedacht, das von den Teilnehmern im Laufe des Trainings produziert werden soll. Dieses Filmmaterial soll Aufnahmen in allen acht Filmarten beinhalten, die im Laufe der Schulungen behandelt wurden.

Das Modell von DLQ und das ACT-Curriculum erforschen die Ansätze, die dieses embedded learning im Hinblick auf den didaktischen Einsatz digitaler Medien in der Arbeit mit benachteiligten Jugendlichen und Schulabbrechern in der informellen Bildungsarbeit mit sich bringt. Neben den konkreten didaktischen Ansätzen müssen hierbei auch die Besonderheiten des Einsatzes digitaler Medien berücksichtigt werden, wie sie im folgenden Kapitel dargestellt werden.

Die Integration digitaler Medien

Technologie, digitale Medien und auch soziale Medien nehmen in der Gesellschaft immer mehr Raum ein. Ein Ergebnis dieser Entwicklung ist, dass Lehrer und Pädagogen diese neuen Errungenschaften verstärkt auch in ihren Unterricht mit einbeziehen müssen, da sie im Leben der unterrichteten Jugendlichen eine wichtige Rolle spielen. Wenn von der Integration digitaler Medien gesprochen wird, bezieht sich dies vorrangig auf die effektive Anwendung digitaler Produkte bei den Lernenden und auf die Einbeziehung dieser Kommunikationsform in die aktuellen Lehrpläne und Arbeitsmethoden. Auch hier sollten SMARTe Ziele dafür sorgen, dass der Einsatz und die Aufarbeitung digitaler Medien auf einem sinnvollen und nachhaltigen Konzept basiert. Die Lernenden sollen im Zentrum der Lehrpläne stehen, die Medien dienen als Mittel, mit dem die gewünschten Lernziele erreicht werden können. Dabei sollte allen Jugendlichen eine Teilhabe ermöglicht werden, unabhängig von den jeweiligen technischen Kenntnissen und Vorerfahrungen. Richtig eingesetzt, können digitale Medien dazu beitragen, bei den Lernenden neue Wege des Denkens und des Lernens aufzuzeigen und ihnen einen Zugang zu ihren individuellen Fähigkeiten zu weisen, der ihnen anderweitig verschlossen geblieben wäre. So können sie dazu beitragen, einen Wandel in den jungen Menschen zu initiieren und ihnen den Rückweg in Lernumgebungen zu ermöglichen, aus denen sie sich mit ihrem Rückzug aus der formellen Schulbildung bereits verabschiedet hatten.

Die Integration digitaler Medien in DLQ

DLQ baut den hohen Stellenwert, den digitale Medien in der heutigen Gesellschaft haben, aktiv in das pädagogische Konzept mit ein. Durch das ACT-Curriculum werden Wege beschritten, die die Produktion medialer Produkte zu einer didaktischen Methode erweitern. Damit DLQ und das ACT-Curriculum erfolgreich umgesetzt werden können, ist es notwendig, moderne Technologien in den Lernprozess zu integrieren. So können die Vorzüge dieser Medien in einem pädagogischen Kontext ausgenutzt werden, um jungen Menschen so eine ihnen neue Lernerfahrung zu vermitteln.

Das DLQ ACT-Curriculum basiert auf der Methode des Drehens digitaler Filme. Jungen

Menschen wird die Möglichkeit gegeben, im Rahmen der Dreharbeiten und auch bereits der vorbereitenden Tätigkeiten die theoretischen Inhalte, die ihnen vermittelt werden sollen, gleich praktisch anzuwenden. So werden Lese- und Rechenfähigkeiten, aber auch Diskussionstechniken und Teamarbeit für sie nicht nur abstrakte Begriffe, sondern zentrale Elemente derjenigen Aufgaben, die sie gerade zu lösen haben – und die ihnen auch noch Spaß machen. Die Jugendlichen entwickeln dabei Fertigkeiten in beispielsweise organisatorischen Tätigkeiten, in planenden Arbeiten, in der Erstellung von Budgets, in dem Schreiben von Drehbüchern und Protokollen oder in der Bildbearbeitung. Neben den erwähnten Fertigkeiten gewinnen die Jugendlichen quasi nebenbei noch Erfolgserlebnisse, Selbstvertrauen und soziale Anerkennung.

Zusätzlich zu dem ACT-Curriculum stellt DLQ den Jugendarbeitern noch Arbeitsmaterialien zur Verfügung, mit denen zusammen mit den Jugendlichen eine weitere Karriere- und Lebenswegplanung aufgenommen werden kann. Die sogenannte Opportunities Roadmap zeigt Wege auf, wie die in der Umsetzung des ACT-Curriculums erkannten Stärken und Schwächen in die aktuelle Berufswelt in den beteiligten Ländern eingebracht werden können – sowohl innerhalb als auch außerhalb der Medienbranche. Für Lehrkräfte beinhaltet DLQ ferner die Möglichkeit, mittels der Train-the-Trainer-Materialien im Selbstlernverfahren alle wichtigen Grundlagen für die Erstellung und Bearbeitung digitaler Filme zu erlangen. Dies wird durch die Materialien für Tutoren und Lehrkräfte noch gefördert. Abschließend gibt DLQ allen Interessierten die Möglichkeit, die von ihnen im Rahmen des ACT-Curriculums erstellten Filme online zu stellen und sie so vor der ganzen Welt zu präsentieren

Literatur

Department for Education and Skills. (2006). Skills for Life: The national strategy for improving adult literacy and numeracy skills – Materials for embedded learning. DfES Publications: UK

Edutopia. (2013). What is successful technology integration? Accessed on 29/10/13 from: www.edutopia.org

European Commission. (2007). Key Competences for Lifelong Learning: European Reference Framework. Luxembourg: Office for Official Publication of the European Communities.

John D. & Catherine T. MacArthur Foundation. (2012). Digital media and learning. MacArthur Foundation: Chicago, IL.

Lee, L.S. & Lai, C.C. (2012). Global trends in workplace learning. Paper presented at 6th international conference on CISIS & 6th international conference on IMIS conferences, Palermo, Italy.

National Institute for Excellence in Teaching. (2012). Beyond “Job-embedded”: Ensuring that good professional development gets results. NIET: Santa Monica, CA.

Strattner, J.N., Oblinger, D.G. (2008). Transforming Workplace Learning: The role of embedded Learning in Creating a Competitive Workforce. In J. Bramble and S. Panda (Ed.), Economics of Distance and Online Learning: Theory, Practice, and Research (pp.195-210). New York: Routledge.



meath
partnership

engage • enable • participate • progress



CARDET

CENTRE FOR THE ADVANCEMENT OF RESEARCH
& DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY

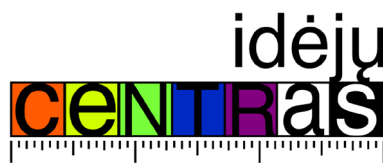


innoventum



KOLPING
BILDUNG

SCHULE | STUDIUM | BERUF



Programm für
lebenslanges
Lernen

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die
weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Project number: 518520-LLP-1-2011-1-IE-GRUNDTVIG-GMP