

CHELLIS

**UMWELTBEZOGENES SPRACHENLERNEN DURCH
INSPIRIERENDE GESCHICHTEN**

DIE PÄDAGOGISCHEN ANSÄTZE VON CHELLIS VERSTEHEN
EIN PRAKTISCHES MAGAZIN FÜR TRAINERINNEN



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





This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Erasmus+ Projekt: CHELLIS

Projektnummer: 2020-1-F01-KA204-080222

Projektkoordinator: ALFMED

Projektwebsite: www.chellis.eu

Layout und Design: Meath Partnership

Fotocredit Titelseite: <https://unsplash.com/photos/afyeajNGFKg>

Erste Ausgabe: CHELLIS Partneschaft ©

Besonderer Dank gilt allen AutorInnen dieses Magazins.

Alle Fotos, die in den Artikeln dieser Publikation verwendet werden, stammen von lizenzfreien Bildseiten und dürfen, sofern nicht anders angegeben, ohne Quellenangabe verwendet werden..

Gedruckt auf FSC Certified MIX – Papier aus umweltbewussten Quellen.



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Inhalt

TEIL 1

Vorwort

Seite 6

TEIL 2

Das CHELLIS Projekt - Ziele & Nutzen

Seite 8

TEIL 3

Die CHELLIS Methodik

Seite 12

TEIL 4

Herausforderungsbasiertes Lernen

Seite 16

TEIL 5

*Eigene herausforderungsbasierte
Lernwerkzeuge entwickeln*

Seite 20

Inhalt

TEIL 6

Storytelling als Werkzeug für Unterricht und Lernen

Seite 26

TEIL 7

Visuelles Sprachenlernen für spezifischen Wortschatz

Seite 32

TEIL 8

Gamification als Lernmotivation

Seite 36

TEIL 9

Chancen und Bildung im Grünen Sektor

Seite 40

TEIL 10

Validierung von Lernergebnissen

Seite 46



<https://www.pexels.com/photo/body-of-water-2065847/>

1. Vorwort

Die Umweltverschmutzung und -zerstörung nimmt von Jahr zu Jahr zu und stellt die Welt vor komplexe Herausforderungen, die sie bisher noch nicht gesehen hat. Gleichzeitig steigt die Zahl der Menschen, die in die Länder in Europa einwandern und Unterstützung beim Erlernen der Sprache ihres Gastlandes benötigen. Mehr denn je besteht ein erhöhter Bedarf an innovativen Bildungsprojekten, die die Menschen über die verschiedenen aktuellen Umweltprobleme informieren und Handlungsmöglichkeiten aufzeigen.

Als Antwort auf diesen dringenden Bedarf haben die Partner des CHELLIS-Projekts, das von der Europäischen Kommission als Erasmus+-Projekt kofinanziert wird, dieses praktische, interaktive Magazin entwickelt. Das Magazin soll PädagogInnen, die sich auf das Erlernen von Sprachen oder das Lernen in der Umwelt spezialisiert haben, dabei helfen, die pädagogischen und didaktischen Methoden des CHELLIS-Projekts besser zu verstehen.

Im Laufe des Magazins werden LeserInnen die Möglichkeit haben, ihr Verständnis für die im Projekt verwendeten Ansätze und die ihnen zugrunde liegende Theorie zu vertiefen und sich auf eine Reihe von Best-Practice-Beispielen zu beziehen. Das Magazin hebt die wichtige Rolle hervor, die Gamified Storytelling bei der Schaffung eines transformativen Wandels in unseren Gemeinschaften spielt und verweist gleichzeitig auf die aktuellen Möglichkeiten, die es gibt, um sicherzustellen, dass PädagogInnen Lernerfahrungen durch die bestehenden Validierungsstrukturen sichtbar machen können.

Darüber hinaus werden die LeserInnen ermutigt, die Seite X des Magazins zu besuchen, um die QR-Codes zu verwenden, die den Zugang zu den 20 entwickelten kurzen Interviewvideos ermöglichen. Diese Videos wurden mit ExpertInnen aus ganz Europa entwickelt, die auf dem Gebiet des Sprachenlernens und der Nachhaltigkeit tätig sind. Sie bieten praktische Ratschläge und Anleitungen dazu, wie und warum es wichtig ist, das Thema Nachhaltigkeit in Schulungen und Dienstleistungen einzubinden.

Wir laden Sie dazu ein, dieses Magazin als aktives Lerninstrument zu nutzen. Wir hoffen, dass diese Ressource Sie dabei unterstützt, sich durch eine Reihe von herausfordernden, aber wichtigen Fragen und Themen zu navigieren. Wie bei jeder Ressource in der Erwachsenenbildung hoffen wir, dass Sie immer wieder darauf zurückgreifen können, wenn es nötig ist.

„Zweifeln Sie nie daran, dass eine kleine Schar aufmerksamer, engagierter Bürger die Welt verändern kann; das ist das Einzige, was jemals geschehen ist.“ - Margaret Mead.

**Stephanie Kirwan,
Bildungs- und Trainings-Managerin,
Meath Partnership**



<https://www.pexels.com/photo/fashion-woman-notebook-pen-34072/>

2. Das CHELLIS Projekt - Ziele & Nutzen

Eine ungewöhnliche, aber innovative Art des Sprachenlernens

Die meisten Menschen versuchen mindestens einmal in Leben, eine neue Sprache zu lernen. Für einige von ihnen ist es ein holpriger Weg, der sie zum Aufgeben zwingt, für andere ist derselbe holprige Weg eine Herausforderung, die eine Leidenschaft für das Erlernen neuer Sprachen weckt. Das Erlernen von Sprachen war in den letzten Jahren auch meine Leidenschaft. Als Sprachschülerin und Migrantin in Frankreich konnte ich nachvollziehen, wie schwierig es für Menschen sein kann, die in ein neues Land ziehen, sich zu integrieren und ein neues Leben zu beginnen, das erst dann beginnen kann, wenn sie die Landessprache beherrschen. CHELLIS sollte alles ändern. Ein neues innovatives Projekt, kofinanziert von der Europäischen Kommission und durchgeführt von sechs Partnern aus ganz Europa (Frankreich, Österreich, Zypern, Irland, Portugal, Italien), soll gering qualifizierten Erwachsenen sowie Migranten/Zuwanderern helfen, eine neue Sprache zu lernen und gleichzeitig ihr Umweltbewusstsein durch inspirierende Geschichten in der Zielsprache zu fördern.

<https://www.pexels.com/photo/clear-light-bulb-planter-on-gray-rock-1108572/>



<https://unsplash.com/photos/s9CC2SkySJM>

Ziele des Projekts

Nachdem mehrere Länder 2015 das Pariser Abkommen zur Verringerung ihrer Gasemissionen bis 2020 unterzeichnet hatten, einige die Ziele aber nicht erreichten, musste der European Green Deal im März 2020 andere Wege finden, um einen Beitrag zu leisten und bis 2050 Klimaneutralität zu erreichen. Als Ergebnis des europäischen Klimapakts wurden CHELLIS und andere umweltfreundliche Projekte ins Leben gerufen. CHELLIS hat zwei Aufgaben: Erstens soll das Projekt geringer qualifizierten Erwachsenen, Migrantinnen und ZuwandererInnen helfen soll,

durch inspirierende Geschichten eine neue Sprache zu lernen, zweitens soll es Lernende durch umweltorientierte Themen für aktuelle Herausforderungen sensibilisieren und ihr Umweltbewusstsein schärfen. Die Geschichten vermitteln Ideen für eine umweltfreundlichere und nachhaltige Lebensweise, die hilft, ein gesünderes Leben zu führen und gleichzeitig die Umwelt und den Planeten zu retten.

Der Nutzen, den CHELLIS bringt

Alle Lehrmethoden, die im Laufe der Jahre entwickelt wurde, zielen darauf ab, den Lernenden Vorteile zu bringen. In Bezug auf Sprachlernmethoden will CHELLIS die stereotypische Art des Unterrichts durchbrechen und eine neue, innovative Methodik präsentieren. Durch die Anwendung der CHELLIS-Methode¹ kann Folgendes erreicht werden:

1. Schärfung des Umweltbewusstseins, insbesondere durch die umweltfreundlichen Geschichten, die das Projekt bietet.
2. Hilfe beim Erlernen einer Zielsprache, insbesondere für MigrantInnen, die versuchen, sich zu integrieren und ein neues Leben in einem fremden Land zu beginnen, ohne stigmatisiert zu werden.
3. Faszination der Teilnehmenden, vor allem derjenigen, die offen für neue Wege des Sprachenlernens sind.
4. Vermittlung eines umfangreichen ökologischen und praktischen Vokabulars für das tägliche Leben.
5. Inspiration der Regierungen in den EU-Ländern, diese oder ähnliche Lehrmethoden in Schulprogramme aufzunehmen und sie sogar für Kleinkinder zu verwenden, um ihnen zu helfen, Sprachen auf spielerische Weise zu lernen.
6. Die interaktive Online-Plattform des CHELLIS-Projekts wird in sechs verschiedenen Sprachen verfügbar sein: Französisch, Deutsch, Griechisch, Englisch, Portugiesisch und Italienisch.
7. Ermutigung der Menschen zu, gegen Regierungen zu demonstrieren, um zur Rettung des Planeten und der Tierwelt beizutragen.
8. Zuverfügungstellung innovativer Sprachwerkzeuge auf der Online-Plattform.
9. Den AusbilderInnen/MentorInnen wird ein Handbuch gegeben, das sie mithilfe von Beispielen anleitet und ihnen Empfehlungen zur Verbesserung ihrer Lehrmethoden gibt.

<https://www.pexels.com/photo/woman-reading-a-book-to-the-children-8613089/>



Wieso ist das Erlernen neuer Sprachen so wichtig?

Jeder ist auf der Suche nach einer besseren Zukunft oder einer besseren Arbeitsmöglichkeit. Um diese zu finden, muss man manchmal sein Heimatland verlassen - und wenn man es verlässt, bedeutet das, dass man bereit und offen für andere Zivilisationen, andere Mentalitäten, Religionen, Traditionen und natürlich auch Sprachen sein sollte. Aber das bedeutet nicht, dass man seine eigene Identität verliert. Die eigene Sprache ist die eigene Identität². Man beginnt einfach ein neues Leben mit einer neuen Sprache in einem neuen Land. Obwohl Europa der zweitkleinste Kontinent ist, werden hier 200 Sprachen gesprochen, von denen 24 offizielle Landesprachen sind³.

Jedes Land bietet etwas Neues, etwas Interessantes, etwas Außergewöhnliches. Das Erlernen einer neuen Sprache eröffnet eine ganz neue Welt und macht eine Person zu einem aufgeschlosseneren und kreativeren Menschen. Es bietet verschiedene Möglichkeiten und Kenntnisse, die man niemals hätte erwerben können, wenn man einsprachig geblieben wären.



<https://unsplash.com/photos/CX8KBbVnC6c>



**EINE SPRACHE IST DER KORRIDOR FÜRS
LEBEN, ZWEI SPRACHEN ÖFFNEN ALLE
TÜREN AUF DEM WEG... ”**

- Frank Smith



Popi Aresti

PRAKTIKANTIN FÜR
EUROPÄISCHE PROJEKTE

ALFMED - Frankreich



Weitere Informationen finden Sie in
dem folgenden Video auf unserem
Youtube-Kanal:



<https://www.pexels.com/photo/woman-reading-book-in-green-grove-4792430/>



3. Die CHELLIS Methodik

Herausforderungsbasiertes, umweltbezogenes Sprachenlernen durch inspirierende Geschichten

Nachdem Sie nun das CHELLIS Projekt kennengelernt haben und mit seinen Zielen und Vorteilen vertraut sind, konzentriert sich dieser Artikel auf den pädagogischen Ansatz hinter dem Projekt, die CHELLIS-Methodik.

Die CHELLIS Methodik lässt sich durch eine Mischung aus modernen pädagogischen Ansätzen definieren, die dazu dienen, immersive Lernerfahrungen für Zielgruppen zu schaffen, die als eher schwierig zu erreichen gelten. Zu den wichtigsten dieser pädagogischen Ansätze gehören das Lernen durch Geschichten erzählen („Storytelling“), spielbasiertes und herausforderndes Lernen. Diese werden mit spezifischen pädagogischen Ansätzen kombiniert: visuelles und thematisches Sprachenlernen. Jeder dieser Ansätze wird im Verlauf dieses Magazins ausführlicher erläutert.

Im CHELLIS Projekt werden immersive Lernerfahrungen in einem nicht-formalen Online-Lernkontext präsentiert, was das Potenzial der CHELLIS Methodik bereichert. Eine niedrigschwellige und zugängliche Art des Lernens durch nicht-formale Lernerfahrungen ist vor allem dann von Vorteil, wenn es darum geht, bestimmte schwer erreichbare Zielgruppen anzusprechen.

Die CHELLIS Plattform: Von der Theorie zur Praxis

Durch die Entwicklung einer zugänglichen und interaktiven Online-Lernplattform versucht das CHELLIS Projekt, diese Mischung aus pädagogischen Ansätzen in die Praxis umzusetzen. Auf der Plattform werden Geschichten und spielerische Challenges genutzt, um die Sprachkenntnisse der Lernenden zu verbessern und gleichzeitig etwas über die Auswirkungen des Klimawandels und mögliche Abhilfemaßnahmen zu lernen.

<https://unsplash.com/photos/ETRPjvbOKMO>





Die CHELLIS Methode lässt sich durch eine Mischung aus modernen pädagogischen Ansätzen definieren, die dazu dienen, immersive Lernerfahrungen für Zielgruppen zu schaffen, die als eher schwer zu erreichen gelten.“

Die CHELLIS Plattform - verfügbar in 6 verschiedenen Sprachen - besteht aus 6 interaktiven Geschichten. Jede Geschichte befasst sich mit verschiedenen umweltbezogenen Themen wie Energie, Lebensmittelverschwendung, Verkehr usw. und ist in 3 verschiedenen Schwierigkeitsgraden (A2, B1, B2) verfügbar, die vor Beginn der Geschichte ausgewählt werden können.

Die Plattform ist wie ein Geschichtenbuch aufgebaut, bei dem die Szenen, die handelnden Personen und die wichtigsten Objekte neben den Textelementen dargestellt werden. Die Textelemente werden dann wiederum nacheinander in kleineren, leicht verständlichen Absätzen angezeigt. Alle Illustrationen wurden speziell für das CHELLIS Projekt angefertigt, wodurch eine hohe Relevanz und Kohärenz zwischen den Geschichten und den Visualisierungen gewährleistet ist.

Nach jeder Geschichte gibt es eine kurze Bewertung der Lernergebnisse sowie eine Handlungsaufforderung. Nach erfolgreichem Abschluss einer Geschichte erhalten die Nutzer ein Abzeichen, das die erreichten Lernergebnisse darstellt und bestätigt. Die Benutzer haben die Möglichkeit, ihr Abzeichen zu speichern, um eine Bestätigung ihrer Lernergebnisse zu erhalten.

<https://www.pexels.com/photo/crop-person-with-book-in-summer-field-4218586/>



Interaktive Geschichten mit Challenges, die eine grünere Denkweise anregen

In jeder Geschichte haben die Lesenden in Schlüsselmomenten Auswahloptionen, die den Ausgang der Geschichte bestimmen. Diese Wahlmöglichkeiten bieten umweltfreundliche oder umweltschädliche Denk- und Verhaltensweisen an - die Lesenden müssen entscheiden, was die handelnde Figur tun oder sagen soll. Je nachdem, wie die Entscheidung ausfällt, endet die Geschichte anders - jede Geschichte hat also drei mögliche Enden: eines, das die Umwelt positiv beeinflusst, ein neutrales Ende und ein negatives Ende.

Zusätzlich enthalten die Geschichten Vokabelerklärungen, die den Lernenden helfen, ihre Lese- und Schreibfähigkeiten und ihr Textverständnis in Fremdsprachen zu schärfen. Gleichzeitig wird das Bewusstsein für aktuelle Umweltherausforderungen sowie auch die Fähigkeit, als Akteure gegen den Klimawan-

del aufzutreten, trainiert. Die Umweltthemen wurden bewusst gewählt, da sie einen motivierenden und spielerischen didaktischen Ansatz mit der globalen Notwendigkeit einer Veränderung des Denkens und Verhaltens gegenüber der Umwelt verbinden. Außerdem machen positive Lernerfahrungen, die einen direkten Einfluss auf das Leben der Lernenden haben, eine Lernreise noch spannender.

Durch viele innovative Entwicklungen in der grünen Industrie und im NGO-Sektor entsteht in Europa ein spezifischer grüner Arbeitsmarkt. Die CHELLIS Lernerfahrung könnte das Interesse unserer Lernenden wecken und ihre Entscheidung für eine berufliche Laufbahn in diesem speziellen Markt erleichtern.

Die CHELLIS Methode hat großes Potenzial, nachhaltigen Einfluss auf Lernende zu haben. Allerdings gibt es keine Wirkung ohne VermittlerInnen - sind Sie also bereit, Ihren Lernenden zu helfen, die Welt zu verändern?

<https://unsplash.com/photos/2FPjIAyMQTA>



Eline Dillien

EU PROJEKT MANAGERIN
Meath Partnership - Irland



Weitere Informationen finden Sie in dem folgenden Video auf unserem Youtube-Kanal:



<https://unsplash.com/photos/EEvBPZf4CQ>



4. Herausforderungsbasiertes Lernen

Ein erlebnisorientierter Ansatz in der Erwachsenenbildung

Herausforderungsbasiertes Lernen

Herausforderungsorientiertes Lernen („Challenge-based Learning“) ist ein neuer Lehr- und Lernansatz, eine spannende, multidisziplinäre Methodik, die Lernende mit herausfordernden Inhalten konfrontiert und sie Technologie aus ihrem täglichen Leben nutzen lässt, um komplexe Probleme zu lösen.

Was bringt dieser Ansatz? Wir alle sind von verschiedenen Herausforderungen in unterschiedlichen Bereichen des Lebens umgeben. Die Art und Weise, wie wir individuell oder kollektiv darauf reagieren, kann über unsere eigene Zukunft oder sogar über die unseres Planeten entscheiden. Das CHELLIS Projekt will so Lernende durch ökologische Themen für aktuelle Umweltprobleme sensibilisieren und ihr Umweltbewusstsein fördern.

Diese Art des Lernens ist eine kollaborative Erfahrung, bei der TrainerInnen und Lernende zusammenarbeiten, um sich über Themen zu informieren, Lösungen vorzuschlagen und aktiv zu werden. Der Ansatz fordert Lernende auf, über ihr Lernen und die Auswirkungen

ihres Handelns zu reflektieren⁴.

Da Umweltprobleme immer komplexer und dringender werden, ist es entscheidend, engagierte Personen einzubeziehen, die die Herausforderungen erkennen und innovative sowie nachhaltige Lösungen entwickeln können.

Das Lernen anhand einer Herausforderung bietet eine effiziente und effektive Möglichkeit, um Lösungen für existierende Probleme zu finden. Der kollaborative und praktische Rahmen fordert alle Beteiligten (Lernende, LehrerInnen, Familien etc.) auf:

- große Ideen zu identifizieren
- gute Fragen zu stellen
- Challenges zu entdecken und zu lösen
- tieferes Wissen über Fachgebiete zu erwerben
- Fähigkeiten zu entwickeln, die aktuell auf dem Arbeitsmarkt benötigt werden
- eigene Gedanken mit der Welt zu teilen

Wenn sie mit einer Herausforderung konfrontiert werden, greifen die Lernenden auf ihre Erfahrungen zurück, nutzen interne und externe Ressourcen und entwickeln einen Plan, um die beste Lösung zu finden. Auf dem Weg dorthin gibt es Experimente, Misserfolge, Erfolge und auch Konsequenzen für das Handeln.

<https://www.pexels.com/photo/blue-pencil-114119/>





Wie Herausforderungsbasiertes Lernen funktioniert

Der Rahmen für herausforderungsbasiertes Lernen, wie er auf [challengebasedlearning.org](https://www.challengebasedlearning.org) erläutert wird, ist in **drei miteinander verbundene Phasen**⁵ unterteilt, einschließlich Aktivitäten, die die Lernenden auf den Übergang zur nächsten Phase vorbereiten:

SICH EINBRINGEN

Die Lernenden bewegen sich von einer abstrakten großen Idee zu einer konkreten und umsetzbaren Herausforderung, indem sie den Prozess der „Wesentlichen Fragen“ nutzen. Ziel ist es, eine persönliche Verbindung zu akademischen Inhalten herzustellen, indem eine überzeugende Herausforderung identifiziert, entwickelt und sich zu eigen gemacht wird.

1. Große Ideen

Eine „Große Idee“ ist ein umfassendes Thema oder Konzept, das auf verschiedene Weisen erforscht werden kann und für einzelne sowie für die Gesellschaft Bedeutung hat. Beispiele dafür sind Gemeinschaft, Beziehungen, Kreativität, Gesundheit, Nachhaltigkeit und Demokratie.

2. Wesentliche Fragen

Mithilfe einer Reihe von grundlegenden Fragen, die persönliche Interessen oder Bedürfnisse der Gemeinschaft widerspiegeln, können Lernende eine identifizierte große Idee in einen Kontext stellen und personalisieren. Am Ende dieses Prozesses steht die Identifizierung einer essenziellen Frage, die auf persönlicher oder kollektiver Ebene eine wichtige Bedeutung hat (Was kann ich tun, um einen nachhaltigen Lebensstil anzunehmen?).

3. Herausforderungen

Die Herausforderung verwandelt die grundlegende Frage in eine Aufforderung zum Handeln, um die Lernenden zu befähigen, das Thema zu erforschen und eine Lösung zu entwickeln. Eine Herausforderung ist unmittelbar, machbar und schafft Begeisterung. Die Phase der Beteiligung endet mit der Identifizierung einer überzeugenden und umsetzbaren Herausforderung.

UNTERSUCHEN

Ausgehend von der identifizierten Herausforderung planen und entwickeln die Lernenden eine Reise, auf der sie nach Lösungen suchen, indem sie drei Anforderungen erfüllen:

1. Leitfragen

Die Lernenden überlegen sich Fragen, die sich auf die identifizierte Herausforderung beziehen, einschließlich all dessen, was gelernt werden muss, um eine angemessene Lösung für die Herausforderung zu finden. Die Fragen werden kategorisiert und priorisiert, um eine organisierte Lernerfahrung zu schaffen.

2. Leitende Aktivitäten/Ressourcen

Jede Ressource oder Aktivität, die hilft, die Leitfragen zu beantworten und eine innovative und realistische Lösung zu entwickeln, kann verwendet werden. Beispiele für leitende Ressourcen sind Online-Inhalte und -Kurse, Datenbanken, Lehrbücher und soziale Netzwerke. Beispiele für leitende Aktivitäten sind Geschichten, Simulationen, Experimente, Projekte, Problemstellungen, Forschung und Spiele.

3. Analyse

Sobald alle Leitfragen behandelt und die Ergebnisse gesammelt wurden, analysieren die Lernenden die Daten. Die Untersuchungsphase endet mit Berichten und Präsentationen, die zeigen, dass sich die Lernenden erfolgreich mit allen Leitfragen auseinandergesetzt und klare Schlussfolgerungen entwickelt haben, die die Grundlage für Lösungen bilden.

HANDELN

In der Handlungsphase werden evidenzbasierte Lösungen entwickelt, mit einem authentischen Publikum umgesetzt und die Ergebnisse bewertet.

1. Lösung

Sobald die Untersuchungsphase abgeschlossen ist, können die Lernenden mit der Entwicklung der ermittelten Lösung beginnen. Diese Lösung kann Pläne für eine Informations- oder Bildungskampagne, Projekte zur Verbesserung der Gemeinschaft, Produktentwicklung oder andere Aktivitäten und Dienstleistungen umfassen.

2. Umsetzung

Nachdem der Lösung zugestimmt wurde, entwickeln die Lernenden Prototypen, experimentieren und testen die Umsetzung der Lösung in einem realen Umfeld.

3. Evaluierung

Dies ist die Gelegenheit, die Ergebnisse zu messen und darüber nachzudenken, was funktioniert hat und was nicht sowie die Wirksamkeit der Lösung zu bewerten, indem die Auswirkungen auf die ursprüngliche Herausforderung gemessen werden.

<https://unsplash.com/photos/SfNmWej4tAA>



Vorteile des Challenge-based Learnings

Herausforderungsbasiertes Lernen ist keine statische Methodik: Es ist ein flexibler Rahmen, der an jedes Thema, jede Umsetzung und jede Zielgruppe angepasst werden kann. Es eignet sich besonders gut für die Erwachsenenbildung, da es grundsätzlich auf persönlichen Erfahrungen, Reflexion und der Suche nach neuen Lösungen für Herausforderungen basiert, mit denen Erwachsene täglich konfrontiert sind. Es lässt auch Raum für neu entstehende Ideen und die Struktur kann je nach Schulungsbedarf überarbeitet und angepasst werden.

Die Implementierung von Challenge-based Learning bringt viele Vorteile mit sich:

1. Ein flexibler, anpassungsfähiger Rahmen, der als pädagogischer Leitfaden eingesetzt oder bei anderen progressiven Lernansätzen integriert werden kann.
2. Ein Fokus auf globale Ideen, sinnvolle Herausforderungen und die Entwicklung von lokalen und altersgerechten Lösungen.
3. Ein ausbaufähiges Modell mit mehreren Einstiegspunkten und der Möglichkeit, klein anzufangen und groß auszubauen.
4. Ein freies, offenes System ohne proprietäre Ideen, Produkte oder Abonnements.
5. Ein Prozess, der allen Lernenden die Verantwortung für ihr Lernen überträgt.
6. Ein Rahmen zur Entwicklung von Fähigkeiten für das 21. Jahrhundert, der den Lernenden hilft, mit dem Tempo der modernen Märkte Schritt zu halten.
7. Einsatz von Technologie zum Recherchieren, Analysieren, Organisieren, Zusammenarbeiten, Vernetzen, Kommunizieren, Veröffentlichen und Reflektieren.
8. Die Möglichkeit für Lernende, in diesem Moment etwas zu bewirken.
9. Eine Möglichkeit, sowohl den Lernprozess als auch die Produkte zu dokumentieren und zu bewerten.
10. Ein Umfeld für tiefgreifende Überlegungen zum Lehren und Lernen.



Debora Ercoli

PROJEKTMANAGERIN

TUCEP - Italien



Weitere Informationen finden Sie in dem folgenden Video auf unserem Youtube-Kanal:



5. Eigene herausforderungsbasierte Lernwerkzeuge entwickeln

Bevor man mit der Entwicklung eines herausforderungsbasierten Lernwerkzeugs beginnen kann, muss man den Unterschied zwischen traditionellen Lernmethoden und Challenge-based Learning kennen.

Bei der traditionellen Methode erwarten die Lernenden in der Regel, dass sie zunächst jene Informationen erhalten, die sie zum Verständnis des Lerninhalts benötigen, dass sie sich diese Informationen einprägen müssen und sie dann auf ein Problem anwenden. Beim herausforderungsbasierten Lernen hingegen wird zunächst die zu lösende Aufgabe oder das Problem vorgestellt, dann werden die Lernenden in den Untersuchungsprozess einbezogen, um die erforderlichen Informationen zu finden, und in den Handlungsprozess, um zu verstehen, wie die Informationen zur Lösung der Aufgabe anzuwenden sind.

Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Lernansätze: 1. Lernen basierend auf der Lösung des Problems - funktionaler Ansatz; 2. Lernen basierend auf der Herausforderung - systemischer Ansatz (messen, analysieren, verbessern).

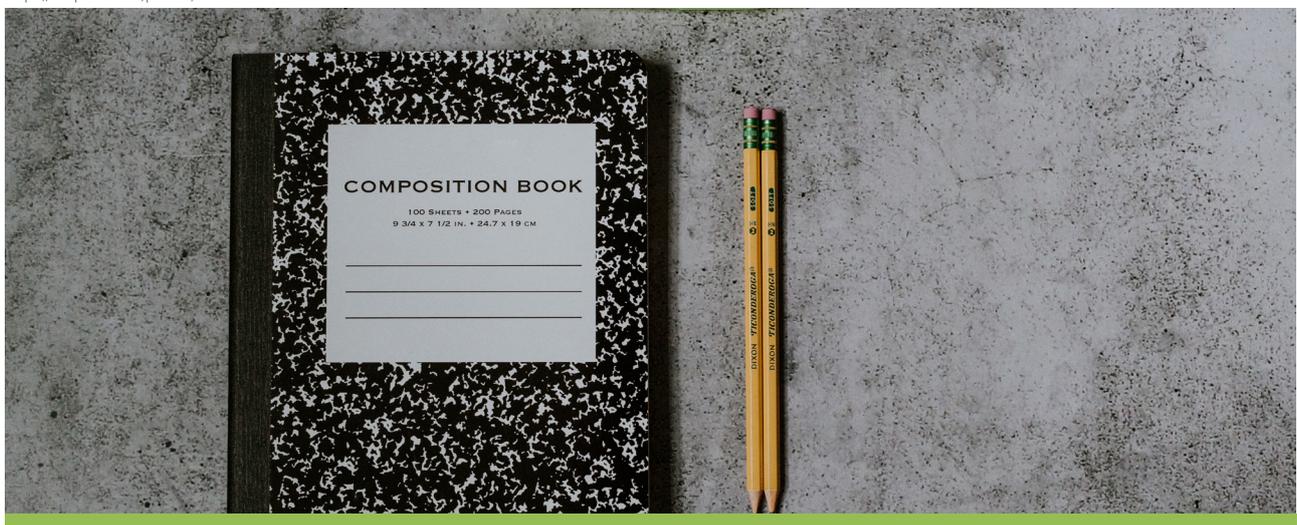
Beim Challenge-based Learning identifizieren Lernende also die zu lösende Aufgabe, beschreiben die Schritte und erarbeiten die Lösung durch aktive Beteiligung. Nun kann mit der Gestaltung eines eigenen herausforderungsbasierten Lernwerkzeugs begonnen werden.

In diesem Kapitel stellen wir entsprechend dem Hauptthema des CHELLIS Projekts ein Werkzeug vor, das mit dem Thema Klimawandel verbunden ist. Die folgende Struktur kann aber natürlich verwendet werden, um Lerneinheiten zu jedem Thema und für jede Zielgruppe zu entwerfen, da die Methodik auf persönlichen Erfahrungen und dem Hintergrund der Lernenden basiert.

Der folgende Drei-Schritte-Aufbau bietet den Lernenden die Möglichkeit,

- etwas zu tun, anstatt etwas zu lernen
- Verantwortung für ihr eigenes Lernen zu übernehmen
- eine „Reise“ durch ihr eigenes Lernen zu unternehmen und mit täglichen Herausforderungen umzugehen lernen

<https://unsplash.com/photos/OFJ4iDE2VuE>



Phase 1: SICH EINBRINGEN - von der „Großen Idee“ zur Herausforderung

1.1

Beginnen Sie damit, gemeinsam mit den Lernenden eine „Große Idee“ zu identifizieren: Sie sollte globale Relevanz haben und tiefgreifendes multidisziplinäres inhaltliches Wissen fördern. Eine gute Methode, um diese großen Fragen zu finden, ist es, sich von aktuellen globalen Nachrichten (Zeitungen, Fernsehnachrichten usw.) inspirieren zu lassen; die Themen müssen jedoch Einfluss auf das tägliche Leben der Lernenden haben.

Beispiele für große Ideen sind Klimawandel und die Auswirkungen auf den Planeten; Nachhaltigkeit natürlicher Ressourcen wie Wasser, Lebensmittel, Luft, Energie; Gesundheit und Wohlbefinden; Wirtschaftskrise; Migration; Gleichstellung der Geschlechter. Wichtig ist, dass die Herausforderung für die Lernenden real und bedeutsam ist - wenn sie nicht eng mit ihrem Leben verbunden ist, werden sie nicht in der Lage sein, sich vollständig in den Prozess einzubringen.

1.2

Bitten Sie die Lernenden nach der Identifizierung der großen Idee, sich wesentliche Fragen zu überlegen, die ihre persönlichen Bedürfnisse oder Interessen widerspiegeln. Am Ende werden sie in der Lage sein, eine Frage zu identifizieren, die die Lerneinheit beantworten wird. Einige Beispiele für derartige Fragen sind:

Welche Auswirkungen hat mein täglicher Energieverbrauch auf die Umwelt?

Welche Auswirkungen könnten Investitionen in energieeffiziente Produkte haben?

Welche Auswirkungen hat mein Wasserverbrauch auf die Gemeinschaft?

Welchen Einfluss hat das von mir gewählte Verkehrsmittel auf den Klimawandel?

Warum sollte ich den Gebrauch von Plastik reduzieren?

1.3

Auf der Grundlage der „Großen Idee“, die durch den Prozess der wesentlichen Fragen aufgeworfen wurde, wird die Herausforderung identifiziert, auf der die Lernenden ihren herausforderungsbasierten Lernpfad aufbauen müssen. Einige Beispiele für Herausforderungen, die sich aus den oben aufgeführten wesentlichen Fragen ergeben sind:

Auswahl eines grünen Energieversorgers

Investition in energieeffiziente Produkte

Senkung des Wasserverbrauchs

Nutzung nachhaltiger Verkehrsmittel

Verringerung der Verwendung von Plastik

Anwendung des Prinzips der Wiederverwendung und des Recyclings in verschiedenen Aspekten des täglichen Lebens

Sobald die Lernenden die Herausforderung erkannt haben, sollten die TrainerInnen sie bei der Lösungssuche anleiten.

Phase 2: UNTERSUCHEN - Auf der Suche nach der Lösung

In der Erkundungsphase leiten die TrainerInnen den Lernweg der Schüler, indem sie Grundlagen für die Entwicklung der Lösung als Antwort auf die identifizierte Herausforderung liefern.

2.1

Fordern Sie die Lernenden auf, sich Leitfragen auszudenken, um zu ermitteln welches Wissen sie benötigen, um die Lösung für die Challenge zu entwickeln.

Beispiel:

Challenge	Leitfragen
Investitionen in energieeffiziente Produkte	Welche energieeffizienten Produkte verwende ich derzeit? Wie hoch ist mein durchschnittlicher Verbrauch an diesen Produkten? Welche Auswirkungen auf die Umwelt hat die Verwendung von z. B. energieeffizienten Glühbirnen? Welche energieeffizienten Produkte könnte ich in meinem Haushalt ersetzen?

Informieren Sie die Lernenden über mögliche Ressourcen (z. B. Bibliothek, Zeitungen, Bücher, Verbände, lokale Netzwerke) und Aktivitäten, die sie zur Beantwortung der Fragen nutzen können (Interviews mit Experten, Sekundärforschung, Teilnahme an lokalen Workshops, Seminaren zum Thema usw.).

2.2

Die Untersuchungsanalyse ist entscheidend, um Lösungen zu finden, daher sollten TrainerInnen:

Die Lernenden auffordern, die Ergebnisse der Antworten auf die Leitfragen zu analysieren.

Die Antworten vergleichen.

Eine genaue Schlussfolgerung ziehen, die die Grundlage für die Lösung bildet.

Darüber hinaus ermöglicht eine solche Analyse den Lernenden, transversale Fähigkeiten und Kompetenzen wie z. B. Synthese, Analyse und Bewertung zu entwickeln, die auch in anderen persönlichen oder beruflichen Kontexten nützlich sind. Nun, da die Lösung gefunden ist, ist Handeln angesagt!

<https://www.pexels.com/photo/blue-pencil-114119/>



Phase 3: HANDELN - Die Lösung umsetzen

Nachdem die Lernenden die beste Lösung für die Herausforderung gefunden haben, müssen sie in der Lage sein, diese zu entwickeln und umzusetzen. Dazu können die Lernenden den Weg wählen, der am besten zu ihren Möglichkeiten und ihrem persönlichen Kontext passt: Änderung ihres Lebensstils, Änderung einiger Gewohnheiten, die sich auf das Problem auswirken, Planung von Informationskampagnen oder Bildungsprojekten in ihrer Gemeinde. Einfach ausgedrückt: Die Umsetzung der Lösung sollte greifbar und sichtbar sein, wenn auch in kleinem Rahmen.

Sobald die Lösung in die Praxis umgesetzt wurde, ist es wichtig, dass die Lernenden die Ergebnisse laufend messen (z. B. die Energieeinsparungen auf der Rechnung verfolgen), damit sie überwachen können, ob die zur Bewältigung der Herausforderung durchgeführten Maßnahmen im Hinblick auf das Erreichen der Ziele wirksam waren.

Wie man den Challenge-based Learning Ansatz mit Storytelling kombinieren kann

Challenge-based Learning kann mit Storytelling kombiniert werden, um Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten der Lernenden hervorzuheben. Beide Ansätze beruhen im Wesentlichen auf drei Makrophasen: **SICH EINBRINGEN, UNTERSUCHEN, HANDELN**

Der Einsatz von Geschichten und Bildern hilft den Lernenden, die Bedeutung der Herausforderung und die damit verbundene Aufforderung zum Handeln in ihrem Gedächtnis zu verankern. Es wird ein Vergleich der drei Phasen vorgeschlagen, um die Beziehung zwischen den beiden Ansätzen zu analysieren:

Challenge-based Learning

Phase 1: Sich einbringen



Storytelling

Phase 1: Erste Gedanken

Antwort auf die 5 W-Fragen:

Wer - Was - Wann - Wo - Warum

Phase 2: Untersuchen



Phase 2: Herausforderungen annehmen

Definition von Titel, Handlung und Figuren auf der Grundlage der Antworten auf die Leitfragen

Phase 3: Handeln



Phase 3: Auflösung

Reihe von Ereignissen, die die Geschichte zu einem Ende bringen - Auflösung



GEWONNENE ERKENNTNISSE

Best Practice Beispiele

GAME OF PHONES	
Wer?	Erasmus+ KA2-Partnerschaft mit Partnern aus Irland (Meath Partnership, Koordinator), Zypern, Kroatien, Portugal, Spanien und der Schweiz.
Was?	Das Projekt Game of Phones zielt darauf ab, herausforderungsbasierte Webquests für Jugendliche und Erwachsene zu entwerfen und zu entwickeln, um Fähigkeiten und Kompetenzen aufzubauen, die eine Wiedereingliederung von teilnehmenden Personen in die Ausbildung und/oder eine Beschäftigung unterstützen.
Wie?	Im Rahmen der Partnerschaft wurde ein Trainingskurs entwickelt, der ErwachsenenbildnerInnen und TrainerInnen dabei unterstützen soll, Webquests in ihre aktuelle Unterrichtspraxis zu integrieren, um bei Lernenden wichtige soziale Kompetenzen wie Teamarbeit, Kommunikation, kritisches Denken und Problemlösung zu fördern.
Wichtigste Ergebnisse?	Das Fortbildungsprogramm und ein Handbuch sind die wichtigsten Ergebnisse des Game of Phones-Projekts. Das Schulungshandbuch enthält einen Überblick über die wichtigsten Konzepte und den pädagogischen Rahmen des Game of Phones, eine ausführliche Anleitung zur Erstellung einer eigenen Webquest-Herausforderung, detaillierte Unterrichtspläne und Ressourcen für die persönlichen Workshop-Sitzungen.

<https://gameofphonesproject.eu/en/>



Best Practice Beispiele

T-Challenge (Entrepreneurship-Training mithilfe von Challenge-based Learning)	
Wer?	Erasmus+ KA2 Partnerschaft mit Partnern aus Lettland (Zemgale NGO Center, Koordinator), Zypern, Bulgarien, Portugal, Irland und Rumänien.
Was?	Das T-Challenge Projekt zielt darauf ab, WebQuests zu erstellen und zu nutzen, um Lernende zu motivieren, ihr Wissen über die Themen, die sie studieren, zu vertiefen. Die direkten Zielgruppen des Projekts sind AusbilderInnen und LehrerInnen. Auszubildende wurden als indirekte Zielgruppe identifiziert, die die eigentlichen EndnutzerInnen der Projektprodukte (WebQuests) sein werden.
Wie?	Die Partnerschaft entwickelte die Webquests-Plattform, eine offene Bildungsressource (OER), die eine Mindestanzahl von 36 WebQuests zu den folgenden Themen umfasst: Unternehmertum, Innovation, Führung, kritisches Denken, soziale Auswirkungen und Kreislaufwirtschaft; ein Curriculum für die Ausbildung von TrainerInnen, bestehend aus einem Ausbildungsleitfaden und einem TutorInnenhandbuch, das es TrainerInnen und LehrerInnen ermöglicht, das TChallenge-Bildungsprogramm für Unternehmertum durchzuführen und eigene WebQuests zu entwickeln.
Wichtigste Ergebnisse?	Die Webquests-Plattform richtet sich sowohl an Lehrende als auch an Lernende. Mit dieser Art des aktiven Lernens, das den Lernenden eine Vielzahl von Sinneserfahrungen bietet, können sie Probleme und Herausforderungen der realen Welt erkunden. Sie können zwischen den folgenden Schlüsselkompetenzen wählen: kulturelles Bewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit; Unternehmertum; bürgerschaftliches Engagement; persönliches, soziales und digitales Lernen; Wissenschaft, Technologie, Ingenieurwesen und Mathematik; Sprache; Lese- und Schreibfähigkeit.
Kontakt	https://t-challenge.eu/en/webquest/list/webquest-platform



Debora Ercoli

PROJEKTMANAGERIN

TUCEP - Italien



Weitere Informationen finden Sie in dem folgenden Video auf unserem Youtube-Kanal:



6. Storytelling als Mittel zum Lehren und Lernen

Geschichten erzählen, um die Welt zu verändern

Seitdem die Menschheit sprechen kann, nutzt sie die Gabe der Sprache, um sich Geschichten zu erzählen. Geschichten über reale Ereignisse, über sich selbst und andere Menschen, Geschichten, die versuchen, das Unerklärliche zu erklären, z. B. wie und warum ein Gewitter wütet oder was nach dem Tod geschieht. Jahrtausendlang wurden Geschichten mündlich erzählt, mit Reimen, Melodien, mit Zeichnungen oder anderen materiellen Gegenständen, um die Erinnerung daran zu erleichtern. Geschichten, die den Menschen viel bedeuteten, wurden aufgeschrieben. Es waren Legenden über Götter und Helden und über die Entstehung der Erde und der Menschen - die Grenze zwischen realen Ereignissen und Personen war fließend. Aber warum sind wir so sehr auf Geschichten fixiert?

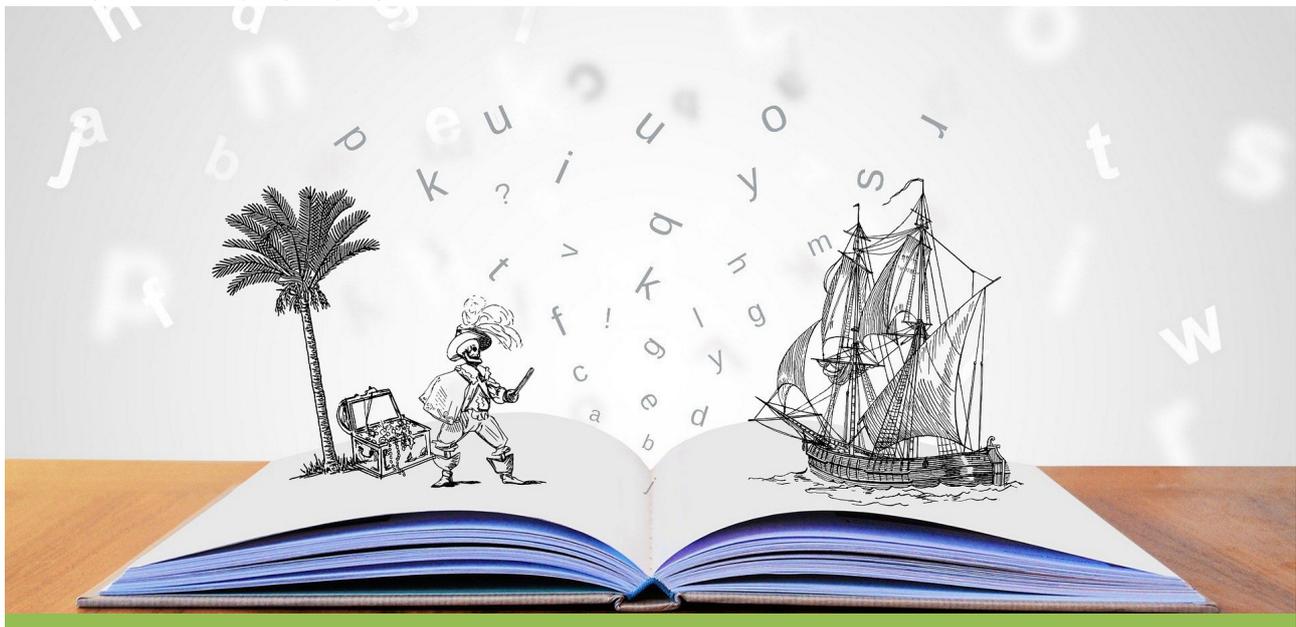
Für den Menschen ist es viel einfacher, sich Elemente von etwas einzuprägen, das eine Be-

https://en.wikipedia.org/wiki/Epic_of_Gilgamesh



deutung hat, einen roten Faden, der sich durch den Inhalt zieht, der in unserem Gedächtnis bleiben soll. Ein gutes Beispiel sind Mnemotechniken (Gedächtnisstützen), bei denen Reime oder Anfangsbuchstaben verwendet werden, um Merksätze mit Bedeutung zu bilden. Beispiele: Reihenfolge der Planeten im Sonnensystem - „Mein Vater erklärt mir

<https://pixabay.com/illustrations/storytelling-fantasy-imagination-4203628/>



<https://pixabay.com/photos/aboriginal-art-aboriginal-painting-503445/>



jeden Sonntag unseren Nachthimmel." Schreibweise von Wörtern - „Wer nämlich mit h schreibt, ist dämlich.“ Mnemotechniken nutzen unser Bedürfnis, in unzusammenhängenden Dingen einen Sinn zu finden. Dieser Sinn hilft dem Gehirn, Punkte zu verbinden und sie zu verankern. Durch Reim, Rhythmus und Visualisierung wird das Einprägen vertieft.

Ein weiteres gutes Beispiel ist die Praxis der Songlines der australischen Ureinwohner, eine komplexe Navigationsmethode, bei der Liedtexte und -rhythmen verwendet werden, um Wege durch das Land zu finden. **„Man navigiert durch das Land, indem man die Worte des Liedes wiederholt oder die Geschichte durch Tanz nachspielt, die im Laufe des Erzählens auch die Lage verschiedener Orientierungspunkte in der Landschaft beschreiben (z. B. Felsformationen, Wasserlöcher, Flüsse, Bäume).“**⁶

Geschichten bilden die Grundlage unseres gesamten kulturellen Erbes, unserer Überzeugungen und unserer Werte. Sie überliefern historische Ereignisse und Personen und dienen der Erinnerung und Unterhaltung, aber auch der Bildung. Neben Erzählungen über gesicherte Ereignisse und Personen gibt es viele verschiedene Arten von fiktiven Geschichten wie Fabeln, Gleichnisse, Märchen, Mythen und Legenden, Tragödien und Komödien. Manche haben ein reales Ereignis als Ausgangspunkt, werden aber im Laufe der Zeit oder zu einem bestimmten Zweck verändert und übertrie-

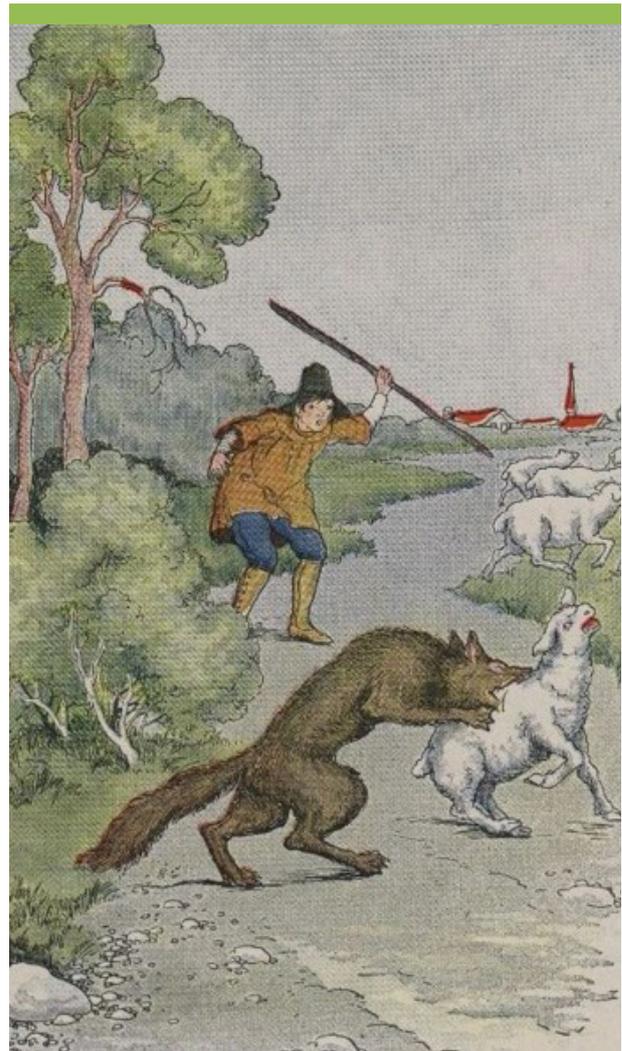
ben. Geschichten lassen sich in Themen und Genres einteilen (Science-Fiction, Abenteuer, Thriller, Drama usw.), die jeweils eng mit bestimmten Handlungselementen verbunden sind. Geschichten können sich auch in ihrem Umfang unterscheiden, von epischen Erzählungen bis hin zu Kurzgeschichten.

In früheren Zeiten wurden Geschichten bewusst durch Zuhören oder Lesen konsumiert. Heute begegnen wir Geschichten vom Aufwachen bis zum Einschlafen, oft ohne es wirklich zu merken. Die heutige Welt verlässt sich sehr stark auf die inzwischen oft monetarisierte Methode des Storytellings und die Werbung sowie die Unterhaltungsindustrie nutzen diesen Trick ausgiebig, um Aufmerksamkeit zu gewinnen. Wenn wir einen Film oder eine Fernsehsendung ansehen oder ein Videospiel spielen, erleben wir die Geschichte ganz bewusst. Aber Werbung aller Art, von TV-Spots bis hin zu Instagram-Posts, nutzt Storytelling als Methode, um ihr Produkt in den Köpfen zu verankern und das ist bereits zu einer eigenen Kunst geworden. Denken Sie einen Moment an eine Werbung, die Sie scheinbar nicht mehr loslässt. Wahrscheinlich hat sie eine Melodie und vielleicht sogar einen Reim, aber auch ein starkes Story-Element, vielleicht sogar eine lustige Wendung? Geschafft? - Glückwunsch, Sie haben an ein großartiges Beispiel gedacht, das alle grundlegenden Elemente eines erfolgreichen Storytellings in wahrscheinlich nur 30 Sekunden vereint.

Sprechen wir den Elefanten im Raum an...

Das Erzählen von Geschichten hat einen starken didaktischen und pädagogischen Zweck und man kann sagen, dass es neben der Demonstration die ursprünglichste und intuitivste Lehrmethode ist. PädagogInnen nutzen Geschichten als wirkungsvolles Tool, um Bedeutung zu vermitteln und komplexe oder abstrakte Lektionen verständlich zu machen, nicht nur für Kinder. Geschichten haben sowohl auditive als auch visuelle und kinästhetische Elemente und regen daher mehrere Bereiche des Gehirns an. Durch die Figuren und Ereignisse in einer Geschichte lernen wir am Modell durch Eintauchen und Einfühlung - wir hören, was sie tun (entweder durch einen externen Erzähler oder die erzählende Stimme in unserem Kopf), sehen, was sie sehen und fühlen, was sie fühlen. Denken Sie an das Gleichnis vom „Jungen, der Wolf rief“⁷: Die einfache Lektion lautet, dass Lügen schlecht sind, aber der Zuhörer hört ein greifbares, nachvollziehbares Beispiel und erfährt die negativen Folgen der Lügen, die von der Hauptfigur erzählt werden.

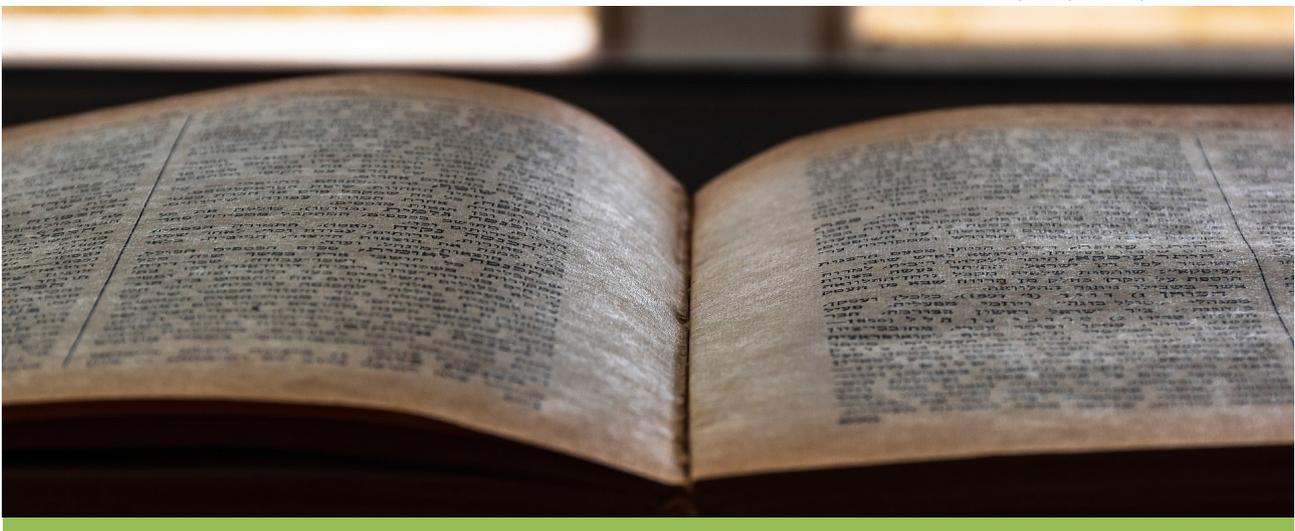
Das Geschichtenerzählen wurde wiederentdeckt und gewinnt im Bildungsbereich wieder an Popularität, insbesondere in Kombination mit digitalen und virtuellen Komponenten. Das CHELLIS Projekt nutzt Storytelling nicht



https://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.htm#Page_24

nur zur Erweiterung des Wortschatzes, der in einen sinnvollen Rahmen eingebettet ist, sondern auch, um umweltbewusstes Verhalten zu fördern.

<https://unsplash.com/photos/mLoWREtdTw>



Entwicklung einer Storytelling Lernerfahrung

STORYTELLING VORLAGE ERSTE GEDANKEN		
Vor dem Schreiben Ihrer didaktischen Geschichte machen Sie sich über folgende Aspekte Gedanken:		
Übung	Was wird die Bedeutung und die Lehre der Geschichte sein?	Versuchen Sie, die Quintessenz und die wichtigsten Erkenntnisse aus der Geschichte zu formulieren. Sie können auch versuchen, ECVET-Lernergebnisse zu formulieren, wenn Sie mehrere Botschaften haben, die die Geschichte vermitteln soll.
Umfang	Was wird der Umfang sein?	Das hängt auch davon ab, wie viel Zeit Sie für die Geschichte einplanen. Es ist wichtig, dass Sie eine Grundidee haben, bevor Sie fortfahren.
Medium	Wie soll die Geschichte erzählt werden?	Wird sie von den Lernenden vorgelesen, wird sie durch Bilder oder Videos unterstützt oder handelt es sich um ein Spiel, das auf einer Geschichte basiert (ähnlich wie bei den CHELLIS Geschichten)?
Blickwinkel	Aus welchem Blickwinkel wird die Geschichte erzählt?	In der Ich-Perspektive, in der dritten Person oder in der objektiven Perspektive, in der der Erzähler entweder alles weiß oder nur das, was eine bestimmte Figur weiß?
Genre & Art	Welche Art und welches Genre passt zu Ihrer Geschichte?	Handelt es sich um eine wahre Geschichte wie eine Anekdote oder um Fiktion wie eine Fabel, ein Gleichnis oder ein Rätsel?

STORYTELLING VORLAGE STORYDESIGN

Für eine gute Geschichte sollten die folgenden Elemente ausgearbeitet werden.

Thema	Die Bedeutung Ihrer Geschichte spiegelt sich im Titel, in den Mustern und Symbolen der Geschichte wider - reflektiert durch die gewählte Art und das Genre.
Handlung	<p>Abfolge der Ereignisse, WARUM die Dinge geschehen, Struktur der Elemente in der Geschichte. Es gibt 4 grundlegende Handlungselemente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Exposition: Informationen, die zum Verständnis der Geschichte erforderlich sind 2) Komplikation: Katalysator, der die Geschichte in Gang bringt und sie interessant hält 3) Climax: Wendepunkt, an dem die Figuren versuchen, die Komplikation zu lösen 4) Auflösung: eine Reihe von Ereignissen, die die Geschichte zu einem Ende bringen
Figuren	Entwickeln Sie Ihre Figuren so weit wie nötig und lassen Sie sie lebensecht, dynamisch und logisch konsistent in Bezug auf ihre Motivation, Meinungen, Charakterzüge usw. sein.
Umgebung	In welcher Welt, an welchem Ort und zu welcher Zeit spielt sich die Geschichte ab? Beschreiben Sie die ökologischen und sozialen Bedingungen, die die Figuren und die Handlung der Geschichte prägen.
Konflikte oder Krisen	Der Konflikt schafft die Handlung und sorgt für Spannung und Interesse. In einer Geschichte kann es mehr als einen Konflikt oder eine Komplikation geben.

<https://www.pexels.com/photo/book-on-brown-leaves-3150548/>



Carina Posch & Dominika Stiger

PROJEKTMANAGERINNEN

ENTER - Österreich



Weitere Informationen finden Sie in dem folgenden Video auf unserem Youtube-Kanal:



7. Visuelles Sprachlernen für spezifischen Wortschatz

Die visuelle Welt

Jeder Mensch hat eine andere Art zu lernen und sich Dinge einzuprägen. Wenn man anfängt, eine neue Sprache zu lernen, ist die Anzahl an Vokabeln, die man sich einprägen muss, natürlich enorm. Um sich all diese Wörter zu merken, fällt es manchen Menschen vielleicht leichter, sie mehrmals aufzuschreiben. Es gibt jedoch auch eine Gruppe von Menschen, für die die einzige Möglichkeit, sich einen umfangreichen Wortschatz einzuprägen, darin besteht, verschiedene visuelle Hilfsmittel zu verwenden. Diese Personen könnten zum Beispiel ein Bild von einem Gegenstand malen, der ein neues Wort darstellt, sie könnten Aufkleber auf verschiedene Gegenstände im Haus kleben usw. Wie Bette Fetter, eine amerikanische Berufskünstlerin und Autorin des Buches „Being visual; Raising a Generation of Innovative thinkers“ und Gründerin von Young Rembrandts, im Zitat unten feststellt, sollten die Schaffung und der Einsatz von visuellen Hilfsmitteln als wesentlich angesehen werden. Visuelle Unterstützung - ist sie so nützlich und wichtig, wie die Autorin sie darstellt?

<https://www.pexels.com/photo/photo-of-women-at-the-meeting-3810792/>



“

Lernen, visuelle Bilder zu sehen und zu erstellen, sind wesentlich für den Lernprozess”

- Bette Fetter

Sind visuelle Hilfen wirklich so sinnvoll?

Um diese Frage zu beantworten, werden hier einige Beispiele aus der Forschung vorgestellt, die im Laufe der Jahre durchgeführt wurden.

1. Eine Verhaltensstudie von 2001 zeigte: Die Verwendung von visuellen Hilfsmitteln im Unterricht verbessert das Lernen um bis zu 400 % und ermöglicht es dem Gehirn, visuelle Informationen 60.000 Mal schneller zu verarbeiten als Text⁸.
2. Der amerikanische Autor David Hyerle stellt in seinem Buch fest, dass 90 % der an das Gehirn weitergeleiteten Informationen visuell sind⁹.
3. Darüber hinaus zeigen andere Untersuchungen, dass nur 10 % der Menschen auditiv lernen, während 65 % visuell lernen¹⁰.

Was sind die Vorteile?

Um diese Frage zu beantworten, kann man sagen: Ja, visuelles Lernen ist hilfreich und bringt viele Vorteile mit sich.

1. Die meisten Online-Plattformen sind kostenlos und für frei zugänglich.
2. Alle Altersgruppen können es ausprobieren und herausfinden, ob ihnen visuelles Lernen hilft, sich Dinge einzuprägen und den Lernprozess zu erleichtern.
3. Viele Wissenschaftler und Forscher haben herausgefunden, dass Informationen durch das Betrachten von Bildern direkt in das Langzeitgedächtnis gelangen.
4. Visuelle Unterstützung hilft den Menschen, schneller und effizienter zu verstehen.
5. Das Konzentrationsniveau steigt.
6. Das Lernen wird einfacher und macht mehr Spaß.
7. Online-Plattformen bieten manchmal Material an, das Zugang zu Grammatikregeln und Vokabeln der Zielsprache bietet.

<https://www.pexels.com/photo/person-playing-chess-on-brown-wooden-table-5649890/>



Welche Werkzeuge kann man für visuelles Lernen verwenden?

Die gängigsten Mittel für visuelles Lernen sind:

1. Videos: Dokumentarfilme, Spielfilme, alte Filme - sie alle sind ein gutes Mittel, um sich neue Informationen einzuprägen.
2. Grafiken: Die Präsentation von Forschungsergebnissen für ein großes Publikum in grafischer Form hilft den Zuhörern, sich zu konzentrieren.
3. Rollenspiele: Sie sind zwar nicht die häufigste Lernmethode, gelten aber als eine der besten Arten, um sich etwas einzuprägen.
4. Storytelling: Das Lesen von Geschichten, die von Bildern begleitet werden, ist eine anregende Methode, um neue Inhalte und Vokabeln zu lernen.
5. Spiele wie Scrabble, Up-Words, Apples to Apples und andere sind sehr hilfreich, um Wörter zu bilden.
6. Zeichnungen/Malereien - ein Bild sagt mehr als tausend Worte, deshalb wird man, wenn man neugierig genug ist, neue Wörter im Wörterbuch nachschlagen.
7. Whiteboards - beim Lernen einer neuen Sprache helfen Whiteboards oder Tafeln dabei, Vokabeln aufzuschreiben, damit man sie nicht vergisst.

Warum nutzt CHELLIS visuelles Sprachenlernen, um LeserInnen Fachvokabular näherzubringen?

Die CHELLIS Methode kann aus einer akademischen Perspektive des Lernens als etwas ungewöhnlich wahrgenommen werden. Der Versuch, eine neue Sprache mithilfe von Geschichten zu lernen, die sich um das Thema Umwelt drehen, mag für manche schwierig erscheinen. Das umweltbezogene Vokabular muss den Teilnehmern erklärt werden, während sie es gleichzeitig verstehen müssen. Das Erzählen von Geschichten ist jedoch eine der gängigsten visuellen Sprachlernmethoden, die die Sichtweise der LeserInnen auf verschiedene Themen beeinflusst. CHELLIS mag eine ungewöhnliche Lehrmethode anwenden; dies wird den Menschen aber definitiv helfen, mehr Umweltbewusstsein zu entwickeln.

Best Practice Beispiele

Französisch-Workshop für Kochschüler in der Berufsausbildung	
Wer?	ALFMED
Was?	ALFMED arbeitet regelmäßig in ECVET-Projekten (Europäisches Leistungspunktesystem für die Berufsbildung) und verfügt über langjährige Erfahrung in der Zusammenarbeit mit Lernenden aus ganz Europa, die bereit sind, für ihre Weiterbildung ins Ausland zu gehen. Die Aufgabe von ALFMED als aufnehmende Organisation ist es, ein Praktikum entsprechend dem Europass-Profil und den Merkmalen eines Unternehmens zu organisieren. Sobald ALFMED ein Unternehmen für seine Erasmus-Studenten gefunden hat, werden verschiedene Kompetenz-Workshops organisiert, um sie auf ihr erstes Treffen mit dem Unternehmensvertreter und dem zukünftigen Tutor vorzubereiten. Es ist wichtig, den Studierenden eine sprachliche Grundlage in Französisch zu vermitteln und ihnen zu helfen, den für ihre Arbeit notwendigen und auch für ihr tägliches Leben nützlichen französischen Grundwortschatz zu erlernen. So bietet ALFMED zum Beispiel für KochschülerInnen einen Workshop an, der sie in ein umfangreiches kulinarisches Vokabular auf Französisch einführt. Zur Veranschaulichung der Vokabel, insbesondere für SchülerInnen mit einem niedrigeren Bildungsniveau, werden die Vokabel mit entsprechenden Bildern versehen, die den SchülerInnen helfen, Aktionsverben und Zutatenliste zu identifizieren, die mit den Berufsprofilen und zukünftigen Arbeitsplätzen in Verbindung stehen.
Wie?	Dieses Projekt wird auf Prezi durchgeführt, einer Online-Plattform für interaktive Online-Präsentationen.
Wichtigste Ergebnisse?	Dieser Workshop hilft ausländischen Studierenden nicht nur, mehr Wissen in ihrem Berufsfeld zu erlangen und ihr berufliches Vokabular während ihres Auslandsaufenthalts zu erlernen oder zu verbessern, sondern er führt sie auch in die kulinarische Kultur ihres Gastlandes ein und vermittelt ihnen ein klareres Bild davon. Dieser Workshop zielt auch darauf ab, den Studierenden wesentliche Anweisungen, Verhaltenstipps und französisches Vokabular zu vermitteln, um sie auf ihr erstes Treffen mit einem Gastunternehmen vorzubereiten. Der Workshop kann als ein Beispiel für die Vorbereitung auf interkulturelle Kommunikation gesehen werden.
Kontakt	https://www.alfmed.com/en/combo-programms/erasmus-staff-cook-masterclass/

Selfie Projekt	
Wer?	Mabel Victoria von der Business School, Edinburgh Napier University „The verbal and the visual in language learning and teaching: insights from the ‘Selfie Project’” in The Language Learning Journal vol. 49, 2021-Issue 1
Was?	Das Selfie Projekt, das als kleine Forschungsarbeit an einer thailändischen Universität begonnen hat, soll dazu beitragen, das Sprachenlernen mithilfe der eigenen Selfies zu fördern. Mabel Victoria, Autorin und Forscherin, erklärt, dass der pädagogische Nutzen eines solchen Projekts sehr hoch ist. Gerade beim Sprachenlernen sind sowohl visuelle als auch verbale Hilfsmittel notwendig. Bei der Verwendung ihrer eigenen Selfies müssen die TeilnehmerInnen eine große Menge an Vokabular verwenden, um ihre eigenen Fotos zu beschreiben.
Wie?	Das Projekt basiert auf der Aufnahme von Selfies. Die SprachschülerInnen werden angewiesen, in einem Zeitraum von zwei Wochen Selfies an den Sehenswürdigkeiten der Stadt zu machen. Bei einer Präsentation vor der Klasse müssen sie dann in ihrer Zielsprache sprechen, um ihre eigenen Selfies detailliert zu erklären und zu beschreiben.
Wichtigste Ergebnisse?	Selfies sind Teil unseres Lebens geworden und machen auch einen großen Teil unserer „Geschichten“ aus. In diesem Projekt beschreiben Teilnehmende ihre Erlebnisse während sie ihre Fotos zeigen und eine große Menge an Vokabular verwenden, um dem Publikum so viel wie möglich von den Bildern zu vermitteln.

<https://www.pexels.com/photo/young-ethnic-couple-taking-selfie-on-metro-station-5225446/>



Popi Aresti
 PRAKTIKANTIN FÜR
 EUROPÄISCHE PROJEKTE
 vALFMED - Frankreich



Weitere Informationen finden Sie in dem folgenden Video auf unserem Youtube-Kanal:

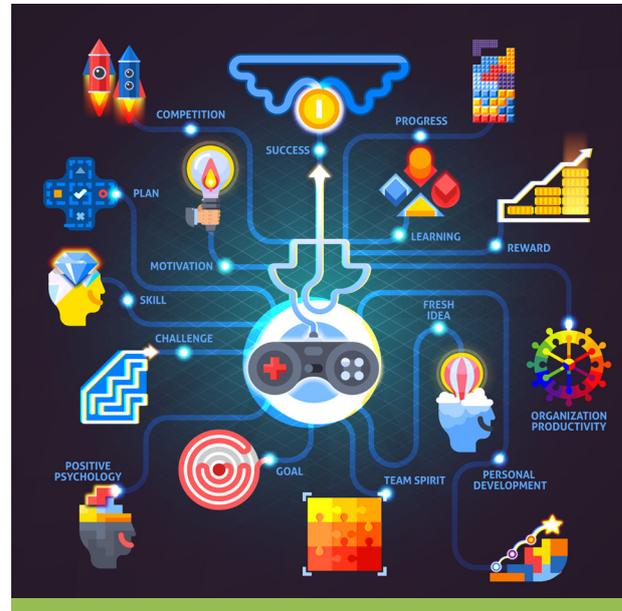


8. Gamification als Lernmotivation

Einführung

Gamification im Lernprozess kann dazu beitragen, die Motivation von Lernenden zu erhöhen. Sie kann auch die Lernerfahrung insgesamt verbessern, indem die Lernumgebung durch die Verwendung von Spielmechaniken wie Belohnung und Fortschritüberwachung attraktiviert wird. Außerdem können schwieriger zu vermittelnde Inhalte verständlicher gemacht werden, indem die Lernenden anschauliche und praktische Beispiele und Übungen bekommen. Dies sollte jedoch nicht mit Spielen an sich verwechselt werden: zwischen Gamification und Gaming bzw. Lernspielen gibt es Unterschiede und man muss die Möglichkeiten nicht ausreizen, um die Vorteile von Gamification im Lernkontext zu nutzen.

<https://www.thehindu.com/education/how-gamification-can-make-learning-easier/article32774252.ece>



Gamification verstehen

Die Einführung von Gamification in den Lernprozess kann eine ganze Menge bewirken. Laut Raed¹¹ von der Abteilung für Lehren und Lernen an der Washington State University ist „Gamification die Anwendung von Spielelementen, vor allem von Videospielelementen, in einem nicht spielerischen Kontext, um die Motivation und das Engagement beim Lernen zu fördern“. Darüber hinaus kann sie entscheidend dazu beitragen, Lernenden zu helfen, die sich von konventionellen Lehrmethoden entfremdet fühlen oder auf diese nicht so effektiv reagieren wie ihre Altersgenossen.



Gamification ist die Anwendung von Spielelementen, vor allem von Videospielelementen, in einem nicht spielerischen Kontext, um die Motivation und das Engagement beim Lernen zu fördern.

- Raed S. Alsawaier

Gamification verstehen

Man könnte sagen, dass sich durch Gamification der gesamte Vermittlungsprozess verändert. Für Guy Boulet, Lernspezialist des kanadischen Verteidigungsministeriums, ist Gamification¹² alternativ „die Verwendung von Spielmechanismen in Nicht-Spiel-Kontexten“, was im Kontext von Bildung und Lernen Spielmechanismen in den Bildungsprozess einführt, die sich vom Spielinhalt unterscheiden. Das bedeutet, dass es bei der Gamification keineswegs darum geht, Lerninhalte in ein Spiel zu verwandeln, sondern darum, jene Spielmechanismen, die ein Spiel attraktiv machen, wie z. B. freigespielte Level und gewonnene Belohnungen, in den Lernprozess einzubringen.

<https://www.pexels.com/photo/low-light-photo-of-nes-controller-1637436/>



Gamification vs. Bildungsspiele

Das soll natürlich nicht heißen, dass es keine Lernspiele geben kann. Es bedeutet nur, dass diese genau das sind: Lernspiele, die eine eigene Kategorie oder ein eigenes Konzept darstellen. Man muss sich aber nicht die Mühe machen, Spiele und Anwendungen zu entwickeln, um die Vorteile der Gamification zu nutzen. Es handelt sich um zwei unterschiedliche Bereiche, die beide ihre Berechtigung haben. „Während der Inhalt eines Videospiele die Geschichte, die Charaktere und die Umgebung umfasst, sind die Spielmechanismen Elemente, die dem Inhalt hinzugefügt werden, um eine Struktur (Levels) zu schaffen und Leistungen zu belohnen (Punkte, Abzeichen, Leben)“, und genau darum geht es - den Bildungskontext durch dieselben Techniken, die Spiele ermöglichen, attraktiver und ansprechender zu machen.

Gamification trifft man überall

In der Tat wird der Lernprozess für den Lernenden dadurch viel einladender. Es ist daher nicht verwunderlich, dass „die Anwendung von Gamification in einem pädagogischen Kontext für viele Schüler, die sich von den traditionellen Unterrichtsmethoden entfremdet fühlen, Unterstützung bietet. Der Einsatz von Gamification könnte eine Teillösung für den Rückgang der Motivation und des Engagements der Lernenden darstellen, mit dem das Schulsystem heute konfrontiert ist“¹¹ und dieser Effekt macht Gamification sehr erstrebenswert. In der Tat hat Gamification eine breite Palette von Anwendungen; dies gilt für eine Reihe von Akteuren, die von der Grundschulbildung bis hin zu Universitätskursen und berufsbildenden Maßnahmen sowie vielen anderen Bereichen außerhalb des Bildungswesens reichen.

Gamification in die Lernerfahrung einbinden

Die Einführung von Gamification-Mechanismen in den Lernprozess kann heikel sein. So ist zu beachten, dass „wissenschaftliche Studien negative Ergebnisse in Abhängigkeit von den Präferenzen der Nutzer gezeigt haben. Die Verbindung zwischen den Merkmalen des Nutzers, den ausgeführten Aktionen und den Spielelementen ist immer noch eine offene Frage“¹³. Man muss also das Konzept besser verstehen, bevor man stärkere Gamification-Elemente im Bildungskontext einführt. Das Konzept wird jedoch viel einfacher, wenn man versteht, was genau diese Spielkonzepte sind, die eingeführt werden müssen. Bei der Anwendung des Konzepts auf Bildungsumgebungen muss der Kontext von den Unterstützungsstrukturen oder der Umgebung getrennt werden.

So werden Spielinhalt und Spielstruktur deutlich. Wie erwähnt, sollten Belohnungen und Fortschritt einer Spielfigur durch Erfahrung und erreichte Stufen als Teil der Unterstützungsstruktur betrachtet werden, die eingeführt werden sollte, wenn man das Konzept anwenden möchte. Der Spielinhalt würde in einem Bildungskontext Dinge wie Sitzungen, Präsentationen, Materialien, Ressourcen, Fallstudien umfassen. Um ein direkteres Beispiel zu geben: Eine online zu absolvierende Übung wäre das Äquivalent zum Spielinhalt. Die Belohnungen, die man danach erhält, wären Spielmechanismen, die in diesem Bildungsinhalt angewendet werden. Gamification sollte als „Einführung eines extrinsischen Belohnungssystems (auf der Grundlage von Spielmechanismen) in Nicht-Spiel-Inhalte (wie z. B. Lerninhalte)“¹² betrachtet werden, was die vorhandene extrinsische Motivation der Lernenden verstärkt und daher in Fällen, in denen eine geringe extrinsische Motivation zu beobachten ist, sehr nützlich ist.

Best Practice Beispiele

Big Step	
Wer?	Erasmus+ KA2-Partnerschaft mit Partnern aus Belgien (UC LIMBURG, Koordinator), Tschechien, Griechenland, Slowenien und Zypern.
Was?	Die Priorität von „Big Step: Lernen durch Gamification“ war es, ein kostenloses Online-Videospiel zu entwickeln, das eine innovative, integrative Bildungsmethode für Flüchtlinge, MigrantInnen, die internationalen Schutz genießen, und andere Gruppen und Minderheiten, die sich in der EU in einer flüchtlingsähnlichen Situation befinden, darstellt.
Wie?	Das Konsortium entwickelte ein Spiel zum Erlernen lokaler Sprachelemente, grundlegender Kommunikationsstandards und kultureller Aspekte, die die Integration und das Verständnis für die aufnehmenden Gemeinschaften fördern.
Wichtigste Ergebnisse?	Das Spiel umfasst sieben thematische Kapitel (Schule, Stadt, medizinisches Zentrum usw.) in fünf verschiedenen Versionen für jedes Projektland (Belgien, Griechenland, Tschechien, Slowenien, Zypern) und alle Sprachen der Partner, wobei viele Teile auch ins Englische übersetzt wurden. Da sich das Spiel an Flüchtlinge und MigrantInnen richtet, ist es sehr wichtig, dass jedes Land seine eigene angepasste Version hat.

Gamify Your Teaching – Steigerung der beruflichen Kompetenzen von Entrepreneurship-LehrerInnen durch den Einsatz von	
Wer?	Erasmus+ KA2-Partnerschaft mit Partnern aus Rumänien (Consiliul National al Intreprinderilor Private Mici si Mijlocii din Romania - filiala Arad, Koordinator), Italien, Litauen, Polen, dem Vereinigten Königreich, Spanien und Griechenland.
Was?	Das Projekt Gamify Your Teaching ist einzigartig. Sein Hauptziel war es, die berufliche Entwicklung und die beruflichen Kompetenzen von LehrerInnen und TrainerInnen, die im Bereich des Entrepreneurships tätig sind, zu unterstützen und ihre IKT-Lehrmethoden durch Gamification-Ansätze weiter zu verbessern.
Wie?	Mit dem Projekt wurden zwei allgemeine Ziele verfolgt: Das erste Ziel bestand in der Entwicklung einer Spielsimulation mit praktischen Elementen aus sieben ausgewählten Themenbereichen des Entrepreneurships unter Verwendung von Gamification-Techniken. Zu diesem Zweck wandte sich das Konsortium an TrainerInnen und BerufsbildungsexpertInnen aus den Partnerländern. Diese TeilnehmerInnen, darunter auch Studierende, sollten die vorbereiteten didaktischen Materialien testen und den Gesamtaufwand des Projekts bewerten.
Wichtigste Ergebnisse?	Das Projekt wurde als Best Practice Beispiel ausgewählt und als Erfolgsgeschichte anerkannt. Es hatte viele positive Auswirkungen, insbesondere für die Lehrkräfte in der beruflichen Bildung und die SchülerInnen, die einen effektiveren Weg zur Vermittlung und zum Erhalt von Lernergebnissen entdecken und gleichzeitig ihre IKT-Kompetenzen verbessern. Darüber hinaus ist es ein bewährtes Verfahren, das von verschiedenen Personen eingesetzt werden kann, die ähnliche Ergebnisse erzielen wollen.

<https://www.inovaconsult.com/blog/2017/09/27/gamify-teaching-help-students-create-entrepreneurs/>



Sofronis Themistocleous

PROJECTMANAGER

SEAL CYPRUS - Zypern



Weitere Informationen finden Sie in dem folgenden Video auf unserem Youtube-Kanal:



9. Chancen und Bildung im grünen Sektor

Einführung

Der grüne Sektor wird immer wichtiger. Er bietet mit steigender Tendenz eine große Anzahl an Arbeitsplätzen, außerdem unterstützt er die Wirtschaft bei der Erweiterung ihrer Möglichkeiten, indem er größere Wachstumsraten als andere Sektoren aufweist und auf eine nachhaltige Art und Weise sicherstellt, dass die verwendeten Ressourcen nicht bald erschöpft sind. Innerhalb dieses Sektors gibt es eine Reihe von Beschäftigungs-, Bildungs- und Bürgerbeteiligungsmöglichkeiten, die viele Geschmäcker ansprechen. Diese können dazu beitragen, hochwertige und sinnvolle Erfahrungen zu machen.

Den grünen Sektor der Wirtschaft verstehen

Der grüne Sektor hat stark an Dynamik gewonnen. Im Mittelpunkt steht dabei der Gedanke der Nachhaltigkeit der Ressourcen. Der grüne Sektor umfasst alle Bereiche der Wirtschaft, die sich darum bemühen, ihre Waren und Dienstleistungen auf eine Weise

bereitzustellen, die die Umwelt nicht beeinträchtigt oder erschöpft. Als Beispiel seien hier Branchen wie die Anbieter alternativer Energien und die Hersteller von Elektroautos genannt. Der International Labour Organisation zufolge handelt es sich bei grünen Arbeitsplätzen um solche, „die zur Erhaltung oder Wiederherstellung der Umwelt beitragen, sei es in traditionellen Sektoren wie dem verarbeitenden Gewerbe und dem Baugewerbe oder in neuen, aufkommenden grünen Sektoren wie erneuerbaren Energien und Energieeffizienz“¹⁴; in der Regel sind dies außerdem hochwertige Arbeitsplätze.

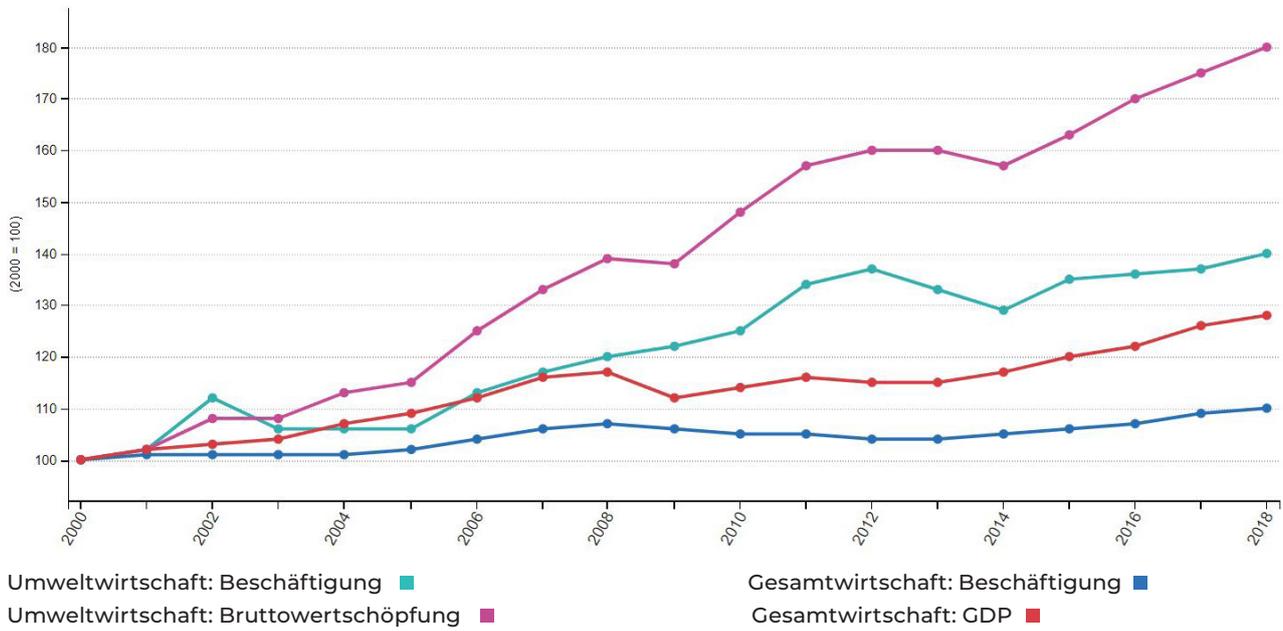
In diesem Sektor nimmt die Beschäftigung zu. Darüber hinaus ist es auch wichtig festzustellen, dass die Bruttowertschöpfung des Sektors stetig und schnell gewachsen ist, insbesondere im Vergleich zur traditionellen Wirtschaft. Darüber hinaus weist Eurostat darauf hin, dass „selbst im Jahr 2009, als die Finanzkrise zu einem Rückgang des BIP um 5 % führte, die Bruttowertschöpfung der Produktion von Umweltgütern und -dienstleistungen relativ stabil blieb“¹⁵.



Selbst im Jahr 2009, als die Finanzkrise zu einem Rückgang des BIP um 5 % führte, blieb die Bruttowertschöpfung aus der Produktion von Umweltgütern und -dienstleistungen relativ stabil“¹⁵

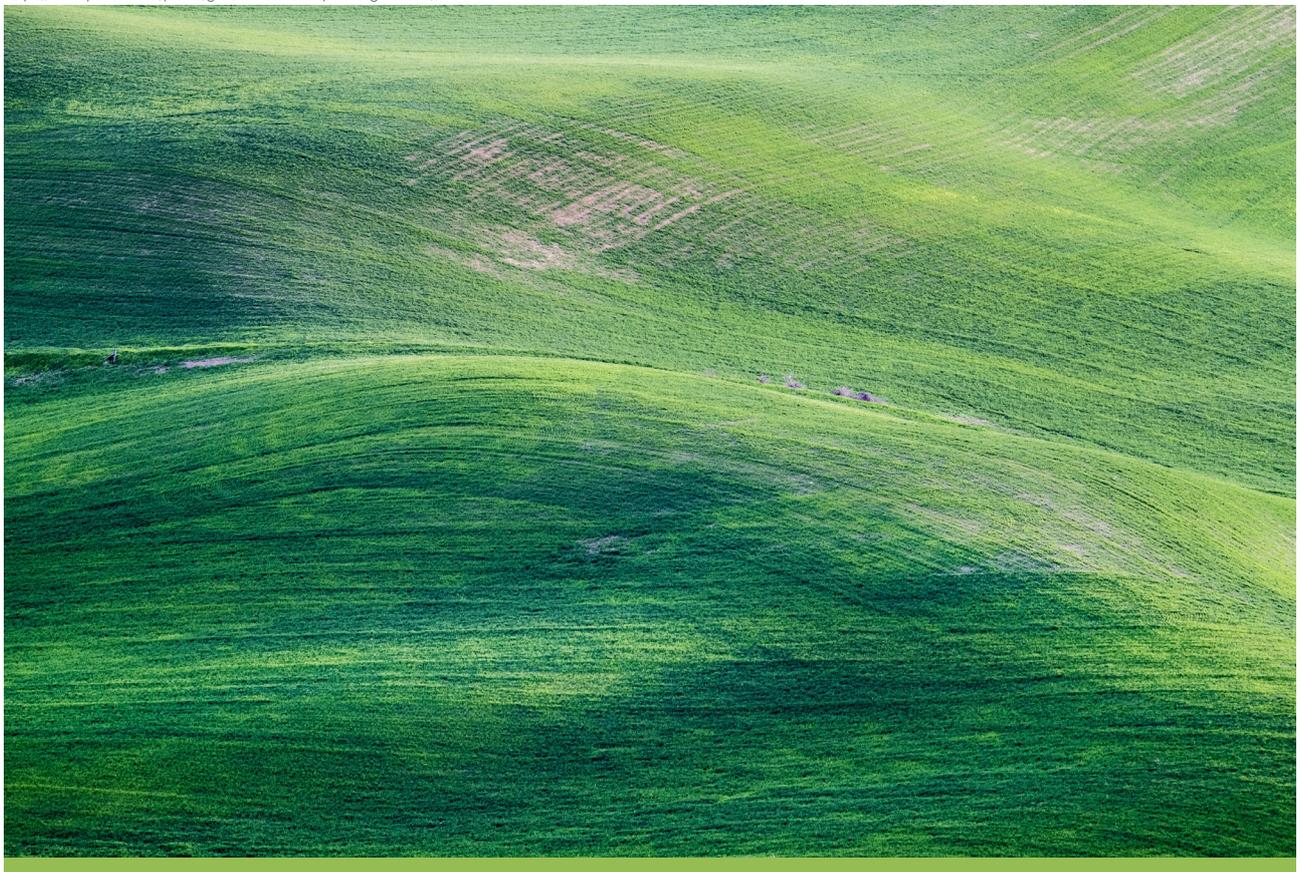
- Eurostat

Entwicklung von Schlüsselindikatoren für die Umweltwirtschaft und die Gesamtwirtschaft, EU-27, 2000 - 2018 ¹⁵



All dies zusammen führt zu der Schlussfolgerung, dass man sich für den Sektor interessieren sollte, da der Arbeitsmarkt dort sehr lohnend sein kann.

<https://www.pexels.com/photo/green-mountain-painting-732548/>



Die EU-Förderung von Beschäftigung, Bildung und Bürgerbeteiligung im grünen Sektor

Es sollte nicht überraschen, dass die EU darauf bedacht ist, diesen Schwung zu bewahren. Connie Hedegaard, ehemalige EU-Kommissarin für Klimapolitik, sagte: „In einem Europa mit 26 Millionen arbeitslosen Europäern reicht es nicht aus, Wachstum zu schaffen. Wir müssen auch in Bereichen expandieren, die Arbeitsplätze schaffen können. Der grüne Sektor bietet ein enormes Potenzial für die Schaffung von Arbeitsplätzen und wir müssen sicherstellen, dass Europa seine Vorteile in vollem Umfang nutzen kann.“¹⁶ Diese Ansicht wird von vielen geteilt. Mit der grünen Beschäftigungsinitiative¹⁷, dem EU-Aktionsplan für die Kreislaufwirtschaft¹⁸ und dem grünen Aktionsplan für KMU¹⁹ ist die EU bereit, diesen Sektor zu unterstützen.

Im Fokus der drei genannten Initiativen steht unter anderem:

- Sicherstellen, dass die Marktlücke für Qualifikationen und Beschäftigung verringert wird
- Umsetzung einschlägiger politischer Maßnahmen auf der Ebene der Mitgliedsstaaten
- Erleichterung der Übergänge auf dem Arbeitsmarkt
- Unterstützung der lokalen Regierungen bei der effektiven Umstrukturierung
- Förderung der Arbeitsplatzschaffung durch EU-Finanzierung und andere Mittel
- Unterstützung eines umweltfreundlichen öffentlichen Beschaffungswesens für Unternehmertum und soziale Unternehmen



In einem Europa mit 26 Millionen arbeitslosen Europäern reicht es nicht aus, Wachstum zu schaffen. Wir müssen auch in Bereichen expandieren, die Arbeitsplätze schaffen können. Der grüne Sektor bietet ein enormes Potenzial für die Schaffung von Arbeitsplätzen und wir müssen dafür sorgen, dass Europa seine Vorteile in vollem Umfang nutzen kann.“

- Connie Hedegaard

Das Wachstum dieses Sektors erhält auch den nötigen Schub, um es aufrechtzuerhalten. Innerhalb des Sektors, und natürlich über die vielen Arten von Arbeitsplätzen und Karrieren hinaus, die man je nach Fähigkeiten und Möglichkeiten verfolgen kann, gibt es viele Bildungs- und Bürgerbeteiligungsmöglichkeiten, die man in dem Maße nutzen kann, wie man es wünscht. Es gibt eine Fülle von Möglichkeiten, von lokalen NGOs und Bildungszentren bis hin zu internationalen Organisationen, Universitäten und privaten Initiativen. Beim UN-Entwicklungsprogramm kann man zum Beispiel nachsehen, wo man als Freiwilliger helfen kann. Der World Wildlife Fund ist ein weiteres gutes Beispiel dafür, ebenso wie die Organisation National Geographic. Alternativ dazu gibt es in den meisten Ländern ein Register für die verschiedenen NGOs oder man kann sich bei einer lokalen NGO erkundigen, wer in diesem Bereich Hilfe sucht. Viele Organisationen bieten kostenlose Fortbildungsmöglichkeiten an, da sie möglicherweise an EU-finanzierten Projekten teilnehmen. Wenn man sich jedoch längerfristig engagieren möchte, bieten viele Universitäten inzwischen entsprechende Bachelor- und Masterstudiengänge an: Von Biologie bis zu nachhaltigem Ingenieurwesen, grünem Unternehmertum, alternativem Energiemanagement und vielem mehr - es liegt an jedem Einzelnen, die für ihn am besten geeignete Option zu wählen.

Best Practice Beispiel

GreenComp Organisation	
Wer?	EfVET, EARLALL, EAEA und p-consulting.gr
Was?	GreenComp ist eine Dachorganisation, die die Ansicht vertritt, dass Bildung ein zentraler Bestandteil für die Erreichung der Klimaziele der EU ist, die bis 2050 Klimaneutralität anstrebt. Ziel ist es, qualifizierte Arbeitskräfte bereitzustellen, die auch nachhaltige Entwicklung und Wachstum fördern.
Wie?	Grüne Kompetenzen müssen durch einen gemeinsamen GreenComp-Rahmen in die Bildungspolitik und -praxis integriert werden. GreenComp bereitet eine politische Toolbox vor und setzt sich für die direkte Beteiligung der Zivilgesellschaft und der Multi-Level-Governance an der rechtzeitigen Veröffentlichung und erfolgreichen Umsetzung des Europäischen Kompetenzrahmens für grüne Kompetenzen ein.
Wichtigste Ergebnisse?	Lebenslanges Lernen, Erwachsenenbildung und berufliche Aus- und Weiterbildung (VET) können einen entscheidenden Beitrag zum Europäischen Green Deal leisten, indem sie helfen, die sogenannten grünen Kompetenzen mit einem Bottom-up-Ansatz zu definieren und umzusetzen.
Kontakt	https://green-comp.eu/

Best Practice Beispiel

PONICS VET: Agrartechniker für Hydrokulturen	
Wer?	Die Erasmus+ KA2 Partnerschaft umfasst Organisationen aus Lettland (Latvijas Lauksaimniecības Universitāte, Koordinator), Griechenland, Bulgarien, Italien und Belgien.
Was?	Studien über die Landwirtschaft zeigen, dass es sich um einen Sektor handelt, der immer noch leidet und in den letzten Jahren mit wirtschaftlichen Verlusten zu kämpfen hatte. Hinzu kommt der Kampf gegen klimabedingte Probleme. Das Konsortium erklärt, dass die Hydrokultur eine Schlüsselrolle bei der Nahrungsmittelversorgung und Bewältigung globaler Herausforderungen wie Wasserknappheit, Ernährungssicherheit, Verstädterung und Verringerung des Energieverbrauchs sowie der beim Lebensmitteltransport zurückgelegten Wege spielt.
Wie?	Die Idee des Projekts ist, Junglandwirten oder angehenden Landwirten eine Ausbildung in einer Spezialisierung zu bieten, die für die Zukunft der Landwirtschaft von entscheidender Bedeutung ist. Sie soll eine nachhaltige Perspektive haben, die sich mit dem Schutz der natürlichen Ressourcen (wie Boden und Wasser), der Ernährung der Menschen mit maximaler Energieeffizienz und der Bekämpfung der Ernährungsunsicherheit befasst. Im Rahmen des Projekts wurden ein innovatives Berufsprofil - Hydrokulturtechniker - und ein Ausbildungsgang für ein solches Profil entwickelt.
Wichtigste Ergebnisse?	Das Projekt war auf ein bestimmtes Problem bzw. eine bestimmte Gelegenheit ausgerichtet, weshalb eine spezifische Zielgruppe angesprochen wurde. Die Schulung wurde online angeboten, was es einfacher machte, sie einem größeren Personenkreis zu vermitteln, unabhängig von dessen Standort. Die Schulung wurde nach den ECVET-Leitlinien aufgebaut, was es den SchulungsteilnehmerInnen ermöglicht, den Kurs zu verfolgen und die erzielten Lernergebnisse zu erkennen.



Sofronis Themistocleous

PROJECTMANAGER

SEAL CYPRUS - Zypern



Weitere Informationen finden Sie in dem folgenden Video auf unserem Youtube-Kanal:



<https://unsplash.com/photos/hXPomXrpUP0>



10. Validierung von Lernergebnissen

Lernerfahrungen sichtbar machen

Menschen sind Lernmaschinen und das Gehirn nimmt ständig Informationen auf und filtert sie, vom Moment der Geburt bis zum letzten Atemzug.

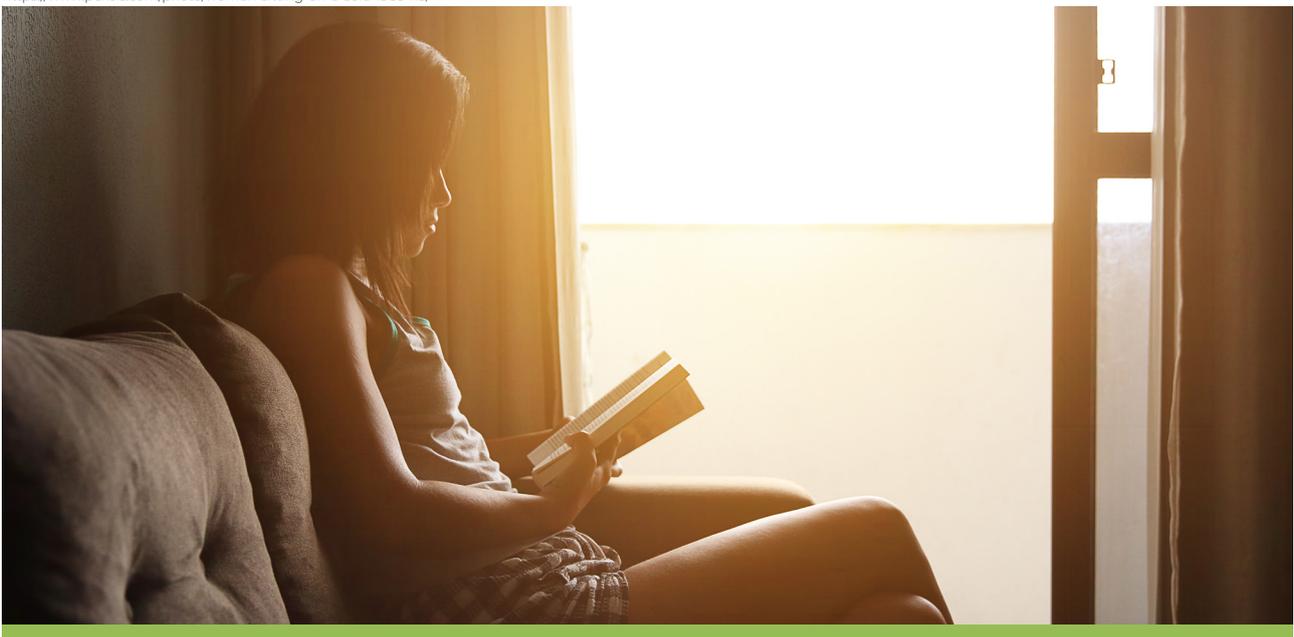
In der Schule oder bei anderen Formen des formalen Lernens, erwartet man, dass Lehrende oder TrainerInnen einen formalen Unterrichtsplan einschließlich festgelegter Lernziele, Zeitplanung und Methodik des Unterrichts aufstellensowie Bewertungskriterien festlegen, die zeigen, ob der Lerninhalt in zufriedenstellendem Maße verinnerlicht wurde. Formales Lernen hat einen konkreten Anfang und ein konkretes Ende und am Ende erhält man in der Regel Zertifikat zur Bescheinigung, dass der Unterricht besucht und erfolgreich abgeschlossen wurde.

Aber Lernen findet natürlich auch außerhalb eines formalen Klassenzimmers statt und

ohne das Ziel, eine bestimmte Qualifikation zu erwerben. Wenn Lernen organisiert wird und das Ziel darin besteht, Wissen oder Fähigkeiten zu erweitern, spricht man von nicht-formalem Lernen. Das Hauptziel besteht darin, die Lernenden zu informieren und nicht darin, ihre berufliche oder akademische Qualifikation zu erweitern, z. B. in einem Hobbykurs oder in einer internen Firmenschulung.

Um von formalem oder nicht-formalem Lernen profitieren zu können, muss eine Person die Entscheidung treffen, am Lernprozess teilzunehmen, entweder freiwillig oder obligatorisch (im Falle der obligatorischen Schulbildung oder der Ausbildung am Arbeitsplatz). Die meisten unserer wichtigsten Lernprozesse laufen jedoch ab, ohne dass wir dies überhaupt bemerken oder eine bewusste Entscheidung dazu treffen. Dies wird als informelles Lernen bezeichnet. Wir lernen im Alltag, indem wir beispielsweise (1) unsere Fähigkeiten beim Kochen einer Mahlzeit, bei der Arbeit mit einer bestimmten Software oder beim Fußballspielen trainieren; (2) andere

<https://www.pexels.com/photo/woman-sitting-on-a-sofa-1989415/>



<https://www.pexels.com/photo/books-on-rack-298660/>



beobachten, indem wir von Vorbildern lernen, z. B. wie sie an eine Situation herangehen und welche Konsequenzen sie daraus ziehen; (3) indem wir in sozialen Situationen kommunizieren; (4) wenn wir ein Buch lesen, fernsehen oder ein Spiel spielen. Es gibt kaum eine Situation, die nicht das Potenzial hat, uns etwas über uns selbst, andere und die Funktionsweise der Welt zu lehren²⁰. Diese Art des informellen Lernens ist schwer zu fassen, denn nur manchmal haben wir einen „Aha!“-Moment und wissen bewusst, dass wir etwas gelernt haben, aber viel öfter geschieht das Lernen völlig unbewusst. Wie also kann dieses informelle Lernen sichtbar gemacht werden?

Es ist eine pädagogische Tatsache, dass es einfacher ist, etwas zu lernen, wenn es in eine Geschichte, ein Lied oder ein Spiel verpackt ist. In den letzten Jahren wurde diese Methode wiederentdeckt und mit neueren Medien wie Videospielen vermischt, was zu dem Trend Serious Gaming²¹ führte: In der Regel werden dafür zu Beginn Lernziele definiert, um die herum ein Spiel entwickelt wird. In anderen Fällen können Spiele, die hauptsächlich zu Unterhaltungszwecken entwickelt wurden, in einem ernsthaften Kontext verwendet werden, um z. B. Lese- und Rechenfähigkeit-

en oder räumliches Denken mit Spielen wie Scrabble, Minesweeper oder Tetris zu trainieren. Das heißt, die Spieler spielen ein Spiel und verinnerlichen die Lernziele als Nebeneffekt.

Um Lerneffekte sichtbar zu machen, wird Serious Gaming manchmal mit einer anderen, relativ neuen Methode kombiniert: digital Badges. Badges werden auch in Unterhaltungsspielen eingesetzt und haben den Hauptzweck, den Spieler zum Weiterspielen zu motivieren. Offene Badges, wie sie zum Beispiel vom Mozilla Open Badges Project²² eingeführt wurden, gehen noch einen Schritt weiter, da sie die erreichten Lernergebnisse hinter dem Abzeichen validieren; das Problem dabei ist, dass sie derzeit noch nicht breit eingesetzt werden.

Eine weitere Möglichkeit, Lernergebnisse übergreifend zu kommunizieren ist die Verwendung europäischer Transparenzinstrumente. Es gibt drei Hauptrahmen für die Validierung formaler, nicht-formaler und sogar informeller Lernergebnisse, nämlich (1) ECVET einschließlich der Lernergebnismethodik und des ECVET-Leistungspunktesystems, (2) EQF einschließlich der Deskriptoren der EQF-Niveaus und (3) den CEFR einschließlich der international anerkannten Sprachniveaus.

Ein Überblick:

ECVET Punkte²³ helfen dabei, die Zeit zusammenzufassen, die für eine formale oder nicht-formale Lernaktivität aufgewendet wurde. Die Punkte können auf einem Zertifikat ausgewiesen werden und sind in der gesamten EU anerkannt. ECVET Lernergebnisse helfen dabei, transparente, erreichbare und bewertbare Lernziele zu formulieren, die Lernende durch die Teilnahme an einem formalen oder nicht-formalen Lernangebot erreichen. Sie folgen einer bestimmten Struktur und sind in Wissen, Fertigkeiten und Kompetenzen (manchmal Autonomie/Verantwortung) unterteilt. Lernergebnisse vermitteln ein umfassenderes Bild der erreichten Lernziele und davon, was Lernende nach Abschluss eines Kurses oder einer Ausbildung verinnerlicht haben sollten.

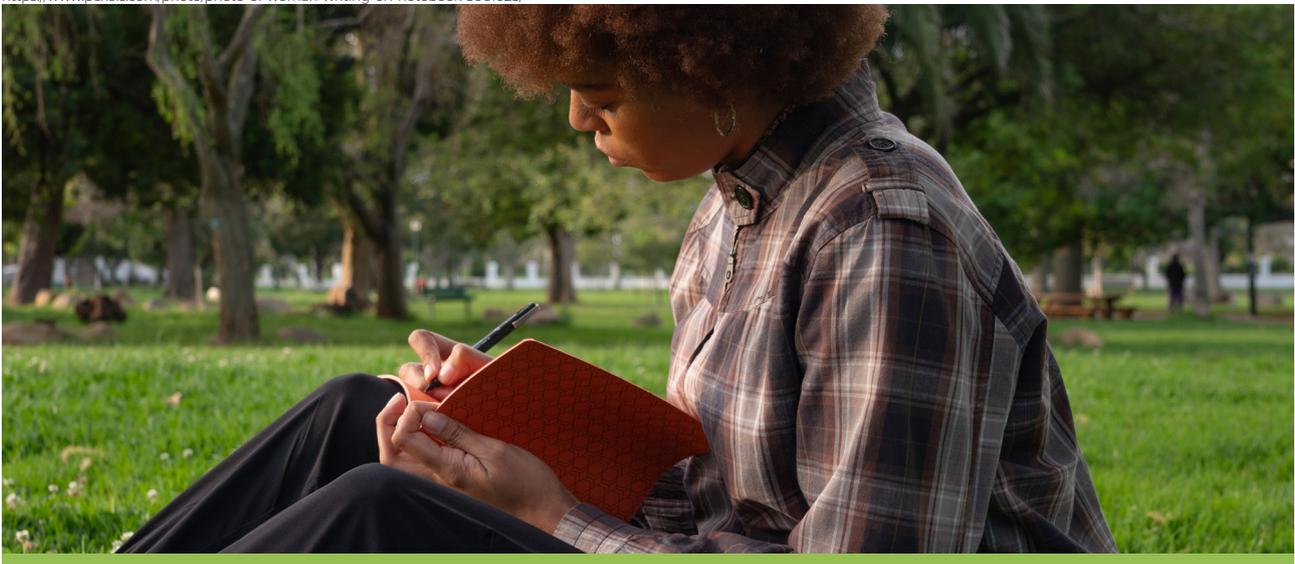
Der Europäische Qualifikationsrahmen (EQF)²⁴ ist ein transparentes Instrument zur Übersetzung zwischen nationalen Qualifikationsrahmen unter Verwendung lernergebnisbasierter Beschreibungen. Jede formell erworbene Qualifikation entspricht einem Niveau von 1-8. Niveau 1 bedeutet, dass eine Person grundlegende Aufgaben unter direkter Aufsicht in einem strukturierten Kontext ausführen kann; Niveau 8 bedeutet, dass eine Person äußerst qualifiziert und kompetent ist, über spezielle

Fähigkeiten verfügt sowie Autorität und Verantwortung hat. Das EQF-Niveau wird auf formalen Zeugnissen und Diplomen angegeben, was den Vergleich von Bildungsleistungen zwischen den EU-Mitgliedstaaten ermöglicht. Das EQR-Niveau basiert auf dem, was eine Person kann, und nicht nur darauf, wie viel Zeit sie in ein Lernangebot investiert hat.

Der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen (CEFR)²⁵ ist ein international anerkanntes System, das Sprachkenntnisse in sechs Stufen angibt: grundlegend (A1/A2), selbständig (B1/B2), kompetent (C1/C2). In Sprachkursen, Lehrbüchern und den erworbenen Zertifikaten wird das erreichte CEFR-Niveau in der Regel angegeben. Außerdem enthält der CEFR auch ein Raster zur Selbsteinschätzung²⁶. Eine Person kann in den verschiedenen Bereichen Verstehen (Hören und Lesen), Sprechen (Interaktion und Produktion) und Schreiben unterschiedliche Sprachkenntnisse haben.

Das CHELLIS Projekt und seine Online-Lernplattform nutzen eine Mischung aus all diesen Methoden und Werkzeugen, um eine Sprachlernmöglichkeit zu bieten, die grüne und nachhaltige Botschaften transportiert und sich gleichzeitig aufgrund des Serious-Gaming-Ansatzes an der Grenze zwischen nicht-formalem und informellem Lernen bewegt.

<https://www.pexels.com/photo/photo-of-woman-writing-on-notebook-3061023/>



Best Practice Beispiel

CHELLIS LEARNING PLATFORM	
Wer?	CHELLIS project Partnerschaft
Was?	Die Erasmus+ Projektpartnerschaft von CHELLIS hat eine Online-Plattform geschaffen, die alle oben genannten Maßnahmen - und mehr - nutzt.
Wie?	<p>Die CHELLIS Plattform bietet eine Vielzahl von Geschichten zu verschiedenen Umweltthemen. Jede Geschichte ist in drei CEFR-Sprachniveaus (A2, B1, B2) verfügbar und ermöglicht es dem Leser, aktive Entscheidungen zu treffen, die bestimmen, ob das Ende positiv, neutral oder negativ für die Umwelt ist.</p> <p>Die Partnerschaft begann mit der Festlegung von ECVET-Lernergebnissen für jedes Thema, um das herum die Geschichten verfasst wurden. Nach Abschluss der Geschichten erhalten die Leser eine Aufforderung zum Handeln, die sie dazu anregt, das Gelernte noch mehr zu verinnerlichen.</p> <p>Die digitalen open Badges, die nach erfolgreichem Abschluss vergeben werden, enthalten das CEFR-Niveau und die erreichten ECVET-Lernergebnisse.</p>
Wichtigste Ergebnisse?	Pädagogen müssen mit der Zeit gehen und mit den verfügbaren Methoden und Ressourcen kreativ werden. CHELLIS ist ein großartiges Beispiel dafür, wie man zwei Themen (Sprachen und Umweltlernen) in einer innovativen Schnittstelle kombinieren kann.
Kontakt	<p>https://www.chellis.eu/</p> <p>https://www.facebook.com/CHELLISproject</p>

https://unsplash.com/photos/WgGJGN4_ck



Best Practice Beispiel

EUROPASS	
Wer?	CEDEFOP und die Europäische Union
Was?	<p>Der Europass und seine verschiedenen Elemente setzen die europäischen Transparenzinstrumente in die Praxis um und erleichtern die transnationale Vermittlung von Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen. Im Jahr 2020 wurden die völlig kostenlosen Europass-Angebote aktualisiert und erweitert, darunter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Online-Profil • Online-Lebenslaufvorlagen und Editor • Online-Editor für Anschreiben • Ergänzungen zu Zeugnissen und Diplomen • Mobilitätsbescheinigung • Online-Wallet für Zeugnisse und Europass Digital Credentials
Wie?	<p>Der Europass bietet eine standardisierte Struktur für Lebensläufe und Anschreiben, einschließlich hilfreicher Ratschläge. Im Europass-Profil und im Europass Online-Wallet kann man diese Vorlagen erstellen und bearbeiten, ihre digitalen Zeugnisse und Diplome speichern und vieles mehr.</p> <p>Der Europass selbst ist ein interessantes Transparenzinstrument, das den länderübergreifenden Vergleich von Fähigkeiten und Kompetenzen erleichtert, aber auch andere EU-Transparenzinstrumente wie die CEFR-Niveaus, EQF-Levels, ECTS- und ECVET-Punkte sowie lernergebnisorientierte Beschreibungen früherer Tätigkeiten und Ausbildungen nutzt.</p>
Wichtigste Ergebnisse?	Europass ist ein kostenloses Instrument, das Qualifikationen und Kompetenzen europaweit vergleichbar macht.
Kontakt	<p>europa.eu/europass/en www.facebook.com/europasseurope</p>



Carina Posch & Dominika Stiger

PROJEKTMANAGERINNEN
 ENTER - Österreich
E.N.T.E.R.

Weitere Informationen finden Sie in dem folgenden Video auf unserem Youtube-Kanal:





<https://www.pexels.com/photo/dirt-pathway-in-the-woods-9639492/>

Bibliographie

- 01 <https://www.chellis.eu/>
- 02 <https://www.thenews.com.pk/print/185439-Language-and-identity>
- 03 <https://www.fluentu.com/blog/languages-spoken-in-europe/>
- 04 https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf
- 05 <https://www.challengebasedlearning.org/>
- 06 <https://blog.education.nationalgeographic.org/2016/04/08/aboriginal-songlines-helped-draw-the-map-in-australia/>
- 07 https://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.htm#Page_24
- 08 http://web.archive.org/web/20001014041642/http://www.3m.com:80/meetingnetwork/files/meetingguide_pres.pdf
- 09 https://books.google.com.cy/books/about/A_Field_Guide_to_Using_Visual_Tools.htm?id=LRhKAAAAYAAJ&redir_esc=y
- 10 <https://www.embibe.com/exams/visual-learning-benefits-and-strategies-for-students-teachers/>
- 11 https://www.researchgate.net/publication/321063416_The_Effect_of_Gamification_on_Motivation_and_Engagement
- 12 https://www.researchgate.net/publication/310325204_Gamification_Is_Simply_Bells_and_Whistles
- 13 https://www.researchgate.net/publication/338496515_The_impact_of_gamification_on_students'_learning_engagement_and_behavior_based_on_their_personality_traits
- 14 https://www.ilo.org/global/topics/green-jobs/news/WCMS_220248/lang--en/index.htm
- 15 https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Environmental_economy_%E2%80%93_statistics_on_employment_and_growth
- 16 <https://www.switchtogreen.eu/the-green-employment-initiative/>
- 17 https://europa.eu/rapid/press-release_MEMO-14-446_en.htm
- 18 https://ec.europa.eu/environment/strategy/circular-economy-action-plan_en
- 19 https://ec.europa.eu/growth/content/green-action-plan-smes-turning-environmental-challenges-business-opportunities-0_en

- 20 <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/lernen-im-arbeitssetting-gedanken-und-anregungen-fur-die-lern-und-integrationsforderliche>
- 21 http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying_serious_games.pdf
- 22 <http://openbadges.org>
- 23 <https://www.cedefop.europa.eu/en/events-and-projects/projects/european-credit-system-vocational-education-and-training-ecvet>
- 24 <https://europa.eu/europass/en/description-eight-efq-levels>
- 25 <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/table-1-cefr-3.3-common-reference-levels-global-scale>
- 26 <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168045bb52>



Chellis Handbuchmagazin

WWW.CHELLIS.EU

2022

UMWELTBEZOGENES SPRACHENLERNEN DURCH INSPIRIERENDE GESCHICHTEN



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.