



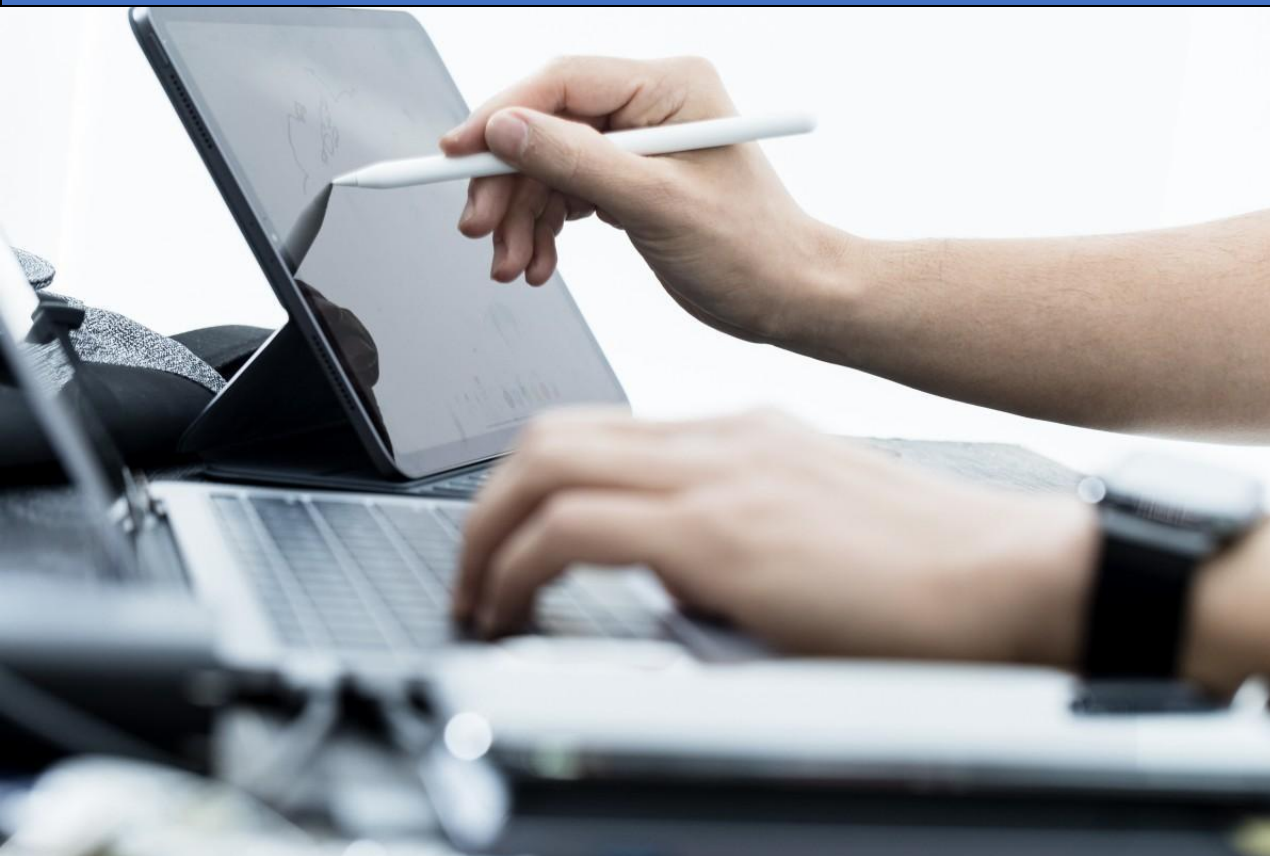
PAINT THE BIT

Rethinking artistic
and creative
competences and
job
profiles

2024

R2.7 – Paint the Bit VET Curriculum

Projekt Nummer: 2021-1-FR01-KA220-VET-000033163



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Agence Erasmus+ France / Education Formation wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht werden.

Inhaltsverzeichnis

- 1) Einführung
- 2) Rahmen für Lernziele und Lernergebnisse
- 3) Stufenmethodik für die Berufsbildung
 - 3.1) MOOC (offenes, informelles Lernen)
 - 3.2) Blended Learning (formales Lernen mit arbeitsbezogenem Lernen (nicht-formales Lernen))
 - 3.3) Peer-to-Peer-Lernen



1) Einführung

Dies ist ein Dokument, das im Rahmen des Projekts „Paint the Bit – neue künstlerische und kreative Kompetenzen bzw. Berufsprofile im veränderten Arbeitsmarkt und bei neuen gesellschaftlichen Trends“ von den Projektpartnern E-Juniors (Projektkoordinator), CENTRO STUDI CITTA DI FOLIGNO ASSOCIAZIONE, In Progress, CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION LTD und BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH (Aufgabenleiter) entwickelt wurde.

Es handelt sich um den Lehrplan für die Berufsbildung (VET), der formale (Spezialisierungskurse), nicht formale (MOOC) und informelle (arbeitsbezogene) Phasen unter Verwendung von Open Educational Resources umfasst. Er folgt dem System von ECVET (European Credit for Vocational Education and Training) und EQF (European Qualification Framework), die beide Durchlässigkeitspfade erleichtern und höhere Kompetenzen über Bildungssysteme und Ländergrenzen hinweg verbessern.

Das Dokument baut auf den bisherigen Ergebnissen auf, die im Rahmen dieses Projekts entwickelt wurden, insbesondere auf der Analyse der Identifizierung neu entstehender Berufsbilder im Kultur- und Kreativsektor.

Das Gesamtziel besteht darin, sicherzustellen, dass die Fachkräfte im Kultur- und Kreativsektor (CCS) technologisch so fit sind, dass sie ihre Arbeitsleistung und ihr Wohlbefinden erbringen und auf die jeweiligen Herausforderungen reagieren können. Dem Berufsbildungssektor soll es ein vertieftes Verständnis der neuen Herausforderungen vermitteln, auf die Fachkräfte im Kunst- und Kreativsektor reagieren müssen. In diesem Sinne konzentriert sich dieses Dokument auf grundlegende und fortgeschrittene digitale Fähigkeiten sowie digitale Kompetenz für CCS-Fachkräfte, um die aktuellen Herausforderungen auf dem Arbeitsmarkt in einer Post-Covid-Situation zu bewältigen, insbesondere wenn es darum geht, ihre Kunstwerke in einem digitalen Format zu erstellen und zu fördern.

Die in diesem Projekt behandelten Fähigkeiten und Kompetenzen sind sogenannte übertragbare Kompetenzen. Im Einzelnen sind dies:

1 – Spezifische Kommunikationsfähigkeiten (gegenüber KunstkundInnen), 2 – Grundlagen des Marketings für Kunstschaffende 3 – Unternehmensführung für Kunstschaffende, 4 – Managementfähigkeiten, 5 – Organisationsfähigkeiten, 6 – Techniken der Zusammenarbeit, 7 – Teamarbeit für Kunstschaffende, 8 – Problemlösungsfähigkeiten, 9 – Fähigkeiten zur Konfliktlösung, 10 – Fähigkeiten zur Selbstermächtigung, 11 – Fähigkeiten zum Lernen lernen (autonomes Lernen), 12 – Kreativitätsfähigkeiten.

Die spezifischen Inhaltsmodule für digitale Kompetenzen (mehr als 10 sind geplant) sind: 1 - E-Erstellung von Kunst und kreativen Werken (virtuelle Kunst), 2 - IP-Schutz für Kunstschaffende, 3 - NFT, 4 - App-Design und -Entwicklung, 5 - E-Vertrieb von Kunstwerken, 6 - Erstellung einer Website und anderer digitaler Tools für Ihre Kunst, 7 - Nutzung sozialer Medien und Plattformen zur Förderung/Verkauf eigener Kunstwerke, 8 - Nachverfolgung kreativer Prozesse als kollaborative Online-Arbeit, 9 – Cybersicherheit, 10 – Blockchain, 11 – Digitale Zahlungsmittel.



Die vorgeschlagene Methodik zur Umsetzung des Paint the Bit-Trainings und -Lernens basiert auf der Bereitstellung neuer Online-Trainingsformate (MOOC – Massive Open Online Course) und digitaler Inhalte (Open Education Resources).

Wichtig erscheint, die Vorteile solcher Trainingsformen auszunutzen (wie etwa offener Zugang 24 Stunden/365 Tage über alle digitalen Geräte mit Internetzugang und Lernen im eigenen Tempo), aber auch Hemmnisse und Hindernisse zu vermeiden, die ein erfolgreiches Lernerlebnis gefährden könnten (z. B. überwältigende technische Infrastruktur, verwirrende Navigation, langweiliges und langes Lesen von Texten und Effekte wie Motivationssteigerung). Um dies zu erreichen, werden Prinzipien der Erwachsenenbildung angewendet, die die KünstlerInnen-Lernenden zu „aktiven Subjekten der Ausbildung“ und ihres Lernens machen, ihre vorhandenen Kompetenzen verbessern und gleichzeitig nützliche Verbindungen professioneller Komplementarität anregen, was ihnen auch die Möglichkeit des Wissensaustauschs und der Vernetzung bietet.

Die Struktur des vorliegenden Lehrplans folgt den relevanten Elementen dieses Ansatzes, indem die Lernziele und -ergebnisse der Module hervorgehoben und zusammengefasst werden. Anschließend wird eine geeignete Berufsbildungsmethodik erkundet, die in ihrer letzten Phase auf Piloterfahrungen in allen fünf Partnerländern (d. h. Frankreich, Italien, Spanien, Österreich und Zypern) aufbaut.

Die in diesem Lehrplan für Berufsbildungsfachleute vorgeschlagenen Inhalte müssen jedoch leicht an andere nationale Kontexte anpassbar sein, möglicherweise auch an ähnliche Ausbildungs- und Lernumgebungen, in denen die Grundsätze der Erwachsenenbildung und von EQAVET sowie die Anforderungen des Sektors behandelt werden.



2) Rahmen für Lernziele und Lernergebnisse

Die Lernziele des Kurses sind für Kunstschaffende:

- neue Technologien kennenzulernen, die sie für die Kommunikation – einschließlich Werbung –, die Schaffung, Umsetzung und Präsentation ihrer Kunstwerke als einzelne/r KünstlerIn sowie für die Zusammenarbeit mit anderen zur Präsentation und Förderung von Kunstwerken nutzen können,
- um die notwendigen digitalen Fähigkeiten und Kenntnisse zu erwerben, einschließlich Kenntnissen im Bereich Cybersicherheit,
- sich über Eigentumsrechte und digitale Tools im Klaren zu sein, um Folgemaßnahmen besser verwalten zu können,
- und Sie erwerben Fähigkeiten im Zusammenhang mit der Führung des Kunstgeschäfts als einzelne/r KünstlerIn im Hinblick auf ein erfolgreiches Geschäftsvorhaben.

Der vorgesehene Lernende verfügt über keine spezifischen Kenntnisse in den vorgestellten Modulthemen.

Die Angaben zu Lernergebnissen, Kenntnissen, Fähigkeiten und Autonomie/Verantwortung, die Aufschluss darüber geben, was Lernende nach Abschluss des/der jeweiligen Moduls/Module wissen und wozu diese fähig sein sollen, sind in der Tabelle auf den folgenden Seiten aufgeführt.

Modultitel	Wissen	Fähigkeiten	Autonomie/ Verantwortung	Empfohlene Dauer
	Die Lernenden werden Wissen verfügen über:	Die Lernenden werden in der Lage sein:	Die Lernenden werden in der Lage sein, Folgendes zu organisieren:	In Stunden
Spezifische Kommunikationsfähigkeiten – Was Sie bei der mündlichen Kommunikation mit potentiellen KunstkundInnen beachten sollten	wesentliche Strukturen und Elemente typischer Situationen der mündlichen Kommunikation mit (potenziellem) Kunstpublikum	sich in geschäftlichen Situationen ausdrücken, wenn es darum geht, mit (potentiellen) KunstkundInnen zu sprechen und sie über die einzelnen Kunstwerke zu informieren	die individuelle Vorbereitung einer Rede (z.B. für eine Ausstellung/Kunstveranstaltung) und die Ansprache potentieller KunstkundInnen auf Veranstaltungen	1 Stunde
Marketing-Grundlagen für Kunstschaffende	kunstrelevante Marketinggrundlagen und Marketingtrends heute im Kunstbusiness	planen Sie nach den Schlüsselementen eine persönliche Marketingstrategie	Marketing-Tools entsprechend der individuellen Marketing-Strategie und deren	1 Stunde



			Anpassung auf Basis eigener Erfahrungen	
Betriebswirtschaftslehre für Kunstschaffende	Schritte zur Anwendung von betriebswirtschaftlichen Ideen in einer „intelligenten Welt“ auf die Arbeit von KünstlerInnen	eigene Kunstwerke verkaufen, sich mit Talenten umgeben, wachstumsorientiert sein und ein intelligentes Geschäftsmodell entwickeln (d. h. ein Geschäft, das Daten und Technologie nutzt)	eigene Arbeit als KünstlerIn in einem smarten Geschäftsmodell	1 Stunde
Führungsqualitäten	wichtigste technische, konzeptionelle und zwischenmenschliche Fähigkeiten zur Organisation der Geschäftskontinuität ; einige Managementsysteme zur Prozessoptimierung	um die VerbraucherInnen und das organisatorische Verhalten, in dem sie sich bewegen, besser zu verstehen; Projekte planen und managen	Planung und Delegation von Aufgaben in kollaborativen Konstellationen zur Gewährleistung der Geschäftskontinuität	1 Stunde
Organisatorische Fähigkeiten	konkrete Planungs- und Strukturierungsmaßnahmen sowie Werkzeuge zur Organisation der eigenen Arbeit	Aufgaben planen und Arbeit effizient strukturieren	in der Lage sein, einen ordentlichen Arbeitsplatz zu schaffen, der dabei hilft, Termine einzuhalten und die Arbeit effizient zu organisieren	1 Stunde
Kollaborative Techniken	der Unterschied zwischen Zusammenarbeit und Teamarbeit; verschiedene Kollaborationstechniken (online und offline)	Multitasking, autonomes Arbeiten und die Anpassung an die Arbeitsweise anderer Menschen	Flexibilität zeigen und zu kompensieren, wenn ein/e MitarbeiterIn weniger zur gemeinsamen Arbeit beiträgt. Respekt gegenüber den Mitarbeitenden und ihrer Arbeit zeigen	1 Stunde
Teamwork für Kunstschaffende	die Theorie der Bedeutung von Künstlerkollektiven und Teamarbeit, Teamdynamik, die für den Erfolg	Fairplay-Regeln anwenden, Empathie zeigen, den Mehrwert von Kooperation und Koordination	ein Team proaktiv aufzubauen und durch kooperatives Arbeiten gemeinsame Ziele mit anderen zu	1 Stunde



	gemeinsamer Kunstprojekte nützlich ist	verstehen, dynamisches Teammanagement anwenden	erreichen (z. B. Gemeinschaftsausstellungen)	
Problemlösende Fähigkeiten	Situationsbewertung zur Identifizierung der Parameter eines Problems, der Alternativen zur Problemminderung, Mediations-techniken	Problemsituationen erkennen, die Option zur effektivsten Problemlösung wählen, den Prozess zur Problemlösung definieren, den ausgewählten Prozess ausführen	Risikomanagement; Priorisierung; die notwendigen Schritte zur Entscheidungsfindung unternehmen	1 Stunde
Fähigkeiten zur Konfliktlösung	was zu beachten und zu tun ist, um Konfliktsituationen zu vermeiden und zu bewältigen. Sie kennen den Unterschied zwischen Meinungsverschiedenheit und Konflikt.	(Verhaltens-, Kommunikations-) Maßnahmen anwenden, die helfen, Konflikte zu vermeiden und zu lösen	Maßnahmen zur Lösung von Konfliktsituationen mit anderen	1 Stunde
Fähigkeiten zur Selbstermächtigung	wie man vernünftige Ziele setzt und ein selbstbestimmtes Künstlerleben führt	entwickeln Sie eine positive Einstellung, sich um sich selbst kümmern, sich vernünftige Ziele setzen, durchsetzungsfähig sein und positive Selbstgespräche führen, um Ihre Belastbarkeit zu stärken und mit Widrigkeiten umzugehen	Selbstwirksamkeit, eine positive Einstellung, Belastbarkeit, Handeln, Kommunikation in einer positiven Sprache, Vermeidung von Kritik und Negativität	1 Stunde
Fähigkeiten Lernen lernen (autonomes Lernen)	Techniken zur Bedarfsermittlung, Methoden zur Zielidentifizierung, Lernstile und Beurteilung der Lernsituation	die Fähigkeit entwickeln, ihr eigenes Lernen selbst zu steuern neue Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben, verarbeiten und assimilieren	eigenes Lernen durch Anwendung des für sie besten Lernstils Umwandlung eigener Erfahrungen in neues Wissen	1 Stunde



Kreativität	wie man eine Herausforderung aus einer neuen Perspektive angeht; wie man bei der Schaffung von Kunstwerken einen alternativen Blickwinkel oder eine untypische Denkweise einnimmt	kollaboratives Denken, abstraktes Denken, interdisziplinäres Denken, visuelles Denken anwenden	Mustererkennung, radikale Planung, Experimentieren und Vereinfachen	2 Stunden
Elektronische Erstellung von Kunstwerken und kreativen Werken (virtuelle Kunst)	wie man mit digitalen Werkzeugen Kunstwerke schafft	grundlegende digitale Erstellungswerkzeuge anwenden	digitale Kunst mit einer Vielzahl von Werkzeugen	1 Stunde 30
Geistiger Schutz von Kunstwerken	verschiedene Tools zum Schutz des geistigen Eigentums (Urheberrechte, Marken, Gebrauchsmuster, Geschäftsgeheimnisse), die grundlegenden Maßnahmen zum Schutz des eigenen geistigen Eigentums (Dokumentation von Entdeckungen, Verwendung von DRM-Systemen, Entscheidung für Geheimhaltungsvereinbarungen, Erstellung starker Zugangsdaten) und wie man Diebstahl bekämpft	diese Instrumente zu nutzen, Maßnahmen zu ergreifen und für ihre Rechte zu kämpfen	Verantwortung für das eigene geistige Eigentum, Schutz desselben, Bekämpfung von Diebstahl	1 Stunde 30
NFT	aus der Sicht der Nutzenden, was diese Technologie ist und was ein/e KünstlerIn möglicherweise berücksichtigen sollte, bevor er/sie	über den individuellen Nutzen nachzudenken und unter den bestehenden Anbietern nach individuellen Gesichtspunkten auszuwählen	um ein Wallet zu eröffnen und NFT individuell für den Verkauf von Kunstwerken, die Nachverfolgung von Kunstwerken nach dem Verkauf und die Unterstützung von	1 Stunde



	einen Anbieter auswählt		Lizenzvereinbarungen zu verwenden	
App-Design und -Entwicklung	wie man eine innovative (digitale) App mit erweiterten Funktionen entwickelt, die es NutzerInnen ermöglicht, Kunstobjekte online zu verkaufen oder zu kaufen	erstellen und entwickeln einer (Online-)App und deren Inhalte	eine digitale Kunst-App mit Ad-hoc-Tools und Programmiersprachen	1 Stunde
Elektronische Verteilung von Kunstwerken	wie man eine virtuelle Plattform zur Verbreitung eigener Kunstwerke entwickelt	eine Online-Plattform zu nutzen, um Kunst und kreative Arbeiten online zu teilen	die individuelle virtuelle Plattform und eigene Kunstwerke online ausstellen und präsentieren	1 Stunde
Erstellung einer Website und weiterer digitaler Tools für eigene Kunstwerke	digitale Tools, verstehen Sie deren Nutzen und Bedeutung für die Erstellung einer Website im Internet	eine Website und andere digitale Tools zur Förderung eigener Kunstwerke und eines professionellen Portfolios zu erstellen und zu nutzen	die eigene Website zur Bewerbung der eigenen Kunstwerke und Präsentation des professionellen Portfolios	1 Stunde
Nutzung sozialer Medien und Plattformen zur Förderung/zum Verkauf eigener Kunstwerke	die beliebtesten Social-Media-Kanäle (wie Facebook, Instagram, LinkedIn, Pinterest), Hashtags und andere Tools zur Eigenwerbung; und wie man die Technik des Geschichten-erzählens anwendet	Inhalte erstellen, um das Publikum online in sozialen Medienkanälen anzusprechen; Veröffentlichungen in sozialen Medien planen und terminieren, Analysen zur Beurteilung der Auswirkungen verwenden	einen Redaktionsplan und die Überwachung der Kennzahlen zur Überprüfung der Fortschritte (insbesondere über Google Analytics)	1 Stunde 30 Minuten
Begleitung kreativer Prozesse als kollaborative Online-Arbeit	Techniken zur Online-Nachverfolgung gegenüber KundInnen und mit anderen Kunstschaffenden in der Online-	nutzen der Nachverfolgung gegenüber KundInnen und KünstlerInnen unter Verwendung grundlegender digitaler Techniken	Follow-up mit KundInnen und im Austausch und der Zusammenarbeit mit anderen Kunstschaffenden online	1 Stunde



	Zusammenarbeit; sie kennen die Plattformen, die von KünstlerInnen hierfür verwendet werden			
Internet-Sicherheit	die Mindestkriterien, die heute im Impressum einer Webseite gelten, Datenschutzbestimmungen (insbesondere die DSGVO der EU), grundlegende rechtliche Datenschutzkonzepte	zur Verwaltung und Sicherung persönlicher digitaler Fußabdrücke und zur Durchführung einer Schwachstellenanalyse der einzelnen Homepages	sicherzustellen, dass die Integrität aller personenbezogenen Daten, die erfasst, verwaltet, gespeichert oder verarbeitet werden, auf dem eigenen Internetkanal vollständig geschützt ist, und Maßnahmen im Falle von Angriffen oder Datenverlusten aufgrund eines Cyberangriffs zu organisieren	1 Stunde
Blockchain	was Blockchain ist, was sie ermöglicht und wie man sie nutzt	Blockchain erkennen, ihre Nützlichkeit für eigene Dienste validieren und darauf zugreifen können	die Nutzung der Blockchain-Technologie zur Erzielung von Vorteilen für sich selbst und seine Kunst	1 Stunde
Digitale Zahlungstools	die wichtigsten Plattformen und Anbieter zur Abwicklung digitaler Zahlungen eigener Kunstverkäufe	zur Nutzung von Zahlungsplattformen insbesondere: Online-Zahlungsgateways (PayPal, World Pay, After pay, Square), Marktplätze von Drittanbietende (Etsy, EBay, Amazon, Art Station und Saatchi Art), mobile Apps (Apple Pay usw.), Kryptowährungszahlungen und andere	für seine/ihre KunstkundInnen, Zahlungen auf einfache, sichere und vertrauenswürdige digitale Weise durchzuführen	1 Stunde



NB: Die empfohlene Dauer bezieht sich auf die durchschnittliche Zeit, die die Lernenden benötigen, um das Modul abzuschließen (ohne spezifische Bewertung). Insgesamt wird geschätzt, dass alle Module eine durchschnittliche Lernzeit von 25 Stunden 30 umfassen. Dabei ist zu beachten, dass Lernende einen modularen Lernpfad in dem Sinne anwenden können, dass sie individuell bei dem einsteigen können, was sie am meisten interessiert, ohne darauf zu achten, vorher ein bestimmtes Modul besucht zu haben.



3) Stufenmethodik für die Berufsbildung

In diesem Kapitel werden die Lernmethoden erläutert, die im Projekt berücksichtigt werden und auf die Bezug genommen wird, insbesondere:

- Der mæeutische Ansatz, der auf die Entwicklung des Lernpotenzials jeder Person/Gruppe ausgerichtet ist, um eine neue Fähigkeit zum Lesen der Probleme zu vermitteln,
- Kooperatives Lernen: besonders geeignet für das Erlernen von Soft Skills und allgemein aller sozialen Fähigkeiten, die mit Arbeitsbeziehungen verbunden sind; es wird umgesetzt, indem die Lernenden in kleine Arbeitsgruppen aufgeteilt werden, um gemeinsame Ziele zu erreichen und zu versuchen, ihren Lernerfolg gegenseitig zu verbessern.
- Eine Community of Practice mit dem Ziel einer gemeinsamen Verbesserung, um Arbeitserfahrungen, erzielte Ergebnisse, festgestellte kritische Punkte und Vorgehensweisen, die sich als wirksam erwiesen haben, auszutauschen.

Die folgenden Unterkapitel befassen sich dabei mit MOOCs als offener und informeller Lernumgebung, Blended Learning/Blended Training als Kombination unterschiedlicher Lernformen in einem Training, bei der die Vorteile der einzelnen Formen genutzt und die Nachteile der anderen ausgeglichen werden können, und Peer-to-Peer Learning zur gegenseitigen Unterstützung beim Lernen.

3.1) MOOCs

MOOCs (Massive Open Online Courses) sind Bildungsaktivitäten, die einem großen Publikum online zur Verfügung gestellt werden. Der Begriff MOOC wurde 2008 vom Autor und Forscher George Siemens anlässlich eines offenen Kurses mit dem Titel „Connectivism and Connective Knowledge“ geprägt, an dem 2.300 BenutzerInnen kostenlos über das Internet teilnahmen.

Viele MOOCs sollen völlig kostenlos und uneingeschränkt für jedermann zugänglich sein. In der Realität zeigt sich jedoch, dass immer mehr davon nicht mehr kostenlos verfügbar sind.



Zur Bedeutung des Akronymes MOOC



MOOCs stellen eine flexible Möglichkeit dar, sich durch ein kontinuierliches Lernerlebnis neue Fähigkeiten und Kenntnisse anzueignen. Es genügt, über eine Internetverbindung und eine E-Mail-Adresse zu verfügen, die in den meisten Fällen erforderlich sind, um sich für die gewünschte MOOC-Plattform zu registrieren.

Um an MOOCs teilnehmen zu können, benötigen Sie im Allgemeinen:

- ausreichende digitale Kompetenzen
- Sprachkenntnisse (zumeist in Englisch)
- ein gutes Maß an Eigenmotivation
- Selbstmanagementfähigkeiten im Studium.

MOOCs können zu einer bestimmten Zeit im Jahr stattfinden oder ganztägig verfügbar sein: Man kann selbst entscheiden, wann man sich anmeldet und wie viel Zeit man ihnen widmet (Selbstlernmodus). Es ist auch möglich, mehrere Kurse gleichzeitig zu besuchen. In einigen Fällen werden Live-Vorlesungen angeboten, bei denen man mit den DozentInnen interagieren, Fragen stellen und etwaige Zweifel ausräumen kann.

MOOC-Plattformen können ein breites Spektrum an Kursen zu verschiedenen Disziplinen anbieten und jedes Thema kann auf unterschiedlichen Niveaus behandelt werden, um das Lernen zu erleichtern.



Generell wird jeder MOOC hinsichtlich Inhalt, Dauer, Kurstermin, geschätztem wöchentlichen Aufwand und Sprache beschrieben und in vielen Fällen sogar die Lehrenden namentlich genannt. Teilweise gibt es auch Voraussetzungen und Bedingungen für die Ausstellung einer Teilnahmebescheinigung.

Nach der Einschreibung erhalten Sie in der Regel Zugriff auf einen detaillierten Lehrplan, der die geplanten Aktivitäten für die gesamte Dauer des MOOC enthält und auch diejenigen angibt, die für den Erhalt eines Zertifikats obligatorisch sind.

Normalerweise ist eine Unterrichtseinheit in Einheiten unterteilt: Jede Einheit besteht aus z. B. Videos, vertiefenden Materialien und Selbsteinschätzungstests. Hinzu kommen Abschlusstests, und es können Zwischenprüfungen und Aufgaben anfallen, die während der Präsenzzeit zu erledigen sind.

Über MOOCs ist es möglicherweise möglich, Studienleistungen, Berufszertifikate und andere Arten von Zertifizierungen zu erwerben.

MOOCs können ein nützliches Instrument zur Weiterbildung sein.

Allgemeine Vorteile:

- Keine Anmeldegebühr (in vielen Fällen)
- Offener Zugang zu Kursen von ExpertInnen, die sonst einem Großteil der Weltbevölkerung nicht zur Verfügung stünden
- Die Kurse stehen allen Interessierten offen, unabhängig vom Standort (fast immer), was zu einer vielfältigen Lernerbasis führt
- Lernende können möglicherweise auch zusammenarbeiten und Arbeiten sowie Kritik austauschen und Feedback von anderen erhalten.

Allgemeine Nachteile :

- Es ist leicht für Lernende, die Kurse abzubrechen, was bei kostenlosen Kursen, die keine Zertifikate anbieten, sehr oft vorkommt.
- MOOCs bieten den Lernenden aufgrund der großen Anzahl an Studierenden kein Feedback
- Lernende müssen Verantwortung für ihre Arbeit übernehmen, da MOOCs selbstgesteuertes Lernen ermöglichen
- Technologievoraussetzungen
- Begrenztes Engagement in der realen Welt
- Implementierungskosten für AnbieterInnen
- Veralterung von Inhalten



Wie funktionieren MOOCs?

Kurse bestehen normalerweise aus einer Reihe von Einheiten, in die der Inhalt unterteilt ist. Die meisten Einheiten drehen sich um eine Videolektion, die mit Online-Informationen oder ausführlicher Lektüre verknüpft ist, die von einer Lehrkraft erstellt wurde oder frei im Internet zu finden ist (Autorentexte, Kommentarartikel, Wikipedia-Einträge, bibliografische Referenzen usw.). Während jeder Lektion kann ein kurzer Fragebogen zur Selbsteinschätzung vorgeschlagen werden, beispielsweise mit Multiple-Choice- und geschlossenen Antworten.

Jede Einheit kann auch die Eröffnung eines oder mehrerer spezieller Themen in einem eigenen Forum vorsehen: Diskussionen bieten den Teilnehmenden die Möglichkeit, beispielsweise Klarstellungen zu erhalten, Neugier zu äußern und gemeinsam zu lernen, auch wenn aufgrund der hohen Teilnehmerzahl möglicherweise keine direkte Interaktion mit den Lehrenden oder dem Fachpersonal möglich ist.

Die Evaluation erfolgt sehr häufig in Form von regelmäßigen Fragebögen (die automatisch ausgewertet werden) und beim Verfassen kurzer Aufsätze (ca. 200-300 Wörter lang), für die die Methode des Peer-Assessments verwendet wird.

Kurz gesagt, die Inhalte sind auf mehrere „Knotenpunkte“ verteilt. Videos stellen sozusagen den Dreh- und Angelpunkt der Lektion dar, aber natürlich können in einer so begrenzten Zeit nur die wesentlichen Punkte der behandelten Themen erwähnt werden. Wie im Internet üblich, gibt es viele Mitglieder, aber die aktiven NutzerInnen in Diskussionsgruppen sind verhältnismäßig gering: Die meisten spielen vermutlich die Rolle des/der MitleserIn, d. h. sie beobachten und lesen, ohne aktiv teilzunehmen. Das Material wird den DiskussionsteilnehmerInnen zur freien Interpretation angeboten, unabhängig von ihren tatsächlichen Vorkenntnissen.



3.2) Blended Learning

Beim Blended Learning werden die verschiedenen Lernformen in einer Schulung so kombiniert, dass die Vorteile der einzelnen Formen genutzt und die Nachteile der anderen ausgeglichen werden können. Dabei geht es um die Idee des synchronen und asynchronen Lernens – im Sinne des Lernens in einer sozialen Gruppe, sei es online oder im Klassenzimmer zur gleichen Zeit, und des individuellen Lernens zu Hause und/oder über das Internet verbunden zu unterschiedlichen Zeiten, wie es beim PtB-Schulungsansatz der Fall ist. In unserem Ansatz konzentrieren wir uns auf arbeitsbasiertes Lernen in nicht-formalen Lernumgebungen.

Beim arbeitsplatzbezogenen Lernen kann Blended Learning viele Vorteile bringen.

Ausgangspunkt für die Planung unterstützender Lernaktivitäten sollten die vorhandenen Kenntnisse und Kompetenzen eines Lernenden sein. In jedem Lernumfeld sollten sich die Lernenden ihrer vorhandenen Potenziale und Ressourcen (wieder) bewusst werden, auf ihnen aufbauen und sie bei Bedarf erweitern. Dies ist umso wichtiger, wenn die Ausbildung darauf abzielt, praktische Arbeitserfahrungen und gleichzeitig akademische und technische Fähigkeiten zu vermitteln, wie es für arbeitsplatzbasierte Lernumgebungen typisch ist. Blended Learning und kompetenzorientiertes arbeitsplatzbasiertes Lernen sind Leitkriterien: Lernende sollten die Möglichkeit haben, ihr Wissen, ihre Erfahrungen und Kompetenzen aktiv in den Lernprozess einzubringen oder sie in einer Vielzahl praktischer Aufgaben anzuwenden. Dies bedeutet auch, unterschiedliche Bildungs- und Berufsbiografien, Lerntypen, Lerntempos und Präferenzen zu berücksichtigen; und natürlich müssen im Fall von PtB die anvisierten erwachsenen Lernenden im CCS (Kultur- und Kreativitätssektor) mit den Besonderheiten des Sektors (hervorgehoben in früheren Forschungsergebnissen in Partnerländern) berücksichtigt werden.

Was bedeutet dies für diesen Lehrplan?

Dies bedeutet, dass durch den Einsatz unterschiedlicher Werkzeuge, Methoden/Lehrmaterialien – sowohl analog als auch digital – Lernprozesse auf motivierende und flexible Weise unterstützt werden können und gleichzeitig unterschiedliche Kompetenzen erkundet und gefestigt werden können, um Erwachsene anzusprechen, die zusätzlich zu ihren vorhandenen Kenntnissen und Kompetenzen spezifische Fähigkeiten erlernen.

Der Einsatz digitaler Lernangebote und digitaler Tools soll die Neugier und das Interesse der Lernenden wecken und sie auf eine Weise unterstützen, die ein traditionelles Klassenzimmer nicht leisten könnte. Jegliche Unterstützung des Lernprozesses könnte sich auf die Erleichterung des Lernprozesses beschränken, in technischer Hinsicht (wenn z. B. Probleme beim Zugang und der Nutzung der Plattform auftreten), didaktischer Hinsicht (um Fragen zu Wissen oder Kompetenzen zu klären, die das System und das



Internet nicht beantworten können) und administrativer Hinsicht (z. B. die Koordinierung von Peer-Learning-Aktivitäten).

Das folgende Raster bietet bewährte Methoden, die im kompetenzbasierten Blended Learning umgesetzt werden und wurde insbesondere unter Berücksichtigung von CCS-VertreterInnen ausgewählt:

Visualisierungsmethoden	
Mindmaps	<p>Mindmaps veranschaulichen Ideen, Zusammenhänge und gedankliche Strukturen. Dabei wird ein Begriff, ein Thema in die Mitte eines Blattes/Bildschirms geschrieben. Diesem Schlüsselbegriff werden benachbarte Begriffe, aber auch Gefühle, Erwartungen oder Wünsche zugeordnet. Die Schlagworte werden paarweise zusammengefasst, z.B. Ursache-Wirkung, Vorteile – Nachteile, wichtig – unwichtig.</p> <p>Mindmaps machen Zusammenhänge, aber auch Unterschiede sichtbar, sie stellen Erinnerungen und Ideen, Pläne oder Problemlösungen dar.</p>
Brainstorming	<p>... ist eine Assoziationsübung zu Leitfragen. Es werden Ideen gesammelt, gesichtet und geordnet, so dass eine erste Struktur zu einem bestimmten Thema entstehen kann. Die Ergebnisse dienen als wichtige Grundlage für weitere Aktivitäten. Beim Brainstorming werden Ideen, Fragen und Anregungen festgehalten und von den Lernenden beantwortet.</p>
Collagen	<p>Die Lernenden erstellen alleine oder in Kleingruppen eine Collage zu einem vorgegebenen, möglicherweise auch kontroversen Thema. Das Collagematerial (Zeitschriften, Broschüren, Bilder, Stoffreste, Audiomaterial etc.) kann gestellt werden oder die Lernenden suchen sich das benötigte Material selbst.</p> <p>Nach der Fertigstellung können Collagen anderen Personen präsentiert werden.</p> <p>Collagen fördern nachhaltiges, vernetztes Lernen und können einen guten Ausgangspunkt für bewusste Auseinandersetzungen und weiterführende Diskussionen bieten.</p>
Metaplan	<p>... ist eine vielseitig einsetzbare Methode zur Themenfindung zu Beginn eines Meta-Trainings, zum Sammeln von Ideen und Erfahrungen sowie zur Evaluation.</p> <p>Die Lernenden notieren ihre Ideen, Anregungen etc. auf farbigen Karten, welche anschließend an Pinnwände gehängt bzw. auf einer digitalen Plattform ausgehängt und im Anschluss gebündelt (geclustert) werden.</p> <p>Eine mehrfache Neuordnung der Karten ist möglich – etwa wenn Lernende ihre Prioritäten neu festlegen.</p> <p>Die Metaplan-Methode sammelt und organisiert Wissen, Erfahrungen, Fragen und Problemstellungen der Lernenden in der Gruppe. Eine Vielzahl von Ideen wird sichtbar und kann in der Gruppe kommuniziert und visualisiert werden.</p>



Interaktive Methoden	
Dialoge und Rollenspiele	<p>... dienen vor allem der Entwicklung kommunikativer Fähigkeiten. Die Lernenden werden aufgefordert, sich in eine bestimmte Situation oder Position hineinzusetzen. Dabei werden gängige Alltags- oder Berufssituationen simuliert, so dass eine realistische Vorstellung von effizientem und zielorientiertem Situationsmanagement entsteht.</p> <p>Um eine sinnvolle Analyse des Gruppenverhaltens und des eigenen Verhaltens zu ermöglichen, können Rollenspiele aufgezeichnet und später gemeinsam reflektiert werden.</p>
Seitenwechsel	<p>... ist eine besonders geeignete Methode, wenn ‚andere‘ Perspektiven und Sichtweisen bzw. Lebenswirklichkeiten bewusst wahrgenommen und reflektiert werden sollen. Die Lernenden werden aufgefordert, in unterschiedliche definierte Rollen zu schlüpfen bzw. unterschiedliche Beobachtungsperspektiven einzunehmen, in denen sich definierte Sachverhalte und Problemstellungen vergegenwärtigen. Dabei werden unterschiedliche Sachverhalte und Situationen aus der Sicht eines Träumers oder eines Kritikers etc. beobachtet.</p>
World Café	<p>Die Lernenden bearbeiten in Kleingruppen oder Breakout-Räumen unterschiedliche Themen. Sie haben in ihrer Gruppe bestimmte Fragen, die sie diskutieren und schreiben die Antworten, die sie gesammelt haben, auf. Nach einiger Zeit wechseln die Gruppenmitglieder den Raum bzw. gehen zur nächsten Gruppe und stellen Fragen, aber eine Person – der/die GastgeberIn – bleibt und stellt der nächsten Gruppe die Ergebnisse vor. Die neue Gruppe ist nun aufgefordert, unter Berücksichtigung der gegebenen Antworten weiterzumachen. Auch hier werden die Ergebnisse notiert, bis alle Lernenden alle Räume bzw. Gruppen besucht haben.</p> <p>Die Ergebnisse werden anschließend im Hauptraum präsentiert und diskutiert.</p>
Ernsthafte Spiele	<p>Ernsthafte Games sorgen für eine Portion Spaß und basieren auf Rollenspielen, Brettspielen oder ähnlichen traditionellen spielerischen Lernansätzen. In die Welt des Online-Lernens übertragen, könnten die Spielenden vor die Herausforderung gestellt werden, Situationen zu lösen, denen sie im Arbeitsalltag begegnen könnten, indem sie die jeweiligen Kompetenzen anwenden, die das Programm vermitteln möchte. Sie können eine gute und attraktive Lösung sein, um Kompetenzen zu trainieren oder zu bewerten, und passen besser in den arbeitsbezogenen Ansatz als reine Wissensquizze, die häufig im E-Learning angeboten werden.</p> <p>Dies kann individuell erfolgen, wobei der Computer die Aktivitäten steuert und Vorschläge und Feedback liefert, wenn sie als computergestützte Spiele programmiert werden, oder in einer Gruppe, mit der Möglichkeit, einen wettbewerbsorientierteren</p>



	Moment oder andere Aspekte wie Teamarbeit oder direkte Peer-to-Peer-Kommunikation einzubringen. Die Ergebnisse sollten so präsentiert werden, dass die gewonnenen Erkenntnisse klar sind und das Feedback zur Verbesserung der angestrebten Kompetenzen führt.
--	--

Erwerb von Kenntnissen und Fähigkeiten

Geschichten erzählen	<p>Diese Methode ist themenübergreifend einsetzbar, wird meist aus individueller und teilweise sehr persönlicher Sicht erzählt und hält sich an gewisse Formate und Regeln.</p> <p>Eigene Geschichten sollen erdacht, strukturiert und dann präsentiert werden – entweder aufgeschrieben (200-300 Wörter), aufgezeichnet (in 2-3 Minuten Videos oder Podcasts) oder gemalt, dargestellt in einer Performance z.B.</p> <p>Die Stärke des Storytelling liegt in seiner Authentizität, die durch eine starke Vereinfachung und Reduzierung der Inhalte sowie der verwendeten Texte, Bilder etc. hervorgerufen wird.</p>
Praktische Übungen	
Kognitive Ausbildung	<p>Die TrainerInnen demonstrieren zunächst einzelne Arbeitsschritte an einem Modell (Phase 1: Modellieren) – online könnte dies auch per Video erfolgen. Anschließend arbeiten die Lernenden unter Anleitung der Lehrkräfte selbstständig (Phase 2: Scaffolding). Mit zunehmender Kompetenz der Lernenden nimmt diese Unterstützung immer mehr ab (Phase 3: Fading). Die TrainerInnen sollten den Lernprozess der Lernenden ständig beobachten, um eine angemessene kontinuierliche Unterstützung bieten zu können (Phase 4: Coaching).</p>
Tests	<p>Quizze sind in E-Learning-Szenarien eine gängige Praxis und werden in den meisten Fällen individuell durchgeführt. In traditionellen Lernumgebungen kommen sie jedoch nicht so häufig vor und werden sogar beim Lernen am Arbeitsplatz kaum eingesetzt. Ihr Vorteil besteht darin, dass sie bestimmte Wissensbereiche bewerten. Aus diesem Grund können sie eine gute Alternative zu einem Kompetenztest am Ende eines Kurses sein, um den Teilnehmern das Eis zu brechen (sowohl online als auch offline/im traditionellen Unterricht).</p> <p>Beim Online-Lernen könnte man auch einen spielerischen Ansatz in Betracht ziehen, der aus den heutigen beliebten Fernsehsendungen bekannt ist und in einem Gruppenumfeld das Training typischer Soft Skills vermittelt, die für die Teamarbeit und Kommunikation erforderlich sind.</p>



Risiken, Hemmnisse und Hindernisse beim Blended Learning, die eine erfolgreiche Lernerfahrung gefährden können

Insbesondere in der nicht-formalen Ausbildung zeigt sich im Blended Learning, dass es bei Kursen für Erwachsene tendenziell höhere Abbruchquoten gibt. Da sie ein soziales Lebensumfeld (z. B. Familie, bestehende Arbeitsbeziehungen und -pläne) sowie spezifischere Lernerfahrungen und -erwartungen (als Ergebnis vorheriger Ausbildung) als junge Lernende haben, bilden sie aufgrund ihres beruflichen Werdegangs sehr oft eine sehr heterogene Lerngruppe. Noch wichtiger ist es für PtB, diese Aspekte zu berücksichtigen, indem sie eine große Vielfalt an kurzen Inputs (als attraktive, arbeitsbezogene Texte und visuelle Inhalte), selbstgesteuertes Lernen und einen modularen Ansatz mit optionalen sozialen Lernoptionen und verschiedenen Arten der Interaktivität (Mensch: Maschine und Mensch: Mensch) anbieten.

Da der Kontakt zu Lehrkräften über das webbasierte Training hinaus begrenzt ist, erfordert Blended Learning eine sehr gründliche Vorbereitung der Inhalte und adaptiver Online-Plattformdienste sowie eine Evaluierung und Beurteilung, die das von den CCS-VertreterInnen am meisten nachgefragte Wissen und die am meisten nachgefragten Praktiken bieten können. Das Lernen in realen Situationen verfügbar zu machen (z. B. als arbeitsplatzbasiertes Lernen), die Evaluierung und Beurteilung zu berücksichtigen, die geeignete modulare Angebote eröffnen, kann ebenso wichtig sein wie die Visualisierung der gewonnenen Erkenntnisse (z. B. Zertifikate, Ergebnisse von Probeprüfungen usw.), um das Interesse der Teilnehmenden an Blended Learning („lebenslangem“) Lernen mit Unterstützung von PtB aufrechtzuerhalten.

Quellen

<https://erwachsenenbildung.at/digiprof/neuigkeiten/16766-online-barcamps-liegen-im-trend.php>

<https://imblickpunkt.grimme-institut.de/wp/wp-content/uploads/2014/12/IB-Digital-Storytelling.pdf>

<https://lsz.at/blog/nano-learning-micro-learning-gibt-es-einen-unterschied>

<https://unterrichten.digital/2020/06/25/kollaboratives-schreiben-unterricht/>

<https://www.ecademy-learning.com/ausbildung-digital/blended-learning-konzepte/>

<https://www.schule.at/tools-apps/tools-fuer-quizze-umfragen-und-brainstorming/mentimeter>



3.3) Peer-to-Peer-Lernen

Peer-Learning (PL) hat eine lange Geschichte. Es ist wahrscheinlich so alt wie jede Form kollaborativer oder gemeinschaftlicher Aktion und hat möglicherweise schon immer stattgefunden, manchmal implizit und indirekt. (Topping, 2007) Peer-Learning wurde in seinen Arten und Formen, in Lehrplanbereichen und Anwendungskontexten über Schulen und Universitäten hinaus ausgeweitet und kann definiert werden als „der Erwerb von Wissen und Fähigkeiten durch aktive Hilfe und Unterstützung unter gleichgestellten oder gleichwertigen GefährtnInnen“. (Topping, 2007, S. 631) Dabei geht es um Menschen aus ähnlichen sozialen Gruppen, die keine professionellen Lehrkräfte sind und sich gegenseitig beim Lernen helfen und dabei selbst lernen.

Peer-Learning-Ansätze werden gefördert, um bestimmte Arten oder Aspekte lebenslanger Lernfähigkeiten zu fördern, die mit anderen Mitteln nicht so leicht erreicht werden können (Slavin, 1995). Zu den Fähigkeiten oder Eigenschaften, die mit Peer-Learning verbunden sind, gehören: (1) die Entwicklung von Lernergebnissen im Zusammenhang mit Zusammenarbeit, Teamarbeit und der Mitgliedschaft in einer Lerngemeinschaft; (2) kritisches Hinterfragen und Reflektieren; (3) Kommunikationsfähigkeiten; und (4) Lernen zu lernen. (Bound, Cohen & Sampson, 1999) Laut Bound, Cohen und Sampson gibt es eine Reihe von Gründen, sich auf diese zu konzentrieren. Zu diesen Gründen gehören:

- 1) Beim Peer-Learning arbeiten die Lernenden natürlich zusammen und entwickeln ihre Fähigkeiten zur Zusammenarbeit. Auf diese Weise sind sie in eine Lerngemeinschaft eingebunden, an der sie beteiligt sind, und können außerdem Planung und Teamarbeit üben.
- 2) Das Potenzial der Lernenden, sich intensiv mit der Reflexion und der Erforschung von Ideen zu beschäftigen, ist hoch, wenn die Autorität des Lehrers/Trainers nicht unmittelbar vorhanden ist.
- 3) Die Lernenden sammeln mehr Übung in der Kommunikation im jeweiligen Fachgebiet, als dies normalerweise bei Lernaktivitäten mit anwesendem Personal der Fall ist. Sie können ihr Verständnis artikulieren und es von Gleichaltrigen kritisieren lassen und lernen aus der Übernahme der gegenseitigen Rolle.
- 4) Beim Peer-Learning übernimmt eine Gruppe von Lernenden gemeinsam die Verantwortung für die Identifizierung ihrer eigenen Lernbedürfnisse und die Planung, wie diese erfüllt werden können. Dies ist eine wichtige Fähigkeit, um zu lernen, wie man lernt, und bietet zudem Übung für die Art der Interaktion, die im Berufsleben erforderlich ist. Zu lernen, mit anderen zusammenzuarbeiten, um gemeinsame Ziele zu erreichen, scheint eine notwendige Voraussetzung für das Funktionieren in einer komplexen Gesellschaft zu sein. (Bound, Cohen & Sampson, 1999)



Umsetzung von Peer Learning

Die folgende Tabelle bietet Einblicke in die verschiedenen Arten von Peer Learning, die umgesetzt werden können, und was dabei zu beachten ist. Die Auswahl wurde unter Berücksichtigung von CCS-VertreterInnen getroffen:

Arten des Peer Learning

Peer-Tutoring (PT) Ist durch die Übernahme einer klaren Rolle als TutorIn oder SchülerIn definiert, wobei der Schwerpunkt stark auf den Lehrplaninhalten und normalerweise auch auf klaren Verfahren für die Interaktion liegt, wobei die Teilnehmenden eine allgemeine und/oder spezifische Schulung erhalten. Einige Peer-Tutoring-Methoden stützen die Interaktion mit strukturierten Materialien, während andere strukturierte interaktive Verhaltensweisen vorschreiben, die effektiv auf alle Materialien von Interesse angewendet werden können. (Topping, Trends im Peer-Learning, 2007)

Gruppen-basierte Diskussionen Durch die Teilnahme an Gruppendiskussionen können die SchülerInnen lernen, gute Gegenargumente zu formulieren und die Behauptungen ihrer MitschülerInnen in Frage zu stellen. Laut Wessel (2015) lernen die Lernenden in diesem Fall, in viel komplexeren Begriffen zu denken; nicht nur, wie sie auf die Fragen eines/einer TrainerIn antworten, sondern auch, wie sie auf die Behauptungen der verschiedenen Gruppenmitglieder reagieren und wie sie ihre eigenen behaupten. Die Lernenden helfen ihren MitschülerInnen, ihre Gedanken zu klären und Gruppenfragen zu beantworten. (Wessel, 2015) Dies führt die Lernenden zu einem besseren Verständnis dafür, für etwas anderes als ihren Erfolg zu arbeiten. Die Arbeit in der Gruppe statt einzeln ist eine entscheidende Gelegenheit, verschiedene lebensbereichernde Fähigkeiten aufzubauen. (Wessel, 2015)



Kooperatives Lernen Kooperatives Lernen (CL) ist nicht nur „Zusammenarbeit“ – es wird auch als „Strukturierung positiver Interdependenz“ (Slavin, 1990) beschrieben, um ein bestimmtes gemeinsames Ziel oder Ergebnis zu erreichen. CL findet normalerweise in kleinen Gruppen von etwa sechs heterogenen Lernenden statt und erfordert oft vorherige Schulungen, um eine gleichberechtigte Teilnahme und gleichzeitige Interaktion, Synergie und Mehrwert zu gewährleisten. Die TrainerInnen erleichtern den interaktiven Prozess oder leiten ihn stärker an, indem sie den Lernenden die Ziele, Aufgaben, Ressourcen, Rollen und Belohnungen vorgibt. (Topping, Trends im Peer-Learning, 2007) Lernende in Gruppen einzuteilen, in denen sie frei sprechen und Aspekte ihres Hintergrunds und ihrer Überzeugungen einbringen können, kann möglicherweise zu mehr Verständnis unter den Mitgliedern einer Gruppe führen. (Wessel, 2015) Sie können auch lernen, mit einer Gruppe von Menschen zu interagieren, mit denen sie normalerweise nicht zusammenarbeiten, und können Gespräche führen, auch wenn diese außerhalb ihrer Komfortzone liegen. (Wessel, 2015)

Von Lernenden geleiteter Unterricht oder Online-Diskussionen Da wir im Zeitalter der Technologie leben, werden Online-Diskussionen, Feedback und Nachhilfe immer bekannter. Durch diese Mechanismen können Lernende die Arbeit anderer Lernender bewerten und aufschlussreiche und kritische Gedanken und Anleitungen zur Verbesserung ihrer Arbeit abgeben. (Wessel, 2015) Online-Nachhilfe funktioniert jedoch nur, wenn Lernende ihre Kompetenz in einem bestimmten Bereich unter Beweis gestellt und Anweisungen zum Unterrichten anderer erhalten haben. Darüber hinaus müssen Online-Diskussionen und Feedback so strukturiert sein, dass sie positive kritische Diskussionen anregen und es dort Personen gibt, die das Lernen befürworten und Anleitung geben. (Wessel, 2015)

Laut Topping (2001a) müssen bei der Planung von Peer Learning die folgenden organisatorischen Aspekte berücksichtigt werden:

- 1) Kontext – es wird Probleme und Chancen geben, die spezifisch auf den lokalen Kontext zugeschnitten sind.
- 2) Ziele – überlegen Sie, was Sie erreichen möchten und in welchen Bereichen.
- 3) Lehrplanbereich.
- 4) Teilnehmende – wer sind die HelferInnen und wie werden sie zusammengeführt? Es müssen auch TrainerInnen und Qualitätssicherung vorhanden sein.
- 5) Unterstützende Technik – wird die eingesetzte Methode verpackt oder neu konzipiert?
- 6) Kontakt – wie häufig, wie lange und wo wird der Kontakt stattfinden?



- 7) Materialien – welche Ressourcen werden benötigt und wie müssen sie differenziert werden?
- 8) Schulung – diese ist zuerst für das Personal, dann für die HelferInnen und die Betroffenen erforderlich.
- 9) Prozessüberwachung – die Qualitätssicherung des Prozesses muss berücksichtigt werden.
- 10) Beurteilung der Lernenden – das Produkt und der Prozess sollten beurteilt werden. Überlegen Sie, ob dies eine Selbstbeurteilung und/oder eine Beurteilung durch andere Lernende sein sollte.
- 11) Auswertung – Sie müssen herausfinden, ob es funktioniert hat.
- 12) Feedback – dieses sollte allen Teilnehmenden zur Verfügung gestellt werden, um zukünftige Bemühungen zu verbessern. (Topping, 2001)

Sozio-emotionale und übertragbare Kompetenzgewinne

Peer-Learning hat sich als erfolgreiches Unterfangen erwiesen, wenn es darum geht, die akademischen und sozialen kognitiven Fähigkeiten der Lernenden zu verbessern. (Wessel, 2015) Allerdings können auch Programme und Methoden, die hauptsächlich auf kognitive/akademische Fortschritte abzielen, zu sozialen und anderen übertragbaren Zunahmen von Fähigkeiten führen. In unserem Fall könnten neben diesen Änderungen auch affektive Änderungen in der Einstellung zum Lernen, zum/zur TraineeIn, zum Thema, zu den MitschülerInnen und zum Selbst festgestellt werden. Schunk und Zimmermann (1994) argumentieren, dass solche Änderungen für Nachhaltigkeit und Generalisierung wichtig sind, da sie das Selbstvertrauen, die interne Erfolgzuschreibung und folglich die Selbstregulierung des nachfolgenden Lernverhaltens verbessern. (Topping, 2007) Sie können dazu beitragen, eine „pädagogische Belastbarkeit“ zu entwickeln, die den Lernenden beim Übergang in weniger optimale Lernumgebungen unterstützen kann. (Topping, 2007)

McLuckie und Topping (2004) weisen darauf hin, dass PL auf kognitiver Ebene Konflikte und Herausforderungen mit sich bringt, aber auch Unterstützung und Unterstützung durch eine kompetentere andere Person erfordert, was eine Steuerung der Aktivitäten innerhalb der Zone der proximalen Entwicklung (ZPD) erforderlich macht. In einer PL-Umgebung entwickeln sowohl TutorInnen als auch Lernende verschiedene Fähigkeiten wie:

- Effektiv in einer Gruppe arbeiten, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen
- Probleme lösen
- Entscheidungsfindung
- Initiative und Führungsqualitäten zeigen
- Aktives Zuhören
- Fähigkeiten zur persönlichen Entwicklung

(Assinder, 1991; McLuckie & Topping, 2004; Slavin, 1995)



Fazit

Peer-to-Peer-Lernstrategien umfassen verschiedene Arten von Lerntechniken sowohl innerhalb als auch außerhalb des Klassenzimmers, darunter Peer-Tutoring, kleine und große Gruppen für Klassendiskussionen sowie Online-Diskussionen und Feedback. Was die Schüldynamik betrifft, fördern Peer-Learning-Strategien die Beziehungen zwischen den Lernenden und helfen den SchülerInnen, ein größeres multikulturelles Verständnis und mehr Akzeptanz zu entwickeln. Peer-Learning-Methoden haben sich als wirksam erwiesen, um die akademischen und sozialen Fähigkeiten der Lernenden zu verbessern, solange die Peer-Learning-Techniken überwacht und sorgfältig strukturiert werden. Beim Peer-Learning erhalten die Lernenden die Möglichkeit, den Lernerfolg ihrer MitschülerInnen durch Nachhilfe und Feedback zu unterstützen. Sie haben auch die Möglichkeit, in Gruppenkonstellationen und von SchülerInnen geleiteten Diskussionen freier und mit weniger Druck zu sprechen. Diese Strategien fördern die Kommunikation zwischen den SchülerInnen und führen zu einem größeren akademischen Erfolg.

Quellen/Referenzen

- Assinder, W. (1991). Peer teaching, peer learning: one model. *ELT Journal*, 218-229.
- Bound, D., Cohen, R., & Sampson, J. (1999). Peer Learning and Assessment. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 413-426.
- McLuckie, J., & Topping, KJ (2004). Transferable skills for online peer learning. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 29 (5), 563-584.
- Slavin, ER (1995). *Cooperative learning*. Boston: Allyn und Bacon.
- Topping, KJ (2001). *Peer assisted learning: A practical guide for teachers*. Cambridge: Brookline Books.
- Topping, KJ (2007). Trends in peer learning. *Educational Psychology: An International Journal; of Experimental Educational Psychology*, 631-645.
- Wessel, A. (2015). Peer Learning Strategies in the Classroom. *Journal on BEST Teaching Practices*, 2 (1), 14-16.

