



PILOT-EVALUIERUNGSBERICHT- ZUSAMMENFASSUNG

Ein kurzer Bericht, der die wichtigsten Ergebnisse des ausführlichen Key-PAL Evaluierungsbericht in Bezug auf die Erfolge und die Schwierigkeiten, „Good practice“ und Erfahrungswerte, Unterstützung für Tutoren und Nutzer, Empfehlungen für ePortfolio-Entwickler und den Einfluss auf die Einrichtungen, die den Pilotversuch durchgeführt haben, sowie auf andere Einrichtungen, zusammenfasst.

DIE WICHTIGSTEN ERGEBNISSE DES PROJEKTS

- Benchmarking Bericht – Ein Überblick über die Schlüssel- oder Basiskompetenzen, die in ganz Europa anerkannt sind.
- Pilotversuche – Projekte, die in Wales, Frankreich, Deutschland, Slowenien und in der Schweiz durchgeführt wurden, um die Verwendung von verschiedenen ePortfolio-Ansätzen und Instrumenten zu erproben und um herauszufinden, wie man jungen Erwachsenen in der Aneignung von Schlüsselkompetenzen unterstützen kann.
- Benutzerleitfaden – Ein praktisches Handbuch, das von jungen Lernern bei ihren Erwerb von Schlüsselkompetenzen benutzt werden kann.
- Tutorenleitfaden – Eine Anleitung mit Hintergrundinformationen und „good practice“ für ePortfolio-Tutoren.
- Experten-Netzwerk – Pädagogen und Ausbilder, die mit benachteiligten jungen Erwachsenen arbeiten und die dabei helfen, den Wert des ePortfolio in der Entwicklung von Schlüsselkompetenzen festzustellen.
- Empfehlungen – Für öffentliche und private Dienste und Dienstleister und für die Entwickler von ePortfolio-Technologien und Instrumenten

PILOTVERSUCHE

- Sechs verschiedene Einrichtungen und Organisationen in Frankreich, Deutschland, Schottland, Slowenien, der Schweiz und Wales haben Pilotversuche durchgeführt.
- Insgesamt haben 77 Lerner an dem Pilotversuch teilgenommen (36 weiblich, 41 männlich). Im Rahmen des Projektes wurden „junge Erwachsene“ als Personen zwischen 16 und 25 Jahren definiert.
- Die Nutzer hatten sehr verschiedene soziale Hintergründe und Bildungsstände. Dazu gehören Personen mit verschiedenen Muttersprachen, Arbeitslose, Personen ohne formale Qualifikationen oder mit nur sehr grundlegenden Qualifikationen, Behinderungen und auch junge Straftäter.
- In den beteiligten EU-Mitgliedsstaaten wurde ein Benchmarking durchgeführt, durch das ein gemeinsames Verständnis von Schlüsselkompetenzen hergestellt wurde. Acht verschiedene Kompetenzen wurden benannt: Kommunikation in der Erstsprache bzw. der Landessprache, Kommunikation in einer zweiten Sprache, Rechenkompetenz, Computerkompetenz, Lernen zu Lernen, Sozialkompetenz und Partizipation, Unternehmertum / Eigeninitiative und kulturelles Bewusstsein und Ausdruck.
- Es wurden verschiedene ePortfolio-Instrumente verwendet und erprobt. Die auf dem Markt vorhandenen Instrumente wurden so ausgewählt, dass sie auf die verschiedenen Bedürfnisse der unterschiedlichen Lerner eingehen.
- Die Partner erstellten einen Benutzerleitfaden und einen Tutorenleitfaden.

ePORTFOLIO-KONZEPTE

- Das ePortfolio stellt für viele Nutzer, Tutoren und Einrichtungen ein völlig neues und innovatives Konzept dar. Im Allgemeinen wurde die Idee, es im Zusammenhang mit der Aneignung und dem Nachweis von Schlüsselkompetenzen anzuwenden, positiv bewertet.
- Der Einsatz von Mentoren und Tutoren war von grundlegender Bedeutung, damit die Lerner verstehen konnten, was ein ePortfolio ist und wofür es verwendet werden kann.

WAS WAR ERFOLGREICH?

- Die positiven Ideen waren überwiegend.
- Die Lerner konnten das Gelernte länger behalten.
- Lerner haben mehr Selbstvertrauen entwickelt.
- Lerner haben ihre Computerkenntnisse verbessert.
- Tutoren haben ihre Computerkenntnisse verbessert.

WAS WAR PROBLEMATISCH?

- Lerner, deren Erstsprache nicht Englisch ist, hatten Probleme mit der englischen Sprache der Benutzeroberfläche bestimmter ePortfolio-Instrumente.
- Die Lerner mussten mehr Engagement aufweisen als zunächst angenommen. Die Tutoren mussten deutlich mehr Unterstützung geben als zuerst angenommen.
- Für Nutzer mit sehr wenig Computerkenntnissen, war es sehr schwierig, das ePortfolio anzulegen.
- Die Auswahl eines geeigneten ePortfolios, das auf die Bedürfnisse der Zielgruppe und der Einrichtung zugeschnitten ist, war ein schwieriger, aber sehr notwendiger Prozess.

WAS FÜR "GOOD PRACTICE" LIESS SICH FESTSTELLEN?

- Spiele und Ratespiele (Quiz) bei der Einführung des ePortfolios anzuwenden, weil das die Lerner sehr motiviert
- Wenn Lerner sich gegenseitig interviewen und dann die Ergebnisse des Interviews für den Inhalt ihres ePortfolios verwenden.
- Einen Lebenslauf aus dem Inhalt des ePortfolios heraus erstellen.

WAS HABEN WIR GELERNT?

- Es ist wichtig, dass die Tutoren das ePortfolio kompetent verwenden und aus ihrer eigenen Erfahrung in der Erstellung und Verwendung des ePortfolios schöpfen können.
- Die Gründe für die Verwendung des ePortfolios müssen allen Beteiligten klar sein.
- Zwei wichtige technologische Faktoren wurden klar: Regelmäßiger und zuverlässiger Internetzugang und eine angemessene Computerausstattung

EMPFEHLUNGEN FÜR ePORTFOLIO ENTWICKLER

- Entwickler sollten einen eingeschränkten Zugang mit Passwortkontrolle usw. für potentielle Nutzer (inklusive Arbeitgeber) bereitstellen.
- Es sollte verschiedene Zugangsebenen und Passwortfunktionen geben.
- Es sollte eine ansprechende Einführung, z.B. mit Spielen und Ratespielen geben, sowie auch praktische Funktionen wie einen Lebenslauf „wizard“.

AUSWIRKUNGEN

- Die Einführung des ePortfolios wird als positiv gesehen und es wird jetzt versucht, es durch die verschiedenen Lernprogramme in Einrichtungen zu verbreiten.
- Andere Mitarbeiter/Abteilungen der Einrichtungen haben Interesse am ePortfolio gezeigt und wollen jetzt selber ähnliche Projekte durchführen.
- Für traditionelle Einrichtungen hat das ePortfolio zu mehr Akzeptanz gegenüber dieser nicht traditionellen Dokumentation von Kompetenzen geführt.