Ref.-Nr.: 2024-1-ES01-KA220-ADU-000245715

XXIAdults

Anpassung des Erwachsenenbildungssystems an das 21. Jahrhundert

Vorlage für bewährte Verfahren

Co-funded by the European Union

Name der bewährten Praxis
Zurück in die Zukunft – Senioren als Gurus des digitalen Geschichtenerzählens

Zusammenfassung der Praxis Kurze, leicht verständliche Zusammenfassung: Was ist die Praxis, für wen und zu welchem Zweck?
„Zurück in die Zukunft – Senioren als digitale Storytelling-Gurus“ ist ein generationsübergreifendes Lernprojekt, das ältere Menschen befähigt, digitale Inhalte zu erstellen, indem sie ihre Lebensgeschichten mithilfe von digitalen Storytelling-Tools und sozialen Medien teilen. Die Initiative fördert digitale Kompetenz, persönliche Ausdrucksfähigkeit und soziale Inklusion. Das Projekt bringt ältere Erwachsene und junge Moderatoren zusammen, die gemeinsam kurze Videos, visuelle Geschichten und digitale Erzählungen entwickeln, die auf den Lebenserfahrungen der Senioren basieren. Es soll die Generationskluft überbrücken, digitale Ausgrenzung verringern und Kreativität sowie emotionales Wohlbefinden bei älteren Lernenden fördern. Das Projekt wird in mehreren europäischen Ländern, darunter Portugal (über RUTIS), umgesetzt und nutzt eine strukturierte und dennoch flexible Methodik, die sich leicht an lokale Kontexte wie Gemeindezentren, Seniorenuniversitäten und Einrichtungen der Erwachsenenbildung anpassen lässt.

Beschreibung der Praxis – min. 2000 Zeichen
1) Kontext / Hintergrund Was war der ursprüngliche Bedarf oder das Problem? Wer war die Zielgruppe? War es Teil eines größeren Programms oder Projekts?
In einer zunehmend digitalen Gesellschaft sind viele ältere Menschen von Ausgrenzung bedroht, weil ihnen digitale Kompetenzen, Selbstvertrauen oder der Zugang zu geeigneten Lernangeboten fehlen. Während der Schwerpunkt der digitalen Bildung meist auf jüngeren Generationen liegt, bleiben ältere Menschen oft zurück, was zu einer digitalen Kluft führt, die nicht nur ihren Zugang zu Dienstleistungen, sondern auch ihre soziale Teilhabe und Selbstentfaltung beeinträchtigt. Das Projekt *„Back to the Future – Seniors as Digital Storyteller Gurus“* entstand als Antwort auf diese Lücke, indem eine inklusive und befähigende Lernumgebung geschaffen wurde, in der ältere Menschen Selbstvertrauen im Umgang mit digitalen Werkzeugen gewinnen und sich gleichzeitig in sinnvoller, kreativer

Co-funded by the European Union

Arbeit engagieren können. Die Initiative konzentriert sich auf **digitales Storytelling** – die Verwendung von Fotos, Videos, Sprache und Text, um persönliche Erzählungen zu gestalten und zu teilen.

Die Zielgruppe der Praxis ist:

- **Ältere Menschen**, in der Regel ab 60 Jahren, die nur begrenzte Erfahrung mit digitalen Technologien haben und ihre digitale Kompetenz auf relevante, ansprechende Weise verbessern möchten;
- **Junge Freiwillige oder Moderatoren**, die Senioren beim Erlernen und der Nutzung der Tools unterstützen und so einen gegenseitigen Austausch von Fähigkeiten und Perspektiven schaffen.

Das Projekt ist Teil einer internationalen Erasmus+-Partnerschaft, an der Einrichtungen aus mehreren europäischen Ländern beteiligt sind, darunter **RUTIS** in Portugal. Es baut auf einem kollaborativen Lernmodell auf, bei dem das Teilen persönlicher Geschichten zu einem Instrument sowohl für **digitale Selbstbestimmung** als auch für **die Verbindung zwischen den Generationen** wird.

Der Kontext ist sowohl sozialer als auch pädagogischer Natur: Senioren lernen, wie sie Smartphones, Tablets und Software nutzen können, um ihre Geschichten aufzuzeichnen, zu bearbeiten und zu veröffentlichen, und stärken gleichzeitig ihr Selbstwertgefühl, ihre Kreativität und ihr Zugehörigkeitsgefühl in der digitalen Welt.

Das Projekt wird in der Regel in **nicht-formalen Bildungseinrichtungen** wie Seniorenuniversitäten, lokalen Vereinen oder Gemeindezentren durchgeführt, wo das Lernen eher von Interesse, Erfahrung und Beteiligung als von formalen Lehrplänen oder Bewertungen geleitet wird.

2) **Ziele**

Was waren die Ziele der Praxis?
Was sollte verbessert oder verändert werden?

Das Projekt *„Back to the Future – Senioren als digitale Storytelling-Gurus“* wurde konzipiert, um digitale Inklusion mit persönlicher und kultureller Selbstermächtigung zu verbinden. Seine Ziele sind sowohl technologischer als auch humanistischer Natur und konzentrieren sich auf digitale Kompetenz, Kreativität und generationsübergreifendes Lernen.

Hauptziele:

- **Die digitale Kompetenz älterer Menschen** durch den ansprechenden und zielgerichteten Einsatz von Technologie **zu verbessern**;
- **Senioren zu befähigen**, **ihre Lebensgeschichten** mithilfe digitaler Werkzeuge **zu teilen**, um Selbstdarstellung und die Schaffung eines Vermächtnisses zu fördern;
- **Förderung des generationsübergreifenden Lernens** durch die Verbindung von Senioren mit jungen Freiwilligen oder Moderatoren in einem kooperativen Lernprozess;

- **Digitale und soziale Isolation zu verringern** und älteren Menschen zu helfen, sich in der heutigen digitalen Welt besser vernetzt und wertgeschätzt zu fühlen;
- **Förderung des aktiven Alterns** durch die Teilnahme an sinnvollen und kreativen Aktivitäten;
- **Entwicklung barrierefreier Methoden des digitalen Storytelling**, die in verschiedenen Kontexten der Erwachsenenbildung und in der Gemeinschaft repliziert werden können.

Anstatt sich auf abstrakte Fähigkeiten zu konzentrieren, zielt das Projekt darauf ab, digitales Storytelling als Brücke zu Verbundenheit, Selbstwertgefühl und Kreativität zu nutzen. Die Teilnehmenden lernen nicht nur, digitale Geräte zu bedienen, sondern sie für etwas einzusetzen, das ihnen wirklich am Herzen liegt: ihre Geschichte zu erzählen.

3) Umsetzung / Methodik

Wie wurde die Praxis Schritt für Schritt umgesetzt?
Welche Aktivitäten oder Methoden wurden eingesetzt?
Wie lange hat es gedauert?

Das Projekt *„Back to the Future“* verfolgt einen praxisorientierten, kreativen und generationsübergreifenden Ansatz. Es basiert auf praktischen Lernerfahrungen, die ältere Menschen dabei unterstützen, unter Anleitung jüngerer Moderatoren oder Pädagogen zu digitalen Geschichtenerzählern zu werden.

Schrittweise Umsetzung:

1. **Rekrutierung der Teilnehmer**
   - Ältere Menschen werden über Seniorenuniversitäten (wie die im RUTIS-Netzwerk), lokale Vereine oder Gemeindezentren zur Teilnahme eingeladen.
   - Junge Moderatoren (oft Freiwillige oder Studierende) werden rekrutiert, um die Sitzungen zu unterstützen.
2. **Schulung der Moderatoren**
   - Die Moderatoren erhalten eine Grundausbildung in Techniken des digitalen Storytelling, in der Dynamik des generationsübergreifenden Lernens und im Umgang mit erwachsenen Lernenden.
3. **Workshops und Geschichtenkreise**
   - Die Teilnehmenden treffen sich in kleinen Gruppen oder zu zweit, um ihre Lebensgeschichten zu erkunden und bedeutungsvolle Ereignisse oder Erinnerungen zu besprechen.
   - Geschichtenkreise dienen dazu, Ideen auszutauschen, Vertrauen zu fördern und emotionale Verbundenheit aufzubauen, bevor mit digitalen Medien gearbeitet wird.
4. **Förderung der digitalen Kompetenz**

- Senioren werden in die Nutzung von Smartphones, Tablets und kostenlosen Multimedia-Apps (z. B. für Sprachaufnahmen, Fotobearbeitung, Videomontage) eingeführt.
- Die Aktivitäten werden an das jeweilige Können und Tempo jeder Person angepasst, wobei der Schwerpunkt auf der Stärkung des Selbstvertrauens liegt.

5. **Erstellung von Geschichten**
   - Die Teilnehmenden erstellen kurze digitale Geschichten, in denen sie Bilder, Text, Sprache und Musik kombinieren.
   - Die Geschichten können Foto-Diashows mit Begleitkommentar, Minidokumentationen oder einfache Videos mit Voice-over umfassen.
6. **Teilen und Ausstellung**
   - Die fertigen Geschichten werden innerhalb der Gruppe geteilt und, sofern die Teilnehmenden damit einverstanden sind, bei Gemeinschaftsveranstaltungen präsentiert oder auf Projektwebsites oder in sozialen Medien veröffentlicht.
   - Dieser letzte Schritt verschafft den Teilnehmern Sichtbarkeit und Anerkennung für ihre Arbeit.
7. **Feedback und Reflexion**
   - Die Sitzungen enden mit einer gemeinsamen Reflexion von Senioren und Moderatoren, bei der Herausforderungen, Lernergebnisse und persönliche Entwicklung besprochen werden.

Dauer und Format

- Das Projekt wird in der Regel in Zyklen von 8–12 Wochen mit 1–2 Sitzungen pro Woche (jeweils 1,5 bis 2 Stunden) durchgeführt.
- Die Sitzungen finden in informellen, freundlichen Umgebungen wie Seniorenuniversitäten, Bibliotheken oder lokalen Kulturzentren statt.

4) Ergebnisse / Outcomes

Was waren die konkreten Ergebnisse?
Wie hat sich die Praxis auf die Teilnehmenden ausgewirkt?

Das Projekt *„Back to the Future“* hat sowohl auf individueller als auch auf Gemeinschaftsebene bedeutende und vielschichtige Ergebnisse hervorgebracht. Seine Wirkung geht über den Erwerb digitaler Kompetenzen hinaus und umfasst emotionale, soziale und generationsübergreifende Veränderungen.

1. Verbesserte digitale Kompetenz

- Senioren lernten den Umgang mit digitalen Geräten (Smartphones, Tablets) und grundlegenden Apps zur Medienerstellung.
- Die Teilnehmer entwickelten Selbstvertrauen im Umgang mit Technologie für den persönlichen Gebrauch – Fotos, Sprachnotizen, Surfen im Internet und das Teilen von Videos.

2. Selbstermächtigung durch Selbstdarstellung

- Ältere Erwachsene schufen persönliche digitale Geschichten, die ihren Erfahrungen, Erinnerungen und Identitäten Ausdruck verliehen.

6) Erfolgsfaktoren

Was machte die Praxis effektiv oder innovativ?
Gab es einzigartige oder kreative Elemente?

Der Erfolg von *„Back to the Future“* liegt in der Fähigkeit, digitale Befähigung, Kreativität und Solidarität zwischen den Generationen in einer einfachen, reproduzierbaren Struktur zu vereinen. Mehrere Schlüsselfaktoren trugen zur Wirksamkeit der Praxis bei:

1. Geschichtenerzählen als Motivationsinstrument

- Die Verwendung persönlicher Geschichten als zentraler Inhalt machte das Lernen für ältere Erwachsene sinnvoll und emotional ansprechend.
- Anstelle von abstrakten Aufgaben arbeiteten die Teilnehmer an etwas zutiefst Persönlichem und Wertvollem.

2. Lernen durch praktisches Tun

- Durch praktische Übungen mit echten Tools (Smartphones, Tablets, Apps) konnten die Teilnehmer nach und nach Selbstvertrauen und Fähigkeiten erwerben.
- Fehler waren Teil des Prozesses, und zum Experimentieren wurde ermutigt.

3. Generationenübergreifende Zusammenarbeit

- Jüngere Moderatoren unterstützten die Senioren auf respektvolle und stärkende Weise und schufen so Lernbeziehungen, die auf Empathie und Geduld basierten.
- Dieses gegenseitige Lernen kam beiden Generationen zugute und stärkte die sozialen Bindungen.

4. Flexibles, informelles Umfeld

- Das Lernen fand in freundlichen und zugänglichen Gemeinschaftsräumen (z. B. Seniorenuniversitäten, lokalen Zentren) statt, ohne Prüfungen oder formelle Bewertungen.
- Die Sitzungen wurden an das Tempo und das Wohlbefinden der Teilnehmenden angepasst.

5. Kultureller Ausdruck und Sichtbarkeit

- Die Veröffentlichung der digitalen Geschichten im Internet oder ihre öffentliche Präsentation vermittelte den Teilnehmenden ein Gefühl von Stolz und gesellschaftlicher Relevanz.
- Es stellte Klischees über das Älterwerden in Frage und stellte ältere Menschen als aktive digitale Bürger dar.

Co-funded by the European Union

6. Europäische Zusammenarbeit und Ressourcen

- Die Teilnahme an einem Erasmus+-Projekt ermöglichte den Zugang zu pädagogischen Ressourcen, Schulungsmaterialien und gegenseitiger Unterstützung über Ländergrenzen hinweg.
- Die Zusammenarbeit ermöglichte es, die Methodik in verschiedenen Kontexten zu testen und zu verfeinern.

7) Übertragbarkeit / Empfehlungen

Kann die Praxis an anderer Stelle angewendet werden?
Welche Voraussetzungen sind für eine erfolgreiche Umsetzung erforderlich?

Das Projekt *„Back to the Future“* ist in hohem Maße auf andere Kontexte der Erwachsenenbildung und des gemeinschaftlichen Lernens übertragbar, insbesondere auf solche, die mit älteren Erwachsenen oder generationsübergreifenden Gruppen arbeiten. Dank seiner einfachen, kostengünstigen Methodik und seiner aussagekräftigen Inhalte lässt es sich an verschiedene Umgebungen in ganz Europa und darüber hinaus anpassen.

Warum es übertragbar ist:

- Es nutzt **weit verbreitete Technologien** (Smartphones, kostenlose Apps) und erfordert keine spezielle Infrastruktur.
- Das **pädagogische Modell ist flexibel** und auf das Geschichtenerzählen ausgerichtet, was an lokale Sprachen, Kulturen und Interessen angepasst werden kann.
- Durch den Fokus auf **Peer-Learning und informelle Bildung** eignet es sich für vielfältige Umgebungen, von Seniorenuniversitäten über Bibliotheken bis hin zu lokalen Vereinen.

Voraussetzungen für eine erfolgreiche Umsetzung:

1. **Zugang zu Moderatoren** – Idealerweise junge Freiwillige oder Studierende, die geduldig, digital versiert und bereit sind, gemeinsam mit den Senioren zu lernen.
2. **Sichere und unterstützende Räume** – Gemeinschaftsräume, in denen sich die Teilnehmenden willkommen fühlen und sich trauen, digitale Werkzeuge zu erkunden.
3. **Geschichtenerzähler-basierter Ansatz** – Die Verpflichtung, die Lernenden nicht als „Auszubildende“, sondern als Erzähler und Wissensträger zu behandeln.
4. **Grundlegende digitale Ausstattung** – Smartphones oder Tablets (eigene oder gemeinsam genutzte), Kopfhörer und eventuell Lautsprecher oder Projektoren zur Präsentation der Geschichten.
5. **Zeit und Flexibilität** – Die Sitzungen sollten sich am Tempo der Lernenden orientieren und deren Autonomie sowie ihren persönlichen Rhythmus respektieren.

Empfehlungen:

- Fangen Sie klein an mit einer **Pilotgruppe,** um Tools und Methoden zu testen, bevor Sie das Projekt ausweiten.

- Integrieren Sie **Momente der Reflexion und des Austauschs,** um soziale Bindungen zu stärken.
- **Verbinden Sie die Geschichten** nach Möglichkeit **mit Familien- oder Gemeinschaftsveranstaltungen**, um das Lernen sichtbarer und relevanter zu machen.

Der Erfolg des Projekts zeigt, dass digitales Lernen für ältere Erwachsene Freude bereiten, Ausdruckskraft fördern und gesellschaftliche Wirkung entfalten kann – wenn der Prozess ihre Identität und Lebenserfahrung respektiert.

8) Tipps / Umsetzungshinweise – optional

Checklisten, Lektionen oder Ratschläge für diejenigen, die die Praxis umsetzen möchten.

Basierend auf der Umsetzung von *„Back to the Future“* und den Erfahrungen der Partnerorganisationen finden Sie hier praktische Tipps für diejenigen, die diese Praxis übernehmen oder anpassen möchten:

Vor dem Start

- **Wählen Sie Moderatoren mit ausgeprägten zwischenmenschlichen Fähigkeiten aus**, nicht nur mit technischem Wissen – Geduld und Einfühlungsvermögen sind unerlässlich.
- **Erfassen Sie lokale Ressourcen**: Prüfen Sie, welche Geräte (Handys, Tablets) verfügbar sind, welche Veranstaltungsorte zugänglich sind und welche potenziellen Partner (Seniorenzentren, Gemeinden) in Frage kommen.
- **Bereiten Sie einfache Schulungsmaterialien** mit visuellen Elementen und Schritt-für-Schritt-Anleitungen in großer Schrift **vor**.

Arbeit mit Senioren

- **Respektieren Sie ihr Tempo** – Wiederholungen und Bestärkung sind entscheidend für den Aufbau von Selbstvertrauen.
- **Vermeiden Sie Fachjargon** – verwenden Sie in allen Anleitungen eine einfache Sprache und anschauliche Beispiele.
- **Feiern Sie kleine Erfolge** – das Abschließen einer Aufnahme oder das Speichern einer Datei ist für viele Lernende ein großer Schritt.

Technische Aspekte

- Verwenden Sie **kostenlose und intuitive Apps** wie Google Fotos (für Diashows), Canva (für visuelle Elemente) oder Apps für Sprachaufnahmen und einfache Videobearbeitung.

Co-funded by the European Union

- Führen Sie **vor jeder Sitzung** immer einen **Technik-Check** durch, um sicherzustellen, dass die Geräte aufgeladen sind und WLAN verfügbar ist.
- Erwägen Sie, im Voraus **Beispielgeschichten** zu erstellen, um zu zeigen, was möglich ist.

Nachhaltigkeit

- Ermutigen Sie die Teilnehmer, auch **nach dem Projekt weiterhin Geschichten** zu **erstellen**, beispielsweise in informellen Gruppen oder Storytelling-Clubs.
- Schulen Sie lokale Mitarbeiter oder Freiwillige darin, **die Methode anzuwenden**, um sicherzustellen, dass das Wissen über die anfängliche Umsetzung hinaus erhalten bleibt.
- Nutzen Sie öffentliche Veranstaltungen, um **die Geschichten zu präsentieren** – dies schärft das Bewusstsein und würdigt die Bemühungen der Lernenden.

9) Gewonnene Erkenntnisse – optional

Größte Überraschungen, Hindernisse oder wichtige Erkenntnisse während der Umsetzung.

Das Projekt *„Back to the Future“* lieferte während seiner Umsetzung in verschiedenen Ländern und Gemeinden mehrere wichtige Erkenntnisse. Diese Erkenntnisse trugen dazu bei, die Methodik zu verfeinern und wichtige Überlegungen für die Arbeit mit älteren Menschen im digitalen Kontext hervorzuheben.

1. Persönliche Bedeutung fördert die Motivation

Ältere Erwachsene engagieren sich eher für digitales Lernen und bleiben dabei, wenn die Aufgabe für sie persönlich bedeutsam ist – das Erzählen ihrer Geschichte schafft emotionale Verbundenheit und Stolz, weit mehr als allgemeine Technikschulungen.

2. Die Dynamik zwischen den Generationen erfordert Anleitung

Die Zusammenarbeit zwischen jungen und älteren Teilnehmern ist zwar bereichernd, doch ist es wichtig, beide Seiten auf einen respektvollen und unterstützenden Umgang miteinander vorzubereiten. Altersstereotypen und digitale Kompetenzlücken lassen sich mit Geduld und strukturierter Reflexion abbauen.

3. Kleine technische Probleme können große Hindernisse schaffen

Vergessene Passwörter, schlechtes WLAN oder Frustrationen mit dem Touchscreen können Lernende schnell entmutigen. Einfache technische Lösungen, gedruckte Anleitungen und praktische Unterstützung vor Ort sind unerlässlich, um das Engagement aufrechtzuerhalten.

4. Die Teilnehmer brauchen Zeit und Raum zum Nachdenken

Storytelling ist nicht nur eine technische, sondern auch eine emotionale Angelegenheit. Manche Senioren werden möglicherweise schwierige Erinnerungen wieder aufleben lassen oder zögern, sich öffentlich mitzuteilen. Es ist entscheidend, Raum für private Reflexion, Diskussion und emotionale Sicherheit zu schaffen.

5. Nicht alle Teilnehmer möchten „online“ gehen

Manche Lernende ziehen es vor, ihre Geschichten privat oder im Familienkreis zu behalten. Diese Entscheidung zu respektieren ist wichtig und zeigt, dass digitale Inklusion keine öffentliche Darstellung bedeutet, sofern dies nicht freiwillig gewählt wird.

Diese Erkenntnisse bestätigen, dass Erwachsenenbildung, insbesondere für ältere Menschen, ein Gleichgewicht zwischen Technologie und Empathie, Struktur und Flexibilität sowie Lernen und Würde herstellen muss.

10) Fotos zur Veranschaulichung der beschriebenen Praxis

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

PRAXISPROFIL – CHECKLISTE ZUR KLASSIFIZIERUNG

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

ART DER PRAXIS	
☒	Lernen durch Handeln
☒	Generationenübergreifendes Lernen
☒	Gemeinschaftsbasiertes Lernen
☐	Digitales / Blended Learning
☒	Peer-Lernen

Co-funded by the European Union

☒	Mentoring / Coaching
☒	Kulturelle / kreative Ansätze
☒	Kooperativ / partnerschaftlich
☐	Sonstiges (bitte angeben):
ZIELGRUPPE	
☐	Erwachsene mit geringer Qualifikation
☐	NEETs (nicht in Ausbildung, Beschäftigung oder Weiterbildung)
☐	Migranten / Flüchtlinge
☒	Ältere Erwachsene
☐	Frauen
☐	Menschen mit Behinderungen
☐	Andere schutzbedürftige Gruppen
☒	Allgemeine erwachsene Bevölkerung
LERNUMFELD	
☐	Formell
☒	Nicht-formell
☒	Informell
ENTWICKELTE FÄHIGKEITEN / KOMPETENZEN	
☒	Lese- und Schreibkompetenz (Lesen, Schreiben, Textverständnis)
☐	Rechnen (Mathematik, logisches Denken)
☒	Digitale Kompetenzen
☐	MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik)
☒	Persönliche, soziale und Lernkompetenzen
☒	Bürgerkompetenzen
☐	Unternehmerische Kompetenz
☒	Kulturelles Bewusstsein und kultureller Ausdruck
☐	Sprachkenntnisse
☐	Berufsbezogene / berufliche Fähigkeiten
☐	Umweltkompetenzen
☐	Sonstiges (bitte angeben):
POTENZIELLE NUTZER	
☒	Lehrer/Pädagogen
☐	Verwaltungsmitarbeiter
☐	Schul-/Zentrumsleitung
☒	Entscheidungsträger / Öffentliche Verwaltung
☒	NGOs / Gemeinschaftsorganisationen
☐	Sonstiges (bitte angeben):

Co-funded by the European Union

Glossar der Kategorien (Erläuterung der Checklistenpunkte)

Art der Praxis

- Lernen durch Handeln – Lernen durch praktische Aktivitäten und 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 Mischung aus Online- und Präsenzmethoden.
- Peer-Learning – Lernen unter Teilnehmenden mit ähnlichem Status oder ähnlicher Erfahrung, die sich gegenseitig unterstützen.
- Mentoring / Coaching – Einzelbetreuung durch eine erfahrenere Person, um das Lernen und die persönliche Entwicklung zu fördern.
- 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 geringen Qualifikationen – Erwachsene mit geringem formalen Bildungsniveau oder geringen Grundkompetenzen.
- NEETs – Personen, 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.

Co-funded by the European Union

- Andere schutzbedürftige Gruppen – Gruppen, die von Ausgrenzung bedroht sind (z. B. Langzeitarbeitslose, Obdachlose).
- Allgemeine erwachsene Bevölkerung – durchschnittliche Erwachsene, die nicht zu den spezifischen 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 Alltagserfahrungen, 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. Erstellung von Lebensläufen, Online-Tools, 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.
- Unternehmergeist – 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/berufliche Kompetenzen – praktische Fähigkeiten, die in bestimmten Berufen oder Tätigkeiten nützlich sind.
- Grüne Kompetenzen – Wissen 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

Co-funded by
the European Union

This document was created under the Creative Commons license:

Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

All or part of this document may be used, copied, and disclosed provided that the origin is mentioned, it is not used commercially, and its license is not modified.

All rights reserved.

© Copyright 2024 XXI Adults

Co-funded by the European Union