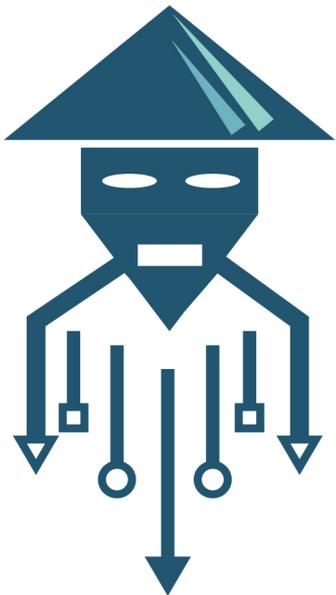


Teil 1 - A1.1

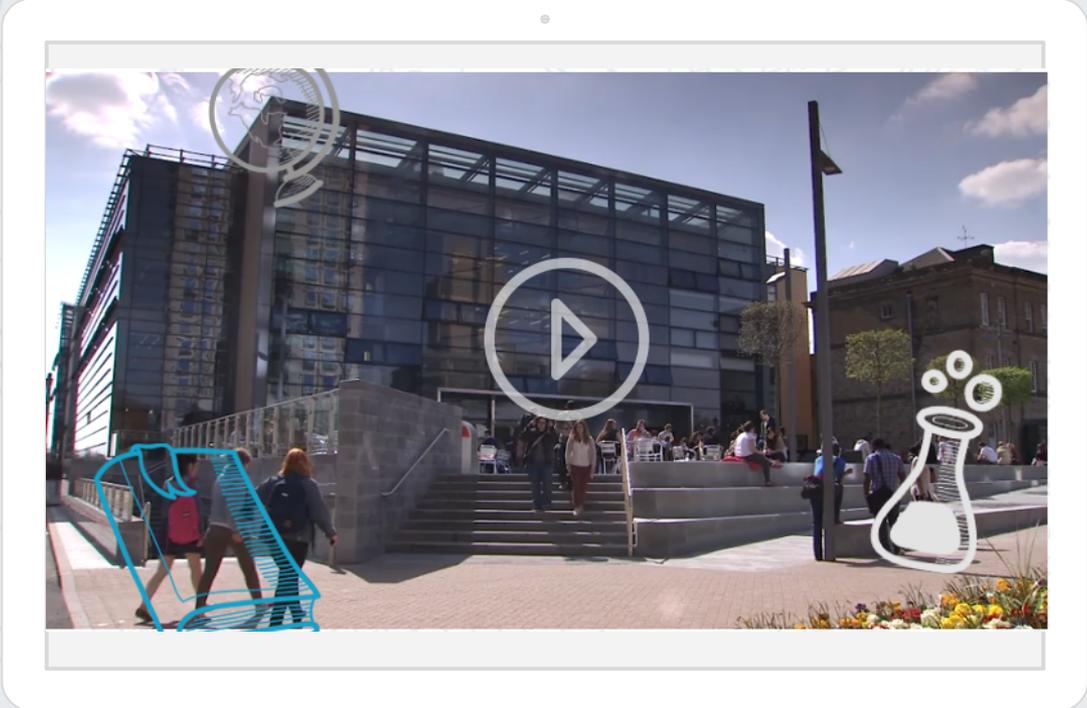
Vorstellung der Teilnehmer & Projektpräsentation



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

ERASMUS+



Was ist Erasmus?

Quelle: European Commission (n.d.). What is Erasmus? Available at:
https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en

Das NEET-SYSTEM Projekt

ERASMUS+

KA2 - Kooperation für Innovation und Austausch

Guter Praxis

Strategische Partnerschaft für Erwachsenenbildung

Das NEET-SYSTEM Projekt



Laufzeit: 24 Monate
03-09-2018 bis 02-01-2021

Koordinator:

Jugendförderverein Parchim/Lübz e.V. (Deutschland)

Partner:

CARDET (Zypern)

Lancaster and Morecambe College (Großbritannien)

FUTURE IN PERSPECTIVE (Irland)

EDUKATOR (Poland), Hub Karelia (Finnland)

AKLUB (Tschechische Republik)

DANTE (Kroatien)

Das NEET-SYSTEM Projekt

Das NEET-SYSTEM setzt eine anspruchsvolle, spielerische, pädagogische Methode ein, um NEETs zu reaktivieren. Wir unterstützen sie dabei, ihre Fähigkeiten und Kompetenzen auszubauen und sich wieder in Bildung oder Beschäftigung zu integrieren.

Hintergrund des Projekts

Zu jeder Zeit gibt es Gruppen ausgegrenzter junger Erwachsener, die realistischerweise leicht als Ziele für erfolgreiche Bildungsmaßnahmen der zweiten Chance betrachtet werden können. Diese Jugendlichen können als die Gruppe der "lernwilligen und lernfähigen" Personen charakterisiert werden. Das NEET-SYSTEM-Projekt legt seinen Schwerpunkt auf das andere Ende der marginalisierten Skala. Sein Ziel ist es, eine Reihe von Bildungsmaterialien und -ressourcen zu entwickeln, um Erwachsenenbildner dabei zu unterstützen, die Bedürfnisse der am schwersten zugänglichen NEET-Gruppen zu erfüllen. Diese Gruppe könnte man als die Teilgruppe "will nicht lernen, kann nicht lernen" charakterisieren.



Hintergrund des Projekts

Das NEET-SYSTEM-Konsortium setzt sich dafür ein, Benachteiligungen zu vermeiden, Misserfolge in der Bildung zu bekämpfen und pädagogische und didaktische Ansätze in der Erwachsenenbildung zu verbessern.

Die Partner glauben, dass Online-Bildungs-Escape Rooms eine innovative Möglichkeit darstellen, dynamische und attraktive Lernumgebungen zu schaffen. Die Vorteile sind zweifach: Spielen hat eine Geschichte der Entwicklung von Motivation und Engagement, selbst bei denen, bei denen die formale Bildung gescheitert ist; die gemeinschaftlichen Elemente der Escape-Room-Herausforderungen helfen den Lernenden, soziale und Teamwork-Fähigkeiten zu entwickeln, die auf dem Arbeitsmarkt einen hohen Wert haben..



Hintergrund des Projekts

"Online-Escape Rooms unterscheiden sich von anderen Spielformen dadurch, dass der Lernende direkt in das Spiel einbezogen wird und dadurch die Ergebnisse des Erfahrungslernens effektiver sind."

(The Rise of Educational Escape Rooms, University of Ohio, 2016).

Lernen ist kein Sport für Zuschauer. Je mehr es gelingt, das Einbeziehen des Lernenden in den Lernprozess zu erreichen, desto höher ist das Potenzial für nachhaltige Ergebnisse.



Ziele und Aufgaben

Für NEETs

“eine maßgeschneiderte, auf Herausforderungen basierende pädagogische Bildungsmaßnahme zu entwerfen und zu entwickeln. Diese soll die NEETs wieder einbinden und sie dabei unterstützen, Fähigkeiten und Kompetenzen aufzubauen, um ihre Wiedereingliederung in Bildung oder Beschäftigung zu fördern”

Die Herausforderungen des Online-Escape Room werden sich auf die Entwicklung marktorientierter Schlüsselkompetenzen konzentrieren.

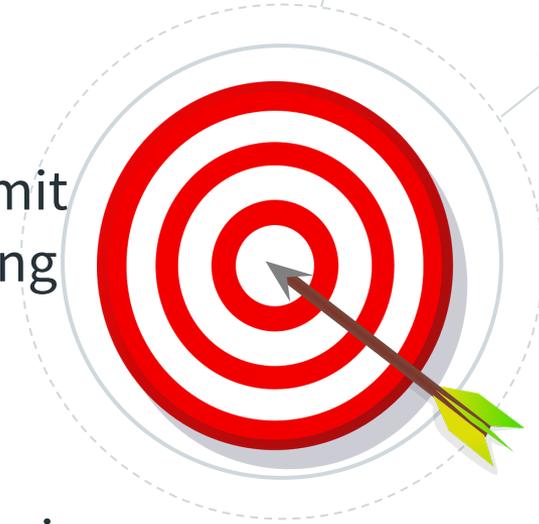




Ziele und Aufgaben

Für Erwachsenenbildner

Für die Fachkräfte in der Erwachsenenbildung, die letztendlich mit der Durchführung und Aufrechterhaltung dieser neuen Maßnahme beauftragt werden, schlagen die Partner ein umfassendes berufsbegleitendes Ausbildungsprogramm vor. Es soll sie bei der Nutzung dieser neuen Ressourcen unterstützen, aber auch Schlüsselkompetenzen entwickeln, damit sie in der Zukunft in der Lage sind, neue Herausforderungen zu meistern.



I01: Online Bildungs Escape Rooms

4 Wesentliche Bereiche

- Digitale Kompetenz
- Soziale und Bürgerkompetenz
- Initiativgeist und Unternehmertum
- Kulturelles Bewusstsein und kultureller Austausch.

Kompetenzbereiche



In jedem Kompetenzbereich werden die Ressourcen in 4 verschiedenen Kompetenzstufen zur Verfügung stehen:

- ◎ Einführung (2 Aufgaben)
- ◎ Mittelstufe (3 Aufgaben)
- ◎ Fortgeschritten (5 Aufgaben)
- ◎ Experte (7 Aufgaben)

Die verschiedenen Stufen stellen sicher, dass sich die Lernenden unabhängig von ihrer Vorbildung mit den entwickelten Werkzeugen beschäftigen können. Darüber hinaus wird den Lernenden ein nachhaltiges Bildungserlebnis geboten. Dadurch können sie ihre Fähigkeiten ausbauen, indem sie die verfügbaren Stufen durchlaufen.



Die Ressourcen

Die entwickelten Ressourcen werden vollständig mobil und damit für jeden jungen Menschen in jedem Land voll übertragbar sein. Sie stehen in 7 Partnersprachen (Englisch, Kroatisch, Tschechisch, Englisch, Finnisch, Deutsch, Griechisch und Polnisch) und als offene Bildungsressourcen zur Verfügung.

Diese Ressourcen werden für den Zugang über die bekanntesten sozialen Medienplattformen konzipiert, auf denen sich die Jugendlichen von heute aufhalten.

I02: Berufsbegleitendes Ausbildungsprogramm und Handbuch



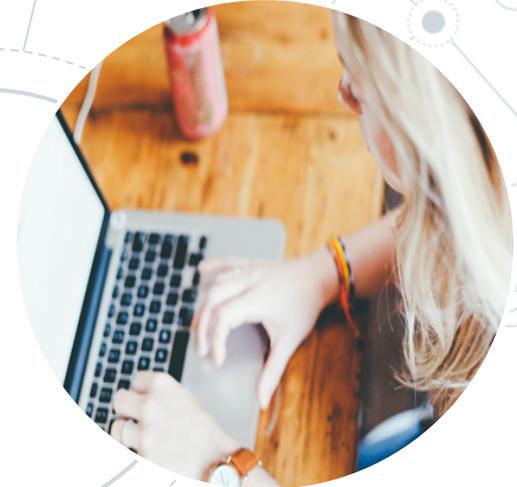
NEET SYSTEM

Die Partner entwickeln ein maßgeschneidertes berufsbegleitendes Fortbildungsprogramm, um sicherzustellen, dass die Erwachsenenbildner umfassend geschult werden. Dadurch soll sichergestellt werden, dass sie das Potenzial der Online-Ressourcen des NEET-SYSTEMs und der Online-Plattform nutzen können. So sollen die Teilnehmer der NEET-Zielgruppe dabei unterstützt werden, die ausgewählten Schlüsselkompetenzen zu entwickeln, die auf dem europäischen Arbeitsmarkt hoch geschätzt werden.

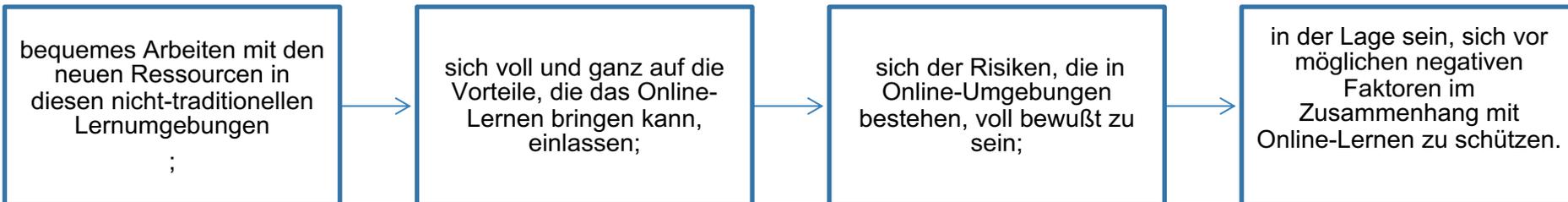
Das NEET-SYSTEM berufsbegleitende Ausbildungsprogramm und -handbuch stellt sicher, dass Lehrkräfte die direkt mit den NEETs arbeiten

- *über die notwendigen Fähigkeiten verfügen, um das Potenzial der innovativen Online-Ressourcen für Escape Rooms und der Online-Plattform zu nutzen.*
- *diesen helfen, die ausgewählten Schlüsselkompetenzen zu entwickeln, die auf dem europäischen Arbeitsmarkt von großer Bedeutung sind.*

Die berufsbegleitende Fortbildung wird einen bedeutenden Schwerpunkt auf die Arbeit in neuen dynamischen Online-Lernumgebungen legen und die verschiedenen Rollen von Fachkräften in der Erwachsenenbildung in diesen Umgebungen untersuchen. Die vorgeschlagenen neuen medienreichen und interaktiven Ressourcen werden potenziell eine breite Palette neuer Bildungsumgebungen in den Lernprozess einbringen, insbesondere Smartphones, andere mobile Geräte und Social-Media-Plattformen.



Die Partner müssen sicherstellen, dass alle Anbieter von Erwachsenenbildung dies auch tun:



103: Online Lernportal

Besonderheiten



- ◎ Das Online-Lernportal bietet sofortigen Zugriff auf die gesamte Palette von Online-Lernressourcen für Bildungseinrichtungen in Escape Rooms. Es unterstützt eine breite Palette innovativer Online-Kursunterlagen.
- ◎ Das Portal wird einen Mechanismus zur Erfassung der Lernenden enthalten, der es Erwachsenenbildnern ermöglicht, den Fortschritt der Lernenden durch die verschiedenen angebotenen Ressourcen zu überwachen.
- ◎ Es wird die Bereitstellung des berufsbegleitenden Schulungsprogramms unterstützen und alle standardmäßigen und erwarteten Social-Media-Funktionen enthalten, die heute ein wesentlicher Bestandteil des Online-Lernens sind.
- ◎ Das Portal wird für den mobilen Zugriff optimiert sein und wird auf Laptop, Tablet oder Smartphone gleichermaßen gut funktionieren. Die vorgeschlagene Technologie-Infrastruktur wird so entwickelt, dass sie den Standards der Barrierefreiheit entspricht.

I04: Strategiepapier



NEET SYSTEM

Das Projekt NEET-SYSTEM bietet eine innovative Antwort auf die aktuelle Frage der Wiedereingliederung von NEETs in die allgemeine und berufliche Bildung in Europa. Es ist weithin anerkannt, dass innovative Instrumente notwendig sind, um NEETs zu motivieren, von denen viele bereits eine negative Bildungserfahrung gemacht haben. Dies ist jedoch in Zeiten knapper Budgets in der Erwachsenenbildung, wie sie in den meisten Partnerländern vorherrschen, leichter gesagt als getan.

- Die Suche nach innovativen Methoden und die Entwicklung innovativer Ressourcen wird jedoch durch den raschen Anstieg des Technologieeinsatzes bei den heutigen NEET-Gruppen im Vergleich zu vor 10 Jahren erleichtert.
- Digitale und soziale Mediumgebungen sind die neuen "Straßenecken", an denen sich die jungen digitalen Menschen von heute aufhalten. Bildung und Ausbildung in Form von Formaten und Umgebungen anzubieten, in denen sich die NEETs wohl fühlen, kann einen erheblichen Einfluss haben und ein beträchtliches Preis-Leistungs-Verhältnis darstellen.

Online Bildung Escape Room Challenge Workshops



Multiplier Events

Escape Room Challenge Workshops werden als Multiplikatoren-Veranstaltungen geplant. Ziel ist es, die Online-Ressourcen für Escape Rooms vorzustellen und junge Menschen, die sich weder in Ausbildung, Beschäftigung noch Training befinden, zu ermutigen, sich mit den entwickelten Ressourcen auseinanderzusetzen. Bei dieser Veranstaltung werden sich mindestens 25 Mitglieder der NEET-Zielgruppe für das Online-Lernportal anmelden. Diese Multiplikatorenveranstaltung wird erst nach Abschluss aller Entwicklungsarbeiten an den auf Herausforderungen basierenden Online-Lernressourcen des Escape Room geplant.

Erwachsenenbildner, die die berufsbegleitende Fortbildung abschließen, werden ebenfalls an dieser Veranstaltung teilnehmen, um die neuen Ressourcen und das Rahmenkonzept der Anerkennung des Lernens mit Mozilla-Abzeichen vorzustellen.

Abschlusskonferenz

Konferenz (Dezember 2020)



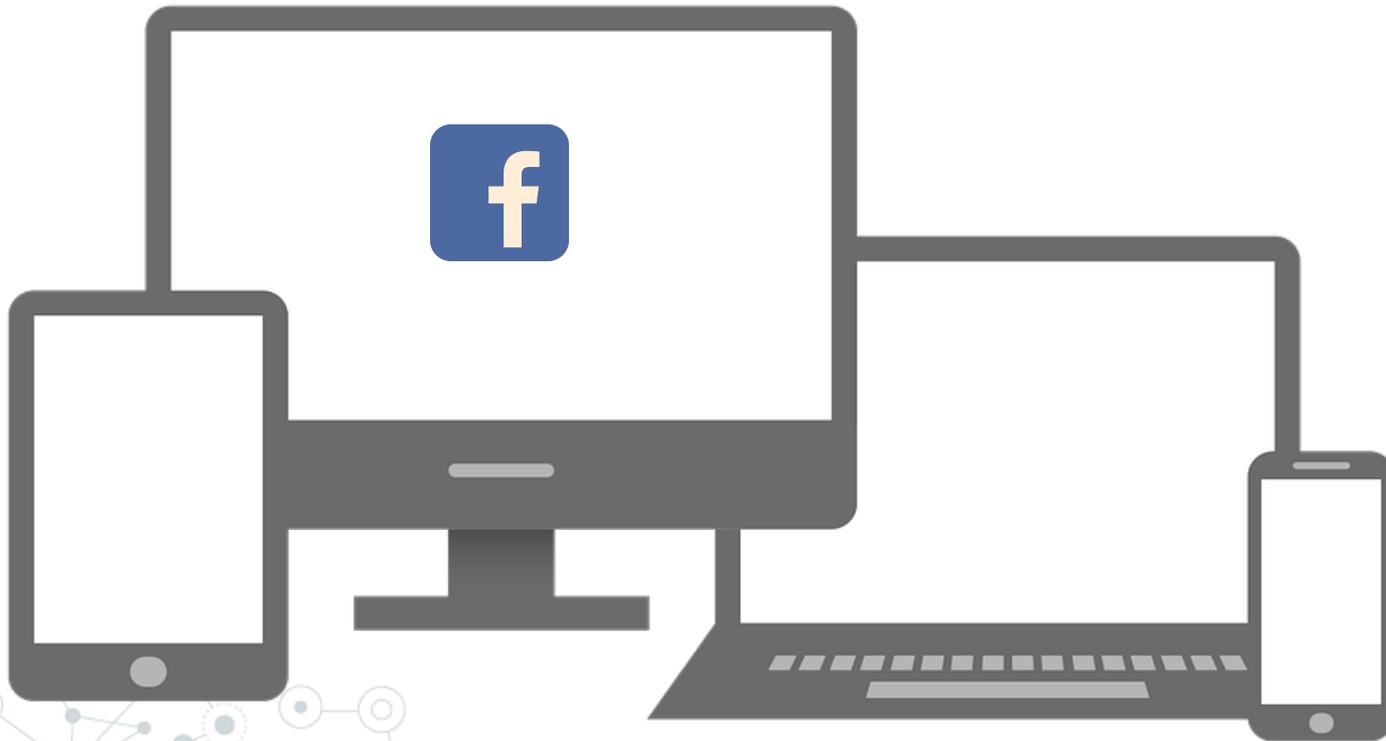
Alle Partner werden Testimonials aus ihren eigenen Ländern präsentieren und die gesamte Palette der vom Konsortium entwickelten Produkte vorstellen. Mindestens 70 Personen werden teilnehmen, darunter Vertreter der Erwachsenenbildung, des zweiten Bildungswegs und des Sozialen Sektors auf Führungsebene, zu denen politische Entscheidungsträger aus dem Bereich der allgemeinen und beruflichen Bildung hinzukommen werden. Es wird auch eine starke Vertretung von NEETs geben, die die Module der Online-Bildungs-Escape Room abgeschlossen haben. Sie werden eingeladen, ihre Erfahrungen vorzustellen.

Das Hauptziel dieser Veranstaltung wird es sein, andere Organisationen der Erwachsenenbildung zu motivieren, sich mit dem gesamten Spektrum der entwickelten Ressourcen auseinanderzusetzen und sie zu nutzen. JFV-PCH wird einen geeigneten Hauptredner einladen, um das erarbeitete Grundsatzpapier formell vorzustellen. Das berufsbegleitende Ausbildungsprogramm wird ebenfalls vorgestellt und durch Erfahrungsberichte von Personen, die die Ausbildung abgeschlossen haben, unterstützt.

Website:
neet-system.eu



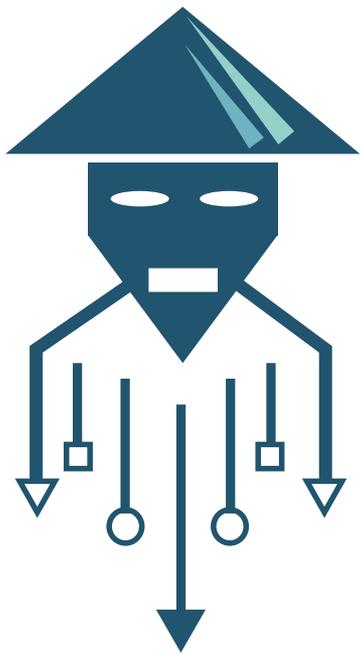
Facebook Seite: **NEET System Project**



Danke!

Fragen?





NEET SYSTEM



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

