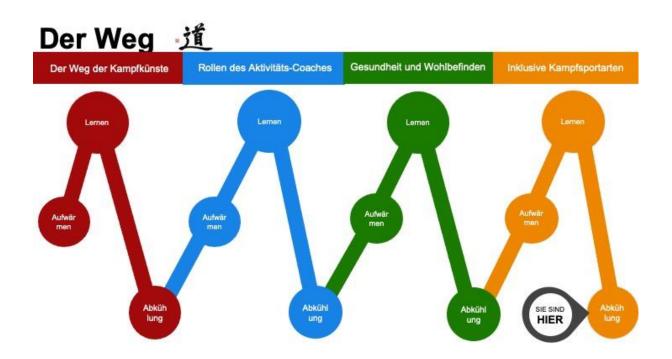
PARTIZIPATION UND ERHOLUNG DURCH INKLUSIVE KAMPFKUNSTAUSBILDUNG UND DIGITALES



Best-Practice-Bericht im digitalen







INHALT

Α.	•	IVO	EKTZUSAMMENFASSUNG	5
В.	. \	NAS	IST E-LEARNING?	6
	1.	E-L	earning: Definition	6
	2.	Тур	ologie der E-Learning-Techniken	7
	2	2.1.	Inklusives E-Learning Error! Bookmark not defin	
		2.2.	Angereichertes Face-to-Face	
		2.3. 2.4	Blended Learning E-Learning 2.0 oder soziales Lernen	
	3.		Stärken des E-Learnings	
	4.		Vorteile des E-Learnings	
		1.1.	Für Tutoren	
	2	1.2.	Für Lernende	
	5.	Die	Grenzen des E-Learnings	. 10
	6.	Ver	bessern Sie die Qualität des E-Learnings	. 10
	6	5.1.	Europäische Anerkennungskriterien und Kennzeichnung	
	6	5.2.	Schlüsselfragen für eine gute inklusive E-Learning-Praxis	. 12
_	_			
C.	L	EITF.	ÄDEN FÜR INTEGRATIVE E-LEARNING-PRAKTIKEN	14
	1.	Der	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e-	
	1.	Der arnin	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e- g (2004)	. 14
	1.	Der arnin Der	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for egg (2004)Qualitätsansatz, nach Ulf-Daniel EHLERS (2003)	. 14 . 15
	1. Lea	Der arnin Der	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e- g (2004)	. 14 . 15
	1. Lea 2. 3.	Der arnin Der Der	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for egg (2004)Qualitätsansatz, nach Ulf-Daniel EHLERS (2003)	. 14 . 15 . 16
	1. Lea 2. 3. 4.	Der arnin Der Der Der Der	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e- g (2004)	. 14 . 15 . 16 . 17
	1. Lea 2. 3. 4.	Der arnin Der Der Der Der	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e- g (2004)	. 14 . 15 . 16 . 17
	1. Lea 2. 3. 4.	Der arnin Der Der Der tawa	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e- g (2004)	. 14 . 15 . 16 . 17
	1. Lea 2. 3. 4. 5. Ot	Der arnin Der Der Der tawa	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e- g (2004) Qualitätsansatz, nach Ulf-Daniel EHLERS (2003) Qualitätsansatz, nach Badrul Khan (2004) Qualitätsansatz nach EIFEL Qualitätsansatz des Zentrums für Hochschulbildung, Universität , Kanada	. 14 . 15 . 16 . 17 . 19
	1. Lea 2. 3. 4. Ot	Der arnin Der Der Der tawa Der	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e- g (2004) Qualitätsansatz, nach Ulf-Daniel EHLERS (2003) Qualitätsansatz, nach Badrul Khan (2004) Qualitätsansatz nach EIFEL Qualitätsansatz des Zentrums für Hochschulbildung, Universität , Kanada Qualitätsansatz nach der Universität Laval, Kanada	. 14 . 15 . 16 . 17 . 19 . 20
	1. Lea 3. 4. 5. Ot: 6. 7.	Der arnin Der Der Der tawa Der Der	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e- g (2004) Qualitätsansatz, nach Ulf-Daniel EHLERS (2003) Qualitätsansatz, nach Badrul Khan (2004) Qualitätsansatz nach EIFEL Qualitätsansatz des Zentrums für Hochschulbildung, Universität , Kanada Qualitätsansatz nach der Universität Laval, Kanada Qualitätsansatz, nach Eleonora Guglielman	. 14 . 15 . 16 . 17 . 19 . 20 . 21
	1. Lea 3. 4. 5. Ot: 6. 7.	Der arnin Der Der Der tawa Der Der	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e- g (2004) Qualitätsansatz, nach Ulf-Daniel EHLERS (2003) Qualitätsansatz, nach Badrul Khan (2004) Qualitätsansatz nach EIFEL Qualitätsansatz des Zentrums für Hochschulbildung, Universität , Kanada Qualitätsansatz nach der Universität Laval, Kanada Qualitätsansatz, nach Eleonora Guglielman Qualitätsansatz nach dem Istituto Tecnologie Didattiche	. 14 . 15 . 16 . 17 . 19 . 20 . 21
	1. Lea 3. 4. 5. Ot 6. 7. 8.	Der arnin Der Der Der tawa Der Der	Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e- g (2004) Qualitätsansatz, nach Ulf-Daniel EHLERS (2003) Qualitätsansatz, nach Badrul Khan (2004) Qualitätsansatz nach EIFEL Qualitätsansatz des Zentrums für Hochschulbildung, Universität , Kanada Qualitätsansatz nach der Universität Laval, Kanada Qualitätsansatz, nach Eleonora Guglielman Qualitätsansatz nach dem Istituto Tecnologie Didattiche	. 14 . 15 . 16 . 17 . 19 . 20 . 21 . 21



1	.3	Musiktherapie	28
2.	Fra	nkreich	. 32
2	.1	Europäische Schule für Unternehmertum	32
3.	Gri	echenland	31
3	.1	Berufliche Bildung Lernen	31
4.	Irla	nd und Großbritannien	. 33
4	.1	Partizipation, Erholung und Inklusion durch Kampfsportunterricht	. 33
5.	Ital	ien	. 37
5	.1	Inklusives Lernen im Kampfsport	. 37
5	.2	Inklusives Sportlernen zur Unterstützung von Gewaltopfern	41

A. Projekt-Zusammenfassung

PRIMAE ist ein Erasmus+ Innovationsprojekt, das darauf abzielt, zugängliches E-Learning und Qualifikationen für Menschen mit und ohne Behinderungen zu schaffen, um inklusive Kampfsporttrainer, Tutoren, Assessoren, Qualitätssicherer und Lehrer ab Level 2 zu werden.

PRIMAE befasst sich mit der Strategie Europa 2020 für intelligentes, nachhaltiges und aktives integratives Wachstum, die das Ziel verfolgt, mindestens 20 Millionen Menschen aus Armut und sozialer Ausgrenzung zu befreien und die Beschäftigung der Bevölkerung im Alter von 20 bis 64 Jahren auf 75 % zu erhöhen. Die Leitinitiativen der Strategie Europa 2020, darunter die Plattform gegen Armut und soziale Ausgrenzung und die Agenda für neue Kompetenzen und neue Beschäftigungsmöglichkeiten, unterstützen die Bemühungen, diese Ziele zu erreichen.

Armut und Erwerbstätigenarmut: In der EU 28 waren im Jahr 2013 etwa 19 % der Bevölkerung ab 16 Jahren mit einer Erwerbseinschränkung von Armut bedroht. Die höchsten Werte wurden in Portugal (14 %), Griechenland (21 %) und Rumänien (22 %) beobachtet. Im Jahr 2013 wären 68 % der EU-28-Bevölkerung im Alter von 16 Jahren oder mehr mit einer Aktivitätseinschränkung ohne staatliche Unterstützung von Armut bedroht gewesen. 12 % der Erwerbstätigen mit einer Aktivitätseinschränkung waren von Armut bedroht.

Soziale Ausgrenzung: Eurostat AROPE hat gezeigt, dass 30 % von Armut oder sozialer Ausgrenzung bedroht sind, und dass sich die Rate der sozialen Ausgrenzung bei Menschen mit Behinderungen verdoppeln kann.



Arbeitslosigkeit: Weniger als 50 % der Menschen mit Behinderungen mit grundlegenden Aktivitätsschwierigkeiten sind in der EU beschäftigt.

Bildung: Laut Eurostat verlassen Menschen mit Behinderungen Bildung und Lernen früher als Menschen ohne Behinderungen, nur 25 % erreichen die erste oder zweite Stufe der tertiären Bildung. Junge Menschen mit Behinderungen haben außerdem eine doppelt so hohe Wahrscheinlichkeit, NEET zu sein.

Weitere Barrieren für die soziale Integration von Menschen mit einer Behinderung sind Mobilität und Transport, Zugang zu Gebäuden, Zugang zu Bildung, Zugang zu Freizeitaktivitäten und Diskriminierung.

Die Technologie ermöglicht es jedoch auch Menschen mit schweren, komplizierten oder komplexen Behinderungen, ohne Hilfe zu kommunizieren, und gibt ihnen Unabhängigkeit und Privatsphäre, was nicht möglich ist, wenn sie auf Hilfe angewiesen sind. Ein bedeutender Vorteil ist, dass bei der Online-Kommunikation über eine E-Learning-Plattform eine Behinderung möglicherweise nicht sichtbar ist, wodurch Barrieren, die durch Reaktionen oder Diskriminierung der Menschen gegenüber der behinderten Person entstehen, beseitigt werden.

Erfüllung der EU-Ziele:

- ❖ Coaching und Trainerausbildung werden Grenzen überschreiten
- die Anerkennung und Validierung von KSC, die sowohl auf nationaler als auch auf europäischer Ebene erforderlich ist
- die EU-Strategie für soziale Eingliederung und Chancengleichheit
- ❖ Förderung der Teilnahme an Sport und körperlicher Aktivität (EU-Leitlinien für körperliche Aktivität)
- Beschäftigung, Unternehmertum und Bildung
- Förderung freiwilliger Aktivitäten in der Jugendarbeit, der sozialen Eingliederung, der Chancengleichheit und des Bewusstseins für die Bedeutung von gesundheitsfördernder körperlicher Aktivität
- Gleicher Zugang für alle.

Die PRIMAE-Lehrpläne werden so gestaltet, dass sie Coaching-Theorie-Module zu folgenden Themen enthalten:

Inklusives Coaching. Coaching von Erwachsenen und Kindern. Rollen und Verantwortlichkeiten. Verknüpfte und fortschreitende Sitzungen. Sitzungsplanung. Entwicklung von Fertigkeiten. Richtlinien. Verfahrensweisen. Sicherstellung und Schutz von Kindern und gefährdeten Erwachsenen.



Kommunikation. Coaching-Stil. Ernährung. Hydratation. Gleichheit und Gleichberechtigung. Anpassungen und Modifikationen. Psychologie. Physiologie und Anatomie. Schutz von Daten. Drogen im Sport. Bewusstsein für Behinderungen. Lehren. Lernen. Bewertung.

An der Projektdurchführung beteiligte Partner

- Ikkaido LTD (Vereinigtes Königreich) Koordinator
- Areadne OE (Griechenland)
- Futuro Digitale (Italien)
- Euro-Net (Italien)
- Ikkaido Inklusive Kampfsportarten (Irland)
- Stockholm Vastra Idrottsforening for Funktionsnedsatta (Schweden)
- Universität von Zypern (Zypern)
- Aux couleurs du DEBA (Frankreich)



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons:

Namensnennung-Nicht-Kommerziell-Keine-Derivate 4.0 International (CC















Die in diesem Dokument dargelegten Informationen und Ansichten wurden von den oben genannten Autoren/Partnern im Rahmen des PRIMAE-Projekts entwickelt, das von der Europäischen Kommission im Rahmen von ERASMUS +, Kooperation für Innovation und den Austausch bewährter Verfahren, Aktion - Strategische Partnerschaften für die Erwachsenenbildung, finanziert wird. 2019-1-UK01-KA204-061975.

B. Was ist E-Learning?

1. E-Learning: Definition

E-Learning, was übersetzt so viel wie Online-Lernen bedeutet, fasst alle Lernmethoden zusammen, die ein Lernen auf elektronischem Wege ermöglichen.

E-Learning ist also die Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien für Bildungszwecke, wie die Europäische Kommission betont, die E-Learning im Jahr 2001 definiert hat als "die Nutzung neuer Multimedia-Technologien und des Internets zur Verbesserung der Qualität des Lernens durch Erleichterung des Zugangs zu Ressourcen und Dienstleistungen sowie des Fernaustauschs und der Zusammenarbeit." ¹

E-Learning gibt es mittlerweile in verschiedenen Bereichen und in unterschiedlichen Formen: Lernsoftware für Schulen, virtuelle Campusse für Universitäten, Anwendungen für das Lernen von Mitarbeitern in Unternehmen oder MOOC zum Selbstlernen.

E-learning kann lernen:

- selbstständig vorgenommen werden
- von einem Vermittler gesteuert werden Sie spielen dann eine wichtige Rolle bei der Planung von Aktivitäten und der Moderation von Lernaktivitäten für die Teilnehmer.

Es verwendet zwei Sätze von Kommunikationswerkzeugen:

asynchrone (zeitunabhängige) Mittel: die Verwendung von E-Mails, Diskussionsforen, Wikis und anderen gemeinsam genutzten Tools: Publishing, Blogs, Webcasting

¹ https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2001:0172:FIN:EN:PDF



synchrone Tools (in Echtzeit): Live-Kontakt über Instant Messaging, Umfragen, interaktive Whiteboards oder Screen-Sharing, Application-Sharing-Tools, Audio- und Videokonferenzen, Live-Webcasting.

2. Typologie der E-Learning-Techniken

Die E-Learning-Lerntechniken werden nach der physischen Anwesenheit des Tutors und den bevorzugten Kommunikationstechniken unterschieden

Die Kommunikation kann synchron (direkt, insbesondere über Videokonferenzen) oder asynchron (indirekt, z. B. durch Bereitstellung eines Diskussionsforums) erfolgen.

Es ist möglich, eine Typologie des E-Learning-Lernens aus dem Folgenden zu erstellen:

- Inklusive E-Learning;
- Verbessertes Lernen von Angesicht zu Angesicht;
- Blended Learning;
- ❖ E-Learning 2.0 wird auch als soziales Lernen bezeichnet.

2.1. Inklusive E-Learning

Inklusives E-Learning liegt vor, wenn das Lernen den Lernenden vollständig online zur Verfügung gestellt wird. Die Lernenden haben Zugang zu einer Plattform mit Kursen und bieten Nachbereitung, um die Ziele zu erreichen.

Inklusives E-Learning ist ein individualisierter Weg, bei dem E-Learning Teil der Lernlogik des selbstgesteuerten Lernens ist, begleitet von methodischer Unterstützung oder dem Einsatz eines Ferntutors in einigen Fällen.

Damit diese inklusiven E-Learning-Kurse aber funktionieren, ist es notwendig, dass der Lernende in der Nutzung der Lernplattform angeleitet wird und bei Bedarf auf jemanden verweisen kann, der Antworten geben kann.

In Anbetracht der Autonomie des Lernenden ist es auch notwendig, dass die Kursplattform regelmäßig aktualisiert wird (mit Kursmaterialien, Übungen, Videos) und über eine Hotline zur Lösung technischer Probleme verfügt.

2.2. Angereichertes Lernen von Angesicht zu Angesicht

Enhanced Face-to-Face-Learning wird im Wesentlichen von Angesicht zu Angesicht durchgeführt, aber der Inhalt wird mit Online-Lernwerkzeugen angereichert.

Dieses Modell geht davon aus, dass der Tutor an irgendeiner Stelle im Unterricht Phasen integriert, die das Fernlernen beinhalten. Daher kann er den Lernenden



digitale Ressourcen oder praktische Übungen in Form von Quiz, Fragebögen oder Spielen zur Durchführung anbieten.

Diese Art des Lernens unterstützt Organisationen bei der Verbesserung von Face-to-Face-Kursen, indem die damit verbundenen Kosten gesenkt und die Qualität des Lernens durch die Verstärkung mit anderen Lehrmethoden, einschließlich E-Learning, verbessert werden.

Dies erfordert jedoch einen erheblichen Arbeitsaufwand für den Tutor, der den Präsenzkurs durchführen und die erforderlichen digitalen Ressourcen erstellen muss, während er gleichzeitig überprüfen muss, ob die Lernenden diese Ressourcen tatsächlich nutzen

2.3. Blended Learning

Im Gegensatz zum angereicherten Face-to-Face-Lernen wird E-Learning hauptsächlich zur Ergänzung des Unterrichts eingesetzt, während beim Blended Learning das Face-to-Face-Lernen mit personalisierten E-Learning-Modulen kombiniert wird.

Blended Learning ermöglicht es, den Unterricht auf den Einzelnen zuzuschneiden, indem das Lernen von Angesicht zu Angesicht mit einer tieferen Erkundung durch E-Learning gekoppelt wird, das an die Bedürfnisse des Lernenden angepasst und in Absprache mit dem Tutor ausgewählt wird. Daher kann der Lehrinhalt sehr unterschiedlich sein, je nach der Person, die unterrichtet wird, ihrem Vorwissen und ob sie physisch anwesend ist oder nicht. Dieser pädagogische Ansatz ist Teil des Flipped-Classroom-Trends, indem er die Lernenden ermutigt, zu recherchieren, zu erforschen und zu lernen, wie man lernt. Er kehrt die Art des Lernens um, so dass es wirklich von den Lernenden gesteuert wird, wobei der Unterricht zu Hause und die Hausaufgaben im Unterricht Priorität haben.

Diese Art des gemischten Lernens ist laut dem E-Learning-Barometer der Association des Industriels du Numérique de l'Education et de la Formation (AFINEF) ein innovativer, moderner Trend, der von Bildungsorganisationen unterstützt wird².

2.4. E-Learning 2.0 oder soziales Lernen

Der Begriff E-Learning 2.0 bezieht sich auf die Evolution des Webs. Im Gegensatz zu den Anfängen des E-Learnings, das in der Vermittlung von vertikalem Lernwissen verankert ist, ist E-Learning 2.0 eine sozialere und kollaborative Form des E-Learnings. Diese Veränderung ist mit der Evolution der digitalen

_

² https://www.afinef.net/barometre-e-learning/



Werkzeuge und der Entwicklung von Blogs und Wikis sowie sozialen Netzwerken und Foren des Austauschs verbunden.

Genauer gesagt ist E-Learning 2.0 das Lernen durch den Einsatz von Kommunikationstechnologien, wie z. B. soziale Netzwerke oder Moocs.

E-Learning 2.0 nutzt soziale Spiele, Spiele in Netzwerken, die auf kollaborativen Plattformen übertragen werden, und Lernen durch Spiel und Gamification.

Zu dieser Art des Lernens gehören auch Moocs (Massive Open Online Course), das sind für alle offene Online-Kurse. Sie wurden 2011 an amerikanischen Universitäten eingeführt und verbinden Lehrer, Experten und Studenten, die ausschließlich über das Internet kommunizieren. Die Lernenden nutzen Ressourcen, die von den Lehrenden erstellt wurden und mit freiem Zugang und frei von Rechten zur Verfügung stehen.

Laut Moocs ähneln einige jedoch eher inklusiven E-Learning-Kursen (xMOOC), während bei anderen die Interaktion zwischen den Lernenden im Vordergrund steht (cMOC), die die Erstellung oder Entwicklung von Inhalten ermöglichen.

3. Die Stärken des E-Learnings

E-Learning bietet viele Vorteile, die das traditionelle Lernen nicht bietet. E-Learning:

- ❖ kann asynchron oder synchron verfolgt werden. Traditionell ist E-Learning asynchron, d. h. es gibt keine vordefinierte Zeit für die Lernenden, um das Modul zu absolvieren. Jeder kann es in seinem eigenen Tempo verfolgen. Der Lernende kann sich Zeit nehmen, um die Konzepte gut zu verinnerlichen. Inzwischen gibt es jedoch auch synchrone E-Learning-Optionen, wie z. B. Webkonferenzen und Chats. Der Vorteil des E-Learnings ist, dass Sie die Wahl haben!
- ❖ hat eine globale Reichweite. Indem Sie Ihre E-Learning-Module im Web hosten, können Menschen aus der ganzen Welt darauf zugreifen. Sie müssen keine hohen Reisekosten einkalkulieren oder Remote-Meetings über mehrere Zeitzonen hinweg vereinbaren.
- erstreckt sich auf mehrere Arten von Geräten. Online-Module können sowohl auf einem Computer als auch auf mobilen Geräten, wie Smartphones oder Tablets, abgespielt werden. Das bedeutet, dass E-Learning-Module buchstäblich jederzeit in den Händen der Menschen sein können, die sie benötigen.
- verfügbar ist, wenn der Bedarf entsteht. Heutzutage sind Autorentools so einfach zu bedienen, dass es möglich ist, ein Modul innerhalb weniger Stunden zu erstellen, zu veröffentlichen und freizugeben. So können Sie



Ihren Mitarbeitern die Lerninhalte zur Verfügung stellen, die sie brauchen, wenn sie sie wirklich brauchen.

ist effektiver. Sie können ein E-Learning-Modul erstellen und es einfach mit Tausenden von Lernenden teilen, anstatt bei Bedarf persönliche Lernsitzungen abzuhalten.

4. Die Vorteile des E-Learnings

Unabhängig davon, ob es sich bei der Organisation um eine Universität, eine Schule oder ein Unternehmen handelt, ist E-Learning eine Technik, die sowohl für Lehrende als auch für Lernende viele Vorteile bietet.

4.1. Die Vorteile des E-Learnings für Tutoren

E-Learning macht es möglich, das Lernen an alle Schüler zu verbreiten, unabhängig von geografischen Barrieren und ohne die Probleme der Schnittstelle zum Lernenden.

Die Verwendung digitaler Tools für das Lernen hilft, einige der Kosten zu begrenzen, die mit dem Lernen von Angesicht zu Angesicht verbunden sind, und ist dank digitaler Technologien leicht anpassbar. E-Learning-Tools können leicht angepasst werden, indem man Dokumente und Videos hinzufügt oder Teile löscht, die veraltet sind.

Online-Lerntools ermöglichen es, einen schriftlichen Nachweis über das durchgeführte Lernen zu führen. Dies ist besonders nützlich für das Lernen, das in Unternehmen durchgeführt wird, da der Arbeitgeber die Verpflichtung hat, seine Mitarbeiter zu schulen, und E-Learning beweist, dass das Lernen stattgefunden hat.

4.2. Die Vorteile für Lernende

Auch aus Sicht des Lernenden hat das Online-Lernen zahlreiche Vorteile.

Erstens sind E-Learning-Kurse an die Bedürfnisse anpassbar. Teilnehmer, die bereits über Grundkenntnisse in einem Thema verfügen, sind nicht gezwungen, Elemente, die sie kennen, zu wiederholen. Sie können an fortgeschritteneren Inhalten teilnehmen, während diejenigen, die neu in einem Thema sind, sich auf die Einführung in das Material konzentrieren können.

E-Learning ist außerdem flexibel und anpassungsfähig. Während das Face-to-Face-Lernen immer zu einem festen Termin und an einem festen Ort geplant ist, kann der Lernende beim E-Learning selbst entscheiden, wann und wo er unterrichtet wird (mit Ausnahme des synchronen Online-Lernens, bei dem man zur vereinbarten Zeit für die Videokonferenz verbunden sein muss).

5. Die Grenzen des E-Learnings

E-Learning hat auch einige Nachteile.



E-Learning ist so konzipiert, dass es vom Lernenden selbstständig absolviert werden kann. Bei bestimmten technischen Themen kann dies jedoch schwierig sein. In diesem Zusammenhang kann die Anwesenheit eines betreuten Sprechers zur Beantwortung von Fragen notwendig sein, was vor allem beim vollständigen Online-Lernen nicht immer der Fall sein kann.

Außerdem ist das Lernen allein nicht unbedingt motivierend. Abgesehen von kurzen Videos zur Einführung in ein Thema ist die mangelnde Motivation, alleine zu trainieren, ein immer wiederkehrender Kritikpunkt an digitalen Lernwerkzeugen. Das Lernen in völliger Autonomie erfordert ein gewisses Maß an Selbstdisziplin.

Andererseits kann die Nutzung digitaler Werkzeuge für manche Menschen unzugänglich sein. Für diejenigen, die im Umgang mit der Basistechnologie unerfahren sind, kann die Verpflichtung, auf einer digitalen Plattform zu trainieren, nur als Einschränkung und Quelle von Stress erlebt werden.

E-Learning ist ein leistungsstarkes Lernwerkzeug, das die Art und Weise, wie wir unterrichten, sowie die Lehrmaterialien und die Pädagogik revolutioniert. Obwohl dieses System nicht für alle Arten des Lernens geeignet ist, wächst E-Learning laut AFINEF-Barometer seit einigen Jahren stetig in Bildungseinrichtungen und Unternehmen.

6. Verbessern Sie die Qualität des E-Learnings

6.1. Europäische Anerkennungskriterien und Etikett

Das Programm Open Ecbcheck (E-learning programs and institutions in international capacity building) der European Foundation for Quality in E-learning zielt darauf ab, Institutionen, die E-Learning-Lernen anbieten, dabei zu unterstützen, ihre Kapazitäten zur Bewertung ihrer E-Learning-Programme aufzubauen. Dieses Programm fördert auch die kontinuierliche Verbesserung von Online-Lehrplänen durch die Zusammenarbeit und den Vergleich unter Gleichgesinnten (Benchlearning), was zur Verbesserung der Produktionsqualität beitragen soll.

Für Institutionen schafft Open Ecbcheck eine partizipative Umgebung mit Zugang zu Tools und Empfehlungen für ihre Praktiken. Institutionen können auch ein Qualitätslabel erhalten, das auf Kriterien basiert, die von der Community festgelegt wurden.

Zum Beispiel sind die "Open Ecbcheck Quality Criteria for Institutions" ein Dokument zur Selbstüberprüfung, das dabei hilft, Stärken und verbesserungswürdige Bereiche bis zur gewünschten Zertifizierungsstufe zu identifizieren.

Die Qualitätskriterien umfassen:



Bildung und Lernen

- Für Lernende/Studenten
- Für Mitarbeiter (Lehrer, Tutoren, Moderatoren, Assessoren, IQA)
- Für lernunterstützende Dienstleistungen
- Für Lernressourcen

Organisatorische Strategien und Innovation

- Wie wird die Qualität des Online-Lernens in die Organisationsstrategie integriert und wie wird die Innovation gefördert?

Die organisatorischen Abläufe

- Wie werden die Lernaktivitäten dokumentiert?
- Ausrüstung und Infrastruktur
- Wie werden Technologien eingesetzt, um optimales Lernen zu unterstützen, einschließlich Systemzuverlässigkeit und Datensicherheit?

6.2. Kritische Fragen für eine gute integrative E-Learning-Praxis

Bei der Entwicklung und Durchführung von Fernunterricht geht es nicht nur darum, IKT den potenziellen Lernenden näher zu bringen. Es gibt viele Fragen, die bei der Identifizierung guter Praktiken zu berücksichtigen sind.

Wie können Lernanbieter:

- ❖ Entwickeln Sie Online-Inhalte, die auf soliden pädagogischen Prinzipien und nicht auf den Anforderungen der Technologie basieren?
- Sicherstellen, dass Online-Inhalte einfach zu bedienen und zu navigieren sind?
- Online-Inhalte bereitstellen, die nicht nur "Online-Text" sind?
- ❖ Entwickeln Sie Online-Inhalte, die die Schüler fesseln und ihnen beim Lernen helfen, und die anhand von relevanten realen Arbeitssituationen bewertet werden können?
- Synchrone und asynchrone Lernmöglichkeiten anbieten?
- Geeignete Online-Lerntools und Software zur Entwicklung von Inhalten identifizieren und einsetzen?
- ❖ Aufbau und Pflege von Beziehungen zu regionalen Gemeinden?
- * Ressourcen an regionale Gemeinschaften anpassen?
- Geeignete Tutoren finden und unterstützen?
- Angemessene berufliche Weiterbildung für Tutoren, die aus der Ferne arbeiten, anbieten?



- Kulturelle Aspekte bei der Entwicklung, Bereitstellung und Auswertung berücksichtigen?
- ❖ Bieten Sie Zugang zu geeigneten Bereitstellungs- und Evaluierungsmöglichkeiten für die praktischen Elemente des Kurses, wenn diese per Fernzugriff bereitgestellt werden?
- Identifizieren Sie die beste ICT-Software und Optionen?
- Entwickeln Sie ein Gefühl der Gemeinschaft und befragen Sie Studenten
- Beziehungen zwischen Studenten, Tutoren und RTO-Managern/Verwaltung entwickeln und pflegen?
- * Reagieren Sie schnell und effektiv auf Schülerfragen?
- ❖ Bieten Sie flexible Bildungsmöglichkeiten, um den Bedürfnissen der Schüler gerecht zu werden?
- Den Kurs für die spezifischen Bedürfnisse der Lernenden kontextualisieren?
- Sprach- und Leseförderung anbieten?



C. Benchmarking von Leitfäden für integrative E-Learning-Praktiken

1. Der Qualitätsansatz nach dem European Centre of Excellence for e-Learning (2004)

Das Europäische Exzellenzzentrum für E-Learning hat einen Leitfaden für bewährte Verfahren für E-Learning-Akteure veröffentlicht ³. Es wurde ein gemeinsamer Rahmen sowohl für Qualitätskonzepte (Standards und Verhaltenskodizes) in Bezug auf Ressourcen (Lehrmaterialien, Lehrpersonal usw.) als auch auf Prozesse (Information, Verwaltung, Lerndesign, Betreuung usw.) des E-Learnings geschaffen.

Standards, die sich auf die Qualität von E-Learning-Ressourcen und -Prozessen beziehen, müssen von denen unterschieden werden, die sich auf die bei der Bereitstellung von E-Learning eingesetzten Technologien beziehen.

Um ein hohes Qualitätsniveau aufrechtzuerhalten, muss der Lernprozess die 8 Phasen in der richtigen Reihenfolge umfassen (Kundeninformation, Verhandlung, Information des Einzelnen, Verhandlungen über die Wahl des individuellen Kurses, Initiierung, Lieferung des E-Learnings, Qualitätsvalidierungsaudit, Bewertung der "wahrgenommenen Qualität"), in denen die folgenden Elemente vorhanden sind:

- Berücksichtigung der Erwartungen des Kunden;
- Die Definition von Bildungszielen;
- Die Entwicklung einer Lösung, die die organisatorischen, kognitiven und psycho-pädagogischen Parameter des Schülers berücksichtigt;
- ❖ Die Integration des effektivsten Beurteilungsverfahrens für den Studenten, um den Grad der Zielerreichung zu bestimmen.
- ❖ Bei der Implementierung von E-Learning-Lösungen wird eine ganze Reihe von technologischen Werkzeugen eingesetzt, die in mehrere Kategorien eingeteilt sind (Enabling Technologies, Content-Produktion, Unterstützung für die Lernenden, Ressourcen für die Anwendung von Standards).

Das National Learning Network empfiehlt die Entwicklung von kleinen Einheiten oder "Lernobjekten". Jede kleine Einheit ist so konzipiert, dass ein Lernziel in 10 bis 30 Minuten erreicht wird, wobei etwa 20 Minuten optimal sind.

Der Leitfaden für bewährte Verfahren in der Praxis des E-Learnings wurde erstellt, um die Entwicklung von qualitativ hochwertigem E-Learning zu fördern.

³ <u>https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide%20de%20bonnes%20pratiques%20%C3%A0%20l'usage%20des%20acteurs%20du%20e-learning.pdf</u>



Dieser Leitfaden deckt alle Ansätze zur Qualitätskontrolle in der Bildung im Allgemeinen und speziell im E-Learning ab.

2. Der Qualitätsansatz, nach Ulf-Daniel EHLERS (2003)

Ulf-Daniel EHLERS⁴ zeigte die unterschiedlichen Bedeutungen des Wortes "Qualität" und die verschiedenen Ebenen der Qualität (Kontext-, Struktur-, Prozess-, Leistungs- und Wirkungsqualität). Jeder E-Learning-Teilnehmer nimmt Qualität auf seine eigene Art und Weise wahr.

Ehlers teilt die Qualität in sieben verschiedene Kategorien ein:

- Nachhilfe,
- Zusammenarbeit,
- Technologie,
- ❖ Kosten / Nutzen,
- Transparenz der Informationen,
- die Struktur des Lernens,
- Didaktik.

Jeder dieser Aspekte muss berücksichtigt werden, wenn das Thema Qualität im E-Learning-Sektor richtig angegangen wird.

Die statistische Analysemethode durch Gruppierung erlaubte es ihm, die Lernenden nach 4 Profiltypen zu klassifizieren:

- ❖ Individualisten sind inhaltsorientiert. Sie schätzen hochwertiges Lernmaterial und lernen am liebsten alleine anhand von individualisierten Lernszenarien. Dieser Studententyp braucht keinen Kontakt zu einem Tutor und keine Interaktion und Unterstützung.
- ❖ Ergebnisorientierte Studenten legen großen Wert auf das Lernen für die Arbeit und die Praxis. Sie brauchen keinen direkten Kontakt zu einem Tutor und auch keine Interaktion und Unterstützung.
- ❖ Pragmatische Kursteilnehmer konzentrieren sich auf die Erfüllung ihrer persönlichen Bedürfnisse und ziehen es vor, Informationen und Ratschläge von ihrem Kursleiter einzuholen.
- ❖ Die Avantgardisten sind im Wesentlichen auf Interaktion, Diskussion und Kommunikation ausgerichtet. Sie variieren gerne die Kommunikationsmittel, arbeiten in virtuellen Lerngruppen und nutzen neue Technologien. Diese Personen bevorzugen es auch, individuelle

15

⁴



Unterstützung, Informationen und Ratschläge von einem Tutor zu erhalten.

Zusammenfassend können wir sagen, dass ein qualitativ hochwertiges E-Learning-Angebot eine maßgeschneiderte und flexible Lösung sein muss, die an die spezifischen Bedürfnisse der Lernenden angepasst ist.

Aus der Studie geht hervor, dass ein subjektives Qualitätskonzept für Online-Lernen mehr und breitere Einflussfaktoren berücksichtigen muss als nur didaktische oder technologische Aspekte.

Die Lernenden wollen in ihrem selbstgesteuerten Lernprozess durch ein Netzwerk von begleitenden Maßnahmen unterstützt werden, die als Lerndienstleistungen bezeichnet werden können. Es scheint auch, dass sich die Qualitätsanforderungen der Lernenden auf den gesamten weiterführenden Lernprozess beziehen und nicht nur auf den Lernprozess selbst. Daher sind auch die Voraussetzungen für das Lernen (Qualität der Strukturen) und die Ergebnisse (Qualität des Produkts) für die Lernenden entscheidend.

Die Qualität des E-Learnings zu gewährleisten, heißt also, die zu erlernende Kompetenz zu sichern. Die Lernenden sind damit in der Lage, qualitativ hochwertige Lernprozesse zu organisieren und die Möglichkeiten des Lernsystems auszuschöpfen.

3. Der Qualitätsansatz, nach Badrul Khan (2004)

Er schlug einen 8-gleisigen Rahmen vor: Institution, Pädagogik, Technologie, Interface-Design, Evaluation, Management, Coaching und Ethik.

1. Die institutionelle Dimension betrifft:

- ❖ Die administrativen Angelegenheiten (z. B. Bedarfsermittlung, Motivation der Studenten, Organisation und Änderungen, Finanzierung und Rendite, Partnerschaften mit anderen Instituten, Marketing und Rekrutierung, Zulassung, finanzielle Unterstützung, Registrierung und Zahlungen, Zyklus und Stufenwechsel, Beziehungen zu ehemaligen Studenten),
- Akademische Fragen (z. B. Validierung, Qualität des Unterrichts, Überwachung durch Mitarbeiter und Dozenten, Arbeitsbelastung, Klassengröße, Rechte an geistigem Eigentum usw.)
- ❖ Dienstleistungen für Studierende (z. B. Vorinskription, Orientierung, Beratung und Unterstützung, Entwicklung von Lernkapazitäten, Unterstützung für Studierende mit Behinderungen, Bibliothek, Nachhilfedienste, Mediation im Falle von Rechtsstreitigkeiten, Sozialdienste, Newsletter usw.).



2. Die pädagogische Dimension des E-Learnings umfasst das Lehren und Lernen.

- Analyse von Inhalten, Zielgruppen, Zielen und Mitteln,
- ❖ Konzeptioneller Ansatz, Organisation, Methoden und pädagogische Strategien.

Hier sind einige der Methoden und Strategien des E-Learnings: Präsentation, Demonstration, Übungen und Praktiken, Tutorien, Spiele, Simulationen, Rollenspiele, Diskussionen, Interaktion, Modellbau, Gruppenanimation, Kooperationen, Debatten, Studienreisen, Praktika, Fallstudien und Motivation.

- 3. **Die technologische Dimension** untersucht technische Infrastrukturfragen in der E-Learning-Umgebung, einschließlich der Infrastrukturplanung (z. B. Technologiepläne, Standards, Metadaten, Bildungsobjekte, Hardware und Software (z. B. LMS, LCMS usw.).
- 4. **Das Interface-Design** bezieht sich auf die Präsentation und Atmosphäre von E-Learning-Programmen im Allgemeinen. Diese Dimension umfasst die Gestaltung von Seiten und Sites mit Inhalt, Navigation, Funktionalität und Zugänglichkeitstests.
- 5. Die **Bewertung** umfasst die Beurteilung der Schüler, aber auch die Bewertung der Qualität der pädagogischen Betreuung und des Lernens.
- 6. **E-Learning-Management** betrifft die Pflege der Lernumgebung und die Verteilung von Informationen.
- 7. Die **Begleitung** umfasst Online-Unterstützung (z. B. Beratung/Erziehungshilfe, technische Unterstützung, Berufsberatung und andere Online-Dienste) und Ressourcen (online oder live), die zur Optimierung der Lernumgebung erforderlich sind.
- 8. **Die ethischen Überlegungen** zum E-Learning beziehen sich auf den sozialen und politischen Einfluss, die kulturelle Vielfalt, aktuelle Trends, die Vielfalt der Studierenden und ihre geografische Lage, die Zugänglichkeit von Informationen, die Etikette und rechtliche Fragen (z. B. Richtlinien, Datenschutz, Plagiat, Urheberrecht usw.).

4. Der Qualitätsansatz nach EIFEL

(Europäisches Institut für E-Learning) und LIFIA (Forum für Lerninnovationen) den "Guide to Open Standards eQuality for Learning" (Offene eQLs) oder (Offene eQuality-Lernstandards) ⁵für alle E-Learning-Akteure entwickelt.

 $²⁰ l'usage \% 20 des \% 20 acteurs \% 20 du \% 20 e-learning.pdf" \ \underline{https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 \% C3 \% A0 \% 20 learning.pdf" \ \underline{https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 \% C3 \% A0 \% 20 learning.pdf" \ \underline{https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 \% C3 \% A0 \% 20 learning.pdf" \ \underline{https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 \% C3 \% A0 \% 20 learning.pdf \ \underline{https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 \% C3 \% A0 \% 20 learning.pdf \ \underline{https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 \% C3 \% A0 \% 20 learning.pdf \ \underline{https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 \% C3 \% A0 \% 20 learning.pdf \ \underline{https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 de \% 20 bonnes \% 20 pratiques \% 20 bonnes \% 20 bo$



Diese Standards berücksichtigen die Erwartungen der Benutzer und beruhen auf einem Konsens mit den Anbietern. Es wurde ein neuer Rahmen für die Sicherung der Qualität beim technologiebasierten Lernen vorgeschlagen. Er enthält 12 Punkte:

- strategische Planung,
- Rahmen/Programm,
- Zusammenarbeit,
- Entwicklung des Lernens,
- Marketing,
- Einführung von Lehrtätigkeiten,
- Einführung (Information und Lernen),
- Realisierung,
- Unterstützung für Schüler,
- Unterstützung für Lehrer,
- zentralisierte Datenbank,
- Beurteilung.

Das Framework konzentriert sich in erster Linie auf die Analyse des Entwicklungsprozesses:

- Institutionelle Unterstützung,
- Entwicklung des Lernens
- Lehren/Lernen,
- Struktur des Lernens,
- Dem Schüler angebotene Hilfe,
- Unterstützung für Lehrer,
- Bewertung.

Laut dem **Europäischen Kompetenzzentrum** muss E-Learning die soziale Integration von Menschen mit Behinderungen fördern und darf nicht noch mehr Diskriminierung durch Technologie produzieren. E-Learning muss sich an die Grundsätze halten, die in der Europäischen Charta für digitale und soziale Inklusion entwickelt wurden, die von einer Expertengruppe im Rahmen des von der E-Learning-Initiative der EU unterstützten Projekts ⁶"e-learning for e-inclusion" erarbeitet wurde.

Technologieexperten und Lernentwickler sind aufgefordert, die Richtlinien und Standards zu beachten, um die Funktionalität und Zugänglichkeit der Geräte zu

 $[\]frac{'usage\%20des\%20acteurs\%20du\%20e-learning.pdf}{ation.net/projets/earning-einclusion"} \\ \frac{'usage\%20des\%20acteurs\%20du\%20e-learning.pdf}{https://conseil-recherche-innovation.net/projets/elearning-einclusion}$



optimieren. Zu den potenziellen Nutzern können Menschen mit körperlichen oder geistigen Behinderungen, Menschen mit Seh- oder Hörbehinderungen und Mehrfachbehinderungen gehören.

5. Der Qualitätsansatz des Zentrums für Hochschulbildung, Universität Ottawa, Kanada

Inklusive Unterrichtspraktiken⁷ zielen darauf ab, die Auswirkungen funktionaler Grenzen zu minimieren und Lernbarrieren zu beseitigen, die von Schülern mit Behinderungen erfahren werden. Bei der Inklusion geht es darum, eine zugängliche Lernumgebung zu schaffen, indem verschiedene Lernbedürfnisse berücksichtigt werden, anstatt auf einige wenige geäußerte Bedürfnisse zu reagieren.

Schüler aus allen Gesellschaftsschichten, insbesondere Schüler mit Behinderungen, können beim Lernen auf Barrieren stoßen.

Schüler mit unsichtbaren Behinderungen, wie z. B. einer Lernbehinderung, einer Aufmerksamkeitsstörung, einem psychischen Problem usw., sind dem Risiko ausgesetzt, mit verschiedenen Barrieren konfrontiert zu werden: Stress im Zusammenhang mit dem Zeitmanagement, Schwierigkeiten bei der Konzentration auf die anstehende Aufgabe, Schwierigkeiten bei der Interaktion mit anderen, Schwierigkeiten bei der Anpassung an Veränderungen, ein niedrigeres Energieniveau, Schwierigkeiten bei der Ansprache einer Autoritätsperson, bei der Informationsverarbeitung, beim Lesen, beim Stressmanagement usw.

Was können Pädagogen tun, um Lernbarrieren zu beseitigen? Wie können Kurse angepasst werden?

- Strategie 1: Reflektieren Sie über Ziele, Lernbedürfnisse und Lehrmethoden
- ❖ Strategie 2: Fördern Sie dynamisches Lernen und vielfältige Lehrmethoden
- Strategie 3: Bieten Sie den Studenten verschiedene Möglichkeiten, ihr Verständnis des Inhalts zu demonstrieren (Bewertung)
- Strategie 4: Bereitstellung von zugänglichem Material, schriftlich oder online, im PDF-, MS Word-, Powerpoint- oder Excel-Format.

Um den Schüler in den Mittelpunkt ihres Unterrichts zu stellen und die Variabilität der Lernstile zu respektieren, müssen Pädagogen zunächst ihre Praktiken reflektieren und ihre eigenen Werte und Erwartungen anerkennen, um eine harmonische und einladende Lernumgebung zu schaffen und zu erhalten. Der Einsatz verschiedener Methoden, um so inklusiv wie möglich zu

19

⁷ https://www.uottawa.ca/respect/sites/www.uottawa.ca.respect/files/accessibilite-guide-inclusion-fr-2013-10-30.pdf



sein, die Interaktion mit den Studierenden, die Vermittlung des Themas und die Bewertung des Lernens sind alles wichtige Variablen.

6. Der Qualitätsansatz, laut der Universität Laval, Kanada

Der inklusive pädagogische Ansatz⁸ ermöglicht es, auf die zunehmende Vielfalt der Schüler zu reagieren. Der inklusive pädagogische Ansatz verfolgt die folgenden Ziele:

- Fördern Sie die Motivation der Schüler, um das Durchhaltevermögen in der Schule zu gewährleisten;
- ❖ Fördern Sie die Einbeziehung aller Schüler, indem Sie auf ihre unterschiedlichen Bedürfnisse eingehen;
- * Reduzierung der Stigmatisierung von Schülern mit Behinderungen.

Der inklusive pädagogische Ansatz kommt nicht nur den Schülern mit Behinderungen zugute, sondern auch allen anderen Schülern.

Professoren der Universität Laval, die an einem Programm zur Unterstützung der Entwicklung eines inklusiven pädagogischen Ansatzes teilnahmen, stellten fest, dass dieser Ansatz das Engagement und die Motivation der Studenten fördert, ohne die Anforderungen der Universität zu senken. Der inklusive Ansatz ermöglicht es, die pädagogischen Strategien anzupassen, um die Fähigkeiten jedes Einzelnen auf das gleiche Niveau zu bringen.

Der von der Universität Laval erstellte Leitfaden bietet Lehrern verschiedene Module an⁹:

Modul 1: Erkundung des inklusiven Ansatzes

In diesem ersten Modul werden die theoretischen Konzepte untersucht, die für die Einführung einer inklusiven Pädagogik durch die universelle Konzeption des Lernens (CUA) notwendig sind.

- ❖ Modul 2: Abbilden des zu ändernden Kurses mit Endzielen:
- 1. Identifizieren Sie Faktoren der Variabilität unter den Kursteilnehmern;
- 2. Beschreiben Sie den Kurs, den Sie ändern möchten.
 - Modul 3: Identifizieren von Lösungen für die Inklusion bei Lernbarrieren mit dem Ziel,:
- 1. Identifizierung potenzieller Lernhindernisse in Ihrem Kurs;

.

⁸ https://www.enseigner.ulaval.ca/sites/default/files/guide_app_inclusive.pdf

⁹ Am Rande sei auf die Qualität des Designs dieser Unterstützung hingewiesen, die durch Fragebögen und Auswertungstabellen, die während der gesamten Entwicklung dieser 5 Module aufbewahrt werden, sehr bereichert wird.



- 2. Identifizierung von Änderungen an Ihren Kursmaterialien, Lehrmethoden und Bewertungsaktivitäten.
 - ❖ Modul 4: Experimentieren mit integrativen Unterrichtspraktiken mit dem Ziel,:
- 1. Planung der Implementierung von identifizierten oder notwendigen Änderungen;
- 2. Implementieren dieser Änderungen.
 - ❖ Modul 5: Reflexion über integrative Unterrichtspraktiken
- 1. Führen Sie eine reflektierende Analyse Ihrer inklusiven Lernerfahrung durch;
- 2. Nehmen Sie bei Bedarf Anpassungen vor.

Dieses Begleitbuch wird durch zwei Anhänge ergänzt, die eine Menge zusätzlicher Ressourcen bieten:

- * Ressourcen zur Erstellung barrierefreier Materialien und inklusiver Lehrmethoden und Evaluierungsaktivitäten.
- Ressourcen zur Planung der Implementierung von Änderungen.

7. Der Qualitätsansatz, nach Eleonora Guglielman

Guglielman warf die Frage nach der Zugänglichkeit von E-Learning auf 10 und behandelte das Problem aus zwei verschiedenen Perspektiven:

- technische Zugänglichkeit (Zugang zur Online-Lernplattform);
- Bildungszugänglichkeit.

Eine systemische Gestaltung von barrierefreien Online-Kursen sollte das Ergebnis einer partizipativen Gestaltung sein, an der Fachleute aus dem Bereich, Pädagogen, technische Experten, Experten für Behinderungen, Support-Mitarbeiter und Endnutzer beteiligt sind.

Ein Referenzmodell muss an die verschiedenen Arten von Behinderungen anpassbar sein, den Lernenden in den Mittelpunkt stellen und auf individualisiertem Unterricht basieren; der gesamte Prozess kann in einem mit drei Hauptphasen zusammengefasst werden: Entwurf, pädagogischer Entwurf und technologischer Entwurf.

Im Pre-Design bezieht sich Eleonora Guglielman auf Theorien und Lernparadigmen, um dem pädagogischen Modell und der Gestaltung der

¹⁰ https://www.researchgate.net/publication/221549754_Elearning and Disability Accessibility as a Contribute to Inclusion



Lernumgebung eine theoretische Struktur zu geben. Sie zahlt auf die folgenden Themen ein:

- Einschränkungen: personelle/wirtschaftliche Ressourcen, Implementierungszeit, Anzahl der Benutzer
- ❖ Ziele: Curricula und Kenntnisse über das zu entwickelnde Gebiet.
- Benutzer
- die Arten von Behinderungen und ihre spezifischen Bildungsbedürfnisse.

Eine allgemeine Klassifizierung von Behinderungen kann wie folgt unterteilt werden: Sinnesbehinderung; besondere Lernschwierigkeiten (Lesen und Schreiben); Aufmerksamkeitsdefizitstörung; geistige und intellektuelle Behinderung; Mehrfachbehinderung.

Der Autor lädt den Leser auch ein, die Internationale Klassifikation der Funktionsfähigkeit, Behinderung und Gesundheit (ICF) zu verwenden, die von der WHO erstellt wurde.

In der Pre-Design-Phase werden die Bedürfnisse, die Analyse und die Definition der Anforderungen der Lernenden durchgeführt.

Das pädagogische Design umfasst die Wahl der didaktischen Methoden und Strategien, die dem pädagogischen Modell folgen; die Organisation und Implementierung von didaktischen Inhalten und Ressourcen, die geplant werden müssen, die Auswahl der Kommunikation und der Werkzeuge der Interaktion; die Planung und Organisation der pädagogischen Unterstützung durch Lehrer, Tutoren und spezielles Unterstützungspersonal.

Das Technologiedesign ist die Phase, in der die virtuelle Lernumgebung entworfen und geplant wird, wobei Kommunikation, Architektur und Schnittstelle beschrieben werden; technische Zugänglichkeitsstandards müssen erfüllt werden.

Die Elemente der Innovation in der Forschung:

Die Forschung zielt darauf ab, die Zugänglichkeit zu erforschen und Empfehlungen für diejenigen zu geben, die an der Gestaltung von E-Learning für Studierende mit Behinderungen beteiligt sind. Im internationalen Kontext beginnen einige Autoren, sich über die Zugänglichkeit des Lernens Gedanken zu machen; sie zeigen, dass es an Wissen über spezifische Zugänglichkeitswerkzeuge, -methoden und -ansätze aus einer didaktischen Perspektive mangelt. Die oben zitierten Studien und Forschungen zu diesem Thema schlagen allgemeine Rahmen und Modelle vor, erklären aber nicht, wie Lernaktivitäten gestaltet und geplant werden sollten.



Es gibt in Italien immer noch keine Forschung über die Gestaltung von barrierefreiem E-Learning, die sowohl technologische als auch pädagogische Dimensionen berücksichtigt. Es ist nicht an die Bedürfnisse von Studierenden mit Behinderungen angepasst und es gibt kein Bewusstsein für nutzerzentrierte Ansätze, wie partizipatives Design und universelles Design.

Der Einsatz von E-Learning an italienischen Universitäten ist ein relativ junges Phänomen: Es gibt keine Richtlinien für die Gestaltung eines barrierefreien Kurses, der gleiche Lernchancen für alle garantiert. Derzeit verfügen die E-Tutoren, die Online-Kurse anbieten, nicht über die notwendigen Kenntnisse über Barrierefreiheit und besondere Bedürfnisse, so dass sie Studierende mit Behinderungen nicht effektiv beim Zugang zum Lernen unterstützen können.

Diese Untersuchung soll einen Beitrag zur Debatte über Barrierefreiheit leisten:

- ❖ das Problem in all seinen pädagogischen Dimensionen anzugehen,
- ❖ die Integration bestehender technischer Regeln und Richtlinien mit einer neuen Perspektive auf den Zugang zu allen Lernaktivitäten, die in einer virtuellen Umgebung stattfinden.

8. Qualitätsansatz nach dem Istituto Tecnologie Didattiche, Italien

Im Bildungsbereich entwickelt sich die E-Learning-Software rasant weiter. Obwohl sie immer effizienter, ausgeklügelter und für die meisten Schüler attraktiver wird, wird die Fähigkeit einzelner Lerner, sie effektiv zu nutzen, immer kritischer.

Der Qualitätsansatz stellt die Frage, wie sich die Lehrkräfte fühlen, ob sie in der Lage oder bereit sind, die Aufgabe zu erfüllen, einen wirklich "inklusiven" Unterricht zu gestalten, indem sie die Möglichkeiten der Technologie voll ausschöpfen.

Das Istituto hat zwei Software für seine Studie ausgewählt ¹¹(Essediquadro und Aessedi).

Essediquadro bietet einen klaren Überblick über die verfügbaren Produkte und andere Informationen (Zusammenfassung des Inhalts, Domäne, Thema, Zielnutzer, Bildungsstrategie, Voraussetzungen usw.). Es bietet Unterstützung und Anleitung für die Integration von Software und Multimedia in den Lehr- und Lernprozess, indem es Umfragen zum Thema, Berichte aus dem Unterricht und mehr bereitstellt.

Aessedi: Diese Software bietet Zugang zu Pilotexperimenten und Best Practices im Bereich der e-Inclusion. Aessedi stellt zwei verschiedene Umgebungen vor: Die erste dient zur Unterstützung des Entwurfs und der Entwicklung eines

_

¹¹ http://www.ictliteracy.info/rf.pdf/e-learningpapers_ICT.pdf



Bildungsplans; die andere wird zum Ansehen, Überprüfen und Kommentieren bestehender Bildungsprogramme verwendet.

Lehrpläne (auch Lehr-/Lerneinheiten) können von einigen Lehrern/Autoren entworfen und dann von anderen Lehrern in verschiedenen Bildungsumgebungen angepasst und wiederverwendet werden.

Als Ergebnis bietet das System Lehrern/Lesern die Möglichkeit, strukturierte pädagogische Pläne zu erstellen und gleichzeitig über die durchzuführenden Aktivitäten und deren pädagogischen Wert nachzudenken. Es bietet Lehrern/Lesern Beispiele und Hinweise für die Durchführung von pädagogischen Aktivitäten.



D. Auswahl von Good Practices im inklusiven E-Learning

1. Zypern

1.1 Das Lebendige Buch: Augmentieren des Lesens für das Leben

Standort: Nikosia, Zypern - Europäische Universität Zypern

Ansprechpartnerin: Prof. Katerina Mavrou: k.mavrou@euc.ac.cy

Projekt-Website: https://thelivingbook.eu/

Facebook-Seite: https://www.facebook.com/TheLivingBookProject

Programmübersicht:

 Bekämpfung der Leistungsschwäche von Schülern (9-15 Jahre) mit Behinderungen durch Verbesserung der Lesefähigkeiten und Steigerung der Motivation durch einen innovativen Ansatz zum Lesen und einen Korpus von Ressourcen (Unterrichtspläne, Lehr- und Lernmaterialien für Pädagogen und Eltern-Erzieher).

- Schülern (im Alter von 9-15 Jahren) die Möglichkeit geben, ihre Lesefähigkeiten & andere Schlüssel- und übertragbare Kompetenzen (z.B. digitale Fähigkeiten, Lernen zu lernen, kritisches Denken, kollaborative Fähigkeiten) zu entwickeln.
- Bevorzugung von Schülern aus benachteiligten Verhältnissen, einschließlich Schülern mit Behinderungen.
- Befähigung von Lehrern, innovative Praktiken anzuwenden und mit diversifizierten Gruppen von Lernenden umzugehen.
- Einbindung der Eltern in häusliche Leseaktivitäten.

Lernerprofil: Schüler (im Alter von 9-15 Jahren), einschließlich Schüler mit

Behinderungen.

Verwendete IKT: Entwickelte digitale unterstützende Technologien. Virtual Reality in der Bildung.

Methoden: Das Projekt zielte darauf ab, ein Entwicklungsprogramm für Pädagogen und Fachkräfte zu entwerfen und zu implementieren, das auf verschiedenen miteinander verbundenen Forschungsergebnissen basiert, einschließlich inklusiver Bildung und digitaler Inklusion. Das Programm wurde im Frühjahr/Herbst 2018 in einer Reihe von





praktischen Seminaren zur beruflichen Weiterbildung erprobt.

Auswertung: Die Evaluierung der wichtigsten Erkenntnisse aus den Pilottests der Kurse "Virtueller Lehrer" und "Virtueller Eltern-Tutor" und den anschließenden Unterrichtsexperimenten in den Projektpartnerländern unter Anwendung des folgenden Verfahrens;

Pilottest von virtuellen Lehrer- und virtuellen Eltern-Tutorenkursen (Face-to-Face-Seminare zur beruflichen Weiterbildung, virtuelle Lehrer als Aktionsforscher, praktische Aktivitäten mit Tools).

• Follow-Up-Klassenexperiment (Nachbefragung der Schüler, kurzfristiger Austausch von Schülern).



Kursmodell: Es sind mehrere Modelle verfügbar:

https://livingbook.cerides.eu/

- Weiterbildungsprogramm "Virtual Teacher
- Virtueller Eltern-Tutor" Lernprogramm
- AR-Werkzeuge
- Virtual Reality STEM-Lehrer: Professionelles Entwicklungsprogramm

Example from one of the courses - https://livingbook.cerides.eu/

"Augmented Teacher" Professional Development Programme 4



Teacher: Constadina Charatambous Teacher: Katerina Mavrou Teacher: Maria Meletiou Mavrotheris Teacher: Gino Roncaglia An intercultural blended professional development course targeting European elementary and middle school (ages 9-15) teachers, that will promote teaching to read as a transversal skill for all educators regardless of discipline.

Overall Course Aim: Develop teachers' knowledge & skills in teaching and learning using the Living Book approach through exposure to innovative learning methodologies and resources, and cross-cultural exchange of experiences and ideas

Enable teachers, regardless of discipline, to:

- Exploit the LIVING BOOK methodology to foster students' motivation towards reading and to improve their reading skills.
- Exploit the LIVING BOOK methodology to help strengthen the development of a cluster of key
 and transversal competencies: digital skills, learning to learn, critical thinking, cooperative and
 collaborative skills, etc.
- Use strategies for increasing the level of participation and achievement of the most unmotivated learners from disadvantaged households.
- Functionally Integrate various types of AR tools and resources provided by the Living Library platform with existing core curricular ideas.
- Develop a long-lasting transnational community of "Augmented Teachers", who advise and support each other about classroom practices and pedagogy relating to Augmented Reading.

Kommunikation mit den Lernenden: Interaktion über die Moodle-Plattform.



Unterstützung der Lernenden: Der Einsatz von unterstützender Technologie in der Bildung kann über den physischen Zugang und die Zugänglichkeit hinausgehen. Im digitalen Zeitalter ist unterstützende Technologie ein Mittel, um die Lernumgebung zu modifizieren und neu zu definieren, um digitale Inklusionsmöglichkeiten und -kulturen in Schulen zu schaffen, indem der Mehrwert der Technologieintegration für das Engagement von behinderten Lernenden erkannt und die vielschichtige Interaktion zwischen Person, Technologie und Umgebung anerkannt wird.

Kulturelle Überlegungen:

- ❖ Die Richtlinien des Lebendigen Buches: Methodische Richtlinien für Lehrer zur Umsetzung des Ansatzes des Lebendigen Buches.
- ❖ Die Lebendige Bibliothek und Toolkits: Die mehrsprachige OER-Plattform bietet Lehrern und Schülern Online-Tools (Bücher, Toolkits, soziale Gemeinschaft) und mehrsprachige Sets mit praktischen Unterrichtsplänen.
- ❖ Blended-Professional-Development-Kurs für "Virtuelle Lehrer", Blended-Professional-Development-Kurs für Lehrer und andere Pädagogen, die an Elternbildungsaktivitäten beteiligt sind.

1.2 Schlaganfall-Rehabilitation

Ort: Limassol, Zypern - Cyprus Stroke Association (CSA)

Ansprechpartnerin: Marina Charalambous: marina.charalambous@cut.ac.cy

Website: https://stroke.org.cy/

Facebook-Seite: https://www.facebook.com/strokecyprus/

Programmübersicht:

Richtet sich Erwachsene an mit Behinderungen (25-65), die einen Schlaganfall überlebt haben. Das Hauptziel des Programms ist die Entwicklung von Leseund Sprechfähigkeiten sowie von Mobilitätsfähigkeiten über digitale Übungen.

Einige wichtige Punkte, die Sie über das Programm wissen sollten:

- Es befähigt Forscher, innovative https://stroke.org.cy/
 Praktiken anzuwenden und mit diversifizierten Gruppen von Lernenden umzugehen.
- Es bezieht die Familienmitglieder zu Hause mit ein.





- Die Ergebnisse sind positiv, aber es ersetzt natürlich nicht die Live-Praxis.
- Das Hauptziel ist die Steigerung des Selbstwertgefühls und der Selbstakzeptanz.

Profil der Lernenden: Erwachsene mit Behinderungen (Alter 25 - 65 Jahre)

Verwendete IKT: Zoom, Skype, Kahoot, PowerPoint, Wordwall

Methoden: Das Programm wurde aufgrund der COVID-19-Pandemie an digitale Kontexte angepasst und wird in der Regel live in Form von Hands-on-Seminaren durchgeführt.

Die Therapie besteht aus 4 Übungen; Wiederholung, Benennungsaufgabe, Zuordnen und der Imperativübung "Tu es". Bei der ersten müssen die Patienten wiederholen, was der Therapeut sagt, typischerweise Wörter, die täglich verwendet werden.

Bei der zweiten Übung wird ein Bild gezeigt, und die Patienten müssen aussprechen, was sie sehen. Bei der letzten Übung wird dem Teilnehmer "befohlen", etwas zu tun, z. B. "heben Sie die rechte Hand", und der Patient muss dem "Befehl" folgen.

Das Ziel ist es, Phrasen zu verwenden, sie fließend auszusprechen und Bewegungen

Activity session offered to persons with aphasia after Stroke that are now being offered online mode

https://stroke.org.cy/

zu erkennen und auszuführen, die sie vielleicht vergessen haben.

Auswertung: Ist noch nicht abgeschlossen. Sie basiert auf den Erfahrungen der Therapeuten.

Unterrichtsmodell: Das Unterrichtsmodell ist in verschiedene Phasen unterteilt. Es gibt keinen Zeitplan, da mehr Wert auf Qualität als auf Zeitvorgaben gelegt wird.

Unterstützung der Lernenden: Vor der Covid-19-Pandemie wurden jede Woche kostenfreie Sitzungen angeboten. Jetzt werden einige dieser Sitzungen online angeboten.

1.3 Musiktherapie

Standort: Limassol, Zypern

Ansprechpartnerin: Panagiota Kapnisi: panagiota.kapnisi@gmail.com

Facebook-Seite: Musiktherapeutin -PanagiotaKapnisi | Facebook



Programmübersicht:

- Musiktherapie für Erwachsene mit Aphasie in der Rehabilitationsklinik der CSA (Cyprus University of Technology) in Limassol.
- Musiktherapie für Erwachsene mit Mehrfachbehinderungen (Lernbehinderung, Bewegungsbehinderung) in der Theotokos Stiftung.
- Musiktherapie für Kinder und Jugendliche mit Lernbehinderungen (Autismus, Down-Syndrom, Alstrom-Syndrom etc.) und mit anderen Entwicklungsverzögerungen (privat und im Therapiezentrum des Roten Kreuzes).
- Musiktherapie für Kinder und Jugendliche mit Apraxie und Epilepsie (Therapiezentrum des Roten Kreuzes).
- Musiktherapie für Erwachsene nach einer Anoxie oder schweren Hirnschädigung (Privatklinik).

Lernerprofil: Kinder (3 - 10); Teenager (12 - 16); Erwachsene (29 - 75+)

Verwendete IKT: Zoom

Methoden: In jedem Fall ist eine Bewertung erforderlich, um festzustellen, was der Patient braucht. Es müssen klare therapeutische Ziele definiert werden und spezifische Techniken angewandt werden, um das vordefinierte Ziel zu erreichen und dem Patienten zu helfen. Die primäre Methode der Musiktherapie ist die klinische Musikimprovisation - Musik wird entsprechend der Stimmung, dem Zustand und den Geräuschen des Patienten erzeugt. Die Musik wird also vom Patienten selbst geschaffen, was ihm das Gefühl gibt, dass das, was er spielt, gehört wird. Die Kommunikation erfolgt also über die Musikgestaltung (und nicht über die Sprache).

Der Musiktherapeut stimmt die Musik, die er/sie erzeugt, mit der erzeugten Musik oder den

Celebrating music therapy day on 15 November 2020

Ευρωπαϊκή Ημέρα Μουσικοθεραπείας Δ

Μελοποίησε!

15 Νοεμβρίου 2020 musictherapyday.com

Klängen oder dem Zustand des Patienten ab. Viele andere Techniken können angewandt werden, wie z. B.: Spielen/Singen eines Liedes, das der Patient kennt (um eine Erinnerung auszulösen - und dem Patienten zu helfen, sich an Dinge zu erinnern (Alzheimer, Aphasie, Patienten mit Hirnschäden). Songwriting ist eine weitere Technik, die angewendet werden kann.

Auswertung: Die Ergebnisse sind besser, wenn die Sitzungen öfters pro Woche stattfinden.

Kursmodell: Die Lektion beginnt mit einer Begrüßung, dem "Hallo-Lied".



Team Aphasie: Es wird ein Spiel mit ihren Namen gespielt. Die Patienten werden aufgefordert, ihre Namen rhythmisch oder melodisch auszusprechen. In Live-Sitzungen ruft der Musiktherapeut die Patienten und wirft ihnen einen kleinen Ball zu, und sie spielen zusammen, damit sich jeder seinen Namen merken kann.

Danach ruft der Musiktherapeut sie auf, ihre Musikinstrumente zu holen, und jeder spielt, was er will, aber in diesem Fall führt der Musiktherapeut sie zunächst durch den Rhythmus. Sie benutzen ihre Hände, um zusammen mit dem Therapeuten einen Rhythmus zu erzeugen.

Sie machen auch Geräusche mit ihrer Stimme und singen Lieder, die sie kennen. Diese Methode fördert die Kreativität und die Fähigkeit der Funktionalität. Oder sie machen Geräusche aus der Natur. Jeder kann seine Reflexion darüber ausdrücken, wie er sich gefühlt hat oder wie er vor dem Schlaganfall war. Die Therapie endet mit Techniken zur Entspannung.

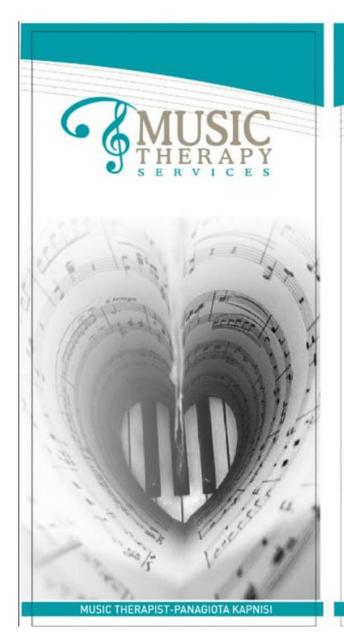
• Kinder: 1 - 2 mal/Woche für 40 min

Jugendliche: 40 min / WocheErwachsene: 45min / Woche

• Fall mit Hirnschädigung (Aphasie): 2 - 3 mal/Woche für 45 min

Kulturelle Überlegungen: Zu diesem Personenkreis gehören auch Ausländer, die auf Zypern leben.





- ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΦΩΝΗΤΙΚΗΣ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΗΛΙΚΙΕΣ
- ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΠΙΑΝΟΥ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΗΛΙΚΙΕΣ
- ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΠΡΟΠΑΙΔΕΙΑΣ:

ΜΙΚΡΟΙ ΜΟΥΣΙΚΟΙ (3-6χρονών)

- ΟΜΑΔΕΣ ΜΟΥΣΙΚΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΜΗΤΕΡΑ-ΒΡΕΦΟΣ (0-2χρονών)
- ΟΜΑΔΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΓΟΝΕΙΣ-ΠΑΙΔΙΑ (2-3χρονών)
- ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΚΑΙ ΑΤΟΜΙΚΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ ΜΟΥΣΙΚΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ
- ΣΥΝΑΥΛΙΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ
- ΟΜΑΔΕΣ ΧΑΛΑΡΩΣΗΣ ΓΙΑ ΕΝΗΛΙΚΕΣ
- SINGING LESSONS FOR ALL AGES
- PIANO LESSONS FOR ALL AGES
- LITTLE MUSICIANS MUSIC PRE-EDUCATION PROGRAM (3-6YEARS OLD)
- MUSIC THERAPY GROUPS FOR MOTHER-INFANT (0-2YEARS OLD)
- MUSIC GROUPS WITH PARENTS AND CHILDREN (2-3YEARS OLD)
- MUSIC THERAPY SESSIONS (INDIVIDUAL AND GROUPS)
- MUSIC CONCERTS
- RELAXATION GROUPS FOR ADULTS

Panagiota Kapnisi is Music Therapist/Music Pedagogue and Soprano!

Panagiota Kapnisi has

- Master degree in Music Therapy from Roehampton University of London and she is trained Neurological Music Therapist.
- She has Bachelor and Master degree in Music from University of Strasbourg and Diploma in Opera from Trinity College of Music

T: 99404968

Email: panagiota.kapnisi@gmail.com Facebook: Music Therapist-Panagiota Kapnisi



2. Frankreich

2.1 Europäische Schule für Unternehmertum

Standort: Pertuis, Frankreich - Comité de Bassin d'Emploi Sud Luberon

Kontaktperson: Alain, BERNADOY: bernadoy@sfr.fr und contact@ese-

project.eu

Website: Europäische Schule für Unternehmertum (ese-project.com)

Facebook-Seite: https://www.facebook.com/ESEproject.eu/

Programmübersicht: Die E-Learning-Plattform bietet freien Zugang zu verschiedenen Kursen. Mit diesem Lernen lernen die Teilnehmer, wie sie ihre Geschäftsideen in die Realität umsetzen können. Die E-Learning-Plattform ist die perfekte Methode, um sich das Wissen anzueignen, das man braucht, um ein Unternehmen zu gründen oder ein Geschäft zu führen. Sie bietet einen umfangreichen Katalog von Kursen, die aus PDF-Dateien und Videos bestehen.

Die Schüler können auch gemeinsam chatten, was eine hervorragende Möglichkeit ist, Tipps auszutauschen und das Lernen zu diskutieren. Außerdem gibt eine persönliche Auswertung mit Statistiken den Schülern einen Überblick über ihren Fortschritt. Außerdem können sie ihr Wissen oder Verständnis durch verschiedene Quizze testen.

Der bedeutendste Vorteil der E-Learning-Plattform ist die Autonomie. Die Studenten können selbständig lernen, was bedeutet, dass sie ihre Arbeitszeit selbst verwalten und die Kurse studieren können, die sie am meisten interessieren. Dies bietet eine sehr persönliche Lernerfahrung für jeden Studenten.

Die ersten Schritte zur Gründung eines Start-ups

Das übergeordnete Ziel dieses Themenkomplexes ist es, Unternehmern wesentliche Werkzeuge für die ersten Schritte der Unternehmensgründung an die Hand zu geben. Das Ziel ist, dass die Studenten eine solide Basis für die Phase der Entwicklung einer Geschäftsidee haben.

Soziale Verantwortung des Unternehmens

Ziel ist es, Fachleute für die Umsetzung eines Corporate Social Responsibility-Ansatzes (CSR) zu schulen, von der Identifizierung von Problemen über die Entwicklung eines Aktionsplans bis hin zur Erstellung eines CSR-Berichts.

• Unternehmerische Ökosysteme

Ziele des Lernens

> das Bewusstsein für die sozioökonomische Rolle des Unternehmertums in ihrem Gebiet zu schärfen, da dies der Schlüssel zur Dynamik einer Region ist



- > Die Systeme der Interaktion zwischen den verschiedenen Akteuren in einem unternehmerischen Umfeld zu verstehen
- > Identifizieren Sie die Verbindungen, die ein Unternehmen oder ein Unternehmer mit verschiedenen Interessengruppen und Netzwerken aufbauen wird
- > Wie man das Entstehen eines unternehmerischen Systems fördert und wie ein Unternehmen es nutzen kann
- Verstehen Sie die Beziehungen zwischen unternehmerischen Systemen und verwandten Konzepten wie Industriegebieten, Clustern und Innovationssystemen.

Unternehmertum, Marken und Branding-Prozess

Das Hauptziel dieses Kurses ist es, Unternehmern wesentliche Werkzeuge in den ersten Schritten der Suche nach Geschäftsideen, die Bewertung von Ideen und die Gründung eines Unternehmens zu geben. Des Weiteren lernen die Teilnehmer etwas über Branding, das eine der wichtigsten unternehmerischen Fähigkeiten ist.

• EU-Fördermöglichkeiten für Unternehmen

Das globale Ziel dieses Themenkomplexes ist es, Unternehmern Kenntnisse über das institutionelle System der EU und deren Entscheidungsprozesse zu vermitteln. Das Ziel ist es, den Studenten die wichtigsten Werkzeuge über die europäischen institutionellen und finanziellen Rahmenbedingungen und die EU-Finanzierung zu vermitteln. Die Studierenden erwerben die Kompetenzen und Fähigkeiten, um ein europäisches Projekt zu verfassen und zu verwalten, wie z. B. die Beantwortung einer Aufforderung zur Einreichung eines Vorschlags, die Bearbeitung der Projektstruktur, den Aufbau einer Partnerschaft und die Erstellung eines Budgetplans.

• Möglichkeiten des sozialen Unternehmertums für Unternehmen

Das globale Ziel dieses Themenkomplexes ist es, Unternehmern Wissen über Social Entrepreneurship als ein Konzept zu vermitteln, das in letzter Zeit aufgrund seiner innovativen Formen des Wirtschaftens an Popularität gewonnen hat. Die Studierenden erhalten ein Verständnis für Social Entrepreneurship, das ökonomische Modell von Social Entrepreneurship und Formen der Führung von Sozialunternehmen. Die Studierenden erwerben Kompetenzen und Fertigkeiten, um Sozialunternehmen in Europa zu beschreiben und das Modell mit den südosteuropäischen Ländern und China zu vergleichen. Die Studierenden lernen die Triple Bottom Line kennen - ein spezieller Rechnungslegungsrahmen.

Lernerprofil: Diese Plattform war für arbeitsmarktferne Personen und die am meisten gefährdeten Personen auf dem Arbeitsmarkt gedacht: junge Menschen,



Frauen, Senioren. Aufgrund der mit COVID verbundenen Gesundheitskrise wurde das Zielpublikum jedoch erweitert.

Verwendete IKT: E-learning Plattform

Methoden: Das Programm ist als asynchrones Lernformat konzipiert.

Wer sich für die Teilnahme an diesem Programm interessiert, sollte sich auf der

Online-Plattform

<u>ESE Projekt - Europäische Schule für Unternehmertum - Mein Campus (ese-project.eu)</u>

Auswertung:

- Soziale Verantwortung von Unternehmen: Kontinuierliche Wissensüberprüfung mit zusammenfassenden Notizen und Kursfragen.
- Unternehmerische Ökosysteme: Präsentation einer aktuellen Unternehmensfallstudie und/oder eines persönlichen Unternehmensgründungsprojekts. Die Studierenden stellen ihr Projekt zur Gründung oder Übernahme eines Unternehmens vor. Dieses Projekt wird mündlich (mit Computerunterstützung) und schriftlich präsentiert.
- Unternehmertum, Marken und Branding-Prozess: Aktive Teilnahme an Vorlesungen und Seminaren. Präsentation eines Geschäftsmodells.
- *EU-Fördermöglichkeiten für Unternehmen:* Offene Fragen und Multiple-Choice-Fragebögen.
- Möglichkeiten des sozialen Unternehmertums für Unternehmen:
 Wissensbewertung durch Kursfragen und Aneignung des identifizierten
 Wissens durch die Lernenden.
- Die ersten Schritte zur Gründung eines Start-ups: Kontinuierliche Wissensüberprüfung mit Fragen. Prüfung. PowerPoint-Präsentation. Mündlicher Vortrag. Hausaufgabe.

Kommunikation mit den Lernenden: Die Lernenden kommunizieren über die Plattform schriftlich mit dem Tutor.

Unterstützung der Lernenden: Zusätzlich zum Tutorensupport gibt es IT-Support sowie Videos und andere Ressourcen, die häufig gestellte Fragen beantworten.



3. Griechenland

3.1 Berufliche Bildung Lernen

Standort: Kalamata, Griechenland, Areadne LLC

Kontaktperson: Yanis Papadopoulos, <u>papadopoulos@areadne.gr</u>

Website: https://www.areadne.eu/

Programmübersicht: Grundlagen der Erwachsenenbildung

Ein Fernlernprogramm für Lehrer und Tutoren, die sich auf die staatliche Zertifizierung für Erwachsenenbildner in Griechenland vorbereiten und eine eigenständige Qualifikation im Bereich Erwachsenenbildung und Lernen in Griechenland.

Nach Abschluss des Kurses wird der Teilnehmer ausgezeichnet:

Zertifikat über die erfolgreiche Teilnahme.

Zweisprachige Euro-Pass-Zeugniserläuterung mit übertragbaren ECVET-Einheiten zur Verwendung im In- und Ausland.

Verwendete IKT: E-learning Plattform

Methoden: Das Programm ist mit einem asynchronen Lernformat konzipiert. Wer sich für die Teilnahme an diesem Programm interessiert, sollte sich auf der Online-Plattform http://www.areadne-elearning.gr/ anmelden.

Auswertung: Jedes Modul endet mit einer kurzen Schreibaufgabe, die die Bewertung des Programms darstellt. Der Tutor korrigiert die Aufgabe und antwortet dem Lernenden über die Plattform mit Kommentaren zur Aufgabe und gibt eine Note. Wenn die Arbeit die Kriterien nicht erfüllt, sollte der Lernende die Kommentare und Richtlinien des Feedbacks befolgen, um die notwendigen Korrekturen vorzunehmen und die Aufgabe erneut zur Bewertung einzureichen.

Der Auszubildende muss alle Aufgaben erledigen.

Kursmodell: Dieser Kurs besteht aus 10 Lerneinheiten, plus einem Abschlussprojekt. Alle Einheiten sind praxisorientiert und basieren auf Fallstudien.

Jede Einheit wird von einer Selbstevaluation und einer vom Tutor bewerteten Schreibaufgabe begleitet.

Das Abschlussprojekt wird vom Praktikanten gewählt und ist praktisch, obwohl auch akademische Aufgaben akzeptiert werden können, wenn der Tutor zustimmt.

Jeder Einheit wird eine vorgeschlagene Länge (z. B. 40 Stunden) entsprechend der nationalen Gesetzgebung zugewiesen.



Kommunikation mit den Lernenden: Die Lernenden kommunizieren mit dem Tutor über die Plattform schriftlich. Telefonische Kommunikation ist ebenfalls möglich, wenn der Lernende dies wünscht.

Unterstützung der Lernenden: Zusätzlich zum Tutorensupport gibt es während der Arbeitszeiten telefonischen IT-Support sowie Videos und andere Ressourcen, die häufig gestellte Fragen beantworten.

Kulturelle Erwägungen: Dieses Programm wird hauptsächlich von Personen besucht, die unterrichten, unterrichten wollen oder verantwortliche Positionen in Strukturen des lebenslangen Lernens übernehmen.

Sie ist aber auch offen für Pädagogen, die mehr über Erwachsenenbildung erfahren wollen, und alle Interessierten.



4. Irland und Großbritannien

4.1 Partizipation, Erholung und Inklusion durch Kampfsportunterricht (PRIME)

Ort: Deutschland, Berlin, ICSSPE e.V.

Kontaktperson: Ray Sweeney: ceo@ikkaido.eu

Website: https://www.ikkaido.eu

Was ist PRIME?

PRIME - Participation, Recreation and Inclusion through Martial Arts Education - ist ein einzigartiges Projekt, das durch das ERASMUS+ Programm der Europäischen Union kofinanziert wird. Seine Aufgabe ist es, ein qualitativ hochwertiges Coaching-Rahmenwerk zu entwickeln, um die Förderung einer gesunden Teilnahme von Menschen mit Behinderungen an Kampfsportarten in Europa zu unterstützen. Dieser Rahmen ist der erste seiner Art und wird im Kontext des Europäischen Qualifikationsrahmens (EQF) und ähnlicher internationaler Standards wie dem European Sport Coaching Framework geschrieben.

Die Kampfkünste sind eine ungewöhnlich vielfältige und anpassungsfähige Form des Sports und bieten beliebte Kontexte für die Beschäftigung und Unterstützung der gesunden Entwicklung von Menschen mit Behinderungen. Darüber hinaus kann der Kampfsport durch diesen Rahmen eine Reihe von Lernerfahrungen im Bereich der Selbstverteidigung einführen und - da Menschen mit Behinderungen in Europa häufig Ziel von Gewaltverbrechen wie häuslicher Gewalt, Mord, Körperverletzung, Vergewaltigung und Raub sind - werden diese Erfahrungen auch einen wichtigen Beitrag zum Selbstvertrauen, zur Sicherheit und zum Wohlbefinden der Teilnehmer leisten.

Die Ziele von PRIME und diesem Coaching-Rahmen sind also:

- zur Förderung der Inklusion und des leichteren Zugangs zum Kampfsport für Menschen mit Behinderungen;
- Steigerung des Selbstvertrauens, der körperlichen Kompetenz und des Aktivitätsniveaus von Menschen mit Behinderungen in Europa durch die Förderung einer qualitativ hochwertigen Trainerausbildung in den Kampfkünsten;
- die Akkreditierung von Kampfsporttrainern in Einklang mit internationalen Best-Practice-Standards zu bringen.

Die Motivation hinter den Zielen ist:



- Unterstützung der Verbreitung und Anwendung der Charta der Grundrechte der EU, des Vertrags über die Arbeitsweise der EU und des Übereinkommens der Vereinten Nationen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen, die sich alle mit der Entwicklung von Maßnahmen und Veranstaltungen zur Förderung der Teilnahme von Menschen mit Behinderungen an Sport und körperlicher Aktivität befassen;
- die Basis für den ersten vergleichbaren EQR-kompatiblen Rahmen für die Ausbildung und Akkreditierung von Kampfsporttrainern zu entwickeln;
- einen populären Kontext für die Beschäftigung mit und die Unterstützung der gesunden Entwicklung von Menschen mit Behinderungen zu bieten;
- den Zugang zur Selbstverteidigung für Menschen mit Behinderungen zu verbessern, indem sie im Kampfsport lernen, auf Gewaltverbrechen zu reagieren, einschließlich häuslicher Gewalt, Mord, Körperverletzung, Vergewaltigung und Raub;
- um die folgenden Ziele für nachhaltige Entwicklung zu unterstützen:











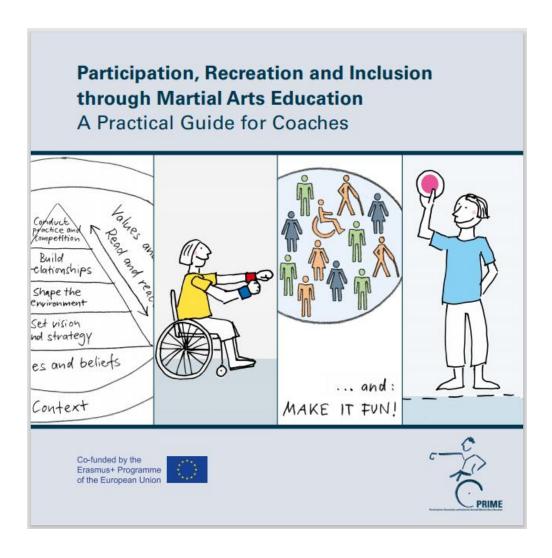
Der Inhalt für das Framework wurde entwickelt durch:

- Qualitative Datenerfassung und -analyse, Desk-Reviews und Prüfung von bestehendem Lernmaterial; Identifizierung von Motivationen und Möglichkeiten zur Teilnahme sowie von Hindernissen; Konsolidierung bestehender Nachweise, Qualifikationen und Coaching-Ausbildungsrahmen; Erstellung von Good-Practice-Berichten; Entwicklung von Rahmenwerken;
- Pilotierung mit nationalen und internationalen Kampfsportorganisationen und Trainern;
- Entwicklung von Ressourcen für Trainer und andere auf einer speziellen Website

Die PRIME-Partnerschaft brachte ein einzigartiges Konsortium von Organisationen aus den verschiedenen EU-Mitgliedstaaten zusammen. Zusätzlich zu Ikkaido, der führenden Organisation in der inklusiven Kampfsport-Trainerausbildung. Zu der Partnerschaft gehörten der International Council for Coaching Excellence, der UNESCO-Lehrstuhl für die Umgestaltung des Lebens von Menschen mit Behinderungen, ihrer Familien und Gemeinschaften durch Leibeserziehung, Sport, Erholung und Fitness am Tralee Institute of Technology, Irland, die Association For International Sport for All und, als Projektleiter, der



International Council of Sport Science and Physical Education. Die Partner arbeiteten zusammen und unterstützten Ikkaido und ICSSPE, um dieses einzigartige Rahmenwerk zusammenzustellen. Das Projekt wurde stark von Ken Black, The Inclusion Club und der Lydia Zijdel Foundation unterstützt. Drei weitere Kampfsportorganisationen nahmen teil: die Association of Wado Karate-Do Kai Shin Gi Tai Italy, die International Taekwondo Federation und Hayashi Karatecenter e.V.











5. Italien

5.1 Inklusives Lernen für Martial Arts

Standort: Italien - Potenza - EURO-NET

Kontaktperson: Antonino Imbesi: primae.euronetpz@gmail.com

Website: https://accademiadelleartimarziali.org/

Facebook: https://www.facebook.com/accademiadelleartimarzialipotenza/

Instagram: https://www.instagram.com/accademiadelleartimarziali

Lernprogramm/Programmübersicht:

Das inklusive Lernprogramm zielt auf die Teilnahme von Kindern mit Aufmerksamkeitsdefizitstörung und Autismus-Spektrum-Störungen in der Lerngruppe mit anderen Kindern.

Das erste Ziel, das es zu erreichen gilt, ist das Erlernen und die Einhaltung von Kampfsportregeln (bezogen auf die Regeln des Miteinanders, des Respekts, der Freundschaft, des Fair Play).

Dann folgt das Ziel, das Individuum zu fördern, sein Selbstwertgefühl und seine Wahrnehmung und Akzeptanz von sich selbst und seiner Vielfalt als Reichtum für die ganze Gruppe zu steigern.

Das Konzept der Selbstverteidigung wird implizit im Studium der Kampfkünste erlernt, was ein weiteres wertvolles Ziel ist, das bei Kindern mit und ohne Behinderung erreicht werden kann.

Nicht zuletzt hilft das Erlernen der Ausführung von Kampfsporttechniken bei der Entwicklung der körperlichen Fähigkeiten. Jeder kann lernen, aber jeder in seiner eigenen Zeit. Alle Ziele müssen im Namen des Spaßes durchgeführt werden.

Profil der Lernenden: Kinder von 6 bis 12 Jahren mit Dsa, Bes, Adhd

Verwendete IKT: Handheld-Geräte, Computer, vernetzte Computer und das Internet, um Video und Audio zu produzieren und zu genießen.

Methoden: Das Lernen wird immer in einer spielerischen Form vorgeschlagen. Alles, auch der technische Teil, wird als Spiel vermittelt.

Das Spiel ermöglicht es Kindern, Misserfolge leichter zu akzeptieren. Sie werden nicht entmutigt, es erneut zu versuchen und sich zu verpflichten, sich zu verbessern und ihre Grenzen zu überschreiten.

Das Spiel ist dynamisch, da es ständig mit dem Lehrer interagiert.

Es ist ein Spiel:



- physisch: Das Kind aufgefordert, eine bestimmte Übung zu machen und z. B. zu zählen, wie oft es diese in einem bestimmten Zeitrahmen machen kann. Beim nächsten Mal können Sie es auffordern, sie mindestens noch einmal zu machen.
- kreativ: Das Kind wird aufgefordert, etwas zum



- helfen, welche neuen Schwierigkeitsgrade für die Spiele gelten sollen.
- Auflösung: Das Kind wird aufgefordert, aus einer bestimmten Position den richtigen Übergang zu machen.
- Partizipation: Auch wenn Kinder über die Online-Plattform miteinander interagieren - sie sind in einer Rang- und Gürtelordnung - spielen sie Spiele, teilen eine Nachricht, zählen bis 10.

Bewertung: Die Gürtelbeförderung bestimmt die Bewertung des Fortschritts in der Kampfkunst. Die Anforderungen zur Erlangung eines neuen Gürtels dürfen in einem inklusiven Kampfkunstkonzept nicht nur technisch sein.

Bei der Bewertung werden weitere wichtige Parameter berücksichtigt: die Fähigkeit, sich eine Regel anzueignen, andere Kinder und den Lehrer zu respektieren, an den Aktivitäten teilzunehmen und in den meisten Fällen die Ausgangslage zu verbessern.

Kursmodell: Der Kurs ist in drei wöchentliche Lektionen aufgeteilt: zwei Lektionen in der Turnhalle (ab 60 Minuten) und eine online (ab 45 Minuten); die Kinder sind nach Alter getrennt (4-6; 7-9; 10-12).

Kinder können an der Online-Lektion teilnehmen oder die Sitzung herunterladen.



Das Lektionsmodell: Jede Unterrichtsstunde ist in verschiedene Phasen unterteilt, die durch ein Symbol gekennzeichnet sind, das sie identifiziert. Der



Stundenplan wird in der Turnhalle ausgehängt (auf einem farbigen Plakat) und ist immer auf dem Bildschirm sichtbar, um jede Lernphase zu identifizieren.

Die Lektion:

• **beginnen mit der Begrüßung**, einem wichtigen Moment des Respekts gegenüber dem Lehrer, den Mitschülern und dem Lernort.

In der Turnhalle stellen sich die Kinder in einer Reihe vor dem Lehrer in Gürtelreihenfolge auf. Im Online-Unterricht stehen sie vor dem Bildschirm, vor der Lehrkraft, was den Beginn der Sitzung und die Konzentration markiert.

• die Aufwärmphase (Dauer: 20 min): wird oft durch spielerische Gruppenaktivitäten durchgeführt, bei denen die Kinder abwechselnd Aufgaben erfüllen und Rollen spielen. Im Online-Unterricht führen die Kinder Einzelaufgaben aus (eine vorgegebene Anzahl von Sprüngen und Durchgängen unter einem Stuhl; Suchen der vom Lehrer geforderten Farbe in möglichst kurzer Zeit usw.).

Dann machen wir einige Dehnungsübungen mit den Kindern (. während sie in einer Dehnungsposition sind, zählen sie einzeln bis zehn, oder sie beantworten lustige Fragen).

• technische Phase (Dauer: 15 min): der Lehrer zeigt die zu reproduzierenden Techniken. In der Turnhalle werden die Kinder in Paaren angeordnet, wobei die Partner nach kurzer Zeit gewechselt werden, so dass jeder mit jedem arbeiten kann: dies hilft, das Niveau der Konzentration, der Einbeziehung und der Sozialisierung aller Kinder zu verbessern. In der Online-Lektion werden die Techniken im Schattenkampf reproduziert.

In dieser Phase ist die Konzentration am höchsten.

• Kampfsimulationsphase (Turnstunde) (Dauer: 15 min): hilft den Kindern, sich selbst zu vergleichen und persönlich zu wachsen.

Der Lehrer bestimmt die Paare, und um die Inklusion zu fördern, werden die Kinder eingeladen und ermutigt, sich mit Kindern aus niedrigeren und höheren Klassenstufen als sie auseinanderzusetzen.

Die beiden Lerneinheiten enden mit einer Spaßphase (Dauer: 10 min).
 Dieser letzte Moment beinhaltet freie Körperübungen mit Musik. Dann schlägt der Lehrer ein Spiel vor, das an eine der Grundregeln der Kampfkünste erinnert, die die ganze Woche über wiederholt wird (in Online-Kursen kann eine Zeichnung angefertigt werden).



Kommunikation mit den Lernenden: Die Kommunikation mit den Lernenden

findet auf unterschiedliche Weise statt: über die Instant-Messaging-App, über die Website für Informationen zu Terminen, Kursen usw. und über den Blog-Bereich, um Neuigkeiten über die Aktivitäten und die Online-Plattform zur Verbreitung von Lektionen zu kommunizieren.

Unterstützung der Lernenden: Alle verwendeten IKT, alle Geräte, die die Durchführung von Aktivitäten ermöglichen.



Kulturelle Überlegungen: Immer mehr wissenschaftliche Untersuchungen von Psychologen und Kinderärzten bestätigen die guten Wirkungen, die Kampfsport auf Kinder und heranwachsende Jugendliche hat, insbesondere bei Lernstörungen, Hyperaktivität und Aufmerksamkeitsdefiziten. Einige Studien zeigen den zunehmenden Einsatz von Kampfsportarten, um Menschen mit Behinderungen in verschiedene soziale Umgebungen einzubinden und zu integrieren.

Kinder mit Aufmerksamkeitsdefizitstörung und Autismus-Spektrum-Störungen, die kommen und in Lerngruppen arbeiten, finden eine zugängliche und integrative Umgebung, in der sie sich integrieren und ausgezeichnete Ergebnisse erzielen können, dank der Lehren und Werte der Kampfkünste. Durch den körperlichen und geistigen Einsatz und die Beziehung zu anderen Kindern (Jungen und Mädchen) ist es möglich, alle kulturellen Aspekte einzubeziehen, die sie daran hindern, sich auszudrücken.

Was ist die Lehre, die wir aus dieser Best Practice ziehen können?

Es ist wichtiger, dass das Lernen in Verbindung mit traditionellen Modellen (Frontalunterricht) transversale Fähigkeiten wie Problemlösung, kritisches Denken, Kooperation, Kreativität, rechnerisches Denken und Selbstregulierung entwickeln kann.

Es gibt Belege dafür, dass das Üben von Kampfsportarten im Schulalter zur Entwicklung und/oder Verbesserung dieser transversalen Fähigkeiten beiträgt. Diese Schlüsselkompetenzen sind in unserer sich schnell verändernden Gesellschaft wichtiger denn je.

Die E-Learning- und Web-Tools sind strategische Ressourcen, um die Hindernisse im Zusammenhang mit traditionellen Aktivitäten zu überwinden und effektiv auf die Bildungsbedürfnisse von Studenten mit Behinderungen zu reagieren.



Es ist wichtig, barrierefreie Wege zu schaffen, sowohl aus technologischer als auch aus methodisch-didaktischer Sicht, um inklusive und qualitativ hochwertige Lernerfahrungen für alle Lernenden zu gewährleisten, unabhängig von ihrer Behinderung.





5.2 Inklusives Sportlernen zur Unterstützung von Opfern von Gewalt

Standort: Italien - Potenza - EURO-NET

Kontaktperson: Antonino Imbesi: primae.euronetpz@gmail.com

Website: https://accademiadelleartimarziali.org/

Facebook: https://www.facebook.com/accademiadelleartimarzialipotenza/

Instagram: https://www.instagram.com/accademiadelleartimarziali

Lernprogramm/Programmübersicht:

Das inklusive Lernprogramm zielt darauf ab, gewaltbetroffene Frauen (und Mädchen mit geistiger Behinderung) in gemischte Lernklassen einzubinden.

Das erste Ziel ist es, die Frau als Individuum zu entwickeln, indem das Selbstwertgefühl und die Wahrnehmung gesteigert werden und die Akzeptanz, Stärken zu erkennen und zu nutzen, um jeder Situation zu begegnen.

Um dies zu erreichen, ist es eine Priorität, die Studenten einzubeziehen und sie für das Thema geschlechtsspezifische Gewalt zu sensibilisieren.

Beim Lehren und Studieren von Kampfkunsttechniken geht es um das Konzept der Selbstverteidigung und den Erwerb eines größeren Selbstvertrauens in die eigenen Fähigkeiten. Eine der Grundlagen der Kampfkünste ist, dass der Geist alles lenkt: Der Körper kann sich bestimmte Fertigkeiten und Fähigkeiten nur dann aneignen, wenn er den Geist mit Hingabe trainiert.

Schließlich hilft das Erlernen der Ausführung von Kampfsporttechniken bei der Entwicklung der körperlichen Fähigkeiten.

Jeder kann lernen, aber in seinem eigenen Tempo.

Lernerprofil: Männer und Frauen über 15 Jahre, Frauen, die Opfer von Gewalt geworden sind, über 15 Jahre.

Verwendete IKT: Handheld-Geräte, Computer und das Internet, um Video und Audio zu produzieren und zu genießen.



Methoden: Der Lehrer achtet besonders auf den Sprachgebrauch, niemand soll sich beleidigt fühlen, und jeder soll die Erklärung verstehen.

Es werden Grundtechniken gelehrt, die einfach zu erklären und schnell zu erlernen sind; es sind effektive Techniken, die Geschwindigkeit, Hebel und Gewicht zu Ihrem Vorteil nutzen. Die Schüler werden paarweise in zwei Reihen voreinander



angeordnet (sie wechseln die Lernpartner auf Kommando des Lehrers).

Ein Teil der Technik besteht darin, dass eine Person steht, während die andere auf dem Boden liegt. Hier enden wahrscheinlich die meisten Aggressionen.

Der integrative Kurs ermöglicht allen die Interaktion und zieht die Zuhörer und Beobachter mit ein.

Bewertung: Die Gürtelfarbe bestimmt die Bewertung des Fortschritts im Kampfsport. Die Anforderungen zur Erlangung eines neuen Gürtels dürfen nicht nur technisch sein.

Bei der Bewertung werden weitere wichtige Parameter berücksichtigt: die Fähigkeit, Selbstvertrauen zu gewinnen, Grenzen zu überwinden, Mitschüler zu respektieren und ihnen zu helfen, an Aktivitäten teilzunehmen und sich seit der Teilnahme am Kurs zu verbessern.

Kursmodell: Der Kurs besteht aus Unterricht im Klassenzimmer (zweimal pro Woche) und Online-Gruppenunterstützung (Austausch persönlicher Erfahrungen und Erkennen von Aggression; Bewertung, Wissen, wie man sich verhalten kann, Ausstieg aus Gewalt oder Misshandlung; Überwindung der Situation des Unbehagens). Die Gruppe beinhaltet auch die Teilnahme eines Psychologen.

Der Unterricht im Klassenzimmer dauert 60 Minuten und umfasst Schüler beiderlei Geschlechts, die über 15 Jahre alt sind.

Der Unterrichtsaufbau: Der Unterricht beginnt immer mit einer Begrüßung, einem wichtigen Moment des Respekts vor dem Lehrer, vor den Mitschülern und dem Lernort. Die Schüler stellen sich in Gürtelreihenfolge vor dem Lehrer auf.

• Aufwärmphase (Dauer: 10 min): Herz-Kreislauf- und Dehnungsübungen (variabel) zur Vorbereitung und Aufwärmung des Körpers auf das Lernen.



- **technische Phase** (Dauer: 30 min). Die Lehrkraft demonstriert die zu kopierenden Techniken. Die Schüler ordnen sich im Kreis an und beobachten und hören der Erklärung zu. Dann arbeiten sie in Zweiergruppen, um die Techniken nachzubauen und auszuprobieren.
- **Simulationsphase** (Dauer: 15 min): Arbeit in Paaren, um einen Kampf oder eine Aggression zu simulieren. Die Lehrkraft stellt fast immer die Paare zusammen, um die Inklusion zu fördern und auf die körperliche Sicherheit aller zu achten.
- das Training endet mit einem Cool-down (Dauer: 5 min): Dehnungs- und Atemübungen.

Die Techniken werden gefilmt, um die Möglichkeit zu geben, sie noch einmal zu sehen und gedanklich zu wiederholen. Das Video wird an alle Teilnehmer verschickt.

Die Hörgruppe trifft sich einmal pro Woche.

Die Gruppe schlägt Aktivitäten vor, die darauf abzielen, die Teilnehmer in das Thema der geschlechtsspezifischen Gewalt einzubeziehen, über die Rolle von Männern und Frauen in der Gesellschaft, über die Stärkung der Person durch den Erwerb von Werkzeugen zur Bekämpfung von



Diskriminierung und die Erhöhung ihres Bewusstseins. Es gibt Momente der Interaktion und des Austauschs.

Die Gruppe achtet besonders auf die Fälle von physischer und psychischer Aggression, die täglich vorkommen können; um gefährliche Situationen zu verhindern, den Opfern die Möglichkeit zu geben, der Aggression zu entkommen, und Gewalt vor dem Einschreiten der Polizei zu verhindern.

Kommunikation mit den Lernenden: Die Kommunikation mit den Lernern findet auf unterschiedliche Weise statt:

- -Social Media Messaging-Gruppen direkte Kommunikation und zum Teilen der Videos
- -Website für Informationen zu Terminen, Kursen usw. und einen Blog-Bereich, um Neuigkeiten über die Aktivitäten zu kommunizieren.



-Online-Plattform (Zuhörgruppe)

Unterstützung der Lernenden: Alle Arten von IKT wurden verwendet, alle Geräte, die die Durchführung von Aktivitäten ermöglichen

Kulturelle Überlegungen: Kampfsport war lange Zeit eine Männerdomäne. Frauen stellen immer noch nur einen kleinen Prozentsatz der Lernenden in diesen Disziplinen.

Gemischte Kurse stellen einen inklusiven Aspekt dar. Aus ethischer Sicht ist es entscheidend, dass auch Frauen Zugang zum Kampfkunstlernen und zur Selbstverteidigung haben, da sie eher von Gewalt betroffen sind.

Was ist die Lehre, die wir aus dieser Best Practice ziehen können?

Die Kampfkünste werden aufgrund ihrer grundlegenden Prinzipien und Werte als ein wichtiges Instrument der Inklusion und Unterstützung bestätigt.

Das Üben der Kampfkünste trägt zur Entwicklung einer Kultur des Respekts bei, die ein grundlegendes Konzept des Zusammenlebens ist.

Die Kampfkünste bieten praktische Aktionen (Techniken) und Ressourcen zur Prävention aller Formen von Gewalt, physisch oder psychisch, an Frauen und in jedem Kontext.





PARTICIPATION AND RECREATION THROUGH INCLUSIVE MARTIAL ARTS EDUCATION AND E-LEARNING













This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



THE EU PROGRAMME FOR EDUCATION, TRAINING, YOUTH AND SPORT.