



INTERFACE

INTERFACE

*Using agile, interactive learning environments
to promote work-based learning in cVET*

Online article 1 (DE)

Sebastian Koppius, UPB

Project Title: Using agile, interactive learning environments to promote work-based learning in cVET

Acronym: INTERFACE

Reference number: 2021-1-DE02-KA220-VET-000034783

Project partners:

- P1 University Paderborn, DE
- P2 Auxilium pro Regionibus Europae in Rebus Culturalius, AUT
- P3 Latvijas Universitate, LVA
- P4 Acumen Training Sp. z o.o., PL
- P5 Centre for advancement of research and development in educational Technology LTD- CARDET, CYP
- P6 EEO Group SA, GRC
- P7 Mindshift Talent Advisory Ida, PT
- P8 Spectrum Research Centre CLG, IE

INTERFACE - Ein Erasmus+ Projekt über die Bedeutung transversaler Fähigkeiten

Der zunehmende Einfluss von Robotern und Algorithmen auf unseren Arbeitsmärkten erhöht den Bedarf an einzigartig "menschlichen" Fähigkeiten, die Computer nur sehr schlecht ersetzen. Hierzu zählen Fähigkeiten wie Einfühlungsvermögen und Anpassungen an Veränderungen in komplexen Umgebungen.

Besonders stark betroffen des digitalen Einflusses sind gering qualifizierte Arbeitnehmer und Auszubildende. Die Arbeitsplätze von gering qualifizierten Arbeitnehmern sind in Gefahr, durch Roboter ersetzt zu werden. Oft müssen Geringqualifizierte monotone Tätigkeiten ausführen, die aus Kostengründen eingespart werden. Deshalb ist es wichtig, dass sie sich durch Fähigkeiten auszeichnen, die nur schwer durch Computer ersetzt werden können. Dies gilt umso mehr, als die Corona-Pandemie zu einem gewissen Stellenabbau und einer starken Digitalisierung der Unternehmen geführt hat.

Doch welche Fähigkeiten sind besonders gefragt und garantieren bessere Chancen auf einen sicheren Arbeitsplatz?

Solche Fähigkeiten sind zum Beispiel: Problemlösungsfähigkeit, Teamwork, moralisch richtig zu handeln, Kommunikationsfähigkeit, Führungskompetenz, Innovation, kritisches und kreatives Denken, Unternehmergeist, Generationsübergreifende Beziehungsverständnis und digitale Kompetenz.

Hier setzt das von der Europäischen Union finanzierte Erasmus+ Projekt INTERFACE ("Using agile, interactive learning environments to promote work-based learning in cVET") an.

Das Projekt befasst sich zum einen mit der Verbesserung des Unterrichts in der beruflichen Weiterbildung. Andererseits fördert es gering qualifizierte Arbeitskräfte und Auszubildende, um sicherere Arbeitsplätze auf den Arbeitsmärkten zu erhalten.

Das Hauptziel des INTERFACE-Projekts ist es, gering qualifizierte Arbeitnehmer und Auszubildende zu unterstützen, die durch den Wegfall von Arbeitsplätzen aufgrund der Corona-Pandemie sowie der Digitalisierung bessere Chancen auf den Arbeitsmarkt zu verschaffen. Die berufliche Weiterbildung soll die Ausbilder in der beruflichen Bildung in die Lage versetzen, übergreifende Kompetenzen zu erkennen und zu fördern. Die transversalen Kompetenzen sind die 10 von Unternehmen am meisten nachgefragten Kompetenzen und werden im Rahmen von interaktiven Infografiken in Verbindung mit WBL-Kontexten erstellt.

Das 24-monatige Projekt (Förderzeitraum 31.12.2021 bis 30.12.2023) wird von der Universität Paderborn in Deutschland koordiniert und durch Prof. Dr. Marc Beutner vertreten. Die anderen sieben europäischen Partner sind: Spectrum Research Centre - CLG (Irland); Auxilium pro Regionibus Europae in Rebus Culturalibus (Österreich); Latvijas Universitate (Lettland), Acumen Training Sp. z.o.o. (Polen); CARDET - Centre for advancement of research and development in educational technology LTD (Zypern), EEO Group SA (Griechenland) und Mindshift Talent Advisory (Portugal).

Was sind die Hauptziele?

1. Förderung des Erwerbs von Querschnittskompetenzen unter Verwendung alternativer pädagogischer Ressourcen in arbeitsorientierten Lernumgebungen.
2. Unterstützung von Berufsbildungsfachleuten aus dem Bildungs- und Arbeitsbereich bei der Entwicklung ihrer eigenen digitalen und pädagogischen Fähigkeiten, um interdisziplinär herausfordernde Lernressourcen zu schaffen.
3. Entwicklung eines Akkreditierungsmodells für die Validierung und Anerkennung von Querschnittskompetenzen unter Verwendung von Micro Credentials und digitalen Abzeichen.
4. Schaffung eines Systems zur Vermittlung von Querschnittskompetenzen im Rahmen einer Community of Practice.

Was soll mit dem Projekt erreicht werden?

Ausgehend von den Hauptzielen sollen die folgenden Ziele erreicht werden:

- Fortbildungsangebot für pädagogische Fachleute - Der Fortbildungskurs wird Berufsbildungslehrkräfte dabei unterstützen, das Potenzial des Online-Lernens zu nutzen. Das traditionelle Online-Lernen war jedoch nicht immer in der Lage, die Bedürfnisse der Lernenden nach zugänglichen, flexiblen und bedarfsgerechten WBL-Lernressourcen und -möglichkeiten zu erfüllen.
- INTERFACE-Kompodium interaktiver Infografiken zur Entwicklung transversaler Schlüsselkompetenzen - die Partner werden 40 interaktive Infografiken für jede der folgenden transversalen Schlüsselkompetenzen erstellen (digitale Kompetenz, Unternehmergeist, kritisches und kreatives Denken, Führungsqualitäten, Innovation, Problemlösung, Teamarbeit, Arbeitsethik, Kommunikation und Beziehungen zwischen den Generationen)
- INTERFACE MOOC – MOOCs zur Präsentation des berufsbegleitenden Weiterbildungskurses für Berufsbildungstutoren, Lernende und Unternehmensvertreter zur Unterstützung des transnationalen Austauschs bewährter Verfahren und zur Bereitstellung von Peer-Support, um sicherzustellen, dass eine erfolgreiche Weiterbildungsmaßnahme erreicht werden kann.
- Außerdem wird eine Community of Practice mit 96 Berufsbildungstutoren und 250+ Berufsbildungsfachleuten durch den INTERFACE MOOC aktiv sein. Darüber hinaus werden 400 Lernende und Beschäftigte mit den interaktiven INTERFACE-Infografiken in WBL-Umgebungen arbeiten, um transversale Schlüsselkompetenzen aufzubauen.



Was ist bereits geschehen?

Das Projekt startete offiziell am 31.12.2021. Kurz danach traf sich das Projektkonsortium zum Kick-off Meeting online via Zoom. Dieses Treffen fand am 9. März 2022 statt und wurde vom Projektkoordinator der Universität Paderborn (Deutschland) ausgerichtet.

Der Zweck dieses Treffens war es, den Partnern die Möglichkeit zu geben, sich gegenseitig vorzustellen, die Projektziele und -aktivitäten zu diskutieren und die ersten Aufgaben für alle Partner zu planen.

Alle Projektziele wurden eingehend erörtert und diskutiert, einschließlich administrativer und finanzieller Fragen wie Aspekte der Verbreitung und Nutzung sowie Bewertungs- und Berichtsverfahren.

Was sind die nächsten Schritte?

Bis zum zweiten Projekttreffen im Spectrum Research Centre (Irland) im Juni 2022 werden alle Projektpartner mit einer Marktanalyse beginnen. Die europäische Industrie ist vielfältig, mit unterschiedlichen Branchen, Größen, Risiken und Bedürfnissen. Sie braucht zielgerichtete Lösungen und keinen Einheitsansatz für alle. Beim nächsten Treffen sollte es daher darum gehen, das Ziel zu spezifizieren und eine einzelne Berufsgruppe zu identifizieren, die genauer betrachtet werden soll. Vorschläge für die Gestaltung von MOOCs und interaktiven Infografiken im Kontext von WBL werden ebenfalls erörtert werden.

Wie können Sie INTERFACE kontaktieren?

Besuchen Sie unsere Website <https://interface.eduproject.eu/> oder wenden Sie sich direkt an den Projektpartner in Ihrem Heimatland.