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
ADaPT4Future – Erwachsene entwickeln Technologien für ihre Zukunft
Zusammenfassung der Praxis Kurze, leicht verständliche Zusammenfassung: Was ist die Praxis, für wen und zu welchem Zweck?
ADaPT4Future war ein Erasmus+-Projekt, das Erwachsenen und Pädagogen half, durch 3D-Druck digitale und kreative Kompetenzen zu erwerben. Die Partner erstellten ein Toolkit mit Lernmaterialien und Leitfäden, wobei praktische Aufgaben und Design Thinking zum Einsatz kamen. Nach einer internationalen Schulung fanden lokale Workshops für über 200 Erwachsene statt, darunter auch Menschen mit sozialen oder digitalen Barrieren. Die Teilnehmenden verbesserten ihre Fähigkeiten in den Bereichen Technologie, Teamarbeit und kreative Problemlösung und wandten diese in alltäglichen Situationen an. Das Projekt förderte das Engagement in der Gemeinschaft, soziale Inklusion und nachhaltige Innovation.

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?
Das Projekt *ADaPT4Future* wurde als Reaktion auf eine wachsende und erhebliche Lücke bei den digitalen Kompetenzen der erwachsenen Bevölkerung ins Leben gerufen, insbesondere im Hinblick auf neue Technologien wie 3D-Druck und digitales Design. Von Anfang an war klar, dass viele erwachsene Lernende erhebliche Hindernisse beim Zugang zu Möglichkeiten im Zusammenhang mit technologischen Fortschritten hatten. Erwachsenen – insbesondere solchen aus schutzbedürftigen oder benachteiligten Verhältnissen wie Arbeitslosen, Migranten, Flüchtlingen und älteren Menschen – fehlten oft nicht nur die technischen Fähigkeiten, sondern auch das nötige Selbstvertrauen, um aktiv mit digitalen Werkzeugen umzugehen. Darüber hinaus benötigten Pädagoginnen und Pädagogen, darunter Bibliothekarinnen und Bibliothekare sowie Sozialarbeiterinnen und Sozialarbeiter, gezielte Unterstützung, um neue Technologien effektiv in ihren Unterricht und ihre gemeinnützigen Aktivitäten zu integrieren. In Anbetracht dieser Herausforderungen beschloss die ADaPT4Future-Partnerschaft, das Problem direkt durch praktische, zugängliche und ansprechende Bildungsmethoden anzugehen. Als Hauptzielgruppen wurden Erwachsenenbildner identifiziert, die in öffentlichen Bibliotheken, FabLabs und lokalen Gemeindezentren tätig sind und geschult werden sollten, um Lernsitzungen effektiv zu moderieren. Eine weitere, ebenso wichtige Zielgruppe waren erwachsene Lernende – insbesondere Arbeitslose, junge Erwachsene, die derzeit weder eine Schule besuchen noch eine Ausbildung absolvieren (NEETs), sowie Migranten oder Flüchtlinge, die gezielte Unterstützung benötigten, um Hindernisse bei der Beschäftigung und Integration zu überwinden.

Co-funded by
the European Union

Diese Initiative war Teil einer umfassenderen strategischen Partnerschaft im Rahmen von Erasmus+ KA2, an der Organisationen aus Litauen, Polen und Italien beteiligt waren. Ziel der Zusammenarbeit war die Entwicklung eines umfassenden methodischen Toolkits zur Förderung des praxisorientierten Lernens von 3D-Drucktechnologien. Das Toolkit umfasste praktische Materialien für Lernende, klare Leitlinien für Lehrkräfte sowie strukturierte Forschungsinstrumente zur Bewertung und kontinuierlichen Weiterentwicklung des Lernprozesses. Die Workshops verbanden technische Anleitungen mit kreativem, problemorientiertem Lernen, wodurch die Teilnehmer reale Herausforderungen bewältigen konnten, indem sie Objekte entwarfen und herstellten, die für sie sinnvoll und praktisch nützlich waren.

Auf diese Weise ging ADaPT4Future sowohl auf unmittelbare als auch auf langfristige bildungsbezogene und soziale Bedürfnisse ein. Zu den unmittelbaren Bedürfnissen zählten digitale Grundkompetenzen und Problemlösungsfähigkeiten, während die langfristigen Ziele die Förderung der sozialen Inklusion, der Beschäftigungsfähigkeit, der Teilhabe am Gemeinschaftsleben und des Selbstvertrauens im Umgang mit Technologie umfassten. Das Projekt legte besonderen Wert auf Nachhaltigkeit und vermittelte den Teilnehmenden nicht nur den Umgang mit digitalen Werkzeugen, sondern auch, wie sie innovatives Denken anwenden können, um alltägliche Probleme nachhaltig zu lösen.

2) **Ziele**

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

Das Projekt ADaPT4Future zielte darauf ab, den Mangel an praktischen digitalen Kompetenzen und kreativen Problemlösungsfähigkeiten bei erwachsenen Lernenden zu beheben, insbesondere bei denen, die mit sozialen und wirtschaftlichen Hindernissen konfrontiert sind. Sein Hauptziel war die Entwicklung einer innovativen und zugänglichen Methodik, die 3D-Drucktechnologie und Prinzipien des Design Thinking mit bewährten Verfahren der Erwachsenenbildung kombiniert. Diese Methodik sollte Erwachsene aktiv einbinden, ihnen beim Aufbau technischer Kompetenzen helfen und gleichzeitig Kreativität und nachhaltiges Denken fördern.

Ein zentrales Ziel war es, die Kompetenzen und das Selbstvertrauen von Erwachsenenbildnern zu stärken, die in kommunalen Einrichtungen wie öffentlichen Bibliotheken, FabLabs und lokalen Zentren tätig sind. Durch umfassende Schulungen und praktische Hilfsmittel sollte das Projekt diese Pädagogen dazu befähigen, selbstständig effektive Workshops durchzuführen und so die Nachhaltigkeit und Skalierbarkeit der Praxis über die Projektlaufzeit hinaus sicherzustellen.

Die Praxis zielte zudem darauf ab, die Teilhabe und Beschäftigungsfähigkeit benachteiligter erwachsener Lernender – darunter Arbeitslose, NEETs, Migranten, Flüchtlinge und ältere Erwachsene – zu verbessern, indem ihnen praxisnahe Lernmöglichkeiten angeboten wurden, die einen direkten Bezug zu ihrem Leben haben. Die Teilnehmer wurden dazu ermutigt, den 3D-Druck für praktische Aufgaben wie das Entwerfen

und Herstellen von Ersatzteilen für Haushaltsgegenstände zu nutzen, um so Problemlösungsfähigkeiten und Innovationskraft zu fördern.

Schließlich zielte das Projekt darauf ab, ein breiteres gesellschaftliches Engagement und soziale Inklusion zu fördern, indem seine Methodik und Ergebnisse durch Multiplikatorveranstaltungen, Publikationen und eine Online-Plattform verbreitet wurden. Diese Verbreitung sollte andere Organisationen in ganz Europa dazu inspirieren, den Ansatz zu übernehmen und anzupassen, um so eine nachhaltige Wirkung in der digitalen Erwachsenenbildung und der Gemeindeentwicklung zu erzielen.

3) Umsetzung / Methodik

Wie wurde die Praxis Schritt für Schritt umgesetzt?
Welche Aktivitäten oder Methoden wurden eingesetzt?
Wie lange dauerte die Umsetzung?

Das ADaPT4Future-Projekt wurde in einer sorgfältig geplanten Abfolge von Schritten umgesetzt, wobei internationale Zusammenarbeit mit lokalen Maßnahmen kombiniert wurde. Der Prozess begann mit einer Bestandsaufnahme der vorhandenen Kompetenzen und Bedürfnisse sowohl der Erwachsenenbildner als auch der Lernenden in den drei Partnerländern – Litauen, Polen und Italien. Diese erste Bestandsaufnahme half dabei, die Lernmaterialien und Aktivitäten auf die spezifischen Kontexte und Kompetenzen der Teilnehmenden zuzuschneiden.

Anschließend wurde ein umfassendes methodisches Toolkit entwickelt. Dieses Toolkit umfasste Folienpräsentationen, angeleitete und offene Projekte unter Verwendung von anfängerfreundlicher Software wie Tinkercad sowie fortgeschrittenere Tools wie Onshape. Die Materialien führten die Lernenden in die 3D-Drucktechnologie in Kombination mit Design Thinking ein und ermutigten sie, an nachhaltigen Projekten wie dem Entwerfen und Drucken von Teilen zur Reparatur oder Verbesserung von Haushaltsgegenständen zu arbeiten.

Im September 2022 fand in Kaunas, Litauen, eine fünftägige internationale Schulung statt, bei der 20 Erwachsenenbildner und Moderatoren aus Partnerorganisationen eine praxisorientierte Ausbildung erhielten. Sie übten den Umgang mit dem Toolkit, lernten technische Aspekte des 3D-Drucks kennen und entwickelten Moderationskompetenzen auf der Grundlage von Prinzipien der Erwachsenenbildung. Diese Schulung stellte sicher, dass die Pädagogen in der Lage waren, vor Ort selbstbewusst Workshops durchzuführen.

Zwischen Dezember 2022 und April 2023 leiteten die geschulten Pädagog*innen über 20 lokale 3D-Druck-Workshops in ihren Gemeinden, an denen mehr als 200 erwachsene Lernende teilnahmen, darunter viele aus benachteiligten Gruppen. Diese Workshops verbanden theoretischen Unterricht mit praktischen Aktivitäten und ermöglichten es den Teilnehmenden, digitale Kompetenzen, Kreativität und Teamarbeit zu entwickeln. Die Workshops dauerten je nach den lokalen Zeitplänen mehrere Wochen und boten kontinuierliche Unterstützung und Einbindung.

Während der gesamten Projektlaufzeit wurden Daten mittels Umfragen und Interviews erhoben, um den Fortschritt und die Wirkung zu bewerten. Parallel dazu fanden Verbreitungsmaßnahmen statt, darunter

Multiplikatorveranstaltungen, Veröffentlichungen und der Austausch im Internet, um eine breite Bekanntheit und Akzeptanz der Methodik sicherzustellen.

Der gesamte Umsetzungsprozess erstreckte sich über zwei Jahre, von den Vorbereitungen im Jahr 2021 bis hin zu den Verbreitungsaktivitäten Ende 2023, wobei internationales Fachwissen mit dem Engagement der lokalen Bevölkerung kombiniert wurde, um nachhaltige Auswirkungen zu erzielen.

4) Ergebnisse / Auswirkungen

Was waren die konkreten Ergebnisse?

Wie wirkte sich die Praxis auf die Teilnehmenden aus?

Das ADaPT4Future-Projekt lieferte greifbare und aussagekräftige Ergebnisse sowohl für erwachsene Lernende als auch für Pädagog*innen in Litauen, Polen und Italien. Eines der konkretesten Ergebnisse war die Entwicklung eines umfassenden methodischen Toolkits, das praktische Lernmaterialien, Schritt-für-Schritt-Anleitungen und Projektbeispiele enthielt, die es den Moderatoren ermöglichten, ansprechende 3D-Druck-Workshops durchzuführen, die auf Erwachsene mit unterschiedlichen Kompetenzniveaus zugeschnitten waren. Dieses Toolkit wurde auf einer Moodle-Plattform öffentlich zugänglich gemacht, wodurch eine langfristige Nutzbarkeit und Reichweite über die ursprüngliche Laufzeit des Projekts hinaus gewährleistet ist.

Mehr als 200 erwachsene Lernende nahmen an lokalen Workshops teil, von denen viele zu benachteiligten Gruppen gehörten, wie Arbeitslose, Migranten, Flüchtlinge, ältere Erwachsene und Personen mit begrenzten digitalen Kompetenzen. Laut Teilnehmerbefragungen verbesserte die Mehrheit ihre Fähigkeiten im Bereich 3D-Modellierung und -Druck erheblich – vor den Workshops gab fast die Hälfte an, keine oder nur geringe Kenntnisse zu haben, während nach den Workshops über 75 % ihre Fähigkeiten als gut oder ausgezeichnet bewerteten. Über die technischen Fähigkeiten hinaus entwickelten die Teilnehmer wichtige Kompetenzen des 21. Jahrhunderts, darunter Kreativität, Problemlösung und Teamarbeit, die sie bei praktischen Aufgaben wie dem Entwerfen und Herstellen von Ersatzteilen für Haushaltsgegenstände anwendeten.

Auch die Erwachsenenbildner profitierten in hohem Maße: 20 Moderatoren absolvierten eine intensive fünftägige internationale Schulung, in der sie sowohl technisches Wissen als auch Methoden der Erwachsenenbildung erwarben. Dies befähigte sie, qualitativ hochwertige Workshops durchzuführen und unterschiedliche Lernende selbstbewusst zu unterstützen. Umfragen zeigten eine hohe Zufriedenheit der Pädagogen hinsichtlich der Schulungsinhalte und -methodik.

In den Monaten nach den Workshops ergab eine Ex-post-Untersuchung, dass viele Teilnehmer die neu erworbenen Fähigkeiten in ihrem privaten und beruflichen Leben als nützlich empfanden; einige berichteten von einer verbesserten Beschäftigungsfähigkeit und einer gesteigerten Motivation, sich weiterzubilden. Die breite Verbreitung des Projekts – durch Veranstaltungen, Publikationen und Online-Ressourcen – stellte sicher, dass die Wirkung der Praxis über die unmittelbaren Teilnehmer hinausging und andere Organisationen dazu inspirierte, den Ansatz zu übernehmen.

Zusammen schufen diese Elemente ein skalierbares und nachhaltiges Modell, das Technologie, Kreativität und soziale Inklusion effektiv miteinander verband.

7) Übertragbarkeit / Empfehlungen

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

Die ADaPT4Future-Praxis ist in hohem Maße übertragbar und lässt sich erfolgreich in verschiedenen Erwachsenenbildungsumgebungen außerhalb der ursprünglichen Partnerländer anpassen. Das methodische Toolkit, das detaillierte Leitfäden, Präsentationsfolien und Projektvorlagen umfasst, ist flexibel und benutzerfreundlich gestaltet, sodass Pädagog*innen und Organisationen in verschiedenen Regionen Workshops durchführen können, die auf ihre lokalen Bedürfnisse und Kontexte zugeschnitten sind.

Für eine erfolgreiche Umsetzung an anderen Orten sind mehrere Voraussetzungen wichtig. Erstens ist es unerlässlich, den Moderatoren eine gründliche Schulung anzubieten, um ihre technischen Fähigkeiten im 3D-Druck sowie ihre pädagogischen Kompetenzen in der Erwachsenenbildung und der Lernendenbindung auszubauen. Zweitens ist der Zugang zu grundlegender 3D-Druckausrüstung und geeigneter Software erforderlich, um praktische Workshops durchzuführen. Drittens trägt die Einbindung von Gemeinschaftsräumen wie Bibliotheken, FabLabs oder lokalen Zentren dazu bei, Teilnahmebarrieren abzubauen und ein unterstützendes Umfeld für Lernende zu schaffen, insbesondere für diejenigen aus benachteiligten Gruppen.

Darüber hinaus verbessert die Anpassung der Inhalte an lokale Sprachen, kulturelle Kontexte und den Hintergrund der Lernenden die Relevanz und das Engagement. Kontinuierliche Unterstützung, Überwachung und Feedback-Mechanismen tragen ebenfalls zur Aufrechterhaltung von Qualität und Nachhaltigkeit bei. Schließlich fördert die Zusammenarbeit zwischen Pädagogen, lokalen Behörden und Gemeinschaftsorganisationen die gemeinsame Nutzung von Ressourcen und verstärkt die Wirkung.

Durch die Erfüllung dieser Bedingungen kann der ADaPT4Future-Ansatz breit repliziert werden und vielfältige erwachsene Lernende und Pädagog*innen befähigen, wichtige digitale und kreative Kompetenzen auf inklusive und nachhaltige Weise zu entwickeln.

8) Tipps / Umsetzungshinweise – optional

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

Co-funded by the European Union

Wir können fünf wesentliche Erfolgsfaktoren für die Umsetzung von ADaPT4Future identifizieren, die jeweils eindeutig durch Projektdokumente und Evaluierungsberichte gestützt werden:

1. Ausbildung der Lehrkräfte

Eine umfassende fünftägige Schulung vermittelte den Moderatoren sowohl technische als auch pädagogische Kompetenzen und stellte so eine qualitativ hochwertige Durchführung der Workshops sicher.

2. Lernendenzentrierter Ansatz

Eine anfängliche Kompetenzanalyse ermöglichte die Anpassung von Materialien und Methoden an die spezifischen Bedürfnisse der unterschiedlichen erwachsenen Lernenden.

3. Methodisches Toolkit

Es wurde ein detailliertes Set aus Leitfäden, Präsentationen und Übungen entwickelt, um eine einheitliche und effektive Moderation zu unterstützen.

4. Barrierefreie Veranstaltungsorte

Die Workshops fanden in gemeinschaftsfreundlichen Räumen wie Bibliotheken und FabLabs statt, um die Teilnahme zu fördern und ein angenehmes Umfeld zu schaffen.

5. Praktisches Lernen

Der Fokus auf reale Projekte, wie zum Beispiel das Drucken von Ersatzteilen, half den Lernenden, ihre Fähigkeiten praktisch anzuwenden und motiviert zu bleiben.

9) Gewonnene Erkenntnisse – optional

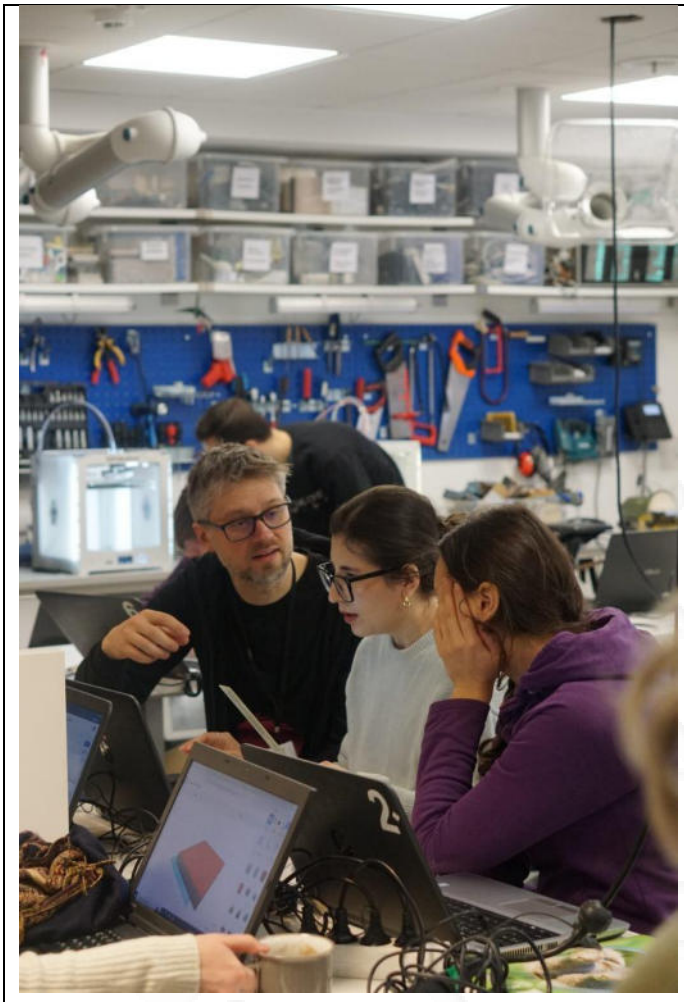
Größte Überraschungen, Hindernisse oder wichtige Erkenntnisse während der Umsetzung.

10) Fotos zur Veranschaulichung der beschriebenen Praxis

Bitte fügen Sie mindestens 3 Fotos bei, die sich auf die beschriebene bewährte Praxis beziehen

Co-funded by the European Union

Co-funded by
the European Union



Quelle: ADaPT4Future. (o. J.). ADaPT4Future-Projekt: 3D-Druck in der Erwachsenenbildung. *Abgerufen am 23. Juni 2025 von https://adapt4future.gaminu.eu*

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
☐	Mentoring / Coaching

Co-funded by the European Union

☒	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

- Learning by doing – Lernen durch praktische Aktivitäten, praxisorientierte Methoden wie Workshops oder reale Aufgaben.
- Generationenübergreifendes Lernen – Aktivitäten, bei denen Teilnehmer verschiedener 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 geringer Qualifikation – Erwachsene, die über ein niedriges Bildungsniveau oder nur über grundlegende Kompetenzen 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 gefährdete Gruppen – Gruppen, denen Ausgrenzung droht (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 Werkzeuge, 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).

Co-funded by the European Union

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