



# 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

EINSATZ VON MULTIMEDIA-TECHNOLOGIE UND KÜNSTLICHER INTELLIGENZ IM ERWACHSENENUNTERRICHT VON ENGLISCH ALS FREMDSPRACHE IN LÄNDLICHEN GEBIETEN

## Zusammenfassung der Praxis

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

Der Einsatz von Multimedia-Geräten und Anwendungen, die auf künstlicher Intelligenz basieren.

Für alle Teilnehmer des Kurses.

Um ihre Kenntnisse der Fremdsprache und deren Anwendung schneller zu verbessern.

## 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 Englischgruppen, die am Programm „Culture Classrooms“ des Dienstes für Bildung und Kultur des Provinzrats von Valladolid teilnehmen, weisen bestimmte Merkmale auf, die sie innerhalb des Programms im Vergleich zu den anderen „Classrooms“ einzigartig machen.

Erstens ist das Durchschnittsalter der teilnehmenden Schüler tendenziell niedriger als in den anderen Klassenräumen, wodurch sie stärker auf den Einsatz multimedialer Technologien ausgerichtet sind. Diese Schüler verfügen zudem tendenziell über ein höheres Bildungsniveau und üben in der Regel freie und intellektuelle Berufe aus, was ebenfalls eine häufigere Nutzung von Informationstechnologien impliziert.

Konkret hat der Englischkurs für Fortgeschrittene in Santovenia de Pisuerga, der als repräsentativ für dieses Programm ausgewählt wurde, 14 eingeschriebene Teilnehmer, von denen 10 regelmäßig am Unterricht teilnehmen. Das typische Profil ist das einer kürzlich in den Ruhestand getretenen Frau, die sich für Kultur und Wissen im Allgemeinen interessiert, den Unterricht besucht, um ihre vorhandenen Englischkenntnisse aufzufrischen, und die mehr oder weniger häufig reist und ihre Kenntnisse auf möglichst praktische und alltägliche Weise anwendet. Sie neigt auch dazu, Informationen aus englischsprachigen Medien zu beziehen oder audiovisuelle Inhalte auf Englisch anzusehen.

Daher besteht ihr häufigster Wunsch im Unterricht darin, die Fähigkeit zu erwerben, Englisch zu verstehen und sich darin auszudrücken, um diese alltäglichen Interaktionen so gut wie möglich zu bewältigen. Die zwei Unterrichtsstunden pro Woche reichen jedoch in der Regel nicht aus, um dieses Ziel zu erreichen, und





da dies ihr einziger akademischer Kontakt mit der Sprache ist und sie normalerweise nicht an anderen Gruppen oder spezifischen Programmen zu diesem Thema teilnehmen, verspüren sie das Bedürfnis, diese Kenntnisse in ihrer Freizeit zu erweitern oder zu üben.

Und genau diesem Bedürfnis versuchen wir mit dem Einsatz von Multimedia-Geräten und Anwendungen, die auf künstlicher Intelligenz basieren, gerecht zu werden. Die leichte Verfügbarkeit dieser Tools und ihre Vernetzung sind ein zusätzlicher Vorteil, auch wenn man fairerweise anerkennen muss, dass es unter den Studierenden Unterschiede im Nutzungsgrad dieser Geräte gibt.

Im Laufe der Zeit und mit zunehmender Gewöhnung an die Nutzung hat die Gruppe das Gefühl, dass die durch diese Prozesse hervorgerufene Interaktion einen horizontalen und demokratisch respektvollen virtuellen Raum schafft, in dem Bildung, soziale Beziehungen sowie die Verwaltung und Organisation der eigenen Aktivitäten zusammenlaufen.

## 2) Ziele

Was waren die Ziele der Praxis?

Was sollte verbessert oder verändert werden?

Wie bereits beschrieben, besteht das Hauptziel darin, die Kommunikationsfähigkeiten der Studierenden in Englisch zu verbessern und ihnen mehr Sicherheit im mündlichen und schriftlichen Ausdruck zu vermitteln.

Das Ziel ist es, ihre Fähigkeit, in dieser Sprache zu sprechen und zu schreiben, zu verbessern und zu stärken – ein Aspekt, der in der formalen Bildung, die sie vor Jahrzehnten erhielten, völlig vernachlässigt wurde und der ihre größte Lernfrustration darstellt. Dies ist besonders gravierend für Studierende, die andererseits in den meisten Fällen eine umfassende und zufriedenstellende persönliche Entwicklung durchlaufen haben.

## 3) Umsetzung / Methodik

Wie wurde die Praxis Schritt für Schritt durchgeführt?

Welche Aktivitäten oder Methoden wurden eingesetzt?

Wie lange hat es gedauert?

Die Praxis erstreckt sich über den gesamten Kurs, da sie nicht aus einer bestimmten Übung oder Aufgabe besteht, sondern vielmehr aus der Etablierung einer kollektiven Dynamik.

Der erste Schritt bestand darin, sich mit einer Reihe von Anwendungen und Multimedia-Ressourcen vertraut zu machen, die auf bestimmten Websites gehostet werden, eventuelle Bedenken hinsichtlich ihrer Nutzung auszuräumen und zu lernen, die mit jeder einzelnen erzielten Ergebnisse kritisch zu vergleichen.

Zu diesen Anwendungen gehören: verschiedene Übersetzer, von den akademischsten bis zu den schnellsten, mit besonderem Schwerpunkt auf solchen, die Audio-Ressourcen wie Spracherkennung oder automatische Textvervollständigung bieten; eine Galerie von Websites mit interaktiven Ressourcen; sowie eine Instant-Messaging-Anwendung, die einen virtuellen Raum schafft, in dem die gesamte Gruppe präsent sein kann.





#### 4) Ergebnisse / Ergebnisse

Was waren die konkreten Ergebnisse?

Wie wirkte sich die Übung auf die Teilnehmer aus?

Ergebnisse und Auswirkungen sind schwer zu bewerten, da es sich um sehr immaterielle Konzepte wie Selbstvertrauen, spontane Sprachgewandtheit und verbale Intelligenz handelt.

Wenn wir nach konkreten Beispielen suchen, können wir sagen, dass mehrere Schüler Arbeiten bei Literaturwettbewerben in englischer Sprache eingereicht haben, dass die meisten von ihnen nun audiovisuelle Inhalte auf Englisch hören und sehen, dass sie ihre Zufriedenheit zum Ausdruck gebracht haben, nachdem sie auf ihren Reisen fließender in dieser Sprache geworden sind, und dass Hunderte von interaktiven Arbeitsblättern zu bestimmten Themen erstellt und geteilt wurden.

#### 5) Erfahrungsberichte der Teilnehmer – optional

Kurze Zitate, persönliche Reflexionen oder Erfahrungen der Teilnehmer

#### 6) Erfolgsfaktoren

Was machte die Praxis effektiv oder innovativ?

Gab es einzigartige oder kreative Elemente?

Die Wirksamkeit der Praxis liegt in der bewussten und intensiven Nutzung von Ressourcen, über die wir alle in unseren Gesellschaften verfügen, wie z. B. Mobiltelefone, Internetverbindungen usw. Der Schlüssel lag darin, die Schüler durch den komplexen Multimedia-Prozess zu führen: Auswahl und Installation von Anwendungen und Webseiten, Einrichtung von Bereichen und Benutzerkonten, Tests und Versuche bei der Erstellung gemeinsamer Ressourcen innerhalb derselben Gruppe, wie z. B. Gemeinschaftsübungen, Umfragen, Grafiken, und vor allem Anleitung und Unterstützung bei der Konfiguration von Geräten wie Tastaturen und Mikrofonen sowie anderen Konzepten im Zusammenhang mit Computer- und Multimedia-Anwendungen.





### 7) Übertragbarkeit / Empfehlungen

Kann die Praxis an anderer Stelle angewendet werden?

Welche Voraussetzungen sind für eine erfolgreiche Umsetzung erforderlich?

Die Praxis ist einfach, aber umfassend und daher auf jeden Bereich unserer Gesellschaft anwendbar.

Die einzigen Voraussetzungen sind, dass die Nutzung der Ressourcen bei allen Studierenden ein ähnliches Niveau gewährleistet und – was am wichtigsten ist – dass der geschaffene Raum als gleichberechtigter Ort des Ausdrucks und des Lernens verstanden wird. Das heißt, er muss sich auf die behandelten Themen beschränken, und die Inhalte müssen akademisch ausgerichtet sein.

### 8) Tipps / Umsetzungshinweise – optional

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

### 9) Gewonnene Erkenntnisse – optional

Größte Überraschungen, Hindernisse oder wichtige Erkenntnisse während der Umsetzung.

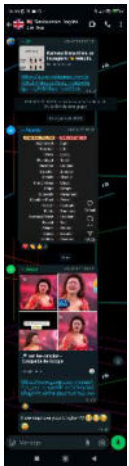
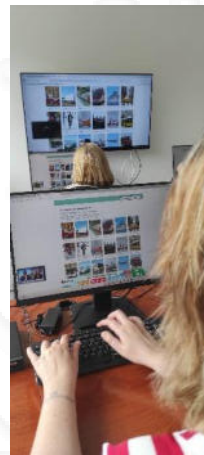
### 10) Fotos zur Veranschaulichung der beschriebenen Praxis

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



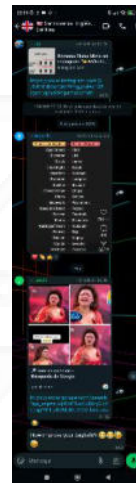
Beispiel für eine typische Klassendynamik, in diesem Fall die gemeinsame Erstellung eines selbstkorrigierenden Arbeitsblatts auf einer Website, die die Interaktion der Nutzer fördert.





Von Zeit zu Zeit halten wir Unterrichtsstunden ab, in denen die Schüler ihre Entdeckungen und Fortschritte bei der Nutzung interaktiver Tools teilen.

Rechts sind typische Beiträge zu sehen, die in den Nachrichtenkanal



## PRAXISPROFIL – KLASSIFIZIERUNGS-CHECKLISTE





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

## ART DER PRAXIS

- Lernen durch Praxis
- 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
- 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
- Berufsspezifische / berufliche Fähigkeiten
- Umweltkompetenzen





Sonstiges (bitte angeben):

## POTENZIELLE NUTZER

Lehrer/Pädagogen

Verwaltungsmitarbeiter

Schul-/Zentrumsleitung

Politische Entscheidungsträger / Öffentliche Verwaltung

NGOs / Gemeinschaftsorganisationen

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 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.
- 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 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 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

