

# PR2 – BERUFSBEGLEITENDES SCHULUNGSPROGRAMM

PHASE 1 –  
EINFÜHRUNGSWORKSHOP  
(5H)



**GENQUEST**

Using challenge-based learning to  
empower young people to develop  
essential soft skills for  
employment

# INHALTSVERZEICHNIS

|  |           |
|--|-----------|
| <b>PHASE 1 – Modul 1 – Einführung in das GenQuest-Projekt</b>  | <b>3</b>  |
| Hintergrund und Kontext  | 4         |
| Ziele des Projekts   | 6         |
| Ergebnisse des Projekts  | 7         |
| Gewünschte Auswirkungen  | 7         |
| <b>Modul 2 – Einführung in das berufsbegleitende Schulungsprogramm</b>   | <b>9</b>  |
| Ziele und gewünschte Wirkungen   | 10        |
| Inhalt und Aufbau des Lernhandbuchs  | 12        |
| <b>Modul 3 – Die „Gamifizierung“ des Lernens</b>   | <b>14</b> |
| Was ist die Gamifizierung des Lernens?   | 14        |
| Wichtigste Grundlagen der Gamification   | 15        |
| Strategien und Methoden der Gamification   | 16        |
| <b>PHASE 2 – Modul 1 – Einführung in WebQuests</b>   | <b>17</b> |
| Was ist ein WebQuest?  | 17        |
| Stärken von WebQuests  | 17        |
| Digitale Lehrmittel und Umgebungen   | 18        |
| Arbeiten mit WebQuests   | 18        |
| Innovative pädagogische Methoden   | 18        |
| <b>Modul 2 – Wie man das GenQuest-Kompendium von WebQuests nutzt, um Soft Skills für die Beschäftigung zu entwickeln</b> | <b>19</b> |
| Das GenQuest WebQuest-Kompendium:  | 19        |
| So nutzen Sie das WebQuest-Kompendium effektiv mit Servicebenutzer*innen:  | 20        |
| Neue pädagogische Ansätze  | 21        |
| Aufbau von Soft Skills für die Beschäftigung:  | 21        |
| <b>Modul 3 – So entwickeln Sie ein WebQuest</b>  | <b>22</b> |
| <b>PHASE 3 – Modul 1 – Nachbereitung und selbstgesteuertes Lernen</b>  | <b>24</b> |
| GenQuest-Website   | 24        |
| Kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung (CPD)   | 25        |
| Bewertung der beruflichen Entwicklung  | 26        |
| <b>Quellen:</b>  | <b>27</b> |



# PHASE 1 – MODUL 1 – EINFÜHRUNG IN DAS GENQUEST-PROJEKT

Das GenQuest-Projekt ist ein zweijähriges, von Erasmus+ kofinanziertes KA2-Projekt mit einer Laufzeit vom 1. November 2021 bis 1. November 2023. Es konzentriert sich vor allem auf junge Menschen und die Stärkung ihrer Beschäftigungsfähigkeit.



# HINTERGRUND UND KONTEXT

Im Zeitalter fortschrittlicher Technologie kommt es immer seltener zu menschlichen Interaktionen. Aufgaben wie Lebensmitteleinkäufe, die Verwaltung der Finanzen, Reisevorbereitungen, der Zugriff auf Informationen und die Kommunikation mit Menschen sind alle in den digitalen Bereich verlagert. Dies hat zu einer Verringerung der täglichen persönlichen Kommunikation mit Menschen geführt. Dieser Schritt hatte möglicherweise kaum Auswirkungen auf die Babyboomer, die diese Generationen haben sich an die sie umgebenden Technologien angepasst und sich mit ihnen weiterentwickelt. Es scheint jedoch, dass die Auswirkungen einer stärker technologieorientierten Gesellschaft für die Generation Z ganz anders ausgefallen sind. Die oft als „Digital Natives“ bezeichnete Generation Z (geboren zwischen 1995 und 2010) ist in einem Umfeld aufgewachsen, in dem Technologie leicht und mit hoher Geschwindigkeit verfügbar ist. Das Internet war die Norm und Social-Media-Plattformen sind die primäre Kommunikationsform. Während diese Generation ins Berufsleben einsteigt, wird deutlich, dass es ihr häufig an den Soft Skills mangelt, die für eine effektive Arbeit am modernen Arbeitsplatz erforderlich sind (Tulgan, 2018). Mit Soft Skills für die Beschäftigung meinen wir Fähigkeiten wie gute Kommunikation, Zeitmanagement, Problemlösung, Pünktlichkeit und eine gute Arbeitsmoral – alles Fähigkeiten, die Berufstätige heute als selbstverständlich ansehen, die aber für junge Menschen echte Hindernisse für die Beschäftigung darstellen können. Eine in „Gen Z @ Work“ (Stillman & Stillman, 2017) vorgestellte Studie besagt, dass 37 % der Generation Z glauben, dass Technologie ihre Fähigkeit geschwächt hat, starke zwischenmenschliche Beziehungen aufrechtzuerhalten und soziale Fähigkeiten zu entwickeln. Rollen und Möglichkeiten auf dem Arbeitsmarkt entwickeln sich weiter, die Bedeutung von Hard Skills hat sich verändert. Obwohl Hard Skills immer noch notwendig sind, wird die Bedeutung von Soft Skills auf dem Arbeitsmarkt immer deutlicher sichtbar. Eine von LinkedIn (2018) durchgeführte Umfrage namens Global Talent Trend Survey ergab, dass 82 % der Unternehmen angaben, dass Soft Skills für den Erfolg ihres Unternehmens wichtiger sind als Hard Skills. Allerdings sind 62 % der Generation Z der Meinung, dass Hard Skills für die Beschäftigungsfähigkeit wichtiger sind als Soft Skills (LinkedIn, 2018). Diese Umfrage ergab außerdem, dass 61 % der Unternehmen glauben, dass Mitarbeiter\*innen der Generation Z zusätzliche Unterstützung bei der Entwicklung ihrer Soft Skills am Arbeitsplatz benötigen. Soft Skills, auch Transversal Skills genannt, sind erforderlich, um Mitarbeitern\*innen dabei zu helfen, anpassungsfähiger und widerstandsfähiger gegenüber möglichen Veränderungen zu sein (Weltbank, 2018).



Die OECD (2019) hat einen Rahmen für Soft Skills, genannt „die Big 5 Domains“, skizziert, der die 5 Bereiche von Soft Skills betrachtet:

- Aufgabenerfüllung (Leistungsmotivation, Verantwortung, Selbstkontrolle, Ausdauer),
- Emotionale Regulierung (Stressresistenz, Optimismus, emotionale Kontrolle),
- Zusammenarbeit (Empathie, Vertrauen, Kooperation),
- Aufgeschlossenheit (Neugier, Toleranz, Kreativität),
- Mit anderen interagieren (Geselligkeit, Durchsetzungsvermögen, Energie).

Gen-Quest hat jeden dieser fünf Bereiche untersucht und eine Reihe aktiver Lernressourcen entworfen, die Lernende der Generation Z und die mit ihnen interagierenden Jugendarbeiter\*innen dabei unterstützen, ihre Fähigkeiten im Rahmen dieser fünf Themen zu entwickeln. Das GENQUEST-Konsortium hat diese Kompetenzen mithilfe einer WebQuest-Methodik angesprochen.



# ZIELE DES PROJEKTS

GENQUEST geht auf die Bedürfnisse unserer Zielgruppe junger Lernender ein, damit diese die Soft Skills entwickeln können, die sie für den Zugang zu nachhaltigen und sinnvollen Beschäftigungsmöglichkeiten benötigen. Die beiden Hauptzielgruppen des Projekts sind Jugendarbeiter\*innen an vorderster Front, die die Hauptnutznießer\*innen dieses vorgeschlagenen berufsbegleitenden Schulungsprogramms waren, und junge Menschen, die von den Vorteilen der neuen WebQuests profitieren haben, um ihre Beschäftigungsfähigkeit zu verbessern. Im Folgenden sind die Hauptziele des Projekts aufgeführt, die das Projektkonsortium zwischen diesen Gruppen erreicht hat:

- Überbrücken der Lücke zwischen der Generation Z und den Bedürfnissen des Arbeitsmarktes, durch Verbesserung ihrer Soft Skills.
- Förderung der Unabhängigkeit beim Lernen unserer jungen Zielgruppe, um informierte, vielseitige und selbstbewusste europäische Bürger\*innen zu sein, die das Beste aus dem gesellschaftlichen, bürgerlichen und politischen Leben machen und ihre Beschäftigungsfähigkeit fördern;
- jungen Menschen alle möglichen Chancen zu bieten, in der Post-Pandemie-Wirtschaft erfolgreich zu sein;
- Unterstützung junger Menschen in unseren Netzwerken durch WebQuests, die Soft Skills zu entwickeln, die sie benötigen.
- Unterstützung der Beschäftigungsfähigkeit junger Menschen;
- Unterstützung von Jugendlichen, ihr kreatives und kritisches Denken und ihre Fähigkeiten zur Problemlösung zu entwickeln, indem sie vorgeschlagene Herausforderungen meistern.
- Schaffung einer authentischen und tieferen Lernerfahrungen für Lernende der Generation Z, die ihr Interesse nach der Suche nach Wahrheit und Authentizität in ihren Erfahrungen ansprechen;
- Unterstützung junger Menschen bei der Verbesserung ihrer von Arbeitgebern geschätzten Querschnittskompetenzen;
- Anpassung des zur Durchführung dieser Bildungsaktivitäten gewählte Bildungsmodell an die Lernpräferenzen junger Lernender.





# ERGEBNISSE DES PROJEKTS

Das GENQUEST-Projekt hat vorgeschlagen, WebQuests zu nutzen, um die wichtigsten transversalen Fähigkeiten junger Menschen zu entwickeln, die ihre zukünftige Beschäftigungsfähigkeit unterstützen. Basierend auf unseren Plänen haben die Projektpartner die folgenden zentralen Projektergebnisse entwickelt:

**Ergebnis 1** – Eine Reihe von 50 WebQuests zum Aufbau wichtiger Soft Skills für die Beschäftigung – Eine maßgeschneiderte spielbasierte Bildungsressource, auf die direkt auf Smartphones und anderen Mobilgeräten zugegriffen wird.

**Ergebnis 2** – Fortbildungsprogramm und Lernhandbuch – neue, medienreiche und interaktive Ressourcen, die darauf abzielen, ein breites Spektrum neuer Bildungsumgebungen in den Lernprozess einzubeziehen

## GEWÜNSCHTE AUSWIRKUNGEN

### Qualitativ

Die beabsichtigten qualitativen Auswirkungen des GENQUEST-Projekts waren folgende:

**Junge Leute** Wer die WebQuest-Herausforderungen abgeschlossen hat, um seine wichtigsten Soft Skills für die Anstellung auszubauen, hat:

- eine Reihe grundlegender Querschnittskompetenzen, die für die persönliche Entwicklung wichtig sind, erworben
- ein besseres Verständnis für die Fähigkeiten gewonnen, nach denen Arbeitgeber am meisten suchen
- Schlüsselkompetenzen entwickelt und diese verbessert
- das Selbstwertgefühl verbessert
- besser auf die Anforderungen des modernen Arbeitsplatzes durch die Weiterentwicklung von Soft Skills reagiert

**Jugendarbeiter\*innen** Wer die transnationale Schulungsveranstaltung und die berufsbegleitende Schulung in jedem Partnerland absolviert hat, konnte:

- die beruflichen Kompetenzen in Bereichen von zunehmender Bedeutung verbessern – nicht-formales Lernen, Einsatz anspruchsvollen Lernens, Lerner\*innen zentrierte Bildung, Entwicklung innovativer anspruchsvoller Lernressourcen
- sich der Schwierigkeiten und Hürden bewusstwerden, mit denen junge Menschen beim ersten Eintritt in den Arbeitsmarkt konfrontiert sind
- die Fähigkeiten identifizieren, die junge Menschen entwickeln müssen, um auf dem Arbeitsmarkt erfolgreich zu sein

Partnerorganisationen, die an diesem Projekt teilgenommen haben, konnten:

- die Fähigkeiten ihrer Mitarbeiter\*innen verbessern
- als Organisationen anerkannt werden, die an der Spitze der Entwicklung innovativer pädagogischer Instrumente und Ressourcen stehen, um Lernhindernisse abzubauen und die Beschäftigungsfähigkeit junger Menschen in ihrer Region zu fördern
- ihr Verständnis für die Entwicklung herausforderungsbasierter Lernressourcen erheblich verbessern
- vom Wissensaustausch zwischen Projektpartnern profitieren
- Zugriff auf ein umfassendes Angebot an Ressourcen haben.

## Quantitativ

Im Folgenden werden einige der Schlüsselindikatoren vorgestellt, die gemessen werden konnten, um die kurzfristigen, quantitativen Auswirkungen des GENQUEST-Projekts als Ganzes zu bewerten:

- Entwicklung eines Wirkungsplans
- Impact+ Workshops beim ersten Partnertreffen (MTG1)
- Übungen zur Folgenabschätzung
- Wirkungsberichte
- Es wurden 50 WebQuest-Ressourcen entwickelt, um jungen Menschen dabei zu helfen, die Soft Skills zu entwickeln, die sie für eine Beschäftigung benötigen
- 160 junge Menschen haben WebQuest-Herausforderungen absolviert, um wichtige Querschnittskompetenzen für die Beschäftigung zu erwerben
- 28 Jugendbetreuer\*innen haben die berufsbegleitende Ausbildung absolviert



# MODUL 2 – EINFÜHRUNG IN DAS BERUFSBEGLEITENDE SCHULUNGSPROGRAMM

Da sich die EU-Wirtschaft weiterhin rasant weiterentwickelt, wird zunehmend von jungen Arbeitnehmer\*innen erwartet, dass sie neue Methoden anwenden, um den Anforderungen der Schwellenländer gerecht zu werden. In vielen Fällen wird jedoch keine angemessene berufsbegleitende Schulung angeboten. GENQUEST hat eine umfassende pädagogische Intervention vorgeschlagen, bei der die Bedürfnisse der Jugendbetreuer\*innen als wichtige Vermittler\*innen als ebenso wichtig erachtet wurden wie die Bedürfnisse der von ihnen betreuten Jugendgruppen. Diese berufsbegleitende Schulung zielte darauf ab, Jugendarbeiter\*innen dabei

zu unterstützen, das Potenzial der neuen dynamischen, medienreichen WebQuest-Ressourcen zu maximieren. Dies stellte eine bedeutende Innovation im Bereich der Jugendentwicklung dar. Weiters die Bereitstellung maßgeschneiderter Unterstützung, die den Bedürfnissen spezifischer Untergruppen von Endbenutzer\*innen entsprochen hat, wie zum Beispiel:

- die breitere Jugendzielgruppe;
- junge Menschen, die in ländlichen Gebieten mit geringer Bevölkerungsdichte leben;
- junge Menschen mit einer Behinderung;
- junge Menschen am Rande der Versorgung, bei denen die formale Bildung versagt hat;

Das Projekt hat das breite Interesse an Spielen genutzt, indem es maßgeschneiderte spielbasierte Bildungsressourcen entwickelt



hat, auf die direkt über Smartphones und andere mobile Geräte zugegriffen werden kann. Dadurch wurden die Chancen, Lernende in allen Partnerländern einzubeziehen und hochwertige übergreifende Fähigkeiten aufzubauen, erheblich erhöht. Zwar gab es einige Beispiele für bewährte Praktiken, wenn es um den Einsatz von herausforderungsbasiertem Lernen geht, aber im Allgemeinen fehlten die Fähigkeiten von Jugendarbeiter\*innen, auf diese Ressourcen zuzugreifen, sie zu integrieren und sie weiterzuentwickeln, im Lexikon der berufsbegleitenden Schulungskurse und waren daher auch nicht in der die beruflichen Fähigkeiten junger Menschen in jedem Partnerland vorhanden. Die berufsbegleitende Schulung hat diese Angebotslücke geschlossen und sichergestellt, dass Jugendbetreuer\*innen an vorderster Front geschult wurden, um künftig ihre eigenen WebQuest-Ressourcen zu entwickeln.

## ZIELE UND GEWÜNSCHTE WIRKUNGEN

Bei dieser berufsbegleitenden Schulung wurde ein besonderer Schwerpunkt auf die Arbeit in neuen dynamischen Online-Lernumgebungen gelegt und die unterschiedlichen Rollen von Jugendfachkräften in diesen Umgebungen untersucht. Die vorgeschlagenen neuen medienreichen und interaktiven Ressourcen haben teilweise eine breite Palette neuer Bildungsumgebungen in den Lernprozess einbezogen, insbesondere Smartphones, andere mobile Geräte und Social-Media-Plattformen. Die Projektpartner haben sichergestellt, dass alle Anbieter von Jugenddiensten:

- komfortables Arbeiten mit den neuen WebQuest-Ressourcen in diesen nicht-traditionellen Lernumgebungen ermöglicht haben;
- sind vollständig von den Vorteilen überzeugt haben, die Online-Lernen mit sich bringen kann;
- sich der Risiken, die in Online-Umgebungen bestehen, voll bewusst waren;
- in der Lage waren, sich vor möglichen negativen Faktoren im Zusammenhang mit Online-Lernen zu schützen.
- alle Projektpartner die neuen Schulungsressourcen so entwickelt haben, um sicherzustellen, dass sie in ihrer lokalen Umgebung kulturell angemessen waren, und sie in ihre lokale Sprache übersetzt haben.
- alle Projektpartner die Jugendarbeiter\*innenschulung und die WebQuests auch direkt mit Mitgliedern unserer lokalen Zielgruppen getestet haben.



Dieses maßgeschneiderte berufsbegleitende Schulungsprogramm zielte auch darauf ab, sicherzustellen, dass Jugendarbeiter\*innen an vorderster Front umfassend geschult wurden, um das Potenzial der GENQUEST-WebQuest-Ressourcen für den Aufbau wichtiger Soft Skills für die Beschäftigung zu nutzen und ihre eigenen WebQuests für die Anwendung in ihrer Jugendarbeit zu planen und zu erstellen. Zu diesem Zweck:

- junge Fachkräfte haben im Laufe des Projekts an der transnationalen Schulungsveranstaltung in Spanien teilgenommen, bei der das berufsbegleitende Schulungsprogramm erprobt wurde.
- weitere junge Fachkräfte an vorderster Front haben die berufsbegleitende Ausbildung absolviert;
- jede/r Jugendarbeiter\*in, der/die berufsbegleitende Schulung abgeschlossen hat, musste im Rahmen einer Kompetenzdemonstration ein einzigartiges WebQuest erstellen, wodurch die Anzahl der verfügbaren herausforderungsbasierten Ressourcen mit jeder Iteration der Schulung erhöht wurde.
- Während der Laufzeit des Projekts haben mindestens 30 junge Menschen WebQuests absolviert, um in jedem Partnerland ihre wichtigsten Querschnittskompetenzen auszubauen.

Die berufsbegleitende Fortbildung hatte individuelle und kollektive Auswirkungen auf die verschiedenen Zielgruppen, und zwar wie folgt:

Für Jugendarbeiter\*innen: Die kurzfristige Auswirkung für Jugendarbeiter\*innen war der Zugang zu maßgeschneiderten berufsbegleitenden Schulungsressourcen, um ihre kontinuierliche berufliche Entwicklung zu unterstützen.

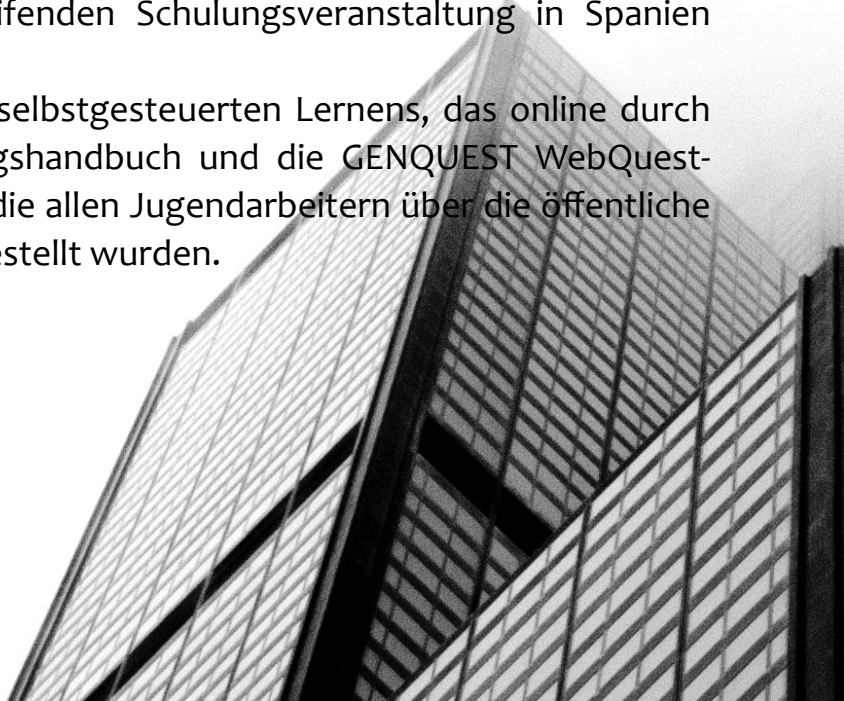
Die angebotenen maßgeschneiderten Schulungen vermittelten wichtige Einblicke in die neuesten digitalen Lehrmittel und -umgebungen und schafften ein Verständnis für das Potenzial dieser Umgebungen für die Einbindung von Lernenden, insbesondere bei der Arbeit mit jungen Digital Natives von heute, die diese neuesten Technologien bereits in ihren Alltag integriert haben. Viele derzeit im Einsatz befindliche Jugendfachkräfte verfügten über kaum oder gar keine Ausbildung zur Unterstützung des Online- oder mobilen Lernens oder zur Erstellung maßgeschneiderter Bildungsmaterialien wie der herausforderungsbasierten WebQuest-Ressourcen. Die im Rahmen des GENQUEST-Projekts angebotenen Schulungen haben nicht nur die Kompetenzen junger Menschen gestärkt, sondern auch ihr Selbstvertrauen.

# INHALT UND AUFBAU DES LERNHANDBUCHS

Da sich diese berufsbegleitende Schulung mit Themen wie Online-Lernen, der Entwicklung beschäftigungsbezogener Soft Skills und dem Einsatz herausforderungsbasierter pädagogischer Interventionen befasst hat, wird die Nachfrage nach dieser Schulung auch in Zukunft bestehen bleiben, da all diese Themen immer mehr zum Mainstream werden. Während sich GENQUEST auf die Entwicklung von Soft Skills für die Beschäftigung konzentriert hat, hat die WebQuest-Methodik, die in der berufsbegleitenden Schulung vermittelt wurde, sichergestellt, dass die von den an der Schulung beteiligten Jugendarbeiter\*innen entwickelten Fähigkeiten auch weiterhin einen Einfluss auf ihre Jugendarbeitspraxis haben, wenn sie über neue Themen nachdenken, auf die sie die WebQuest-Methodik anwenden können.

Das berufsbegleitende Schulungsprogramm umfasste insgesamt 50 Lernstunden, die wie folgt in drei verschiedene Phasen unterteilt waren:

- **Phase 1** - ein spezieller 5-stündiger Einführungsworkshop, der in jedem Partnerland als Vorbereitung auf die transnationale Schulungsveranstaltung in Spanien abgehalten wurde;
- **Phase 2** - ein dreitägiges, 20-stündiges Schulungsprogramm, das Jugendarbeiter\*innen dabei unterstützt hat, die notwendigen pädagogischen Fähigkeiten und Kompetenzen zu entwickeln, um Schulungen in dynamischen Online-Umgebungen durchzuführen und die neuen Beziehungen zwischen Lernenden und Tutor\*innen erfolgreich zu verwalten, die ein wesentlicher Bestandteil erfolgreicher Lernpartnerschaften waren; und Schulung von Jugendarbeiter\*innenzurEntwicklungihreereigenenherausforderungsbasierten WebQuest-Lernressourcen. Dieser 20-stündige Präsenzunterricht wurde im Rahmen der länderübergreifenden Schulungsveranstaltung in Spanien durchgeführt.
- **Phase 3** - umfasste 25 Stunden selbstgesteuerten Lernens, das online durch das berufsbegleitende Schulungshandbuch und die GENQUEST WebQuest-Ressourcen unterstützt wurde, die allen Jugendarbeitern über die öffentliche Projektwebsite zur Verfügung gestellt wurden.





Diese Materialien befassten sich mit den innovativen pädagogischen Methoden für die Bereitstellung von Schulungen in dynamischen Online-Umgebungen und für die Entwicklung dynamischer Lerntools auf der Grundlage von WebQuest-Herausforderungen.

Ein Schlüsselement der berufsbegleitenden Schulung war die Bereitstellung von Anleitungen für Jugendarbeiter\*innen sein, damit sie ihre eigenen, auf WebQuest-Herausforderungen basierenden Bildungsressourcen entwickeln können. Dieses Element der Schulung stand im Mittelpunkt der dreitägigen transnationalen Schulungsveranstaltung in Spanien. Das berufsbegleitende Schulungsprogramm ist online über die Projektwebsite als Handbuch im PDF-Format zum Ausdrucken und als Flip verfügbar -Buch zur Online-Nutzung.



# MODUL 3 – DIE „GAMIFIZIERUNG“ DES LERNENS

## WAS IST DIE GAMIFIZIERUNG DES LERNENS?

Gamification ist die Verwendung von Spielelementen außerhalb ihres Kontexts, um Lernende einzubeziehen und zu motivieren und gleichzeitig den Wissenserwerb und den Erwerb von Fähigkeiten zur Problemlösung zu fördern. Ziel ist es, die Einbindung und Interaktivität des Lernenden zu maximieren, indem die Lernübungen unterhaltsam und spielerisch gestaltet werden.

Unter Gamification versteht man den Einsatz maßgeschneiderter Mechanismen in Spielen (Rollenspiele, Computerspiele), um die Einbindung der Lernenden zu steigern. Es ermöglicht eine effektive Lernmotivation zu verschiedenen Themen. Es basiert auf der Motivationswirkung verschiedener Faktoren wie Kooperation und Wettbewerb, Bewältigung von Herausforderungen, aufeinanderfolgenden erreichbaren Schwierigkeitsgraden, Sammeln von Punkten usw.



# WICHTIGSTE GRUNDLAGEN DER GAMIFICATION

Unter den Hauptgrundlagen der Gamification können wir die folgenden drei unterscheiden:

## 1. Wertversprechen

Lernende profitieren von guten spielerischen Aspekten. Wenn Lernende glauben, dass sie spielerisch neue Fähigkeiten entwickeln, insbesondere wenn diese Fähigkeiten in realen Szenarien eingesetzt werden können, wird das Lernen spannender und die Zeit lohnt sich. Alle Interaktionen, ob Apps oder Spiele, buhlen um die Aufmerksamkeit der Nutzer\*innen. Sie werden nicht zurückkehren, wenn der Nutzen die Mühe nicht wert ist.

## 2. Autonomie

Lernende sollten dank effektiver spielerischer Aspekte in der Lage sein, aufgrund ihrer eigenen Entscheidungen und Entscheidungen erfolgreich zu sein oder zu scheitern. Wenn Lernende das Gefühl haben, in ihrer Ausbildung eingebunden zu sein und die Kontrolle über sie zu haben, sind sie motivierter zu lernen.

## 3. Kompetenzen erwerben

Effektive spielerische Funktionen geben den Lernenden die Möglichkeit, ihre aktuellen Kompetenzen zu erweitern oder zu erweitern. Die Lernenden erleben ihr persönliches Wachstum und ihre persönliche Entwicklung, wenn sie einen Job beenden und auf die nächste Ebene aufsteigen.





# STRATEGIEN UND METHODEN DER GAMIFICATION

Sie können eine Reihe von Gamification-Strategien in Ihrer Lernumgebung implementieren. Zu den bekanntesten zählen:

- Abzeichen

Eine tolle Möglichkeit, Menschen für ihre Leistungen zu danken und sie zu ehren, ist die Verleihung von Abzeichen. Ein Abzeichen ist eine Auszeichnung, die in Form eines an Ihr Profil gepinnten Bildes oder eines virtuellen Objekts verliehen wird.

- Punkte und Punkte

Das Sammeln der richtigen Punktezahl ermöglicht weitere Maßnahmen und motiviert die Lernenden, weiterzuarbeiten und zu lernen.

- Bestenlisten

Bestenlisten eignen sich hervorragend, um die Rivalität zwischen Lernenden zu fördern, da sie sie dazu anspornen, härter zu lernen, wenn sie ihren Namen ganz oben sehen wollen.

- Level und Ränge

Durch die Verwendung von Niveaus und Rangfolgen können Lernende ihren Lernfortschritt visualisieren.

- Herausforderungen

Zu den Herausforderungen können das Erlernen von Techniken wie Problemlösung gehören, bei denen die Menschen kreativ denken müssen, um eine Lösung zu finden.

- Avatare

Durch den Einsatz von Avataren und individuellen Profilen können Lernende ihre Arbeit personalisieren und durch Gamification noch mehr lernen

- Fortschrittsbalken

Ebenso wie die Ranglisten zeigen Fortschrittsbalken den Prozentsatz der erledigten Aufgaben an

# PHASE 2 – MODUL 1 – EINFÜHRUNG IN WEBQUESTS

Dieses Modul vermittelt Ihnen das theoretische Wissen über das Konzept von WebQuests, seine Stärken im Lernprozess und sein Potenzial für die Einbindung von Lernenden, insbesondere bei der Arbeit mit jungen Digital Natives von heute, die bereits über die neuesten Technologien in ihren Alltag integriert sind. Am Ende dieses Moduls wissen Sie, wie Sie das Konzept eines WebQuest definieren und beschreiben, wie Sie mit WebQuest-Ressourcen in nicht-traditionellen Lernumgebungen arbeiten, innovative pädagogische Methoden für die Bereitstellung von Schulungen in dynamischen Online-Umgebungen anwenden und den Wert erkennen WebQuests als Teil einer umfassenden Bildungsstrategie zu nutzen und den Einsatz von WebQuests mit bestehenden pädagogischen Ansätzen zu kombinieren.

## WAS IST EIN WEBQUEST?

Ein WebQuest ist eine forschungsorientierte Lernaktivität, die das Internet als Ressource nutzt, um Lernende in die Problemlösung, das kritische Denken und die Zusammenarbeit einzubeziehen. Es handelt sich um ein konstruktivistisches pädagogisches Modell, das Lernende dazu ermutigt, sich aktiv am Lernprozess zu beteiligen und ihr eigenes Wissen zu schaffen. In einem WebQuest wird den Lernenden ein reales Problem, eine Frage oder eine Herausforderung präsentiert, die von ihnen verlangt, Informationen aus dem Internet zu nutzen, um eine Lösung, Schlussfolgerung oder Meinung zu entwickeln.

## STÄRKEN VON WEBQUESTS

Die Stärke von WebQuests liegt in ihrer Fähigkeit, Lernende zum aktiven Lernen zu bewegen und kritisches Denken und Zusammenarbeit zu fördern. WebQuests bieten Lernende eine Plattform, um ihr eigenes Verständnis für ein Thema zu entwickeln, indem sie Recherchen durchführen, Informationen analysieren und Ideen synthetisieren. WebQuests fördern auch digitale Kompetenz und Technologiekompetenzen, da Lernende Online-Ressourcen nutzen, um ihr Verständnis zu entwickeln und Lösungen für reale Probleme zu entwickeln.

# DIGITALE LEHRMITTEL UND UMGEBUNGEN

WebQuests sind Teil eines breiteren Trends innovativer pädagogischer Ansätze, die digitale Lehrwerkzeuge und -umgebungen nutzen. Diese digitalen Tools und Umgebungen bieten eine Reihe von Vorteilen für Lernende, darunter mehr Engagement, personalisiertes Lernen und Zugang zu einem breiteren Spektrum an Ressourcen. WebQuests sind ein Paradebeispiel für das Potenzial dieser Umgebungen, Lernende einzubeziehen, insbesondere jüngere Digital Natives, die bereits Erfahrung mit diesen Technologien haben.

## ARBEITEN MIT WEBQUESTS

Um effektiv mit WebQuests arbeiten zu können, ist es wichtig, sich zunächst mit dem Konzept und den verfügbaren Ressourcen vertraut zu machen. WebQuests können für eine Reihe von Fächern und Lernniveaus konzipiert und an spezifische Unterrichtskontexte angepasst werden. Für den erfolgreichen Einsatz von WebQuests in nicht-traditionellen Lernumgebungen ist es wichtig, Zugang zur notwendigen Technologie zu haben und mit der Nutzung digitaler Ressourcen vertraut zu sein.

## INNOVATIVE PÄDAGOGISCHE METHODEN

Um bei der Arbeit mit WebQuests innovative pädagogische Methoden anzuwenden, ist es wichtig, ein klares Verständnis der Lernergebnisse zu haben, die Sie erreichen möchten, sowie der Lernbedürfnisse Ihrer Lernenden. WebQuests können als Teil einer umfassenderen Bildungsstrategie verwendet und mit bestehenden pädagogischen Ansätzen kombiniert werden, um eine dynamischere und ansprechendere Lernumgebung zu schaffen. Mithilfe innovativer pädagogischer Methoden können auch dynamische Lernwerkzeuge auf der Grundlage von WebQuest-Herausforderungen erstellt werden, die das Lernerlebnis für Lernende weiter verbessern können.

WebQuests bieten eine Reihe von Vorteilen für Lernende und sind eine innovative und ansprechende Möglichkeit, aktives Lernen und kritisches Denken zu fördern. Durch den Einsatz der neuesten digitalen Lehrmittel und -umgebungen kann WebQuests den Lernenden ein personalisiertes und ansprechendes Lernerlebnis bieten, das auf ihre individuellen Bedürfnisse zugeschnitten ist. Durch die Kombination des Einsatzes von WebQuests mit bestehenden pädagogischen Ansätzen können Pädagog\*innen einen dynamischeren und innovativeren Lernansatz entwickeln, der den Bedürfnissen der heutigen Lernenden gerecht wird.



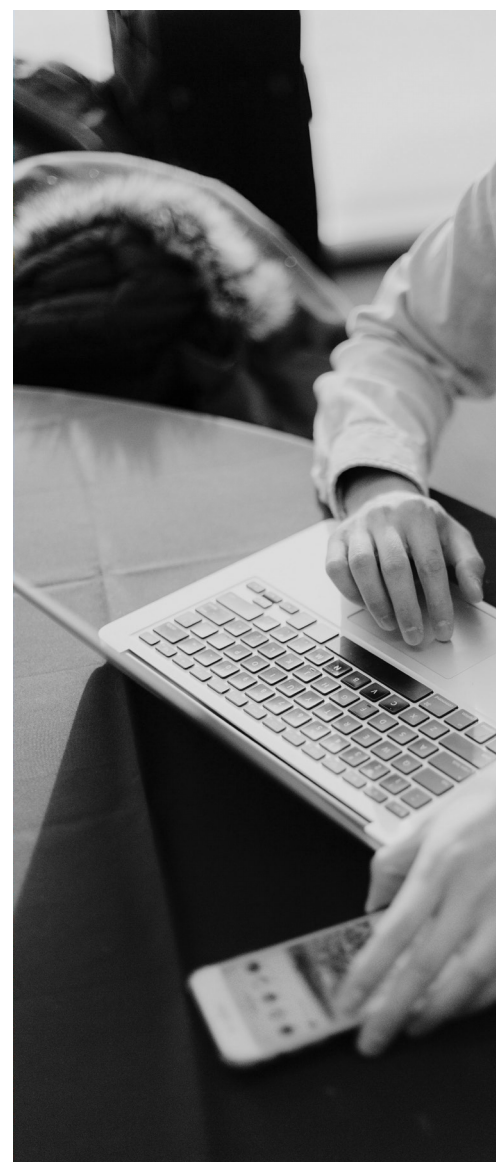
# MODUL 2 – WIE MAN DAS GENQUEST-KOMPENDIUM VON WEBQUESTS NUTZT, UM SOFT SKILLS FÜR DIE BESCHÄFTIGUNG ZU ENTWICKELN

## DAS GENQUEST WEBQUEST-KOMPENDIUM:

Das GenQuest-Projekt bietet ein Kompendium von WebQuests zur Entwicklung wichtiger Soft Skills für die Beschäftigung – darunter eine Reihe von 25 WebQuest-Herausforderungen, die sich mit den „Big 5 Domains“ befassen, die im OECD-Bericht (2019) identifiziert wurden und speziell die Generation Z unterstützen werden. Lernende können ihre Soft Skills anhand der folgenden 5 Themen entwickeln:

- Aufgabenerfüllung (Leistungsmotivation, Verantwortung, Selbstkontrolle, Ausdauer)
- Emotionale Regulierung (Stressresistenz, Optimismus, emotionale Kontrolle)
- Zusammenarbeit (Empathie, Vertrauen, Kooperation)
- Aufgeschlossenheit (Neugier, Toleranz, Kreativität)
- Mit anderen interagieren (Geselligkeit, Durchsetzungsvermögen, Energie).

Die WebQuests sind als ansprechende und interaktive Lernerfahrungen für Personen konzipiert, die ihre Soft Skills für die Beschäftigung entwickeln möchten.



# GEWÜNSCHTE AUSWIRKUNGEN DES WEBQUEST-KOMPENDIUMS UND DER WICHTIGSTEN ANGESPROCHENEN SOFT SKILLS:

Das GenQuest WebQuest-Kompodium soll Einzelpersonen dabei helfen, Soft Skills zu entwickeln, die für die Beschäftigung wichtig sind. Zu diesen Soft Skills gehören Zusammenarbeit, emotionale Regulierung, Umgang mit anderen, Aufgeschlossenheit, Aufgabenerfüllung und Wohlbefinden. Die gewünschte Wirkung des WebQuest-Kompodiums besteht darin, Einzelpersonen dabei zu helfen, diese Soft Skills zu entwickeln und ihre Beschäftigungsfähigkeit zu verbessern.

## SO NUTZEN SIE DAS WEBQUEST-KOMPENDIUM EFFEKTIV MIT SERVICEBENUTZER\*INNEN:

Um das WebQuest-Kompodium bei Servicebenutzer\*innen effektiv nutzen zu können, ist es wichtig, deren Bedürfnisse und Ziele zu verstehen. Mithilfe der WebQuests können Servicenutzer\*innen dabei unterstützt werden, Soft Skills zu entwickeln, die für die Beschäftigung wichtig sind. Die WebQuests sind ansprechend und interaktiv gestaltet und eignen sich daher hervorragend zum Aufbau von Soft Skills. Bei der Nutzung der WebQuests ist es wichtig, den Dienstenutzer\*innen Anleitung und Unterstützung zu bieten, um sicherzustellen, dass sie die WebQuests erfolgreich abschließen können.

Die im Rahmen des GenQuest-Projekts entwickelten WebQuest-Ressourcen können zur Unterstützung des Erwerbs wichtiger Soft Skills bei Servicenutzer\*innen genutzt werden. Die WebQuests sind ansprechend und interaktiv gestaltet und eignen sich daher hervorragend zum Aufbau von Soft Skills. Durch die Nutzung der WebQuests können Servicenutzer\*innen Fähigkeiten wie Zusammenarbeit, emotionale Regulierung, Interaktion mit anderen, Aufgeschlossenheit, Aufgabenerfüllung und Wohlbefinden entwickeln, die alle für die Beschäftigung wichtig sind.

# NEUE PÄDAGOGISCHE ANSÄTZE

Um die WebQuest-Ressourcen effektiv zu nutzen und in alltägliche Aktivitäten zu integrieren, ist es wichtig, neue pädagogische Ansätze zu kombinieren. Durch den Einsatz der WebQuests können Dienstleister\*innen ein ansprechenderes und interaktiveres Lernerlebnis bieten, das Dienstanbieter\*innen dabei helfen kann, die für die Beschäftigung wichtigen Soft Skills zu entwickeln. Es ist wichtig, den Dienstanbieter\*innen bei der Nutzung der WebQuests Anleitung und Unterstützung zu bieten, um sicherzustellen, dass sie diese erfolgreich abschließen können.



## AUFBAU VON SOFT SKILLS FÜR DIE BESCHÄFTIGUNG:

Die GenQuest WebQuest-Ressourcen können zum Aufbau von Soft Skills für die Beschäftigung genutzt werden. Durch die Nutzung der WebQuests können Dienstleister\*innen Dienstanbieter\*innen dabei helfen, Soft Skills zu entwickeln, die für die Beschäftigung wichtig sind. Die WebQuests sind ansprechend und interaktiv gestaltet und eignen sich daher hervorragend zum Aufbau von Soft Skills. Durch die Bereitstellung von Anleitung und Unterstützung für Dienstanbieter\*innen bei der Nutzung der WebQuests können Dienstleister sicherstellen, dass Dienstanbieter\*innen die Soft Skills entwickeln können, die sie zur Verbesserung ihrer Beschäftigungsfähigkeit benötigen.



# MODUL 3 – SO ENTWICKELN SIE EIN WEBQUEST

WebQuests sind eine ansprechende und innovative Möglichkeit, Lernende zu unterrichten, wobei sie das Internet als Hauptquelle für die Informationsbeschaffung, -analyse und -synthese nutzen. In diesem Modul führen wir Sie Schritt für Schritt durch den Prozess der Erstellung eines WebQuest und wie Sie es in Ihren Bildungsprogrammen verwenden.

**Definieren Sie Ihre Lernziele:** Der erste Schritt bei der Entwicklung eines WebQuest besteht darin, die Lernziele zu identifizieren, die Sie erreichen möchten. Definieren Sie die spezifischen Fähigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen, die Ihre Lernenden durch WebQuest erwerben sollen.

**Wählen Sie ein Thema:** Nachdem Sie Ihre Lernziele definiert haben, wählen Sie ein Thema aus, das für Ihre Lernenden relevant ist und mithilfe von Online-Ressourcen erkundet werden kann. Das Thema sollte für Ihre Lernenden ansprechend und interessant sein, damit sie während des gesamten WebQuests motiviert bleiben.

**Entwerfen Sie die WebQuest-Struktur:** Die WebQuest-Struktur sollte so gestaltet sein, dass sie die Lernenden durch den Lernprozess führt. Die Struktur besteht aus einer Einleitung, einer Aufgabe, einem Prozess, Ressourcen, einer Bewertung und einem Fazit. Die Einleitung soll Hintergrundinformationen zum Thema und zur Aufgabenstellung liefern. Die Aufgabe sollte für die Lernenden herausfordernd und spannend sein. Der Prozess sollte die Schritte beschreiben, die die Lernenden befolgen müssen, um die Aufgabe zu erledigen. Die Ressourcen sollten Links zu den Online-Ressourcen enthalten, die die Lernenden zum Lösen der Aufgabe benötigen. Die Bewertung sollte eine Rubrik zur Beurteilung der Leistung der Lernenden bereitstellen. Die Schlussfolgerung sollte die Lernziele und die wichtigsten Erkenntnisse zusammenfassen.

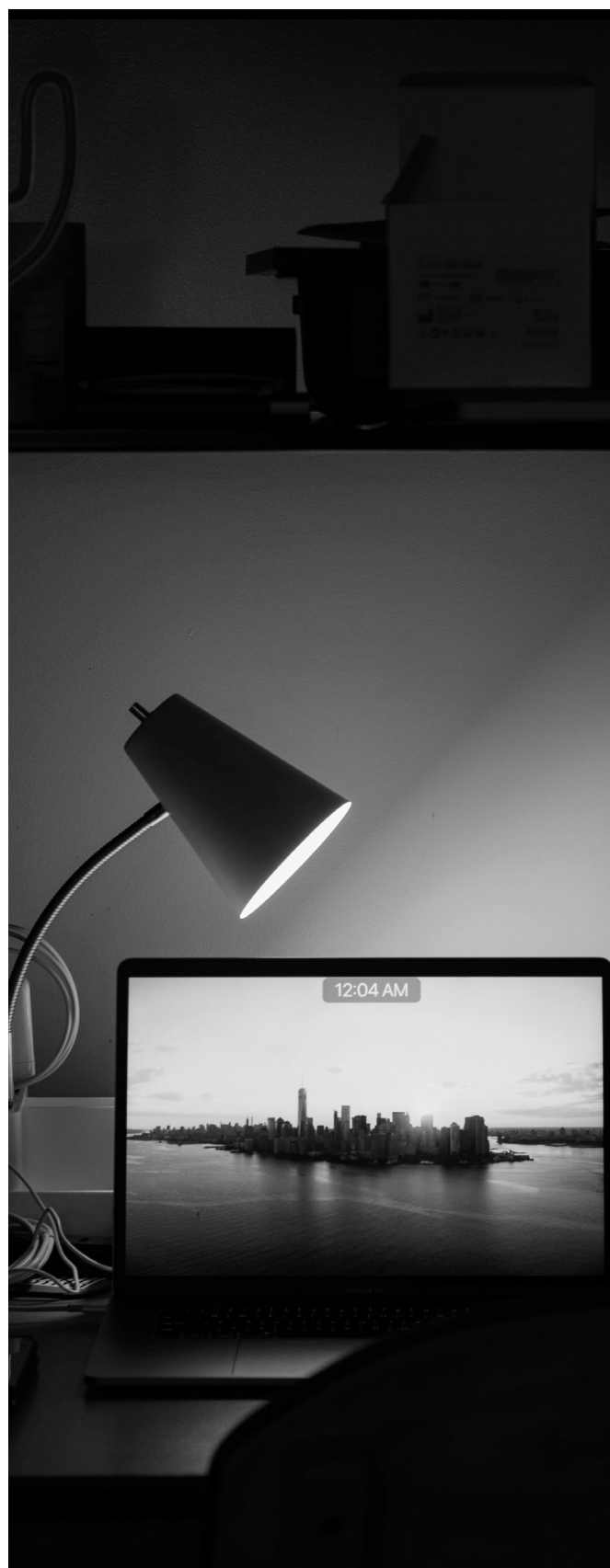
**Entwickeln Sie den WebQuest-Inhalt:** Der Inhalt sollte so entwickelt werden, dass er die Lernziele und die WebQuest-Struktur unterstützt. Der Inhalt sollte ansprechend, interaktiv und für die Lernenden zugänglich sein. Nutzen Sie eine Vielzahl von Online-Ressourcen wie Videos, Bilder, interaktive Simulationen und Quizze, um das WebQuest interessanter und ansprechender zu gestalten.

Testen und bewerten Sie das WebQuest: Bevor Sie das WebQuest mit Ihren Lernenden verwenden, testen Sie es, um sicherzustellen, dass es wie vorgesehen funktioniert. Bewerten Sie WebQuest, um festzustellen, ob es die Lernziele und gewünschten Lernergebnisse erfüllt.

Nutzen Sie WebQuest: Nachdem Sie WebQuest getestet und evaluiert haben, nutzen Sie es mit Ihren Lernenden in Ihren Bildungsprogrammen. Kombinieren Sie WebQuest mit Ihren bestehenden pädagogischen Ansätzen, um die Lernerfahrung Ihrer Lernenden zu verbessern.

Kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung: Um eine kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung zu gewährleisten, nehmen Sie an maßgeschneiderten berufsbegleitenden Schulungsressourcen teil, um Ihre WebQuest-Entwicklungsfähigkeiten zu verbessern. Bleiben Sie mit neuen Methoden auf dem Laufenden, um den Anforderungen aufstrebender Märkte gerecht zu werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Entwicklung eines WebQuest eine innovative und ansprechende Möglichkeit ist, Lernende zu unterrichten. Die WebQuest-Struktur führt Lernende durch den Lernprozess und beschäftigt sie mit Online-Ressourcen. Befolgen Sie den Schritt-für-Schritt-Prozess und Sie können Ihr eigenes WebQuest erstellen, um die Lernziele Ihrer Lernenden zu erreichen.



# PHASE 3 – MODUL 1 – NACHBEREITUNG UND SELBSTGESTEUERTES LERNEN

Im Rahmen des GenQuest-Projekts verfügbare offene Bildungsressourcen:

- **WebQuest-Herausforderungen** – ein innovatives Bildungsinstrument, das sich auf die „Big 5 Domains“ konzentriert, die in der OECD-Studie erwähnt wurden;
- **Berufsbegleitendes Schulungsprogramm** – developed to ensure that front – line youth workers are adequately trained to harness the potential of the GenQuest WebQuest materials for developing important soft skills for employment and to plan and produce their WebQuest for use in their youth work practices;
- **Handbuch für Lernende** – enthält alle erforderlichen Lerninhalte.

## GENQUEST-WEBSITE

Die Website bietet wertvolle Informationen über den Zweck, die Ziele und Erfolge des Projekts und ermöglicht Ihnen, sich auf verschiedene Weise am Projekt zu beteiligen.

Auf der Website erfahren Sie mehr über den Hintergrund, die Geschichte und den aktuellen Stand des Projekts. Sie können sich auch über die Ziele des Projekts und die angestrebten Auswirkungen informieren. Die Website bietet detaillierte Informationen zu den Aktivitäten, Veranstaltungen und Initiativen des Projekts und ermöglicht es Ihnen, über die neuesten Nachrichten und Entwicklungen auf dem Laufenden zu bleiben.

Nachfolgend finden Sie einen Link zur GenQuest-Projektwebsite:

<http://genquest.eu/#>



# KONTINUIERLICHE BERUFLICHE WEITERENTWICKLUNG (CPD)

## Was ist CPD?

Continuing Professional Development (CPD) ist der Prozess der kontinuierlichen Verbesserung der Kenntnisse, Fähigkeiten und Fachkenntnisse einer Person in ihrem Beruf. Es handelt sich um einen fortlaufenden Lern- und Entwicklungsprozess, der Einzelpersonen dabei hilft, ihre berufliche Kompetenz während ihrer gesamten Karriere zu bewahren und zu verbessern.

CPD umfasst eine Reihe von Aktivitäten, darunter die Teilnahme an Kursen, Workshops, Konferenzen und Seminaren, das Lesen von Fachzeitschriften und Büchern, die Teilnahme am Online-Lernen, die Teilnahme an Mentoring- oder Coaching-Programmen und die Zusammenarbeit mit Kollege\*innen.

## Warum ist CPD wichtig?

CPD ist ein wichtiger Aspekt der persönlichen und beruflichen Weiterentwicklung und spielt eine entscheidende Rolle dabei, sicherzustellen, dass Einzelpersonen über die neuesten Entwicklungen und Trends in ihrem Bereich auf dem Laufenden bleiben.

Kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung (CPD):

- hilft beim Erwerb neuer Fähigkeiten und Kenntnisse
- entspricht den gesetzlichen Anforderungen
- verbessert die Berufsaussichten
- stärkt das Selbstvertrauen und das Selbstwertgefühl
- erweitert das berufliche Netzwerk.

Es war wichtig zu versuchen, das GenQuest-In-Service-Programm mit unseren laufenden CPD-Aktivitäten zu kombinieren. Projektaktivitäten haben dazu anregen, die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten zu reflektieren und in der Arbeit anzuwenden. Dies hat dazu beigetragen, unsere CPD-Anforderungen zu erfüllen.

## Erstellen eines CPD-Aktionsplans

Die Erstellung eines CPD-Aktionsplans ist wichtig für Personen, die über die neuesten Entwicklungen in ihrem Bereich auf dem Laufenden bleiben und ihre beruflichen Fähigkeiten und Fachkenntnisse verbessern möchten. Durch die Festlegung klarer Ziele, die Identifizierung von Entwicklungsmöglichkeiten und die Verfolgung der Fortschritte bei der Erreichung dieser Ziele können Einzelpersonen sicherstellen, dass sie ihre Fortbildungsmöglichkeiten optimal nutzen und ihr volles Potenzial in ihrer Karriere ausschöpfen.

## BEWERTUNG DER BERUFLICHEN ENTWICKLUNG

Die Bewertung der beruflichen Entwicklung und der Fähigkeit, neue Methoden und pädagogische Ansätze anzuwenden, ist von entscheidender Bedeutung, um kontinuierliches Wachstum und Verbesserung sicherzustellen, das Lernen der Lernenden zu verbessern, mit sich ändernden Technologien und Lernstilen Schritt zu halten, den Anforderungen der beruflichen Entwicklung gerecht zu werden und die Arbeitszufriedenheit zu steigern.



# QUELLEN:

Dodge, B. (1995). Einige Gedanken zu WebQuests. Abgerufen von [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html)

Johnston, L. Was ist Continuing Professional Development (CPD)? Abgerufen von <https://career-advice.jobs.ac.uk/career-development/what-is-continuing-professional-development-cpd/>

Kuhlthau, CC, Maniotes, LK und Caspari, AK (2012). Geführtes Untersuchungsdesign: Ein Rahmen für die Untersuchung in Ihrer Schule. Santa Barbara, CA: Bibliotheken unbegrenzt.

March, T. & Ritchie, R. (2014). WebQuests als Möglichkeit, übergeordnetes Denken zu fördern. Computer & Bildung, 73, 123-132.

Srinivasacharlu, A. (2019). Kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung (CPD) von Lehrerausbildern im 21. Jahrhundert. Abgerufen von <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1245169.pdf>

[www.WebQuest.org](http://www.WebQuest.org) von Tom March



# GENQUEST

Using challenge-based learning to empower young people to develop essential soft skills for employment



The logo for jugend am werk features the words 'jugend am werk' in a white, sans-serif font, centered within a red, horizontal, slightly irregular rectangular shape that has a gradient effect.



Kofinanziert durch das  
Programm Kreatives Europa  
der Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.  
Projektnummer: 2021-1-PL01-KA220-YOU-000028506