



Multidisziplinäre, projektbasierte digitale Lerninhalte für die Berufsbildung

Studie zur Relevanz von Schulbüchern und Lerninhalten für das 21. Jahrhundert

Das Projekt VETProfit zielt darauf ab, die Qualifikationslücken zwischen der Berufsbildung und dem Arbeitsmarkt zu verringern und die Lehrkräfte auf die Bildung des 21. Jahrhunderts vorzubereiten, indem gemeinsam Lernmaterialien für die Berufsbildung unter Einbeziehung von Lehrkräften, Schülern und Unternehmen entwickelt werden.

In der ersten Arbeitsphase schlossen die Projektpartner in allen Partnerländern eine gründliche Analyse von Lernergebnissen, Lehrplänen, Lernmaterialien und angewandten Methoden in der Erstausbildung/Grundausbildung in zwei Sektoren ab: Land- und Forstwirtschaft, Information und Telekommunikation.

Die Ergebnisse der Datenanalyse wurden in Länderberichten zusammengefasst, und die Schlussfolgerungen wurden in eine vergleichende Studie integriert, die auch eine kurze Zusammenfassung der bestehenden Berufsbildungssysteme enthält, um die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen ihnen aufzuzeigen.

Die Untersuchung basierte auf persönlichen Gesprächen mit den Vertretern der Interessengruppen und einer Online-Umfrage, die unter Einbeziehung der Lehrer als Hauptzielgruppe des Projekts durchgeführt wurde.

Die Partner führten 44 Interviews in den drei Ländern durch, und insgesamt waren 20 Schüler, 12 Lehrer und 12 Unternehmen an der Umfrage beteiligt. Die Fragen, auf die wir mit den Umfragen Antworten erhalten wollten, sind im Folgenden aufgeführt.

Schüler

Auf welcher Grundlage lernen die Schüler? Welche Aufgaben, praktischen Übungen können ihnen helfen, praktische Kompetenzen zu entwickeln? Welche

Hilfsmittel verwenden sie, um ihr Lernen zu unterstützen? Welche Lehr- und Bewertungsmethoden wendet ihr Lehrer an? Was sind ihre Vorschläge zur Verbesserung ihres Lernens?

Lehrer

Welche Art von Lerninhalten und Methoden verwenden sie für die Vermittlung von Wissen und die Entwicklung von Fähigkeiten, um die Lernziele zu erreichen? Nutzen sie offene Bildungsressourcen? In welchem Ausmaß setzen sie digitale Werkzeuge im Unterricht ein? Welche Lücken gibt es in Bezug auf Lehrbücher und digitale Lernmaterialien (allgemein und für ein bestimmtes Fach)? Verwenden sie projektbasierte Unterrichtsmethoden? Welche



Bewertungsmethoden setzen sie regelmäßig ein, um die Leistungen ihrer Schüler zu messen?

Unternehmen

Was erwarten sie von einem neuen Mitarbeiter, der gerade seine Berufsausbildung abgeschlossen hat? Welche Kompetenzen und Fertigkeiten fehlen den jungen Menschen nach ihrem Abschluss? Was sind die Vorschläge des Unternehmens, um junge Menschen besser auf ihre Berufe vorzubereiten? Sind sie offen dafür, gemeinsam mit Lehrern an der Entwicklung von Lehrplänen mitzuwirken? Sind sie bereit, Projektaufgaben für Schüler zu definieren, die deutlich machen, welche Erwartungen sie an den neuen Mitarbeiter haben?



Multidisziplinäre, projektbasierte digitale Lerninhalte für die Berufsbildung



Die Schlussfolgerungen in Kürze

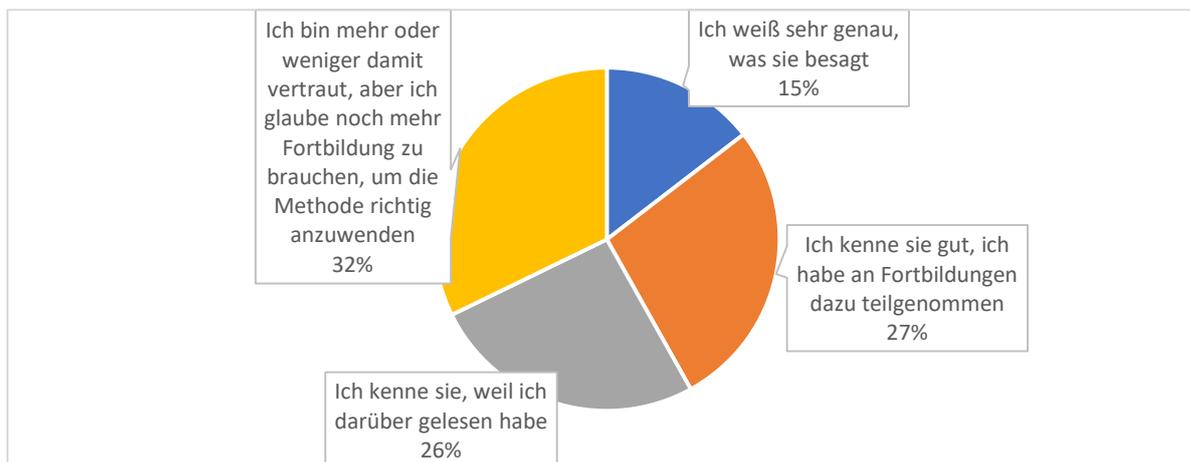
Die Schlussfolgerungen beziehen sich auf die beiden ausgewählten Sektoren, aber neuere Studien beklagen ähnliche Probleme in anderen Sektoren.

Die meisten Lehrbücher sind veraltet und nicht geeignet, um das Wissen zu vermitteln, das für Unternehmen, die in einem sich schnell verändernden technologischen Umfeld arbeiten, relevant ist. Die Lerninhalte sind nicht immer motivierend für die Schüler, nur wenige Beispiele sind praktisch oder aus dem wirklichen Leben, und sie entsprechen nicht immer den Bedürfnissen des Arbeitsmarktes (neue Technologien werden im Lehrplan nicht berücksichtigt).

Das überraschende Ergebnis war, dass sich alle Arbeitgeber, von Kleinst- bis zu Großunternehmen, über den Mangel an Soft Skills bei jungen Menschen beklagten. Soft Skills wie Kommunikation, Zuverlässigkeit, Interesse an der persönlichen Entwicklung, kritisches Denken, Durchhaltevermögen, Führungsqualitäten usw. werden dringend benötigt, eher als Faktenwissen, das sich ohnehin ständig ändert und von den Mitarbeitern des Unternehmens am Arbeitsplatz vermittelt werden kann.

In Bezug auf die Lehrkräfte war eine der wichtigsten Schlussfolgerungen - im Zusammenhang mit den von den Unternehmen gemeldeten Bedürfnissen -, dass viele nicht auf die Entwicklung von Soft Skills der Schüler vorbereitet sind. Dieses Ergebnis steht im Einklang mit den Schlussfolgerungen der jüngsten Studien, wie zum Beispiel jener von der OECD im Jahr 2021 veröffentlichten.

Wie gut kennen Sie die projektbasierte Lern-/Lehrmethode?



Darüber hinaus haben die Lehrkräfte kaum Zeit, um die Anforderungen der Standardlehrpläne zu erfüllen, während sie sich der Notwendigkeit bewusst sind, ihre eigenen digitalen Fähigkeiten zu entwickeln und die traditionellen Lehr- und Bewertungsinstrumente in aktives Lernen umzuwandeln. Weitere Informationen zu den Schlussfolgerungen finden Sie in der vergleichenden Studie auf der Projektwebsite.

<https://vetprofit.itstudy.hu/en>



Basisdaten des Projekts

Titel: Multidisciplinary, Project-based Digital Learning Content for VET

Akronym: VETPROFIT

Projekt ID: 2021-1-HU01-KA220-VET-000025350

Partnerländer: Deutschland, Italien, Ungarn

Projektkoordinator: ITStudy Hungary Ltd.

Dauer: 01. November 2021 – 31. Oktober 2024

Zielgruppen:

Leitung von berufsbildenden Schulen

Berufsschullehrer

Unternehmen (Landwirtschaft und IT Sektor)

Nutznieser:

Berufsschüler

Arbeitgeber

Ziel des Projekts

Ziel des Projekts ist es, die Bedürfnisse des Arbeitsmarktes in der beruflichen Aus- und Weiterbildung widerzuspiegeln und Lehrer darauf vorzubereiten, mit Unternehmen zusammenzuarbeiten, um Projektaufgaben für Schüler und künftige Arbeitnehmer zu entwickeln, mit denen sie reale, von ihnen vorgeschlagene Probleme lösen können. Um dieses Ziel zu erreichen, werden die Projektpartner:

Zielvorgaben

- *den Lehrplan, das Lernmaterial und die Lehrmethoden, die bei der Erstausbildung in den Bereichen IT und Landwirtschaft in den Partnerländern eingesetzt werden, begutachten;*
- *Berufsschullehrer dieser Sektoren in Bezug auf die Projektmethode, die entsprechenden digitalen Werkzeuge, innovative Beurteilungsmethoden und die Erstellung digitaler Inhalte schulen;*
- *in enger Zusammenarbeit mit Lehrern und Vertretern des Arbeitsmarktes reale Projektaufgaben für Berufsschüler erstellen;*
- *ein Repositorium projektbezogener, wiederverwendbarer, hochwertiger und motivierender digitaler Lerninhalte mit einem interdisziplinären Ansatz erstellen;*
- *Berufsschüler auf eine erfolgreiche Projektdurchführung durch die Konzeption und Durchführung von Minikursen vorbereiten;*
- *ein Modell erstellen, das als Leitfaden für Lehrkräfte anderer Berufsbildungseinrichtungen veröffentlicht wird.*

Partnerinstitutionen

ITStudy Hungary IT Education and Research Centre. Hungary

DEULA - Nienburg GmbH, Germany

Fondazione ITS – JobsAcademy, Italy

Association of Hungarian Horticultural Vocational Training Institutions, Hungary

Premontre Vocational High School, Technical School and College, Hungary

Discovery Center Nonprofit Ltd., Hungary