

ESF-Projektanträge "Einführung digitalgestützter Lernwerkzeuge" Bekanntmachung vom 6. Juni 2018

Stand: 14.07.2020

Antragsteller	Titel/Inhalt	Vorhabensbeschreibung	Projektlaufzeit Beginn	Projektlaufzeit Ende
Geokompetenzzentrum Freiberg	Modell- und Transfervorhaben zur Einführung digitaler Lernwerkzeuge i. d. beruflichen Aus- und Weiterbildung für Klein(st)unternehmen im Handwerk „CNC kompakt online (CompO)“	Projektziel ist die passgenaue Deckung des beruflichen Qualifizierungsbedarfs in Klein(st)unternehmen des Handwerks (KKU) durch die Nutzung digitalgestützter Lernwerkzeuge unter Beachtung der besonderen zeitlichen, technischen und inhaltlichen Voraussetzung und Rahmenbedingungen der Unternehmen und Bildungsteilnehmenden. Zunächst werden die Empfehlungen aus den Schwachstellenanalysen anderer eLearningprojekte in der beruflichen Bildung ausgewertet, Unternehmen für das Vorhaben sensibilisiert und die Rahmenbedingungen aufgenommen und systematisiert. Die Ergebnisse werden transparent und praxisorientiert mit den eingebundenen Unternehmen diskutiert und im weiteren Projektverlauf berücksichtigt. Ein branchenübergreifendes Netzwerk aus Unternehmen, Ausbildungsverantwortlichen und beruflichen Bildungseinrichtungen sichert die Praxisnähe. Die erforderlichen Lehr-Lernmaterialien werden durch die Nutzung vorhandener analoger Bestände aus dem Präsenz-Kurs „CNC-Fachkraft Stein/Holz – Schwerpunkt IT-gestützte Arbeitsabläufe“ sowie vergleichbarer digitaler Lernangebote themenspezifisch strukturiert, zu digitalen Lernwerkzeugen unter Berücksichtigung anderer Projektergebnisse (z. B. BIM und AQUWA) ausgebaut und in einer kurzen Präsenzphase erprobt. Evaluierung und Bewertung dienen der zukünftigen Anwendbarkeit digitalgestützter Lernwerkzeuge für die berufliche Aus- und Weiterbildung in KKUs und zeigen konkrete Möglichkeiten für die nachhaltige Weiterentwicklung und -verbreitung auf.	01.04.2019	31.03.2022
bsw gGmbH	Education 4.0 – Hochvolttechnik – Bereitstellung praxisnaher digitaler Qualifizierungs- und Assistenzlösungen	Ziel des Projektes ist die Entwicklung einer Lernplattform zum Umgang mit Hochvolttechnik inklusive der damit im Zusammenhang stehenden Entwicklung modellhafter Inhalte sowie dem Platzieren der Lösung in Kleinst- und Kleinbetrieben sowie Unternehmen des Rettungswesens. Über eine smarte Lösung (APP) können die Inhalte jederzeit und überall abgerufen und beliebig oft genutzt werden. Dies ermöglicht es, dass beispielsweise Arbeitsschutzthemen permanent und direkt am Arbeitsplatz verfügbar sind und so Unfälle vermieden werden können oder beispielsweise Ersthelfer in Rettungseinsätzen sofort auf die Inhalte zum Unfallschutz zugreifen können.	01.05.2019	30.04.2022
SBH Südost GmbH	Augmented Reality (Elektro- und Pflegebranche)	Das Ziel des Projektes ist die Entwicklung einer App für Android und iOS, die die Integration des selbstgesteuerten Lernens via Augmented Reality in betriebliche Prozesse ermöglicht. Outputs sind:1 Programmieren der App plus Anleitung zur Nutzung, zur inhaltlichen Aufarbeitung nach eigenen Anforderungen und zum Aufzeigen der Anschlussfähigkeit an Open Source Lernmanagement Systeme wie ILIAS 2 Erstellen von anwendbaren Inhalten in Kooperation mit KKU, die in einer Branche nutzbar sind (Standardinhalte). Die Inhalte werden unter CC Lizenz zur Nach- und Weiternutzung verfügbar sein. Begonnen wird mit Inhalten für die Elektrobranche.3 Projektdokumentation, die es ermöglicht, alle Schritte des Projektes nachzuvollziehen und bei Interesse in einem anderen Kontext anzuwenden.Als Projektpartner werden dabei KKU aus der Region Dresden und Chemnitz eingebunden. Für die Anwendung und Inhalte werden keine Gebühren von diesen KKU erhoben.Primäre Zielgruppe zur Anwendung sind Meister und Facharbeiter mit Verantwortung zur Personalentwicklung (Bsp. Ausbildung oder Einarbeiten, Anlernen, Kompetenzerweiterung). Zur sekundären Zielgruppe gehören ebenjene Auszubildenden, An- und Umgelernte sowie Fachkräfte, die sich anhand aktueller Anforderungen im betrieblichen Umfeld weiterbilden.	01.06.2019	31.05.2021

Elektro-BZ e.V. Dresden	Digitales Aus- und Weiterbildungstool im E-Handwerk	<p>Es werden Lösungen im Beruf des „Elektroniker/in für Energie- und Gebäudetechnik (EGT)“ und der Weiterbildung entwickelt.</p> <p>Diese sind u. a. Entwicklung, Erprobung und Einführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - des Lernwerkzeuges „Grundlagen der Elektrotechnik“ - von 3 betrieblichen Handlungsfeldern mit digitalen Ausbildungsinhalten - einer Handlungshilfe zum Arbeitsschutz - einer Lernerfolgskontrolle <p>Im Bereich Zukunftsthemen sind weitere Inhalte wie Smart Home, Smart Living und Datensicherheit sowie eine abgestimmte Ausbilderqualifizierung vorgesehen. Die Qualifizierung der AusbilderInnen zielt auf die:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausbilder- und Medienkompetenz (Einsatz digitaler Werkzeuge, flexible methodische Anwendung in heterogenen Lerngruppen, angepasster Einsatz digitaler Werkzeuge) - Berufsfeldkompetenz (Energiekonzepte im System, Tools zur Optimierung von Energieflüssen, Internet der Dinge, Gebäudeinstallation, Technologien im Smart Home, Cyber-Schutz, Datensicherheit, Online- und Cloud-Technologien). <p>Die offene Programmstruktur ermöglicht die schrittweise Erweiterung der digitalen Werkzeuge auf neue, zusätzlich von KKV nachgefragte Themen. Der Fokus zielt auf eine flexible Nutzung in Aus- und Weiterbildung durch die integrative Erstellung der Lernwerkzeuge mit Lernkonzepten, Lehr- und Lernmaterialien sowie Lernerfolgskontrollen. Indem man gezielt an den Restriktionen für KKV und der Heterogenität ansetzt, ergibt sich ein besonderer Nutzerwert und die hohe Anwendbarkeit in KKV und durch Lernende.</p>	01.06.2019	31.05.2022
AFBB gGmbH	DOmIcLE-VR - Digitale Bildungsangebote in der Immobilienwirtschaft mittels Virtual Reality	<p>Entwickelt wird eine digitale Lernumgebung inkl. eines VR-Szenarios zur rechtssicheren Abwicklung von Wohnungsabnahmen/-übergaben. Es werden Wohnräume mit fotorealistischen Abbildungen in 3D durch mobile Endgeräte zugänglich gemacht. Innerhalb dieser Wohnräume agieren und navi-gieren die Auszubildenden bzw. Kursteilnehmer durch Controller und Kopfbewegungen, d.h. die komplette Wohnung ist begehbar und zu begutachten. Die virtuelle Repräsentation der Wohnung ist hierbei variabel: etwa indem der Zuschnitt der Wohnräume verändert wird und Mängel bzw. Schäden hinzugefügt werden. Zudem steht der Auszubildende/Teilnehmer über einen Audiokanal mit anderen Personen (Ausbilder, Trainer, anderen Auszubildenden/Teilnehmern) in Kontakt. Der Ausbilder/Trainer kann alle Bewegungen im physischen und virtuellen Raum am Bildschirm nach-verfolgen und damit direkt oder zeitversetzt Rückmeldungen geben oder auf Aktivitäten des Teil-nehmers Einfluss nehmen.</p>	01.05.2019	30.04.2022
BZ Lernen+Technik gGmbH	Implementierung von didaktischen Autorensystemen in die betriebliche Aus- und Weiterbildung des Gebäudereiniger-Handwerks (IMDIG)	<p>Das Projekt digitalisiert – aus den Bedarfen der Kleinst- und Kleinunternehmen der Gebäudereiniger-Branche abgeleitete – Aus- und Weiterbildungsthemen in ein didaktisches Autorensystem und implementiert diese in die betriebliche Aus- und Weiterbildung von 30 Kleinst- und Kleinunternehmen in der Region Dresden. Um den Bedarfen und Rahmenbedingungen der Kleinst- und Kleinunternehmen zu entsprechen, werden ganzheitliche Lösungen in Form von digitalisierten Lerneinheiten entwickelt. Diese bestehen aus digitalisierten Lern-/Lehrunterlagen, Anwendungskonzept und begleitender Unterstützung der AusbilderInnen. Die Implementierung in die Unternehmen wird durch die Information der Führungskräfte und lernortflexible AusbilderInnen-Qualifizierung unterstützt. Für die Einbeziehung und Zusammenarbeit mit den Kleinst- und Kleinunternehmen arbeitet die Gebäudereinigerinnung Chemnitz/Dresden im Freistaat Sachsen mit ihrer Unternehmenskenntnis und ihrem Knowhow als Kooperationspartner im Projekt mit.</p>	01.06.2019	31.05.2022
VSBI e.V.	weiter.digital - Weiterbildungsbeteiligung von Kleinst- und Kleinunternehmen durch digitale Lernszenarien fördern	<p>Die Digitalisierung bringt bereits tiefgreifende Veränderungen für Unternehmen, deren Beschäftigte und Kunden. Es entstehen neue Kompetenzanforderungen, die für die Beherrschung der Veränderungen und eines dynamischen Umfeldes unabdingbar sind. Peripheres Wissen veraltet aufgrund digitaler Strukturen viel schneller, da diese den raschen Wandel von Wissen begünstigen. Personalentwicklung und abgestimmte Nachwuchskräfte-sicherung sind daher unabdingbare Komponenten, gerade in Hinblick auf Mitarbeiterbindung und Fachkräftemangel. Außerdem rücken neue Themen wie Datenschutz, Akquise und Kundenansprache über Social Media in den Fokus ebenso wie neue digitalgestützte Lernmethoden. Das Projekt wird untergliedert in mehrere Arbeitspakete. AP1 - Analyse der Ausgangssituation und konkrete Definition der inhaltlichen Anforderungen (VSBI, Bildungsdienstleister [BDL], MZ); AP2 - Mediendidaktische und medientechnische Konzeption (Medienzentrum TU Dresden [MZ]); AP3 - Entwicklung und Umsetzung der Inhalte (VSBI, BDL, MZ); AP4 - Erprobung und Durchführung der Weiterbildungsangebote (VSBI, BDL); AP5 - Wissenschaftliche Begleitung, Evaluation und Qualitätssicherung (VSBI, MZ)</p>	01.04.2019	31.03.2022

HWK Dresden	Ausbilderakademie.Digital - Entwicklung einer App zur Unterstützung für das Ausbildungspersonal in KKUs	Die digitale Transformation verändert Unternehmen und deren Strukturen. Es entstehen neue Kompetenzanforderungen auf die bereits in der Ausbildung reagiert werden muss. Prinzipiell ist der Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Ausbildung durch bereits vorhandene digitale Werkzeuge möglich. Dennoch fällt bei der Einbindung digitaler Medien in den Alltag der beruflichen Ausbildung immer wieder auf, dass auf Seiten des Ausbildungspersonals Hemmnisse bestehen. Einerseits ist dies mit einem unzureichenden Niveau der Medienkompetenz (v.a. digitale Nutzungskompetenz) zu begründen. Andererseits verhindern unzureichende Kenntnisse über digitale Werkzeuge und deren Transfer auf das Ausbildungs- und Weiterbildungsverhalten den Einsatz dieser. Gerade bei Kleinst- und Kleinunternehmen, bei denen nur eine oder wenige Personen ausbilden, sind erhebliche Defizite zu erwarten. Ziel des Projektes ist es, über eine qualifizierte Mediennutzung digitale Medien deutlich und begründet in den Ausbildungsprozess zu integrieren. Der Prozess soll durch Reflexions- und Weiterbildungsangebote über eine mobile Applikation für AusbilderInnen verbessert werden und damit eine permanente Auseinandersetzung mit dem Thema Ausbildung schaffen. Für die Anwendung sollen zudem ausbildungsrelevante Informationsangebote sowie Lerninhalte zur Medienkompetenz und zu aktuellen Entwicklungen im Ausbildungssystem erstellt werden. Die digitale Transformation verändert Unternehmen und deren Strukturen.	01.05.2019	30.04.2022
TU Dresden	Digitalgestützte Lernwerkzeuge in der Ausbildung von Verfahrensmechaniker/-in für Kunststoff- und Kautschuk-technik zur Berufsnachwuchssicherung (Digi-Kunst)	Im der Ausbildung Verfahrensmechaniker/-in für Kunststoff- und Kautschuktechnik liegt ein Schwerpunkt auf dem Vermitteln eines technischen Verständnisses von Verarbeitungsprozessen wie dem Spritzgießen und dem Aufbau von Kompetenzen im Umgang mit den Maschinen und Anlagen. Hierbei kann trotz Spezialisierung meist nur ein exemplarischer Prozess vermittelt und ein ausgewähltes Fertigungsszenario eintrainiert werden. Die im Inneren ablaufenden Vorgänge bleiben trotz praktischer Arbeit mit der Anlage weiterhin unsichtbar. Technisch komplexe physikalische Zusammenhänge und Vorgänge müssen so herkömmlich und mit großem Zeitaufwand vermittelt werden. Digitale Zwillinge und Augmented Reality-Hilfsmittel können bei der Vermittlung technisch komplexer Sachverhalte wesentliche Unterstützung leisten. Im Rahmen des Vorhabens soll daher ein digital gestütztes Lernkonzept entwickelt, umgesetzt und in der Aus- und Weiterbildung erprobt werden. Hierbei werden echtzeitfähige, animierte 3D-Modelle von Spritzgießmaschinen hergestellt und in Lern-Apps implementiert. Das Lernkonzept soll unter Einsatz von am Markt verfügbarer Technik einerseits die nicht sichtbaren technischen Vorgänge der Kunststofftechnologien direkt an der Maschine vermitteln und andererseits das Erleben und Verstehen außerhalb des Technikums ermöglichen. Im Lehr- und Lernkonzept wird auf wesentliche Elemente der Spritzgießanlage und der Werkzeuge sowie auf die Prozessführung eingegangen.	01.06.2019	31.05.2022
SBG mbH	Digi-IT: Unterstützung sächsischer KKV im Bereich der Chemie und Pharmazie sowie des Malerhandwerks bei der Einführung digitalgestützter Lernwerkzeuge in der beruflichen Aus- und Weiterbildung	Das Modell- und Transfervorhaben Digi-IT unterstützt KKV-Pilotunternehmen der chemischen und pharmazeutischen Industrie sowie des Malerhandwerks, in den Regionen Chemnitz und Dresden, bei Ihren Qualifizierungsmaßnahmen im Zuge des Einsatzes digitalgestützter Lernwerkzeuge. Es werden bedarfsgerechte und innovative, digital gestützte Lehr- und Lernarrangements entwickelt, erprobt, evaluiert und transferiert. Dabei wird die aktive Mitgestaltung einer materiellen und personellen Basis zur Entwicklung mediengestützter Denk- und Arbeitsweisen, durch den Einsatz digitalgestützter Lernwerkzeuge für die Optimierung / Neugestaltung von Arbeits- und Lernprozessen, gefördert. Diese Lernwerkzeuge inkludieren digitale Medien wie Lernvideos, e-Learning, Blogs, Foren und Augmented Reality / Erweiterte Realität (AR) und resultieren direkt aus den betrieblichen Bedarfen der Pilotunternehmen.	01.04.2019	31.08.2021
Donner + Partner	Lernen 4.0	Das Hauptziel unseres Projektes „Lernen 4.0“ besteht in der Entwicklung, der praktischen Erprobung und dauerhaften Implementierung von branchenbezogenen Lernwerkzeugen zur Verbesserung der Wettbewerbsfähigkeit und Optimierung der Prozesse der KKV. Die jeweiligen Geschäftsführer und Mitarbeiter sollen durch unsere schrittweise Heranführung an die Digitalisierung ihres Unternehmens in ihrer Handlungskompetenz gestärkt werden. Gleichzeitig erfasst unser Projektteam, aus Coaches und Firmenbetreuer, die themenspezifische Bedarfe und berücksichtigt diese Aspekte in der inhaltlichen sowie anwendungsbezogenen Ausrichtung. Im Mittelpunkt stehen u. a. der Ausbau der Attraktivität der eigenen Arbeitsstelle mit entsprechender Qualitätssteigerung, die Erleichterung bzw. Verbesserung der Arbeitsprozesse und die Gewinnung neuer Mitarbeiter. Dazu entwickeln wir die Lernwerkzeuge bedarfsorientiert und branchenbezogen zusammen mit mindestens 60 KKV. In der Projektlaufzeit von 34 Monaten sollen aus den drei Regionen Dresden, Chemnitz und Ostachsen je 20 KKV aus dem Bereich HOGA und Pflege an unserem Projekt erfolgreich teilnehmen.	01.03.2019	31.12.2021

TU Dresden	E.F.A. - Digitales adaptives Lernspiel für die berufliche Aus- und Weiterbildung	<p>Mit dem Projekt E.F.A. soll dem Bedarf an Weiterbildungen von Beschäftigten in sächsischen Pflegebetrieben hinsichtlich der Gefährdungsbeurteilung psychischer Belastungen mit der Entwicklung eines digitalen Lernspiels (Serious Game) mit adaptiver Lernwegsteuerung Rechnung getragen werden. Dies deckt sich mit der BMBF-Strategie "Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft" (BMBF 2016), welche – eingebettet in die Digitale Agenda 2014-2017 – die Vermittlung digitaler Kompetenz und das Lernen mit digitalen Medien fördert.</p> <p>Ausdrückliches Ziel ist es, digitale Medien vermehrt als Lernmedien einzusetzen, sowohl in Bildungseinrichtungen als auch am Arbeitsplatz. Digital gestütztes Lernen ist sowohl hinsichtlich des Outcomes als auch im Mitteleinsatz vielversprechend. Es besteht d. Bedarf an einem Lernwerkzeug, welches zum einen hinsichtlich des Lerninhalts die kleinbetrieblichen und branchenspezifischen Bedarfe aufgreift und gleichzeitig als Lernmedium sowohl für jüngere Beschäftigte attraktiv ist als auch ältere Beschäftigte anspricht. Serious Game - spielerisches Lernen mit einem digitalen Lernwerkzeug. Unter SeriousGames versteht man die Nutzung von Technologien a.d. Unterhaltungssoftwarebereich für Anwendungen, die nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung dienen, gleichwohl aber derartige Elemente enthalten (z. B. Spielidee, Spielregeln) (vgl. Breuer 2010). Das Gameplay steht im Vordergrund, um den Lernenden intens. an einen bestimmten Lernkontext zu binden.</p>	01.04.2019	31.03.2022
BWC Chemnitz gGmbH	Augmented EDUCATION - Verknüpfung von virtuellem und realem Lernen anhand der digitalisierten Taktstraße für KKV in der berufl. Ausbildung	<p>Das Vorhaben "AUGMENTED EDUCATION Verknüpfung von virtuellem und realem Lernen anhand der digitalisierten Taktstraße für KKV in der beruflichen Aus- und Weiterbildung" bietet die Möglichkeit, nachhaltig digitalgestützte Lernwerkzeuge in die Aus- und Weiterbildungsmodul der BWC und der KKV zu integrieren. Somit werden durch den Einsatz digitaler Medien die zukünftigen beruflichen Anforderungen simuliert, sodass Auszubildende digitale Medien situationsgerecht in den zu bewältigenden Handlungssituationen einsetzen können.</p>	01.04.2019	31.03.2022
TU Chemnitz	Textil Trainer - Digitales Lernen für Mitarbeiterinnen der sächsischen Textilbranche	<p>Ziel des dreijährigen Projektes "Textil Trainer" ist es, die Aus- und Weiterbildung in der Textilindustrie Sachsen gleichzeitig attraktiver und für mehr Menschen zugänglich zu machen. Im ständigen Dialog mit Vertreterinnen der Branche wird der Bedarf an Fähigkeiten und Wissen, die vermittelt werden sollen, herausgefunden. Auf dieser Grundlage werden online-Kurse erstellt, die sich die Ausbildungsstätten und Betriebe nach ihren eigenen Bedürfnissen zusammenstellen können. Um Migrantinnen den Einstieg in die Region zu ermöglichen, erhalten die Kurse eine Sprachunterstützung.</p>	01.06.2019	31.05.2022