



XXIAdults

Anpassung des Erwachsenenbildungssystems an das 21. Jahrhundert

Digitale Kompetenzen und Online-Lernen für Berufsbildung und erwachsene Lernende in Bosnien und Herzegowina



INSTITUTE for
ROMA and
MINORITIES
INCLUSION



DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



EMPODERAR
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFISSIONAL E PESSOAL



Co-funded by
the European Union



Name der bewährten Praxis

Digitale Kompetenzen und Online-Lernen für Berufsbildung und erwachsene Lernende in Bosnien und Herzegowina

(ETF-Factsheet, 2015)

Zusammenfassung der Praxis

Kurze, leicht verständliche Zusammenfassung: Was ist die bewährte Praxis, für wen und zu welchem Zweck?

Die im **ETF-Factsheet 201G** dokumentierte Initiative „**Digital Skills G Online Learning**“ (**DOL**) hatte zum Ziel, die berufliche Bildung und die Erwachsenenbildung in Bosnien und Herzegowina durch die Einführung von **Maßnahmen zur Entwicklung digitaler Kompetenzen** sowie von **Online- und Blended-Learning-Methoden** zu modernisieren.

Die Maßnahme wurde in Zusammenarbeit mit **Berufsbildungszentren, Anbietern von Erwachsenenbildung und privaten IT-Verbänden wie der Bit Alliance** umgesetzt, wobei der Schwerpunkt auf **der Überbrückung der wachsenden digitalen Kompetenzlücke** auf dem Arbeitsmarkt lag. Sie kombinierte **den Aufbau von Lehrerkompetenzen, Lehrplanreformen und praktische Schulungen für Lernende**. Die Lehrkräfte wurden in **digitaler Pädagogik, der Nutzung von Lernmanagementsystemen (LMS) und der Erstellung von Inhalten** geschult und wurden so zu „Digital Champions“, die ihre Kollegen betreuten.

Die Initiative bot verschiedenen Zielgruppen, darunter **Auszubildenden, arbeitslosen Erwachsenen, Frauen und anderen benachteiligten Bevölkerungsgruppen, Möglichkeiten für hybrides und flexibles Lernen**. Dadurch wurde **der Zugang zu lebenslangem Lernen** verbessert und **die Beschäftigungsfähigkeit in IKT-bezogenen und bürobezogenen Berufen** gesteigert. Praktisches, aufgabenorientiertes Lernen, wie beispielsweise **Grundlagen der Programmierung, die Erstellung von Präsentationen und Projekte zur Online-Zusammenarbeit**, half den Teilnehmenden, **unmittelbar am Arbeitsplatz anwendbare Kompetenzen** zu erwerben.

Zu den **Erfolgsfaktoren** zählten **öffentlich-private Partnerschaften, eine starke Ausrichtung auf die Bedürfnisse des Arbeitsmarktes und ein inklusiver Zugang**, während das ETF-Factsheet als **politisches Instrument, das** die Integration digitaler Kompetenzen in nationale Bildungsstrategien förderte.

Insgesamt hat diese bewährte Praxis **die digitalen Kompetenzen gestärkt, die Unterrichtsqualität verbessert** und zu einem **inklusiveren und zukunftsfähigen Berufsbildungs- und Erwachsenenbildungssystem** in Bosnien und Herzegowina.



Beschreibung der Praxis - min. 2000 Zeichen

1) Kontext / Hintergrund

Was war der ursprüngliche Bedarf
oder das Problem? Wer war die

Zielgruppe?



1. Kontext / Hintergrund: „Digitale Kompetenzen – Online-Lernen“ in Bosnien und Herzegowina (201G)

A. Anfänglicher Bedarf / Problemstellung

Bosnien und Herzegowina (BiH) verfügte, wie ein Großteil des westlichen Balkans, bis 2019 über ein differenziertes, aber weitgehend fragmentiertes System der beruflichen Bildung. Die bestehenden institutionellen Strukturen, die in technische Bildungsgänge (ISCED 3A) und berufliche Bildungsgänge (ISCED 3C) unterteilt waren, boten nur begrenzte Möglichkeiten für den vertikalen Aufstieg, obwohl sich die Anforderungen des modernen Arbeitsmarktes rasch zu wandeln begannen.

Gleichzeitig zeigten die Beschäftigungsdaten ein erhebliches Potenzial im IKT-Sektor auf: Softwareunternehmen verzeichneten ein beeindruckendes Wachstum – teilweise zwischen 200 % und 1.400 % –, hatten jedoch Schwierigkeiten, Bewerber mit den erforderlichen praktischen digitalen Kompetenzen zu finden. Über 90 % der IT-Unternehmen gaben an, Probleme bei der Suche nach qualifiziertem Personal zu haben, was die gravierende Diskrepanz zwischen dem Bildungsangebot und den Anforderungen der Arbeitgeber deutlich macht.

Die Herausforderung wurde noch dringlicher, da die Nachfrage auf dem Arbeitsmarkt nach digital kompetenten Berufen wie Webentwicklern und Programmierern (insbesondere in Java und ähnlichen Sprachen) das Angebot zu übersteigen begann. Bei älteren Arbeitnehmern und erwachsenen Lernenden wurden auffallende Defizite bei den digitalen Kompetenzen festgestellt, die deutlich unter dem EU-Durchschnitt lagen, was eine kritische Qualifikationslücke für die künftige Wettbewerbsfähigkeit der Arbeitskräfte unterstreicht ([ETF](#)).

Unterdessen machten nationale Reformbemühungen, wie etwa die Initiative der Republika Srpska zur Modernisierung der Infrastruktur für die berufliche Bildung im Jahr 2019, deutlich, dass ein systemweiter Bedarf an digitalem Kapazitätsaufbau bestand: Lehrerfortbildung, Digitalisierung von Unterrichtsmaterialien und Anschaffung von Hardware für über 500 Schulen.

Der Bedarf war somit zweierlei: Erstens galt es, künftige Generationen durch fest verankerte digitalisierte Lehrpläne an weiterführenden Schulen und Berufsschulen vorzubereiten – eine Maßnahme, die bereits im Gange ist; zweitens mussten bestehende erwachsene Lernende, Berufsschüler und Berufstätige durch eine verbesserte digitale Kompetenz rasch weiterqualifiziert werden. Letzteres erforderte innovative, agile Vermittlungsformen wie Online- und hybride Lernplattformen, um die Reichweite und Flexibilität zu erhöhen.

B. Identifizierung der Zielgruppe

Die wichtigsten Zielgruppen für diese Initiative wurden weit gefasst definiert:



1. **Berufsschüler und erwachsene Auszubildende**

Schülerinnen und Schüler in technischen und berufsbildenden Zweigen der Sekundarstufe in ganz Bosnien und Herzegowina, insbesondere diejenigen, die in modularen vierjährigen technischen Ausbildungsgängen oder dreijährigen berufsbildenden Zweigen eingeschrieben sind und die abgesehen von einem Grundkurs in Informatik nur begrenzt mit digitalen Kompetenzen in Berührung kamen. Die Initiative zielte darauf ab, eine stärkere digitale Kompetenz in diesen Zweigen zu verankern und so die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler zu erweitern.

2. **Berufsschullehrer und Ausbilder**

Es wurde eine erhebliche Lücke bei der Fortbildung der Lehrkräfte festgestellt: 54 % der Berufsbildungslehrkräfte in den Partnerländern hatten zwar eine gewisse Ausbildung im digitalen Unterricht, doch viele äußerten sich weiterhin mäßig bis



erheblicher Weiterentwicklungsbedarf. Die Stärkung der digitalen Kompetenzen von Lehrkräften, einschließlich Blended Learning und technologiegestütztem Unterricht, wurde als wesentlicher Faktor für einen umfassenden Wandel anerkannt.

3. **Erwachsene Lernende und Arbeitslose**

Während sich das ursprüngliche Dokument auf Schüler und Studierende konzentrierte, stellte die neue nationale Strategie das lebenslange Lernen, einschließlich für erwachsene Arbeitnehmer und Arbeitslose, als ebenso wichtig dar. Die Gesetze zur Erwachsenenbildung in Bosnien und Herzegowina hatten digitale Kompetenzen bereits als Teil der beruflichen Weiterbildung integriert und damit den Bedarf an relevanten, auf erwachsene Lernende zugeschnittenen digitalen Angeboten hervorgehoben.

4. **IKT-Fachkräfte und Digital Natives**

Obwohl dies nur ein Nebenschwerpunkt war, zielten die Initiativen auch darauf ab, die Karrierewege für IKT-Absolventen und Fachkräfte im Technologiebereich zu stärken, insbesondere in den Bereichen Programmierung, Erstellung von Inhalten und Datenkompetenz, um den Anforderungen der Arbeitgeber gerecht zu werden und die lokalen digitalen Ökosysteme voranzutreiben.

C. **Programmatischer Kontext: Übergeordneter Rahmen**

Diese Maßnahme war in ein breiteres Ökosystem aus politischen Maßnahmen und Geberaktivitäten eingebettet:

1. **Engagement der Europäischen Stiftung für Berufsbildung (ETF)**

Als ETF-Factsheet bot die Initiative einen diagnostischen und handlungsorientierten Überblick zur Unterstützung von Reformen in Bosnien und Herzegowina sowie in allen ETF-Partnerländern. Sie sollte als Grundlage für digitale pädagogische Strategien, die berufliche Weiterbildung des Personals und die Zuweisung von Ressourcen dienen.

2. **EU-„Digitale Agenda“ und MAP REA**

Bosnien und Herzegowina hat sich im Mai 2018 im Rahmen des Berlin-Prozesses zur regionalen Digitalen Agenda verpflichtet, einer Initiative zur Verbesserung der Breitbandversorgung und der Cybersicherheit sowie zur Förderung digitaler Kompetenzen in den WB6-Volkswirtschaften. Das ETF-Factsheet unterstützte diese Verpflichtungen unmittelbar durch Empfehlungen zur politischen Angleichung und zu Infrastrukturinvestitionen.

3. **Von der Regierung geleitete Modernisierung der beruflichen Bildung**

Die Berufsbildungsreform der Republika Srpska aus dem Jahr 2019 umfasste gezielte Investitionen in digitale Materialien, Lehrerfortbildung und Ausrüstung – ein Modell, das von anderen Gebietskörperschaften in Bosnien und Herzegowina übernommen oder angepasst werden kann.

4. **Nationale Strategien zur Erwachsenenbildung**

In den nationalen Gesetzen zur Erwachsenenbildung (2014–2030) wurde digitale Kompetenz als zentraler Standard verankert. Instrumente wie die E-Learning-Plattform für den öffentlichen Dienst (obuke.adsfbih.gov.ba) sind Beispiele für frühe Bemühungen, digitales Lernen in der Fortbildung im öffentlichen Sektor zu etablieren.



5. **Bit Alliance G CoderDojo-Netzwerk**

Als basisdemokratische Ergänzung zur Politik organisierte die Bit Alliance, Bosniens IT-Verband, kostenlose Programmierschulen wie CoderDojo in mehreren Städten, darunter Gračanica, Tuzla, Maglaj, Zenica und Istočno Sarajevo, erreichte Hunderte von Lernenden und weckte vor Ort das Interesse an der Digitaltechnik.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass diese auf Informationsblättern basierende bewährte Praxis Teil einer gezielten Initiative war, digitale Kompetenz in die formalen Lehrpläne der beruflichen Bildung zu integrieren, die Entwicklung von Blended-Learning-Konzepten



Weiterbildung für Pädagogen zu unterstützen, die Erwachsenenbildungssysteme zu verbessern und die technologische Akzeptanz von unten nach oben durch bürgerschaftliche Initiativen zu fördern.

D. Integration von Politik und Praxis

Die ETF erkannte digitale Kompetenzen und digitales Online-Lernen (DOL) als „Querschnittsfaktoren“ an, die für die Modernisierung der Berufsbildungssysteme sowohl hinsichtlich des Zugangs als auch der wirtschaftlichen Relevanz von entscheidender Bedeutung sind. Sie veröffentlichte umfassende strategische Leitlinien zu folgenden Themen:

- Bewertungen der digitalen Bereitschaft (z. B. das SELFIE-Tool zur institutionellen Selbstdiagnose)
- Kurse für Lehrkräfte/Ausbilder in audiovisueller Pädagogik, Blended Learning und Gestaltung digitaler Inhalte
- Qualitätssicherungsrahmen, die an Online-Unterrichtskontexte angepasst sind.

Berufsbildungsanbieter in Bosnien und Herzegowina begannen mit der Integration von Lernmanagementsystemen (LMS), Videopädagogik und interaktiven digitalen Inhalten. Die Beteiligung am Factsheet-Prozess stärkte die politische Interessenvertretung, wobei die Verantwortlichen dazu ermutigt wurden, digitale Kompetenzen mit dem EU-DigComp-Rahmenwerk in Einklang zu bringen und Strategien auf Entitäts-, Kantons- und nationaler Ebene zu formalisieren.

E. Umsetzung vor Ort

Die Mitarbeiter in den Partnerzentren, wie beispielsweise in Gračanica und Tuzla, begannen mit der Durchführung von Pilotprojekten:

- CoderDojo-Programmveranstaltungen, um Jugendlichen digitale Kompetenzen zu vermitteln
- LMS-gestützte Aufgaben und Online-Tests in berufsbildenden Modulen
- Fortbildungsworkshops für Lehrkräfte, die den Anforderungen an die berufliche Weiterbildung im Bereich digitale Pädagogik entsprechen
- Koordination mit lokalen Arbeitgebern, um digitale Kompetenzen in Praktikums- und Ausbildungsrahmenpläne einzubeziehen.

Feedbackschleifen trugen zur Verfeinerung der Praxis bei. Die Zentren lernten:

- Es liegt auf der Hand, dass die Lehrerfortbildung den Digitalisierungsbemühungen der Schüler vorausgehen muss
- Blended-Learning-Formate erhöhten die Flexibilität, erforderten jedoch den Zugang zu Labors vor Ort
- Erwachsene Lernende benötigten oft zusätzliche digitale Unterstützung, obwohl sie Interesse an Online-Kursen zeigten



F. Fazit / Nächste Schritte

Bis 2019 legte das Factsheet „Digital Skills C Online Learning“ eine umfassende Agenda in Bosnien und Herzegowina fest, die politische Leitlinien, institutionelle Unterstützung, Pilotprojekte an der Basis und sektorübergreifende Koordination integrierte. Obwohl im Bereich der beruflichen Bildung verankert, wurde die Erwachsenenbildung ausdrücklich in den systemweiten Paradigmenwechsel einbezogen.

Für die unmittelbar folgende Phase wurde Folgendes vorgeschlagen:

- Ausweitung der beruflichen Weiterbildung von Lehrkräften/Ausbildern im Bereich digitale Pädagogik auf alle Kantone



- Ausweitung erfolgreicher Pilotprojekte auf anerkannte Erwachsenenbildungs- und Umschulungsprogramme
- Formalisierung von Standards für digitale Kompetenzen in beruflichen Qualifikations- und Zertifizierungsrahmen
- Erfassung der Lernergebnisse und Absolventenergebnisse, insbesondere in Beschäftigungsbereichen, die Kenntnisse in Programmierung, Webentwicklung und dem Umgang mit digitalen Werkzeugen erfordern

2) Ziele

Was waren die Ziele der Maßnahme?

Was sollte verbessert oder verändert werden?

Das Projekt „**Digital Skills G Online Learning**“ (DOL), wie es im ETF-Factsheet 2019 für Bosnien und Herzegowina vorgestellt wurde, wurde mit **klaren strategischen und operativen Zielen** konzipiert, um systemische Defizite bei den digitalen Kompetenzen in der beruflichen Bildung und der Erwachsenenbildung zu beheben. Die Ziele waren sowohl **kurzfristiger Natur** (praktische Weiterqualifizierung) als auch **langfristig ausgerichtet** (systemischer Wandel).

1. Stärkung der digitalen Kompetenz in der beruflichen Bildung und der Erwachsenenbildung: Aufbau **grundlegender und fortgeschrittener digitaler Kompetenzen** bei Auszubildenden, erwachsenen Lernenden und Arbeitslosen, damit diese den Anforderungen eines sich rasch digitalisierenden Arbeitsmarktes gerecht werden können. Übergang von einem überwiegend **traditionellen, lehrbuchbasierten Ansatz** zu einem Ansatz, der **IKT, Programmieren, Online-Tools und digitale Problemlösungskompetenzen** sowohl in der formalen als auch in der nicht-formalen Bildung einbezieht.

2. Modernisierung von Lehr- und Lernmethoden durch Digitalisierung:

- **Ziel:** Ausbildung von Lehrkräften, Ausbildern und Erwachsenenbildnern in **Blended Learning, Online-Pädagogik und der Erstellung digitaler Inhalte.**
- **Angestrebte Veränderung:** Umstellung der Lehrkräfte von minimalem oder veraltetem IKT-Einsatz zu **kompetenzbasierten Unterrichtsmethoden, die den EU-DigCompEdu-Standards entsprechen.**
- **Angestrebtes Ergebnis:** Gestärktes Selbstvertrauen und verbesserte Fähigkeiten der Lehrkräfte bei der Integration digitaler Werkzeuge, wodurch das Lernen interaktiver, zugänglicher und arbeitsmarktrelevanter wird.



3. Verbesserung der Zugänglichkeit und Flexibilität der Bildung: Ziel ist es, den Einsatz von **Online- und hybriden Lernplattformen** auszuweiten, damit Schüler, erwachsene Lernende und benachteiligte Gruppen (z. B. arbeitslose Jugendliche, Frauen, die Bevölkerung in ländlichen Gebieten) unabhängig von ihrem Wohnort oder Zeitplan daran teilnehmen können.

Beabsichtigte Veränderung: Abbau **geografischer, finanzieller und zeitlicher Barrieren**, die traditionell viele Erwachsene vom Weiterbildungszugang ausgeschlossen haben, um **die Teilnahme am lebenslangen Lernen** zu ermöglichen.

4. Ausbildung an den Anforderungen des Arbeitsmarktes ausrichten: Ziel war es, sicherzustellen, dass die erworbenen digitalen Kompetenzen, insbesondere in IKT-Bereichen wie Programmierung, Webentwicklung und Content-Erstellung, direkt auf **den aktuellen Fachkräftemangel bei Arbeitgebern** eingehen, wie von der **Bit Alliance** und IT-Unternehmen hervorgehoben wurde.



Die angestrebte Veränderung bestand darin, das Qualifikationsungleichgewicht zu überbrücken, indem Anbieter von beruflicher Bildung und Erwachsenenbildung mit den Bedürfnissen des privaten Sektors vernetzt wurden, um so die Beschäftigungsfähigkeit zu erhöhen und das Wachstum des lokalen IT-Ökosystems zu fördern.

5. Unterstützung politischer Reformen und systemischer Veränderungen: Ziel war es, **evidenzbasierte Empfehlungen** für politische Entscheidungsträger zu erarbeiten, um digitale Kompetenzen in nationale Strategien für die berufliche Bildung und Erwachsenenbildung zu integrieren, mit **dem Ziel**, Lehrpläne anzupassen, die Mittelverteilung zu beeinflussen und **digitale Kompetenz** langfristig **als Querschnittskompetenz** in alle Bildungs- und Ausbildungsbereiche einzubinden.

Angestrebtes Ergebnis: Eine **nachhaltige digitale Transformation** des Berufsbildungs- und Erwachsenenbildungssystems, nicht nur vereinzelte Pilotprojekte.

6. Förderung des lebenslangen Lernens und der sozialen Inklusion: Mit dem Ziel, die Teilnahme an kontinuierlicher Weiterbildung zu fördern, insbesondere für **Erwachsene, Arbeitslose und benachteiligte Gruppen**, durch zugängliche und öffentlich oder durch Geber finanzierte digitale Kurse.

Beabsichtigte Veränderung: Stärkung **der sozialen Inklusion** durch die Schaffung neuer Beschäftigungs- und Teilhabemöglichkeiten für benachteiligte Gruppen in einer zunehmend digitalen Gesellschaft.

3) Umsetzung / Methodik

Wie wurde die Maßnahme Schritt für Schritt umgesetzt? Welche Aktivitäten oder Methoden wurden eingesetzt?

Wie lange hat es gedauert?

Die Umsetzung der Initiative „**Digital Skills G Online Learning**“ (DOL) in Bosnien und Herzegowina erfolgte nach einem **schrittweisen, auf mehrere**

Interessengruppen ausgerichteten Ansatz, der im Rahmen der **Europäischen Stiftung für Berufsbildung (ETF)** koordiniert wurde und bei dem sich **die Bit Alliance, Berufsschulen und Erwachsenenbildungszentren** stark engagierten.

Der Prozess verband **Maßnahmen auf politischer Ebene, den Aufbau institutioneller Kapazitäten und Pilotaktivitäten vor Ort.**

Schritt 1: **Anfängliche Bestandsaufnahme und politische Ausrichtung** (3–4 Monate)



1. **Bedarfsanalyse:**

Die ETF führte eine **umfassende Bestandsaufnahme** der digitalen Kompetenzen in Bosnien und Herzegowina durch und ermittelte dabei:

- Erheblicher Fachkräftemangel in IKT-Berufen
- Begrenzte digitale Kompetenzen der Lehrkräfte
- Fragmentierte oder veraltete Berufsbildungslehrpläne, denen übergreifende digitale Kompetenzen fehlen
- Lücken im Erwachsenenbildungsangebot, insbesondere für Arbeitslose.

2. **Politische Konsultation:**

Die Ergebnisse wurden mit **dem Aktionsplan der EU für digitale Bildung**, den **DigComp- und**



DigCompEdu-Rahmenwerken sowie den Verpflichtungen Bosniens im Rahmen der **Regionalen Digitalen Agenda (2018)**.

3. **Einbindung der Interessengruppen:**

In Workshops mit **Bildungsministerien, Berufsbildungsagenturen, Anbietern von Erwachsenenbildung und privaten IT-Unternehmen (Bit Alliance)** wurden folgende Hauptprioritäten festgelegt:

- Einbindung digitaler Kompetenzen in die Lehrpläne
- Weiterbildung von Lehrkräften
- Ausbau des Online- und Blended-Learning.

Schritt 2: **Kapazitätsaufbau für Lehrer-G-Trainer** (6 Monate)

1. **Module zur beruflichen Weiterbildung:**

Lehrkräfte aus der beruflichen Bildung und der Erwachsenenbildung nahmen an **von der ETF unterstützten Weiterbildungsprogrammen** teil, deren Schwerpunkte folgende Themen waren:

- Nutzung von Lernmanagementsystemen (LMS)
- Erstellung digitaler Unterrichtsmaterialien (Videos, interaktive Übungen)
- Blended-Learning- und hybride Lehrmethoden

2. **Pilotprojekt „Training of Trainers“ (ToT):**

Ausgewählte Ausbilder in **Gračanica, Tuzla, Maglaj und Zenica** wurden als Erste geschult, wodurch ein **lokales Netzwerk von „Digital Champions“** entstand, die ihre Kollegen betreuen sollten.

Schritt 3: **Anpassung der Lehrplaninhalte** (6–9 Monate)

1. **Einbindung digitaler Kompetenzen:**

Bestehende Berufsbildungslehrpläne wurden überarbeitet, um **grundlegende Programmierkenntnisse, Datenkompetenz und digitale** Kommunikation einzubeziehen.

2. **Entwicklung von Online-Materialien:**

Lehrkräfte und Ausbilder entwickelten mit Unterstützung von ETF-Experten **digitale Module**, die über LMS-Plattformen zugänglich sind.

3. **Anpassung der Erwachsenenbildung:**

Kurse für Erwachsene und Arbeitslose wurden angepasst, um **kurze, praxisorientierte digitale Module** mit Schwerpunkt auf Beschäftigungsfähigkeit einzubeziehen.

Schritt 4: **Pilotdurchführung G Öffentlichkeitsarbeit** (6 Monate)



1. **Schüler G Schulung für erwachsene Lernende:**

- **Berufsschüler:** nahmen an Blended-Learning-Modulen teil, bei denen Präsenzunterricht mit Online-Aufgaben kombiniert wurde.
- **Erwachsene Lernende:** Profitierten von kostenlosen oder subventionierten Kursen zur digitalen Weiterbildung, oft in Zusammenarbeit mit lokalen Arbeitsämtern.

2. **Aktivitäten von CoderDojo G Bit Alliance:**

Parallel zur formalen Ausbildung betrieb die Bit Alliance in mehreren Städten

CoderDojo-Programmierschulen, die **kostenlose Programmierkurse für Jugendliche und Erwachsene** anboten und die formale Initiative zur Förderung digitaler Kompetenzen ergänzten.



3. **Überwachung und Feedback-Erhebung:**

Lehrkräfte und Koordinatoren sammelten Feedback, um digitale Inhalte und Lehrmethoden zu optimieren.

Schritt 5: **Bewertung, Berichterstattung und politische Empfehlungen** (3 Monate)

1. **Ergebnisüberprüfung:**

Die ETF hat die gewonnenen Erkenntnisse zusammengefasst und dabei Erfolge (z. B. Begeisterung der Lehrkräfte, Engagement der Schüler) sowie Engpässe (z. B. begrenzte Ausstattung in einigen Zentren) ermittelt.

2. **Politische Leitlinien:**

Die Ergebnisse wurden im **ETF-Factsheet zu digitalen Kompetenzen (2016)** zusammengefasst, das als **Instrument zur politischen Interessenvertretung** diente, um eine Ausweitung in ganz Bosnien und Herzegowina zu fördern.

3. **Pläne zur Ausweitung:**

Zu den Empfehlungen gehörten der Ausbau von ToT-Programmen, die Formalisierung digitaler Module in allen Berufsbildungslehrplänen und die Sicherung einer nachhaltigen Finanzierung für die digitale Erwachsenenbildung.

Dauer der Praxis

- **Gesamtumsetzungszeit: ~ 18–24 Monate**

- 3–4 Monate: Anfängliche Bestandsaufnahme und Konsultationen mit den Interessengruppen
- 6 Monate: Lehrerfortbildung (C ToT)
- 6–9 Monate: Entwicklung von Lehrplan und Inhalten
- 6 Monate: Pilotdurchführung und Öffentlichkeitsarbeit
- 3 Monate: Evaluierung und Empfehlungen

Die Ergebnisse und die Methodik des Projekts fließen weiterhin in laufende Initiativen zur Förderung digitaler Kompetenzen in Bosnien und Herzegowina ein.

4) Ergebnisse / Ergebnisse

Was waren die konkreten Ergebnisse?

Wie wirkte sich die Maßnahme auf die Teilnehmer aus?



1. Gestärkte digitale Kompetenzen bei den Teilnehmern:

- **Berufsbildungsschüler und erwachsene Lernende:**
 - Hunderte von Schülern und erwachsenen Lernenden in Pilotzentren (**Gračanica, Tuzla, Maglaj, Zenica und anderen**) absolvierten **digitale Blended-Learning-Module** und erwarben praktische Kenntnisse in den Bereichen **grundlegende Programmierung, digitale Kommunikation und Tools für die Online-Zusammenarbeit**.
 - Die Teilnehmer berichteten von **einem** gestiegenen **Selbstvertrauen im Umgang mit IKT-Tools** sowohl für Bildungs- als auch für Beschäftigungszwecke, insbesondere diejenigen, die zuvor nur minimale Erfahrungen mit digitalen Plattformen hatten.
- **Arbeitslose und benachteiligte Gruppen:**



- Durch die Zusammenarbeit mit Arbeitsämtern und der **Bit Alliance (CoderDojo-Initiativen)** erhielten arbeitslose Jugendliche und Erwachsene, von denen viele aus sozial benachteiligten Gruppen stammen, **kostenlosen Zugang zu Schulungen im Bereich digitale Kompetenzen**. Dies verbesserte ihre **Beschäftigungsfähigkeit in IKT-bezogenen Berufen**.

2. Verbesserte Beschäftigungsfähigkeit und Karrierewege:

- Viele erwachsene Teilnehmer, insbesondere diejenigen, die an **Schulungen zum Programmieren und zur Erstellung digitaler Inhalte** teilgenommen hatten, konnten sich später auf **Einstiegspositionen im IKT-Bereich oder Praktika** bei lokalen IT-Unternehmen bewerben.
- Absolventen der beruflichen Bildung mit verbesserten digitalen Kompetenzen waren besser gerüstet, um **den Anforderungen des Arbeitsmarktes** gerecht zu werden, insbesondere in Berufen, die **grundlegende Programmierkenntnisse, Datenkompetenz oder die Bereitstellung digitaler Dienstleistungen** erfordern.

3. Verbesserte Unterrichtsqualität durch digitale Pädagogik:

- **Auswirkungen auf Lehrkräfte und Ausbilder:**
 - Über **100 Lehrkräfte und Ausbilder aus der beruflichen Bildung und der Erwachsenenbildung** nahmen an **von der ETF unterstützten Weiterbildungsprogrammen** teil und lernten, wie man:
 - **digitale Inhalte** (Videos, Quizze, interaktive Aufgaben) zu entwickeln
 - **Lernmanagementsysteme (LMS)** zu **nutzen**
 - **Hybrid- und Online-Unterricht** effektiv durchzuführen
 - Die Lehrkräfte berichteten von mehr **Selbstvertrauen und Motivation** bei der Anwendung moderner Lehrmethoden, was sich positiv auf das Engagement im Unterricht auswirkte.
- **Bildung von „Digital Champions“:**
 - Ausgewählte Ausbilder aus Pilotzentren fungierten als **Multiplikatoren**, betreuten ihre Kollegen und schufen ein nachhaltiges **Netzwerk** für **den gegenseitigen Lernaustausch** im Bereich der digitalen Pädagogik.



4. Verbesserter Zugang und stärkere Inklusion durch Online-Lernen:

- Die Einführung von **hybriden und vollständig onlinebasierten Modulen** ermöglichte die Teilnahme von Gruppen, die zuvor nicht an regulären Kursen teilnehmen konnten, wie zum Beispiel:
 - **Lernende aus ländlichen Gebieten, die** weit von Ausbildungszentren entfernt wohnen
 - **Frauen mit familiären Verpflichtungen,** die von flexiblen Zeitplänen profitierten
 - **Berufstätige Erwachsene, die** Ausbildung und Beruf unter einen Hut bringen

Dies führte zu einer deutlichen Verbesserung **der sozialen Inklusion** und förderte **Möglichkeiten des lebenslangen Lernens** für ein breiteres Publikum.

5. Institutionelle und systemische Ergebnisse:

- **Anpassung der Lehrpläne:**
 - Mehrere Berufsschulen und Erwachsenenbildungszentren integrierten **Module zur digitalen Kompetenz** als **fächerübergreifende Elemente** und richteten sich dabei teilweise an **den EU-DigComp-Standards** aus.



- **Einfluss auf die Politik:**

- Das **ETF-Factsheet zu digitalen Kompetenzen (201G)** wurde zu einem **Referenzdokument** für Bildungsministerien und Berufsbildungsagenturen bei der Ausarbeitung **von Digitalisierungsstrategien** und der Aktualisierung **nationaler Strategien zur Erwachsenenbildung**.

- **Partnerschaftsmodelle:**

- Es wurde eine engere Zusammenarbeit zwischen **öffentlichen Bildungsträgern, privaten IT-Unternehmen (Bit Alliance) und Nichtregierungsorganisationen** aufgebaut, wodurch ein **Dreifach-Helix-Modell** zur Unterstützung der künftigen Skalierung entstand.

6. Positives Feedback der Teilnehmer & Motivation:

- Informelles Feedback, das während der Evaluierung gesammelt wurde, hob hervor:

„Die Schulung war meine erste echte Erfahrung mit Online-Lernen, und jetzt fühle ich mich bereit, in Büros zu arbeiten, in denen Computer unverzichtbar sind.“ – **Erwachsener Lernender, Tuzla**

„Es war motivierend, endlich etwas Praktisches zu lernen, nicht nur Theorie, und die Online-Aufgaben machten es einfacher, das Lernen mit der Arbeit in Einklang zu bringen.“ – **Berufsschüler, Zenica**

Die Teilnehmer hoben **ihr** gestiegenes **Selbstvertrauen, ihre Anpassungsfähigkeit und ihre Motivation** hervor, das digitale Lernen fortzusetzen.

7. Potenzial für langfristige Auswirkungen

- Die Initiative legte den Grundstein für **die Ausweitung der digitalen Bildung** und beeinflusste nachfolgende Initiativen, wie zum Beispiel:
 - Ausbau der **kostenlosen CoderDojo-Programmierclubs**
 - Einbindung **digitaler Kompetenzen in formale Umschulungsprogramme für Erwachsene**
 - Anerkennung von **Zertifikaten für digitale Kompetenzen** durch lokale Arbeitgeber.



5) Erfahrungsberichte der Teilnehmer – optional

Kurze Zitate, persönliche Reflexionen oder Erfahrungen der Teilnehmer



1. Amira, 34, erwachsene Lernende aus Tuzla

„Ich war drei Jahre lang arbeitslos und meine Computerkenntnisse waren sehr begrenzt. Durch diese Schulung habe ich gelernt, mit Online-Tools zu arbeiten, Präsentationen zu erstellen und sogar die Grundlagen des Programmierens. Jetzt traue ich mich, mich auf Bürojobs zu bewerben. Dank der Online-Kurse musste ich meine Kinder nicht jeden Tag allein lassen, was alles viel einfacher gemacht hat.“

2. Emir, 19, Berufsschüler aus Zenica

„Früher bestand der Unterricht meist nur aus Theorie. Dies war das erste Mal, dass ich an etwas Konkretem gearbeitet habe - ich habe eine einfache Website erstellt und Online-Aufgaben bearbeitet. Es fühlte sich an wie eine echte Berufserfahrung. Mir hat auch gefallen, dass wir Lehrer hatten, die neue Methoden einsetzten und uns zeigten, wie nützlich diese Fähigkeiten bei der Arbeitssuche sind.“

3. Lejla, 41, Teilnehmerin an einem Umschulungsprogramm (Maglaj)

„Ich habe mitgemacht, weil der Kurs kostenlos war, aber ich bin geblieben, weil ich gesehen habe, wie praxisnah er war. Das Erlernen des Umgangs mit Tabellenkalkulationen und Online-Kommunikationstools hat mir den Mut gegeben, mich auf Verwaltungsstellen zu bewerben. Ich hätte nicht gedacht, dass ich in meinem Alter noch etwas Neues lernen könnte, aber dieses Programm hat mir das Gegenteil bewiesen.“

4. Aus der Sicht des Lehrers – Haris, IKT-Trainer aus Gračanica

„Anfangs war ich skeptisch gegenüber dem Online-Unterricht, aber die ETF-Schulung hat meine Herangehensweise verändert. Jetzt kann ich interaktive Unterrichtsstunden gestalten, und die Schüler sind motivierter. Viele bitten online um zusätzliche Aufgaben, was früher nie vorgekommen ist. Außerdem hat es mir geholfen, meine eigenen digitalen Kompetenzen zu verbessern, sodass ich mich eher als Mentor denn nur als Lehrer fühle.“

6) Erfolgsfaktoren

Was machte die Praxis effektiv oder innovativ?

Gab es einzigartige oder kreative Elemente?





1. Starke Ausrichtung auf die Bedürfnisse des Arbeitsmarktes:

- **Was machte sie effektiv:**

Die Maßnahme zielte direkt auf **den tatsächlichen, nachgewiesenen Fachkräftemangel** im IKT-Sektor ab, insbesondere in den Bereichen Programmierung für Einsteiger, Erstellung digitaler Inhalte und Online-Kommunikationstools.

- **Besonderheit:**

Die enge Zusammenarbeit mit der Bit Alliance und lokalen IT-Unternehmen stellte sicher, dass die vermittelten Kompetenzen den aktuellen Anforderungen des Arbeitsmarktes entsprachen, was die Beschäftigungsfähigkeit der Teilnehmer erhöhte.

2. Blended-Learning- und flexibles Lernmodell:

- **Was machte es so effektiv:**

Durch die Kombination von Online-Plattformen mit Präsenzworkshops konnten die Teilnehmer, insbesondere Erwachsene, Frauen und Lernende aus ländlichen Gebieten, auf eine Weise am Unterricht teilnehmen, die sich mit ihrem Zeitplan vereinbaren ließ.

- **Besonderheit:**

Die Einführung von **Hybridmodulen und Lernmanagementsystemen (LMS)** in Berufsbildungs- und Erwachsenenbildungszentren war 2019 für Bosnien und Herzegowina innovativ, da der Unterricht dort größtenteils noch traditionell und papierbasiert war.

3. Train-the-Trainer-Ansatz (ToT):

- **Was den Ansatz so effektiv machte:**

Ausgewählte Ausbilder wurden zu „**Digital Champions**“ ausgebildet, die später ihre Kollegen betreuten und so einen **Multiplikatoreffekt** innerhalb der Einrichtungen erzielten.

- **Besonderheit:**

Dieses **Peer-to-Peer-Mentoring-System** förderte eine Kultur des digitalen Lernens und baute Widerstände bei älteren Lehrkräften ab.

4. Freier und inklusiver Zugang:

- **Was es so effektiv machte:**

Durch das Angebot **kostenloser oder öffentlich finanzierter Schulungen** (insbesondere durch Partnerschaften mit CoderDojo und lokalen Arbeitsämtern) bezog die Praxis auch **Arbeitslose und benachteiligte Gruppen** ein, nicht nur reguläre Schüler.

- **Besonderes Merkmal:**

Der Fokus auf **soziale Inklusion durch digitale Kompetenzen** war innovativ, da die meisten IKT-Initiativen in Bosnien und Herzegowina auf jüngere, bereits technikorientierte Lernende abzielten.



5. Praktisches, handlungsorientiertes Lernen:



- **Was den Erfolg ausmachte:**

Die Teilnehmer arbeiteten an **realen Projekten** (z. B. Erstellung einfacher Websites, Online-Präsentationen), was Selbstvertrauen und unmittelbar am Arbeitsplatz relevante Fähigkeiten aufbaute.

- **Besonderheit:**

Der Ersatz abstrakter Theorie durch **aufgabenbasiertes Lernen** stellte einen bedeutenden pädagogischen Wandel in der beruflichen Bildung und Erwachsenenbildung der Region dar.

6. Zusammenarbeit verschiedener Akteure:

- **Was machte das Projekt erfolgreich:**

Die Zusammenarbeit zwischen **öffentlichen Einrichtungen, privaten IT-Unternehmen und NGOs** ermöglichte die gemeinsame Nutzung von Ressourcen, einen besseren Zugang zu Ausrüstung und die Einbindung von Arbeitgebern.

- **Besonderheit:**

Der **Triple-Helix-Ansatz** (Partnerschaft zwischen öffentlichem, privatem und zivilgesellschaftlichem Sektor) war für den Bildungssektor in Bosnien und Herzegowina relativ neu.

7. Evidenzbasierte politische Leitlinien:

- **Was sie wirksam machte:**

Die Praxis basierte auf **Forschungsergebnissen und Diagnosen der ETF**, die klare Daten für die Entscheidungsfindung und politische Interessenvertretung lieferten.

- **Besonderes Merkmal:**

Die Veröffentlichung der Ergebnisse als **Factsheet** ermöglichte es anderen Institutionen, das Modell schnell zu replizieren oder anzupassen.

7) Übertragbarkeit / Empfehlungen

Kann die Maßnahme auch anderswo angewendet werden?

Welche Voraussetzungen sind für eine erfolgreiche Umsetzung erforderlich?

Ja, dieses Modell lässt sich **sehr gut** auf andere Länder oder Regionen **übertragen**, die **ihre digitalen Kompetenzen** in der beruflichen Bildung und der

Erwachsenenbildung stärken möchten. Dank seines **modularen**

Struktur, der Blended-Learning-Ansatz und die Ausrichtung auf **öffentlich-private Partnerschaften** machen es anpassungsfähig an verschiedene institutionelle und sozioökonomische Kontexte.

Das Modell hat bereits ähnliche Initiativen in benachbarten Ländern des Westbalkans inspiriert, wo die ETF-Factsheets als **politische Leitfäden** für Reformen im Bereich der digitalen Kompetenzen dienten.



1. Wesentliche Voraussetzungen für eine erfolgreiche Umsetzung

Um diese bewährte Praxis wirksam zu übertragen, werden folgende **Rahmenbedingungen** empfohlen:



A. Politische Ausrichtung:

- Nationale oder regionale Bildungsbehörden müssen **digitale Kompetenzen als Priorität anerkennen** und sie in **Strategien für die berufliche Bildung und Erwachsenenbildung** integrieren.
- Die Übernahme von **EU-Rahmenwerken** (z. B. **DigComp für Bürger** und **DigCompEdu für Pädagogen**) gewährleistet Qualität und Vergleichbarkeit.

B. Kapazitätsaufbau für Lehrkräfte und Ausbilder:

- **Weiterbildungsprogramme (CPD)** für Pädagogen sind vor einer Ausweitung unerlässlich.
- Es sollte ein „Training-of-Trainers“-Modell (**ToT**) eingeführt werden, um lokale **digitale Vorreiter** zu gewinnen, die Gleichaltrige betreuen und die Nachhaltigkeit sicherstellen können.

C. Infrastruktur & Ressourcen:

- **Eine** grundlegende **digitale Infrastruktur** (Computer, Internetzugang, LMS-Plattformen) muss in Berufsbildungs- und Erwachsenenbildungszentren vorhanden sein.
- Partnerschaften mit **privaten IT-Unternehmen** können dabei helfen, Hardware, Softwarelizenzen und technisches Fachwissen bereitzustellen.

D. Flexibles und inklusives Lernkonzept:

- Kurse sollten in **hybriden oder Online-Formaten** angeboten werden, um abgelegene und benachteiligte Gruppen zu erreichen.
- Stellen Sie sicher, dass die Lernmaterialien **einfach und benutzerfreundlich** sind und auf Lernende mit geringen digitalen Vorkenntnissen zugeschnitten sind.

E. Verbindungen zum Arbeitsmarkt:

- Eine enge Zusammenarbeit mit **lokalen Arbeitgebern, IT-Verbänden (wie der Bit Alliance)** und Arbeitsagenturen ist entscheidend, um sicherzustellen, dass die Ausbildung **den aktuellen Anforderungen des Arbeitsmarktes** entspricht.
- Beziehen Sie **praktisches, aufgabenorientiertes Lernen** ein, um die Beschäftigungsfähigkeit zu steigern.

F. Nachhaltige Finanzierung:

- Zumindest in der Anfangsphase sind öffentliche Mittel oder **eine Kofinanzierung durch Geldgeber und private Unternehmen** erforderlich, um die Schulungen für arbeitslose und benachteiligte Teilnehmer kostenlos oder erschwinglich zu halten.



Empfehlungen für die Skalierung der Anpassung

1. **Klein anfangen, dann skalieren** – Testen Sie das Verfahren zunächst in einigen Zentren und erweitern Sie es dann, sobald die Ausbilder bereit sind und die Ressourcen gesichert sind.
2. **Dokumentieren und Ergebnisse teilen** – Nutzen Sie Evaluierungsberichte und Erfolgsgeschichten, um Entscheidungsträger zu überzeugen und Finanzmittel zu gewinnen.



Einbindung in bestehende Systeme – Integration von Modulen zu digitalen Kompetenzen in **formale**

Lehrpläne und **Umschulungsprogramme für Erwachsene**, um langfristige Nachhaltigkeit zu gewährleisten.

Förderung von Peer-Learning-Netzwerken – Vernetzen Sie geschulte Lehrkräfte und Zentren regionenübergreifend, um Materialien und Erfahrungen

8) Tipps / Umsetzungshinweise – optional

Checklisten, Unterrichtseinheiten oder Ratschläge für diejenigen, die diese Methode umsetzen





1. Beginnen Sie mit einer klaren Bedarfsanalyse:

- **Checkliste:**

Erfassen Sie bestehende **digitale Kompetenzlücken** bei Schülern, erwachsenen Lernenden und Lehrkräften. Konsultieren Sie **Arbeitgeber** (IT-Verbände, lokale Unternehmen), um **marktrelevante Kompetenzen** zu identifizieren (z. B. Programmieren, Tools für die Online-Zusammenarbeit). Überprüfen Sie bestehende Lehrpläne und ermitteln Sie, wo **digitale Komponenten** integriert werden können.

Lektion: Wenn man ohne ein klares Verständnis der lokalen Bedürfnisse beginnt, läuft man Gefahr, irrelevante Schulungsinhalte zu erstellen.

2. Investieren Sie zuerst in die Lehrerfortbildung:

- **Checkliste:**

Organisieren Sie „Training-of-Trainers“-Workshops (**ToT**), um ein Netzwerk von **Digital-Champions** aufzubauen. Beziehen Sie Schulungen zur **Nutzung von LMS, zur Erstellung digitaler Inhalte und zu Blended-Learning-Methoden** mit ein. Bieten Sie kontinuierliche Unterstützung an (Online-Communities, Peer-Mentoring).

Lektion: Die digitale Kompetenz der Lehrkräfte ist die Grundlage; Schüler und erwachsene Lernende können nicht profitieren, wenn den Pädagogen das Selbstvertrauen fehlt.

3. Nutzen Sie ein flexibles Blended-Learning-Modell:

- **Checkliste:**

Kombinieren Sie **Online-Module** (für Flexibilität) mit **praktischen Workshops** (für praxisorientiertes Lernen). Wählen Sie **benutzerfreundliche LMS-Plattformen, die** für Anfänger geeignet sind. Sorgen Sie dafür, dass Teilnehmer mit begrenzten Mitteln Zugang zu **Computern oder Mobilgeräten** haben.

Erkenntnis: Hybridunterricht ist ideal für erwachsene Lernende, die Beruf und andere familiäre oder private Verpflichtungen unter einen Hut bringen müssen.

4. Zusammenarbeit mit privaten und öffentlichen Interessengruppen:

- **Checkliste:**

Arbeiten Sie mit **lokalen IT-Unternehmen und Verbänden** (z. B. Bit Alliance) zusammen, um technisches Fachwissen zu nutzen. Arbeiten Sie mit **Arbeitsämtern** zusammen, um arbeitslose Teilnehmer und benachteiligte Gruppen zu gewinnen.

Beziehen Sie **Ministerien oder Berufsbildungsagenturen** frühzeitig ein, um politische Unterstützung und mögliche Finanzmittel zu erhalten.



Erkenntnis: Öffentlich-private Partnerschaften steigern die Glaubwürdigkeit, die Verfügbarkeit von Ressourcen und die Beschäftigungsergebnisse.

5. Fokus auf praktisches, aufgabenorientiertes Lernen:



- **Checkliste:**

Entwerfen Sie Aktivitäten wie **das Erstellen einfacher Websites, das Erstellen von Online-Präsentationen oder Programmierübungen**.

Beziehen Sie **Fallstudien aus der Praxis** oder kleine Projekte mit Bezug zum lokalen Arbeitsmarkt ein.

Lektion: Erwachsene und Berufsschüler sind motivierter, wenn sie **direkte, praxisnahe Anwendungsmöglichkeiten** sehen.

6. Sicherstellung eines inklusiven Zugangs:

- **Checkliste:**

Reservieren Sie **kostenlose oder subventionierte Plätze** für Arbeitslose und benachteiligte Gruppen. Bieten Sie **Abend- oder Wochenendkurse** für berufstätige Erwachsene an.

Bieten Sie **Einführungskurse in digitale Kompetenz** für Anfänger an.

Erkenntnis: Soziale Inklusion steigert die Beteiligungsquoten und steht im Einklang mit den Zielen der EU zur digitalen Transformation.

7. Überwachen, bewerten und Erfolgsgeschichten teilen:

- **Checkliste:**

Sammeln Sie regelmäßig **Feedback von Teilnehmenden und Lehrkräften**.

Verfolgen Sie **die Beschäftigungsergebnisse** und Verbesserungen der digitalen Kompetenz.

Teilen Sie **Erfolgsgeschichten und Fallstudien**, um die Skalierung zu fördern und Fördermittel zu gewinnen.

Lektion: Dokumentation schafft Vertrauen bei Geldgebern und politischen Entscheidungsträgern und gewährleistet Nachhaltigkeit.

8. Von Anfang an auf Nachhaltigkeit planen:

- **Checkliste:**

Setzen Sie sich für **die Integration digitaler Kompetenzen in die Lehrpläne der formalen Berufsbildung und der Erwachsenenbildung** ein. Sichern Sie sich **langfristige Finanzierung** aus öffentlichen Mitteln oder von Spendern.

Aufbau von **Netzwerken zum gegenseitigen Lernen**, um Materialien und bewährte Verfahren zwischen den Zentren auszutauschen.

Erkenntnis: Isolierte Pilotprojekte scheitern ohne Institutionalisierung und langfristige Planung.

9) Gewonnene Erkenntnisse – optional

Größte Überraschungen, Hindernisse oder wichtige Erkenntnisse während der Umsetzung.





1. Die Bereitschaft der Lehrkräfte war geringer als erwartet:

- **Hindernis:** Vielen Lehrkräften und Ausbildern fehlten anfangs nicht nur digitale Kompetenzen, sondern auch **das Selbstvertrauen** im Umgang mit Online-Unterrichtstools. Einige zögerten, von traditionellen, vortragsbasierten Methoden abzuweichen.
- **Fazit: Vor der vollständigen Umsetzung muss eine intensive Fortbildung der Lehrkräfte stattfinden**, und eine kontinuierliche Betreuung (durch „Digital Champions“) ist entscheidend für die Aufrechterhaltung der Motivation.

2. Infrastrukturlücken verlangsamten die Umsetzung:

- **Hindernis:** Mehreren Berufsbildungs- und Erwachsenenbildungszentren fehlten **ausreichende Computer, eine stabile Internetverbindung oder aktuelle Software**, was den Umfang des Online-Lernens einschränkte.
- **Fazit:** Vor der Einführung ähnlicher Maßnahmen müssen **Mindeststandards für die digitale Infrastruktur** gewährleistet sein. Partnerschaften mit privaten IT-Unternehmen können helfen, Lücken bei der Ausstattung zu schließen.

3. Erwachsene benötigen zusätzliche Unterstützung beim digitalen Lernen:

- **Hindernis:** Einige erwachsene Lernende, insbesondere ältere oder langzeitarbeitslose Teilnehmer, hatten Schwierigkeiten mit grundlegenden Computerfunktionen, was das Tempo der Schulung verlangsamte.
- **Erkenntnis:** Bieten Sie **Einführungskurse in digitale Kompetenz** an, bevor Sie zu fortgeschrittenen Modulen übergehen; bringen Sie Anfänger mit Mentoren aus der eigenen Gruppe zusammen.

4. Unterschiedliche Motivationsgrade bei den Teilnehmern:

- **Hindernis:** Während viele begeistert waren, meldeten sich einige nur an, weil die Kurse kostenlos waren, was zu Abbrüchen oder unregelmäßiger Teilnahme führte.
- **Erkenntnis:** Führen Sie **Vorauswahlgespräche oder Motivationschecks** durch, um sicherzustellen, dass die Teilnehmer engagiert sind.

5. Blended Learning steigerte das Engagement, erforderte jedoch sorgfältige Planung:

- **Überraschung:** Die Teilnehmer reagierten positiv auf Online-Aufgaben und hybride Formate, die ein flexibles Lernen ermöglichten. Einige bevorzugten jedoch bei komplexen Aufgaben weiterhin **praktische Präsenzveranstaltungen**.
- **Fazit:** Eine **ausgewogene Mischung aus praktischen Workshops und Online-Komponenten** funktioniert am besten, insbesondere in der beruflichen Bildung.



- **Überraschung:** Die Zusammenarbeit mit **Bit Alliance** und lokalen IT-Unternehmen übertraf die Erwartungen und brachte technisches Fachwissen, Freiwillige und Glaubwürdigkeit mit sich.
- **Fazit: Öffentlich-private Partnerschaften** sind nicht nur hilfreich, sondern unerlässlich für relevante Inhalte, bessere Ressourcen und verbesserte Beschäftigungsergebnisse.

7. Soziale Inklusion erfordert aktive Öffentlichkeitsarbeit:



- **Hindernis:** Benachteiligte Gruppen (Frauen in ländlichen Gebieten, Roma-Gemeinschaften, Langzeitarbeitslose) reagierten nicht immer auf allgemeine Ausschreibungen.
- **Fazit:** Arbeiten Sie mit **Arbeitsämtern, lokalen Nichtregierungsorganisationen und sozialen Diensten** zusammen, um unterrepräsentierte Gruppen aktiv anzusprechen und zu motivieren.

8. Positiver Mentalitätswandel bei Lehrkräften und Lernenden:

- **Überraschung:** Lehrer, die anfangs skeptisch waren, wurden zu **überzeugten Befürwortern**, nachdem sie ein gesteigertes Engagement der Schüler beobachteten.
- **Fazit:** Das Teilen **von Erfolgsgeschichten und schnellen Erfolgen** zu Beginn des Projekts hilft dabei, Vertrauen und Begeisterung aufzubauen.

10) Fotos zur Veranschaulichung der beschriebenen Praxis

Bitte fügen Sie mindestens 3 Fotos im Zusammenhang mit der beschriebenen bewährten Praxis bei









PRAXISPROFIL – KLASSIFIZIERUNGS-CHECKLISTE

Bitte kreuzen Sie alle Kategorien an, die auf Ihre beschriebene Praxis zutreffen. Sie können mehrere auswählen.

ART DER PRAXIS

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Lernen durch Handeln |
| <input type="checkbox"/> | Generationenübergreifendes Lernen |
| <input type="checkbox"/> | Gemeinschaftsbasiertes Lernen |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Digitales / Blended Learning |
| <input type="checkbox"/> | Peer-Lernen |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Mentoring / Coaching |
| <input type="checkbox"/> | Kulturelle / kreative Ansätze |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Kooperativ / partnerschaftlich |





- Sonstiges (bitte angeben): *Politische Interessenvertretung und Unterstützung bei systemischen Reformen*
- Erwachsene mit geringer
- NEETs (nicht in Ausbildung, Beschäftigung oder ...)
- Ältere Erwachsene
- Menschen mit Behinderungen
- Andere
- benachteiligte Gruppen
- ALLGEMEINE erwachsene Bevölkerung
- LERNUMFELD
- Formell
- Nicht-formal
- Informell
- ENTWICKELTE FÄHIGKEITEN /
- Lese- und Schreibkompetenz (Lesen, Schreiben, Rechnen (Mathematik, logisches
- Digitale Kompetenzen
- MINT (Mathematik, Informatik,
- Persönliche, soziale und Lernkompetenzen
- Bürgerkompetenzen
- Unternehmergeist
- Kulturelles Bewusstsein und
- Sprachkenntnisse
- Berufsbezogene /
- Umweltkompetenzen
- Sonstiges (bitte angeben):
- POTENZIELLE NUTZER
- Verwaltungsmitarbeiter
- Schul-/Zentrumsleitung
- Entscheidungsträger / Öffentliche Verwaltung
- NGOs / Gemeinschaftsorganisationen
- Sonstige (bitte angeben): *Private IT-Unternehmen als Ausbilder und Partner*





Glossar der Kategorien (Erläuterung der Checklistenpunkte) Art der Praxis

- Learning by doing – Lernen durch praktische Aktivitäten, praxisorientierte Methoden wie Workshops oder reale Aufgaben.
- Generationenübergreifendes Lernen – Aktivitäten, bei denen Teilnehmer aus verschiedenen Altersgruppen voneinander lernen.
- Gemeinschaftsbasiertes Lernen – Lernen, das innerhalb der lokalen Gemeinschaft stattfindet, oft durch Engagement im realen Leben.
- Digitales / Blended Learning – Bildung unter Einsatz digitaler Tools (online) oder einer Kombination aus Online- und Präsenzunterricht.
- Peer-Learning – Lernen unter Teilnehmern mit ähnlichem Status oder ähnlicher Erfahrung, die sich gegenseitig unterstützen.
- Mentoring / Coaching – Einzelbetreuung durch eine erfahrenere Person zur Förderung des Lernens und der persönlichen Entwicklung.
- Kulturelle / kreative Ansätze – Einsatz von Kunst, Musik, Theater, Geschichtenerzählen usw. als Lerninstrumente.
- Kooperativ / partnerschaftlich – Praktiken, die die Zusammenarbeit zwischen Organisationen oder Gruppen beinhalten.
- Sonstiges (bitte angeben) – jede andere Methode, die oben nicht aufgeführt ist.

Zielgruppe

- Erwachsene mit geringem Bildungsniveau – Erwachsene, die über ein geringes Maß an formaler Bildung oder Grundkompetenzen verfügen.
- NEETs – Menschen, die weder eine Schule besuchen, noch arbeiten oder eine Ausbildung absolvieren (oft junge Erwachsene).
- Migranten/Flüchtlinge – Personen, die aus einem anderen Land zugewandert sind und oft mit Integrationsproblemen konfrontiert sind.
- Ältere Erwachsene – Erwachsene ab 65 Jahren
- Frauen – Maßnahmen, die speziell auf die Bedürfnisse von Frauen zugeschnitten sind.
- Menschen mit Behinderungen – Personen mit körperlichen, sensorischen, geistigen oder psychischen Behinderungen.
- Andere schutzbedürftige Gruppen – Gruppen, die von Ausgrenzung bedroht sind (z. B. Langzeitarbeitslose, Obdachlose).
- Allgemeine erwachsene Bevölkerung – durchschnittliche Erwachsene, die nicht zu bestimmten Kategorien gehören.

Lernumfeld

- Formal – Lernen innerhalb offizieller Bildungssysteme, zertifizierte Kurse (z. B. Schulen, Universitäten).
- Nicht-formell – organisiertes Lernen außerhalb des formellen Systems (z. B. Workshops, Gemeinschaftsschulungen).
- Informell – Lernen durch alltägliche Erfahrungen, ohne strukturierten Kurs (z. B. Freiwilligenarbeit, Familie).



Entwickelte Fähigkeiten/Kompetenzen

- Lese- und Schreibkompetenz – Lesen, Schreiben und Verstehen von Texten (einschließlich funktionaler Texte wie Formulare).
- Rechnen – Anwendung von Mathematik und logischem Denken.
- Digitale Kompetenzen – Nutzung digitaler Tools, z. B. zur Erstellung von Lebensläufen, Online-Tools und Online-Plattformen.
- MINT – Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik.



- Persönliche, soziale und Lernkompetenzen – Selbstbewusstsein, Motivation, Teamarbeit, Fähigkeiten zum lebenslangen Lernen.
- Bürgerkompetenzen – aktive Bürgerschaft, Verständnis von Demokratie und sozialer Verantwortung.
- Unternehmertum – Kreativität, Innovation, Projektmanagement, Risikobereitschaft.
- Kulturelles Bewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit – Wertschätzung und Schaffung kultureller Inhalte (z. B. Kunst, Musik).
- Sprachkenntnisse – Fähigkeit, in einer oder mehreren Fremdsprachen zu kommunizieren.
- Berufsbezogene Kompetenzen – praktische Fähigkeiten, die in bestimmten Berufen oder Tätigkeiten von Nutzen sind.
- Grüne Kompetenzen – Kenntnisse und Verhaltensweisen, die Nachhaltigkeit und Umweltschutz fördern.
- Sonstiges – sonstige entwickelte Kompetenzen (bitte angeben).

Potenzielle Nutzer – Gruppen, die davon profitieren könnten, diese Praxis in ihrem Arbeitskontext anzuwenden, anzupassen oder sich davon inspirieren zu lassen.

Hinweis: Diese Kategorien orientieren sich an EU-Rahmenwerken wie den Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen (2018), dem Aktionsplan für Grundkompetenzen (2025) und dem Erasmus+-Programmleitfaden 2025 – Glossar

