



XXIAdults

**Anpassung des Erwachsenenbildungssystems
an das 21. Jahrhundert**

Vorlage für bewährte Verfahren



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

FabLab Gdańsk powered by Orange

Zusammenfassung der Praxis

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

FabLab Gdańsk powered by Orange ist ein offener und kostenloser Bildungsraum, der erwachsenen Lernenden die Möglichkeit bietet, praktische Fähigkeiten in Bereichen wie 3D-Druck, CAD-Konstruktion, Elektronik und Holzbearbeitung zu entwickeln. Basierend auf einem „Learning by Doing“-Ansatz ermöglicht die Praxis den Teilnehmenden, durch praktisches Tun und Experimentieren zu lernen, unabhängig von ihren bisherigen Erfahrungen mit Technologie.

Das Hauptziel besteht darin, digitale, technische und soziale Kompetenzen zu stärken, das Engagement der lokalen Gemeinschaft zu fördern und Bildungs- und digitale Ausgrenzung zu verringern. Die Praxis richtet sich an die allgemeine erwachsene Bevölkerung in Danzig, einschließlich Menschen, die wieder in den Arbeitsmarkt einsteigen, ältere Erwachsene, Frauen und alle, die an der kreativen Nutzung moderner Technologien interessiert sind.

Beschreibung der Praxis – min. 2000 Zeichen

1) Kontext / Hintergrund

Was war der ursprüngliche Bedarf oder das Problem?

Wer war die Zielgruppe?

War dies Teil eines größeren Programms oder Projekts?

Die Gründung des *FabLab Gdańsk powered by Orange* war eine Reaktion auf den wachsenden Bedarf an offenem, inklusivem Zugang zu technologischer Bildung und digitalen Werkzeugen für Menschen aller Altersgruppen – insbesondere für Erwachsene, die zuvor von solchen Möglichkeiten ausgeschlossen waren. In der sich rasch wandelnden Welt der Arbeit und Technologie sehen sich viele Erwachsene mit Hindernissen konfrontiert, die mit mangelnder Erfahrung, Selbstvertrauen oder dem fehlenden Zugang zu Werkzeugen und Schulungen zusammenhängen. Dazu gehören ältere Erwachsene, Frauen, die wieder in den Arbeitsmarkt einsteigen, Arbeitslose sowie Menschen mit geringen oder veralteten technischen Fähigkeiten.

Zur Zielgruppe des *FabLab* gehört die allgemeine erwachsene Bevölkerung von Danzig und Umgebung, insbesondere Personen, die praktische Erfahrungen mit digitalen Fertigungswerkzeugen wie 3D-Druckern, CNC-Fräsmaschinen oder Laserschneidern sammeln möchten, sowie diejenigen, die sich für Elektronik, Holzbearbeitung oder digitales Design interessieren.





Das *FabLab Gdańsk* ist Teil eines größeren europäischen und globalen Netzwerks von *FabLabs* – Orten, die nach der Fab-Charta arbeiten, einer Reihe gemeinsamer Grundsätze, die vom MIT (Massachusetts Institute of Technology) initiiert wurden, um den offenen Zugang zur digitalen Fertigung zu fördern. *FabLabs* gibt es in über 100 Ländern und sie basieren auf der Idee, dass jeder in der Lage sein sollte, mit Hilfe digitaler Werkzeuge „(fast) alles herzustellen“. Die Bewegung fördert Innovation, Lernen durch praktisches Tun und die Beteiligung der Gemeinschaft.

In Polen entstand das *FabLab Gdańsk* im Rahmen des Programms „*FabLab powered by Orange*“, das in Warschau begann und 2019 durch die Zusammenarbeit zwischen der Orange Foundation, der Stadt Danzig und dem Verein *FabLab Gdańsk* auf Danzig ausgeweitet wurde. Das Labor in Danzig wurde zu einer der ersten regionalen Umsetzungen dieses umfassenderen Programms, wobei das internationale *FabLab*-Konzept an die Bedürfnisse der lokalen Gemeinschaft angepasst wurde und der Schwerpunkt stark auf Erwachsenenbildung und generationsübergreifendem Lernen liegt.

2) Ziele

Was waren die Ziele der Initiative?

Was sollte verbessert oder verändert werden?

Das vorrangige Ziel von *FabLab Gdańsk powered by Orange* ist die Förderung der Erwachsenenbildung und der sozialen Inklusion durch den offenen Zugang zu modernen digitalen Fertigungswerkzeugen und praktischen Lernerfahrungen. Die Initiative zielt darauf ab, Einzelpersonen zu stärken, indem sie ihnen hilft, praktische Fähigkeiten zu entwickeln, die in der heutigen digitalen und kreativen Wirtschaft relevant sind.

Konkret umfassen die Ziele der Initiative:

1. Verbesserung der digitalen und technischen Kompetenzen erwachsener Lernender, einschließlich 3D-Modellierung, Elektronik, Laserschneiden, CNC-Fräsen und der Nutzung von Konstruktionssoftware (CAD).
2. Bereitstellung inklusiver und barrierefreier Lernangebote für Erwachsene, die möglicherweise nicht an formaler Bildung teilnehmen – darunter ältere Erwachsene, Frauen, Arbeitssuchende und Personen aus unterrepräsentierten Gruppen.
3. Förderung des „Lernens durch Handeln“ und der kreativen Problemlösung durch aktives, projektbasiertes Lernen.
4. Förderung des gesellschaftlichen Engagements und der Zusammenarbeit durch die Schaffung eines Raums, in dem sich Menschen treffen, Wissen austauschen und gemeinsam an Projekten arbeiten können.
5. Die digitale Kluft verringern, indem wir kostenlosen Zugang zu modernen Tools und Schulungen bieten, unabhängig von Alter, Herkunft oder Vorkenntnissen.
6. Förderung von Kreativität und Innovation durch die Unterstützung von Experimenten sowie Einzel- und Gruppenprojekten.





7. Beitrag zum lebenslangen Lernen durch informelle Bildung, die Neugier, Selbstvertrauen und kontinuierliche Weiterentwicklung fördert.

Zusammenfassend zielt die Praxis darauf ab, den Zugang zu Technologie und Qualifizierungsmaßnahmen für Erwachsene zu verbessern, ein einladendes und befähigendes Lernumfeld zu schaffen und eine lokale Maker-Community aufzubauen, in der sich jeder einbezogen und zum Lernen inspiriert fühlt.

3) Umsetzung / Methodik

Wie wurde die Praxis Schritt für Schritt umgesetzt?

Welche Aktivitäten oder Methoden wurden eingesetzt?

Wie lange hat es gedauert?

Die Umsetzung des *FabLab Gdańsk powered by Orange* basierte auf der Anpassung des internationalen FabLab-Modells an die Bedürfnisse der lokalen Gemeinschaft. Der Prozess wurde in Zusammenarbeit zwischen der Orange Foundation, der Stadt Danzig und dem Verein FabLab Gdańsk durchgeführt und umfasste mehrere wichtige Phasen:

Schrittweise Umsetzung:

1. Aufbau von Partnerschaften und Sicherung eines Standorts
Die Stadt Danzig stellte im Rahmen ihres Bürgerzentrums geeignete Räumlichkeiten in der Dolna Brama 8 zur Verfügung. Die Orange Foundation und der Verein FabLab Gdańsk vereinbarten, das Labor gemeinsam zu entwickeln und zu betreiben, wobei sie auf dem Erfolg des Warschauer FabLabs aufbauten.
2. Anpassung und Ausstattung der Räumlichkeiten
Die Einrichtung wurde renoviert und an die Anforderungen eines modernen Fertigungslabors angepasst. Sie wurde mit Werkzeugen wie 3D-Druckern, einem Laserschneider, CNC-Fräsmaschinen, Elektronik-Arbeitsplätzen und Software für digitales Design ausgestattet. Der Raum wurde in Funktionsbereiche unterteilt: Prototypenbau, Elektronik/3D, Holzbearbeitung und offenes Coworking.
3. Personalrekrutierung und -schulung
Ein Team aus Pädagogen, Mentoren und Technikern wurde rekrutiert, um die Lernenden zu unterstützen und Workshops durchzuführen. Die Mitarbeiter verfügten über Erfahrung in der digitalen Fertigung und waren in offener, inklusiver Erwachsenenbildung geschult.
4. Gestaltung des Bildungsangebots
Es wurde ein flexibles Programm mit kostenlosen Workshops und Schulungen entwickelt, das sich an Erwachsene richtete und an unterschiedliche Vorkenntnisse angepasst war. Zu den Themen gehörten 3D-Modellierung (Tinkercad, Fusion 360), Elektronik, Arduino-Programmierung, Holzbearbeitung und Design für den Laserschnitt.
5. Einführung von freiem Zugang und Engagement der Gemeinschaft
Das Labor wurde Mitte 2019 eröffnet. Zusätzlich zu den strukturierten Workshops wurden Tage der offenen Tür und Mentoring-Sitzungen eingeführt. Diese ermöglichen es Erwachsenen, die Geräte





für persönliche oder Gruppenprojekte zu nutzen, sich von Experten beraten zu lassen und mit anderen in Kontakt zu treten.

6. Aufrechterhaltung und Ausbau der Aktivitäten

Das Labor arbeitet weiterhin nach einem hybriden Modell: geplante Workshops, Einzelmentoring und Zeiten mit freiem Zugang. Es werden regelmäßig Veranstaltungen und Gemeinschaftsprojekte organisiert, die die soziale Aktivierung und das informelle Lernen fördern.

Der gesamte Umsetzungsprozess – vom Aufbau von Partnerschaften bis zur öffentlichen Eröffnung – dauerte etwa ein Jahr (2018–2019). Die Bildungsaktivitäten laufen seit Juli 2019 und werden regelmäßig aktualisiert und erweitert, um den sich wandelnden Bedürfnissen der Gemeinschaft gerecht zu werden.

4) Ergebnisse / Auswirkungen

Was waren die konkreten Ergebnisse?

Wie wirkte sich die Praxis auf die Teilnehmer aus?

Seit seiner Eröffnung im Jahr 2019 hat *das FabLab Gdańsk powered by Orange* einen bedeutenden Einfluss auf erwachsene Lernende und die lokale Gemeinschaft insgesamt ausgeübt. Hunderte von Erwachsenen haben an kostenlosen Workshops zu den Themen 3D-Druck, digitales Design, Elektronik, Holzbearbeitung und CNC-Technologie teilgenommen. Diese Workshops haben den Teilnehmenden nicht nur dabei geholfen, wertvolle praktische Fähigkeiten zu erwerben, sondern auch ihr Selbstvertrauen im Umgang mit modernen Werkzeugen und Software gestärkt.

Viele Nutzer haben das frei zugängliche Modell des Labors genutzt und den Raum sowie die Ausrüstung für persönliche oder Gruppenprojekte wie Möbelbau, Prototypenentwicklung oder kreative Reparaturen genutzt – oft zum ersten Mal in ihrem Leben. Durch diesen Ansatz hat *das FabLab Gdańsk* dazu beigetragen, die digitale Ausgrenzung zu verringern, indem es Menschen erreicht hat, denen zuvor der Zugang zu solchen Möglichkeiten fehlte, darunter ältere Erwachsene, Frauen und Menschen mit begrenzten Bildungs- oder finanziellen Ressourcen.

Das Labor hat zudem eine wichtige Rolle beim Aufbau einer starken, inklusiven Gemeinschaft von Machern und Lernenden gespielt. Die Teilnehmer tauschen regelmäßig Wissen aus, arbeiten generations- und hintergrundübergreifend zusammen und finden Motivation, auch außerhalb formaler Rahmenbedingungen weiter zu lernen. Viele berichten von gesteigertem Selbstvertrauen, mehr Kreativität und einem stärkeren Gefühl der Eigenverantwortung bei der Gestaltung ihrer eigenen Lernwege oder beim Wiedereinstieg in den Arbeitsmarkt.

Über den direkten Nutzen für den Einzelnen hinaus hat sich das Konzept als erfolgreiches Modell der informellen Erwachsenenbildung etabliert. Es zeigt, wie die Zusammenarbeit zwischen Nichtregierungsorganisationen, Stiftungen und kommunalen Einrichtungen zu einer barrierefreien, nachhaltigen und innovativen Lernumgebung führen kann. *Das FabLab Gdańsk* wächst weiter, passt sich den Bedürfnissen seiner Nutzer an und bietet einen einladenden Raum für Erwachsene, die sich für digitale Technologien und kreatives Experimentieren interessieren.





5) Erfahrungsberichte der Teilnehmer – optional

Kurze Zitate, persönliche Reflexionen oder Erfahrungen von Teilnehmern

6) Erfolgsfaktoren

Was machte die Praxis effektiv oder innovativ?

Gab es einzigartige oder kreative Elemente?

Mehrere Schlüsselfaktoren trugen zum Erfolg und zur Wirksamkeit des FabLab Gdańsk powered by Orange bei und machten es zu einem überzeugenden Beispiel für innovative Erwachsenenbildung.

Eines der wichtigsten Elemente war die Offenheit und Inklusivität des Raums. Im Gegensatz zu traditionellen Bildungsumgebungen hieß das FabLab Erwachsene jeden Alters und jeder Qualifikationsstufe willkommen – unabhängig von ihren bisherigen Erfahrungen mit Technologie. Diese niederschwellige, informelle Umgebung förderte das Experimentieren und Lernen durch Praxis, was sich als besonders effektiv für erwachsene Lernende erwies, die sich von formalen Schulungen möglicherweise eingeschüchtert gefühlt hätten.

Ein weiterer wichtiger Erfolgsfaktor war die Kombination aus hochwertiger Ausstattung und leicht zugänglicher Betreuung. Die Teilnehmer hatten freien Zugang zu modernen Werkzeugen wie 3D-Druckern, CNC-Maschinen und Laserschneidern und profitierten gleichzeitig von der Unterstützung erfahrener Mitarbeiter und Pädagogen, die sie auf eine vorurteilsfreie und kooperative Weise anleiteten. Diese Kombination half den Teilnehmern, schnell praktische Fähigkeiten und Selbstvertrauen im Umgang mit der Technologie zu erwerben.

Der projektbasierte Ansatz war ebenfalls ein kreatives und wirksames Element. Anstatt starren Lehrplänen zu folgen, bot *das FabLab* Workshops und Aktivitäten an, die sich auf praktische Anwendungen konzentrierten – wie das Bauen funktionaler Objekte, das Reparieren von Gegenständen oder das Erstellen personalisierter Designs. Dies ermöglichte es Erwachsenen, in einem sinnvollen Kontext zu lernen, oft motiviert durch persönliche Ziele oder Herausforderungen.

Das Partnerschaftsmodell – an dem eine NGO (*FabLab Gdańsk Association*), eine Stiftung (Orange Foundation) und eine öffentliche Einrichtung (Stadt Danzig) beteiligt waren – war ein weiterer einzigartiger Aspekt, der die Initiative nachhaltig und auf die lokalen Bedürfnisse abgestimmt machte. Es zeigte, wie verschiedene Sektoren zusammenarbeiten können, um eine dauerhafte Bildungsinfrastruktur für die Gemeinschaft zu schaffen.

Schließlich trug der Fokus des Labors auf Gemeinschaft und Peer-Learning dazu bei, eine lebendige Lernkultur zu etablieren. Die Teilnehmer wurden dazu ermutigt, Wissen auszutauschen, bei Projekten zusammenzuarbeiten und regelmäßig wiederzukommen, um ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Dieser





soziale Aspekt *des FabLabs* spielte eine Schlüsselrolle beim Aufbau von Motivation und der Förderung eines Zugehörigkeitsgefühls.

7) Übertragbarkeit / Empfehlungen

Kann die Praxis an anderer Stelle angewendet werden?

Welche Voraussetzungen sind für eine erfolgreiche Umsetzung erforderlich?

Das von FabLab Gdańsk powered by Orange umgesetzte Modell ist in hohem Maße übertragbar und hat sich bereits in vielen Teilen der Welt bewährt. FabLabs gibt es auf fast allen Kontinenten und sie arbeiten nach einer gemeinsamen Philosophie, die in der globalen Fab-Charta definiert ist, die ursprünglich am Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelt wurde. Diese Charta fördert den offenen Zugang zu digitalen Fertigungswerkzeugen, das Lernen unter Gleichgesinnten und Innovation durch praktisches Tun.

Aufgrund dieses gemeinsamen Rahmens lässt sich die Kernidee hinter FabLabs – Lernen durch praktisches Tun in einer offenen, praxisorientierten Umgebung – an eine Vielzahl lokaler Kontexte anpassen, darunter städtische Zentren, ländliche Gebiete, Schulen, Bibliotheken oder Gemeinschaftszentren. Während jedes FabLab die Bedürfnisse seiner eigenen Gemeinschaft widerspiegelt, teilen sie alle das Ziel, Zugang zu Wissen, Werkzeugen und kreativen Möglichkeiten zu bieten.

Um eine FabLab-ähnliche Praxis an anderen Orten erfolgreich umzusetzen, sollten mehrere wichtige Voraussetzungen gegeben sein:

1. Ein eigener physischer Raum, der sicher für die Unterbringung digitaler Werkzeuge und kreativer Workshops angepasst werden kann;
2. Zugang zu grundlegender digitaler Fertigungsausrüstung (wie 3D-Drucker, Laserschneider oder Elektronik-Bausätze);
3. Qualifiziertes Personal oder Mentoren, die nicht nur technisch versiert sind, sondern die Lernenden auch auf integrative, informelle Weise unterstützen können;
4. Starke Partnerschaften zwischen lokalen Behörden, NGOs, Bildungseinrichtungen und privaten Sponsoren oder Stiftungen;
5. Ein flexibles, gemeinschaftsorientiertes Programm, das Erwachsene dazu ermutigt, in ihrem eigenen Tempo und entsprechend ihren Interessen und Bedürfnissen zu lernen.

Das FabLab Gdańsk zeigt, dass selbst relativ kleine Initiativen – wenn sie auf Zusammenarbeit und gemeinsamen Werten basieren – einen bedeutenden und nachhaltigen Einfluss auf die Erwachsenenbildung haben können. Es wird empfohlen, bei künftigen Umsetzungen auch besonders auf Barrierefreiheit, die Vielfalt der Lernenden und die langfristige Nachhaltigkeit des Raums zu achten.





8) Tipps / Umsetzungshinweise – optional

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

Ausgehend von den Erfahrungen des *FabLab Gdańsk powered by Orange* lassen sich mehrere nützliche Erkenntnisse und praktische Empfehlungen für Organisationen oder Institutionen ableiten, die eine ähnliche Praxis umsetzen möchten:

1. Fangen Sie klein an und wachsen Sie mit der Gemeinschaft.
Sie benötigen nicht von Anfang an eine große, voll ausgestattete Einrichtung. Beginnen Sie mit grundlegenden Werkzeugen (z. B. 3D-Drucker, Elektronik-Bausätze, einfache Software) und erweitern Sie das Angebot schrittweise entsprechend den Interessen der Teilnehmer und den lokalen Bedürfnissen.
2. Bauen Sie starke lokale Partnerschaften auf.
Die Zusammenarbeit zwischen NGOs, lokalen Behörden und privaten Partnern (wie Stiftungen oder Unternehmen) ist entscheidend, um Zugang zu Räumlichkeiten, Finanzierung und langfristiger Unterstützung zu gewährleisten.
3. Gestalten Sie den Raum wirklich inklusiv.
Schaffe eine einladende, vorurteilsfreie Atmosphäre. Viele erwachsene Lernende fühlen sich möglicherweise unsicher oder unerfahren – gestalte dein Angebot so, dass es sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene zugänglich ist.
4. Konzentrieren Sie sich auf praktisches Lernen.
Erwachsene profitieren am meisten, wenn sie durch eigenes Schaffen lernen, statt nur zuzuhören. Bieten Sie projektbasierte Workshops und offene Laborzeiten an, in denen die Teilnehmenden in ihrem eigenen Tempo experimentieren können.
5. Bieten Sie Anleitung, nicht nur Ausrüstung.
Der Zugang zu Werkzeugen reicht nicht aus. Mentoren oder Lehrkräfte sollten zur Verfügung stehen, um zu unterstützen, zu inspirieren und Fragen zu beantworten – insbesondere für Erstnutzer.
6. Passen Sie Ihr Programm kontinuierlich an.
Sammeln Sie regelmäßig Feedback und bleiben Sie flexibel. Die erfolgreichsten FabLabs reagieren auf die sich wandelnden Bedürfnisse und Ideen ihrer lokalen Gemeinschaft.
7. Fördern Sie das gegenseitige Lernen und den Austausch.
Befähigen Sie die Teilnehmer, sich gegenseitig zu helfen, ihre Projekte vorzustellen und Fähigkeiten auszutauschen. Dies stärkt sowohl die Motivation als auch das Gemeinschaftsgefühl.

Wenn Organisationen diese Tipps befolgen, können sie lebendige Lernräume schaffen, die Erwachsene befähigen, Kreativität fördern und lebenslanges Lernen durch praktisches Tun unterstützen.

9) Erfahrungsberichte – optional

Größte Überraschungen, Hindernisse oder wichtige Erkenntnisse während der Umsetzung.





10) Fotos zur Veranschaulichung der beschriebenen Praxis
Bitte fügen Sie mindestens 3 Fotos im Zusammenhang mit der beschriebenen bewährten Praxis bei

PRAXISPROFIL – KLASSIFIZIERUNGSHECKLISTE

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
- 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





<input checked="" type="checkbox"/>	Allgemeine erwachsene Bevölkerung
LERNUMFELD	
<input type="checkbox"/>	Formell
<input checked="" type="checkbox"/>	Nicht-formell
<input checked="" type="checkbox"/>	Informell
ENTWICKELTE FÄHIGKEITEN / KOMPETENZEN	
<input type="checkbox"/>	Lese- und Schreibkompetenz (Lesen, Schreiben, Textverständnis)
<input type="checkbox"/>	Rechnen (Mathematik, logisches Denken)
<input checked="" type="checkbox"/>	Digitale Kompetenzen
<input checked="" type="checkbox"/>	MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik)
<input type="checkbox"/>	Persönliche, soziale und Lernkompetenzen
<input type="checkbox"/>	Bürgerkompetenzen
<input checked="" type="checkbox"/>	Unternehmerische Kompetenz
<input type="checkbox"/>	Kulturelles Bewusstsein und kultureller Ausdruck
<input type="checkbox"/>	Sprachkenntnisse
<input checked="" type="checkbox"/>	Berufsspezifische / berufliche Fähigkeiten
<input type="checkbox"/>	Umweltkompetenzen
<input type="checkbox"/>	Sonstiges (bitte angeben):
POTENZIELLE NUTZER	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lehrer/Pädagogen
<input type="checkbox"/>	Verwaltungsmitarbeiter
<input checked="" type="checkbox"/>	Schul-/Zentrumsleitung
<input type="checkbox"/>	Entscheidungsträger / Öffentliche Verwaltung
<input checked="" type="checkbox"/>	NGOs / Gemeinschaftsorganisationen
<input type="checkbox"/>	Sonstiges (bitte angeben):

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 Präsenzmethode.
- 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 einer Arbeit nachgehen 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 – Angebote, 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 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).

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

