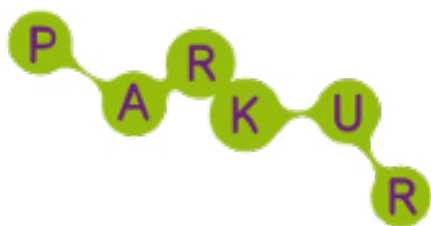


# Richtlinien für die Erstellung von Lerninseln für die Lernplattform PARKUR

Version 2.0 – August 2019



# Richtlinien für die Erstellung von Lerninseln für die Lernplattform PARKUR

<b>1. Allgemeines</b>	<b>3</b>
1.1. Zielgruppe und Voraussetzungen	3
1.2. Lernpfad – Lerninsel - Lernarchipel	3
1.3. Sonstige Lernmomente	5
<b>2. Pädagogisches Szenario der Lerninsel</b>	<b>5</b>
2.1. Ziele	5
2.2. Aufbau der Lerninseln	6
2.2.1. Einführung in die Lerninsel	8
2.2.2. Übungen und Etappen-Aufgaben	8
2.2.3. Die kollektive Endaufgabe	9
2.2.4. Handouts	10
2.2.5. Abschluss der Lerninsel	11
<b>3. Verwendete Ressourcen</b>	<b>11</b>
<b>4. Wiederholungen der Lerninhalte</b>	<b>11</b>
<b>5. Formulierung der Lernziele und Übungsanweisungen</b>	<b>12</b>
<b>6. Vorgehensweise bei der Erstellung einer Lerninsel:</b>	
<b>Szenario und Skript</b>	<b>13</b>
6.1. Rahmenbeschreibung	13
6.2. Szenario	13
6.3. Skript	14
<b>7. Arbeitsetappen – Validierungsprozess</b>	<b>15</b>
<b>8. Anhänge und Templates</b>	<b>16</b>

# 1. Allgemeines

## 1.1. Zielgruppe und Voraussetzungen

Bei den Lernenden auf PARKUR handelt es sich überwiegend um **junge Menschen in der beruflichen Ausbildung**, die ein Berufspraktikum im anderen Land planen und deren Sprachniveau in der jeweiligen Fremdsprache i.d.R. nicht über **A1-A2** des GER liegt.

Bei jedem Lernenden<sup>1</sup> sind das Sprachniveau, das verfügbare Zeitvolumen, der Zeitpunkt des Lernens (abends, am Wochenende, tagsüber) sowie die individuellen Lernschwerpunkte unterschiedlich. Auch der Ankunftszeitpunkt der Lernenden auf der Plattform ist verschieden.

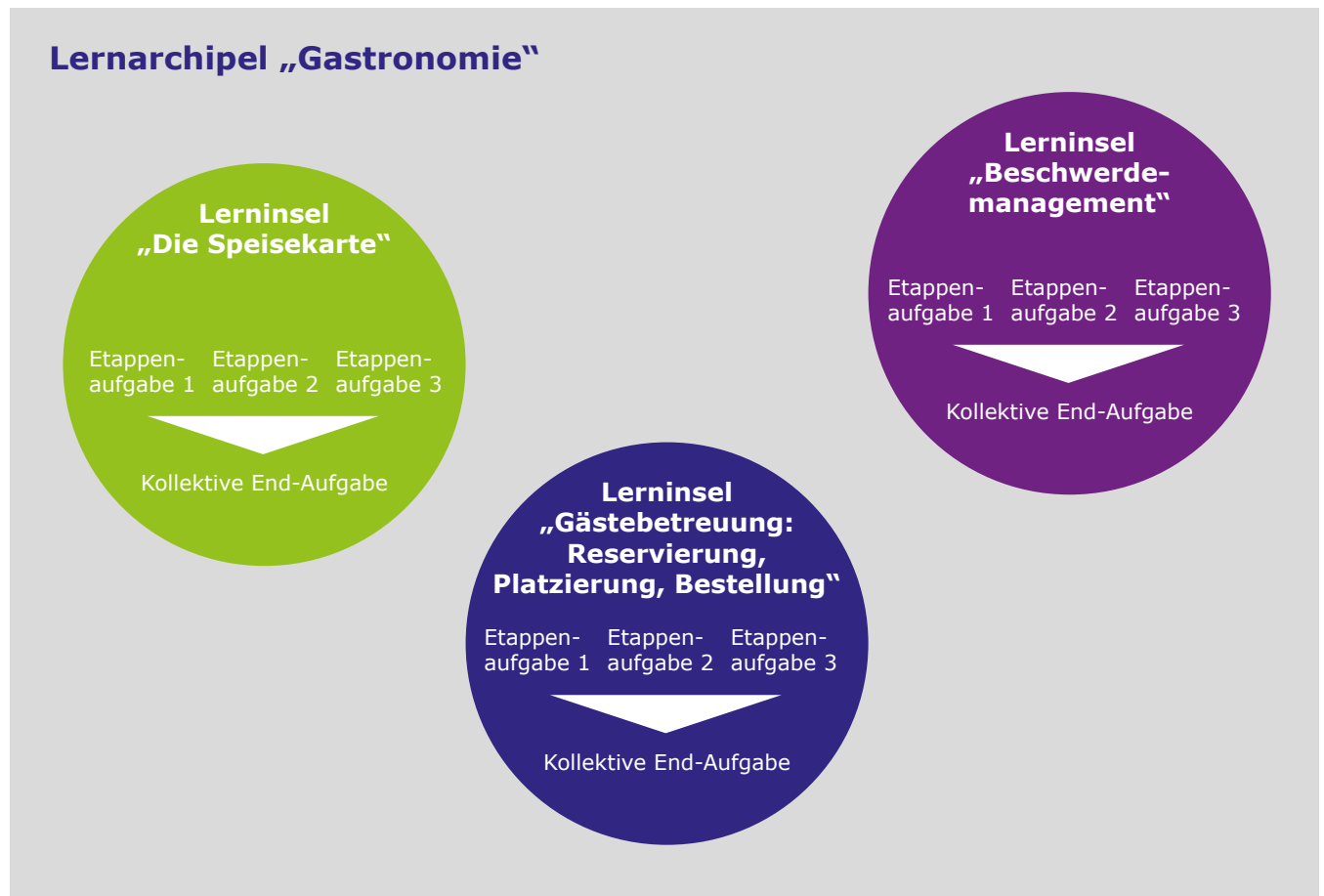
## 1.2. Lernpfad – Lerninsel – Lernarchipel

Jeder Lerner verfolgt einen **individuellen Lernpfad** auf PARKUR. Dieser wird gemeinsam mit dem Tutor entsprechend seiner Lernziele und inhaltlichen Schwerpunkte festgelegt. Das Herzstück des Lernpfades bilden die **thematisch orientierten Lerninseln mit Übungen, Etappen-Aufgaben und kollektiven Endaufgaben** (siehe hierzu 2.2.2. & 2.2.3.). Mehrere Lerninseln zu einem Thema bilden eine Inselgruppe, die wir hier Lernarchipel nennen. In den verschiedenen Etappen der Lerninsel werden die Kompetenzen erworben und trainiert, die für die abschließende Bearbeitung der kollektiven Endaufgabe erforderlich sind. Bei der Endaufgabe soll eine Gruppe von Teilnehmenden, die gerade an derselben Lerninsel-Arbeitssitzung teilnimmt, eine gemeinsame handlungsorientierte Aufgabe bearbeiten.

---

<sup>1</sup> Zur besseren Lesbarkeit wird nur die männliche Form verwendet.  
Die weibliche Form ist selbstverständlich immer mit eingeschlossen.

**Beispiel:**



Alle Lerninseln eines Archipels behandeln dieselbe Thematik, z. B. Gastronomie, erlauben jedoch unterschiedliche Aspekte derselben zu bearbeiten. Auf jeder Lerninsel steht eine andere sprachliche Kompetenz im Vordergrund. Die verschiedenen Lerninseln eines Archipels sind somit komplementär zueinander. Sie bilden eine kohärente Einheit, ohne dass unter den Lerninseln eine Progression, i. S. einer Reihenfolge vorgegeben wird. So könnte z. B. eine Lerninsel den Schwerpunkt auf das Hör-Sehverstehen legen, die zweite Lerninsel der Gruppe auf die grammatische Kompetenz und die dritte Lerninsel auf das Sprechen oder Schreiben. Der Lerner kann entsprechend seiner individuellen Lernziele entscheiden, welche Lerninsel er bearbeiten und welche Kompetenzen er somit besonders trainieren möchte oder muss. Innerhalb der drei Etappen einer Lerninsel besteht eine leichte Progression.

### 1.3. Sonstige Lernmomente

Neben den Lerninseln, die ein strukturiertes Voranschreiten auf dem eigenen Lernpfad ermöglichen, wird es auf PARKUR auch informelle Lernmomente geben, die die Lerner für sich nutzen können. In den Lernmodulen mit dem Titel „**Zusätzliche Anhänge**“ werden den Lernenden beispielsweise weitere Themenbereiche angeboten, die über die der existierenden Lerninseln hinausgehen. Diese zusätzlichen Materialien ermöglichen auch ein Lernen auf einem höheren Sprachniveau. Diese Selbstlern-Module ermöglichen so die Vertiefung bestimmter thematischer Aspekte bzw. das Lernen auf einem höheren Sprachniveau als das in den Lerninseln vorgegebene. Diese Module sind zum Selbstlernen gedacht und enthalten Aktivitäten rund um eine bestimmte Thematik und zu einem bestimmten Sprachniveau.

Weiterhin können die Lernenden über ein soziales Netzwerk miteinander in Kontakt treten und so im Tandem interagieren. Denkbar sind auch regelmäßige „Tandem-Stammtische“ in verschiedenen Sprachkombinationen.

## 2. Pädagogisches Szenario der Lerninsel

### 2.1. Ziele

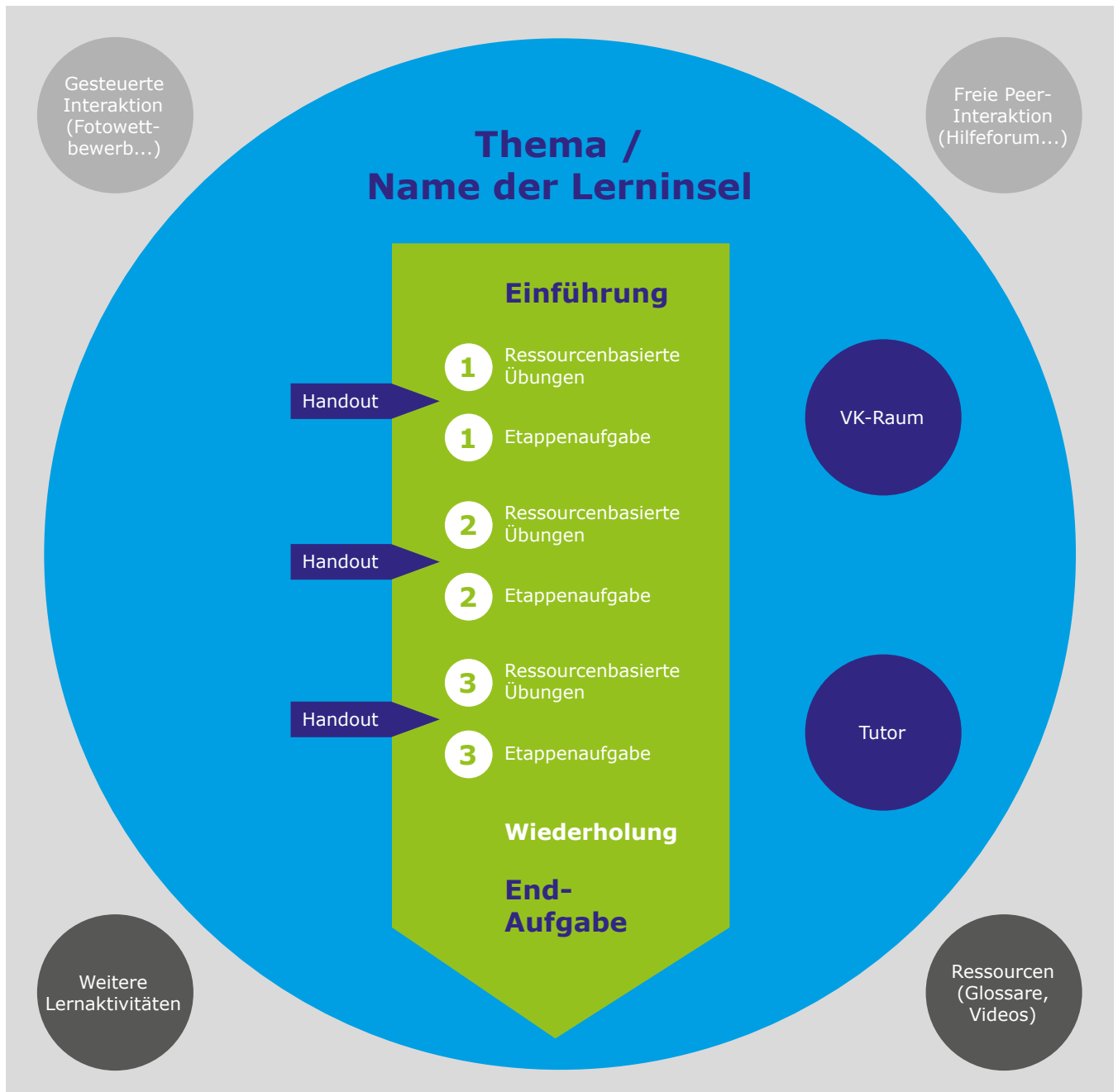
**Tutoren begleiten die Lernenden während ihrer gesamten Arbeit auf den Lerninseln<sup>2</sup>.**

Diese Einheiten sollen dem Lernenden eine **handlungsorientierte Kompetenz** im Sinne des GER vermitteln. Ziel ist es, den Lernenden in die Lage zu versetzen, zu einem späteren Zeitpunkt, d. h. während seines Praktikums im anderen Land, eine ähnliche Situation selbständig zu meistern.

<sup>2</sup> Vgl. hierzu Tutorierungskonzept

## 2.2. Aufbau der Lerninseln

Schema: Lerninsel und Lernumgebung auf der PARKUR-Plattform:



Jede Lerninsel ist **thematisch aufgebaut** und besteht aus **drei Etappen**. Es gibt allgemein-sprachliche Lerninseln und beruflich orientierte Lerninseln.

<sup>2</sup> Vgl. hierzu Tutorierungskonzept

**Die Bearbeitungszeit der einzelnen Etappen inklusive Etappen-Aufgabe wird mit 90-120 Minuten angesetzt. Die Bearbeitungszeit für die gesamte Lerninsel inklusive kollektiver Endaufgabe sollte 6 Stunden nicht überschreiten.** Es ist somit möglich, innerhalb der Lerninsel kürzere und längere Etappen zu kombinieren; in jedem Fall soll die Bearbeitungszeit der drei Etappen ohne Endaufgabe 5 Stunden nicht übersteigen.

Die Lerninseln sollen für ein **Sprachniveau ab A1.2** zugänglich sein und das Sprachniveau A2 nicht überschreiten. Einzelne Teilkompetenzen (z. B. Hör-Sehverstehen) können auch auf B1-Niveau sein. An dieser Stelle ist es wichtig klarzustellen, dass es nicht darum geht, alle im GER beschriebenen Kompetenzen abzudecken, sondern die für die Praktikumserfahrung notwendig erachteten Kompetenzen zu üben.

Die Entwicklung einer neuen Lerninsel durch einen Partner erfolgt auf der Grundlage einer **Rahmenbeschreibung** nach dem folgenden Schema:

Thema / Name der Inselgruppe		
z. B. Gastronomie		
Thema / Name der Lerninsel		
z. B: Die Speisekarte		
Handlungsorientierte Kompetenzen:		
Zutaten benennen	Zubereitungsarten benennen können	Geschmäcker beschreiben können
Grammatik	Vokabular	Interkulturell

Struktur der Lerninsel / Etappen	Übungen und Etappen-Aufgaben
Etappe 1	Etappen-Aufgabe
Etappe 2	Etappen-Aufgabe
Etappe 3	Etappen-Aufgabe
Kollektive Endaufgabe	

Diese Rahmenbeschreibung wird von den Partnern zu jeder Lerninsel vorgeschlagen und anschließend in der DELCYME-Arbeitsgruppe diskutiert. Sie enthält neben der Definition der zu erarbeitenden Kompetenzen auch Vorschläge für Etappen-Aufgaben und die kollektive Endaufgabe. Nach dem gemeinsamen Austausch gibt die Content Managerin die Rahmenbeschreibung frei. Die Partner übernehmen anschließend die Didaktisierung dieser Aufgaben und erstellen Übungen, die zu den Etappen-Aufgaben hinführen. Sie formulieren Übungsanweisungen für die Lernenden und erstellen eventuell notwendige Lernmaterialien.

### 2.2.1. Einführung in die Lerninsel

Jede Lerninsel beginnt mit einer etwa 10 minütigen **Einführung** in das Thema. Die Einführungssequenz verfolgt folgende Zielsetzungen:

- **Vorwissen aktivieren** (sowohl deklaratives als auch lexikalisches und grammatisches Vorwissen)
- **Einen persönlichen Bezug zum Lerninhalt herstellen**
- **Interesse für das Thema** der Lerninsel wecken
- Den Lerner motivieren durch Schaffung eines ersten **Erfolgslebnisses**

Die Einführung sollte einen möglichst **niederschweligen** Einstieg in die Thematik der Lerninsel ermöglichen und z. B. mit **visuellen Impulsen** arbeiten. Das kann beispielsweise ein kleiner Text mit Foto, eine Informationsgrafik oder ein kurzes Video sein (sofern die Ressource urheberrechtsfrei ist). Dieser Impuls kann von einer Reflexionsaufgabe (z. B. Was ist dir aufgefallen? Ist es in deinem Land anders? Inwiefern?) oder von geschlossenen Fragen gefolgt sein.

Der gewählte Aufgabentyp muss konform zu den Lernzielen sein.

### 2.2.2. Übungen und Etappen-Aufgaben

Die Lerninsel besteht aus drei Etappen. Jede Etappe enthält mehrere ressourcenbasierte Übungen, die zu einer handlungsorientierten Etappen-Aufgabe hinführen. Die Zahl der Übungen pro Etappe ist nicht vorgegeben. Die Übungen dienen der Erarbeitung und Festigung von Kompetenzen, die für die erfolgreiche Bearbeitung der Etappen-Aufgabe gebraucht werden. Diese bereiten wiederum die Lernenden auf die Bewältigung der kollektiven Endaufgabe am Ende der Lerninsel vor. Die Etappen-Aufgaben werden individuell bearbeitet und durch den Tutor begleitet.

Die Übungen werden vorwiegend im geschlossenen Format und mit Selbstkorrektur erstellt, damit ein Gleichgewicht zwischen den synchronen Phasen, die für die Interaktion notwendig sind, und dem eigenen Lerntempo – das dem Online-Learning spezifisch ist – entsteht.



Die Übungen müssen so erstellt werden, dass sie im Micro-Learning-Format nutzbar sind. Das bedeutet, dass die Bearbeitungszeit einer Übung, einschließlich Studium der zur Aufgabe gehörenden Ressource, zwischen 1 und 5 Minuten nicht überschreiten sollte. Pro Übung sollen in Abhängigkeit vom Aufgabentyp maximal 5 bis 7 Fragen verwendet werden; ausschlaggebend bleibt jedoch immer das zeitliche Limit, nicht die Anzahl der Fragen. Zudem soll die Übungstypologie im Rahmen der technischen Möglichkeiten von Chamilo möglichst variabel gestaltet werden. Zu beachten ist hierbei, dass die gewählten Ressourcen (Bilder, Videos, Audio-Dateien) zum Übungstyp passen müssen<sup>3</sup>.

Die Grammatikübungen werden immer kontextbezogen und induktiv erstellt. Hier sind je eine Übung zum Induzieren der grammatischen Regel und eine Übung zur Systematisierung der grammatischen Kenntnisse vorgesehen.

Hat der Lerner die erste Etappen-Aufgabe bearbeitet, werden automatisch nach Abgabe und unabhängig vom Zeitpunkt des Tutoren-Feedbacks die nächsten Etappen zur Bearbeitung freigegeben. Die Etappen-Aufgaben ermöglichen es, an unterschiedlichen Kompetenzen zu arbeiten. Um die Lernenden jedoch auf die Endaufgabe vorzubereiten, muss mindestens eine der Etappen-Aufgaben eine mündliche Aktivität sein.

Für die Übungen hat das DFJW ein Feedback-Modell entwickelt (welches den Lernenden ermuntert, im Falle einer Erfolgsquote unter 50%, eine Übung zu wiederholen. Die Übungen können auf Wunsch des Lernenden bis zu 3 Mal wiederholt werden). Dieses wird von den Entwicklern im Zuge des Einpflegens der Lerninseln auf Chamilo im Bereich „Text zum Abschluss des Tests“ integriert<sup>4</sup>.

Die Etappen-Aufgaben führen zu einem persönlichen Feedback des Tutors. Nachdem der Lernende seine Aufgabe eingereicht hat, erhält er jedoch zunächst eine automatische Nachricht vom Typ „Empfangsbestätigung“.

### 2.2.3. Die kollektive Endaufgabe

Je nach festgelegten Lernzielen muss die kollektive Endaufgabe so konzipiert sein, dass für deren Bearbeitung **unterschiedliche Herangehensweisen** möglich sind (individuelle Bearbeitung mit anschließenden Kommentaren der anderen Lernenden, Abstimmung in Gruppen mit individueller Bearbeitung oder Abstimmung und Bearbeitung in Gruppen), die während der Erstellung der Inhalte der Lerninseln festgelegt werden, dem Tutor jedoch je nach Zusammensetzung der Lerngruppe in der jeweiligen Sitzung einen gewissen Spielraum ermöglichen. Dennoch muss die Gruppen-Aufgabe irgendeine Form der Interaktion erfordern.

<sup>3</sup> Siehe Anlage Übungstypologie von Chamilo

<sup>4</sup> Siehe Anhang D Anweisungsliste

Die Etappen-Aufgaben werden individuell bearbeitet und erfordern eine Interaktion mit dem Tutor. Die Endaufgabe soll in Interaktion mit den anderen Lernenden bearbeitet werden, die alle dieselbe Zielsprache, aber nicht zwangsläufig dieselbe Ausgangssprache haben. Bei der kollektiven Endaufgabe kann es sich um eine Simulation oder die Erstellung eines gemeinsamen mündlichen oder schriftlichen Dokuments handeln. Bei Lerninseln mit Bezug auf Berufe mit Kundenkontakt kann aufgrund der physischen Abwesenheit des Gegenübers keine authentische Situation nachgestellt werden. Hier muss dementsprechend der Analyse/dem Vergleich der Reaktionen und Verhaltensweisen ausgehend von auslösenden Elementen (Videos oder Texten) Vorrang eingeräumt werden. Es können auch Szenarien entworfen werden, in denen die Lernenden im Kontext der entsprechenden beruflichen Tätigkeit das Wort ergreifen müssen.

Die Endaufgabe erfordert eine Bearbeitungszeit von ca. 1 Stunde (max. 60-75 Min.). Die Vorbereitungszeit ist hierin bereits enthalten (diese sollte eine Viertelstunde nicht überschreiten).

Um die gewünschte Interaktion innerhalb der Lerninsel sicherzustellen und die Bearbeitung der Endaufgabe gemeinsam mit anderen Lernenden zu ermöglichen, werden diese in regelmäßigen Abständen in Form von **Sitzungen** von 10 bis 12 Tagen angeboten. Jede Sitzung ist für 2 bis 6 Teilnehmende gedacht.

Nach der Endaufgabe erhält jeder Lernende ein letztes individualisiertes Feedback vom Tutor, der die Lerninsel geleitet hat.

## 2.2.4. Handouts

In jeder Lerninsel werden dem Lernenden **Lernhilfen** in dessen **Muttersprache (Sprache 1)** zur Verfügung gestellt. Dies gilt nicht für die lexikalischen Handouts: Diese sind ausschließlich in der Zielsprache verfasst und arbeiten hauptsächlich mit Bildern, manchmal mit erläuternden Beschreibungen. Die Lernhilfen sollen die wichtigsten Elemente der Etappe zusammenfassen: Die grammatischen Strukturen, das Vokabular und die interkulturellen Punkte. Sie sind nach Beendigung der entsprechenden Übung im PDF Format verfügbar und beinhalten möglichst viele visuelle Elemente (Mindmap, Abbildungen). Aus Gründen der Harmonisierung sollen diese Dokumente gemäß der vom DFJW erstellten Vorlage im Anhang<sup>5</sup> erstellt werden.

Die genaue Anzahl dieser Handouts (zwischen 3 und 6 pro Lerninsel) sowie deren Inhalte werden von den Partnern während der Erstellung des Szenarios vorgeschlagen und von der Content Managerin in der Phase der Validierung des Szenarios kommentiert und validiert. Ein und dasselbe Handout kann gegebenenfalls mit kleinen Änderungen in verschiedenen Lerninseln wiederverwendet werden. Um die Produktionsarbeit nicht zu erschweren, sollten maximal 3 Handouts pro Insel in die Muttersprache (Sprache 1) des Lerners übersetzt werden.

<sup>5</sup> Vgl. Vorlage „Handouts“

### 2.2.5. Abschluss der Lerninsel

Der Lernende muss mindestens zwei Etappen-Aufgaben sowie die Endaufgabe bearbeiten, um die Lerninsel zu bestehen.

## 3. Verwendete Ressourcen

Die Übungen stützen sich auf **möglichst authentische Ressourcen**. Die Nutzungsdauer einer Ressource ist auf 30 Minuten beschränkt (inkl. Lesen/Betrachtung).

Die Ressourcen sollen die jungen Lernenden auf ihre Tätigkeit im Zielland vorbereiten und müssen dementsprechend an die Zielgruppe der Berufseinsteiger aus der beruflichen Ausbildung, d. h. ohne akademischen Hintergrund, angepasst werden.

Alle verwendeten Ressourcen müssen rechtfrei sein bzw. muss das Nutzungsrecht für die Plattform PARKUR vorliegen.

Vor dem Hintergrund verschiedener Partnerschaftsabkommen zwischen dem DFJW und anderen Organisationen werden für den Bereich Französisch als Fremdsprache (FLE) bevorzugt Ressourcen von RFI, TV5 und Educ'Arte verwendet. Für alle anderen Ressourcen werden die Partner gebeten, auf rechtfreie Dokumente, d. h. mit Creative Commons-Lizenz, oder auf Dokumente von öffentlichen Bildungseinrichtungen zurückzugreifen. Gegebenenfalls machen die Partner eine Nutzungsanfrage für die konkrete Verwendung auf der Lerninsel PARKUR, bevor sie mit der Didaktisierung beginnen. Die verwendeten Ressourcen werden am Ende jeder Lerninsel in einem Impressum angegeben<sup>6</sup>.

Für die Lernenden, die die Übungsaktivitäten wiederholen möchten, werden die **Transkriptionen** der Audio- und Videodokumente am Ende der Lerninsel im PDF-Format zur Verfügung gestellt.

## 4. Wiederholungen der Lerninhalte

Vor der Bearbeitung der Endaufgabe zum Abschluss der Lerninsel sind **Wiederholungen** der grammatischen, lexikalischen und interkulturellen Lerninhalte, die zuvor in den Etappen erarbeitet wurden, vorgesehen. Diese werden anhand von 15 Multiple-Choice-Fragen (mit mindestens 3 möglichen Antworten pro Frage) umgesetzt und haben eine Bearbeitungszeit von ca. 20 Minuten. Das DFJW hat ein auf den Erfolgsquoten der Wiederholungen aufbauendes Feedback-Modell entwickelt. Dieses wird von den Entwicklern im Zuge des Einpflegens der Lerninseln auf Chamilo im Block „Text zum Abschluss des Tests“ integriert. Diese Ergebnisse beeinflussen jedoch nicht den Zugang zur Gruppen-Aufgabe.

<sup>6</sup> Vgl. hierzu Anlage zu den Quellenangaben

## 5. Formulierung der Lernziele und Übungsanweisungen

Um die Lernerautonomie zu fördern, werden die Lernziele in einer allgemeinen Einführung auf der Homepage der Lerninsel dargestellt. Diese werden **in der Sprache 1 des Lernenden verfasst**. Dabei wird auch auf die Struktur der Lerninsel, der Etappen-Aufgaben und der Endaufgabe eingegangen. Für den Themenbereich der Banken kann dieser Einführungstext z. B. folgendermaßen lauten:

*„**Willkommen** auf dieser Insel! Hier wirst du die gängigsten Zahlungsmethoden entdecken, lernen, wie man im Alltag mit Geld umgeht und dich über die Eröffnung eines Bankkontos in Frankreich informieren.*

*Jede Etappe besteht aus Übungen zum selbstständigen Lernen und endet mit einer schriftlichen oder mündlichen Produktion. Diese bereiten dich auf eine gemeinsame Endaufgabe vor, in der du mit den anderen Teilnehmern und deinem Tutor den Nutzen ein Bankkonto in deinem Gastland zu haben, besprechen wirst. Um zu starten, klicke auf „Questions d’argent, la banque“. Viel Spaß und viel Erfolg!“*

Auch der Tutor der jeweiligen Lerninsel stellt sich in einem kurzen Text vor, nämlich im Forum der Lerninsel („Plauderecke“), welches durch das Menü zugänglich ist und in welchem sich alle Teilnehmenden einer Lerninselsitzung austauschen können. Die Existenz dieses Forums wird in Sprache 1 am Anfang des Lernpfads über das Vorstellungsvideo genauer erklärt.

**Schau dir**, bevor du mit den Übungen anfängst, **das Video an**, um zu erfahren, was dich hier erwartet! Du bist auf dieser Lerninsel nicht allein, sondern Teil einer Lerngruppe. In der „**Plauderecke**“ kannst du dich mit den anderen Lernenden austauschen. Sie ist über das Menü links zugänglich. Wirf einen kurzen Blick hinein, um zu erfahren, wer dein Tutor ist!

Weitere Dokumente, die in der Ausgangssprache zur Verfügung gestellt werden, sind die kurze Beschreibung der Etappen, die der Lernende am Anfang derselben findet, sowie die Beschreibung der Endaufgabe. **Zusammengefasst handelt es sich also um 5 kurze Texte, die in den verschiedenen Ausgangssprachen erstellt werden müssen:** Präsentation der Lerninsel, Präsentation der 3 Etappen, Präsentation der Endaufgabe.

Die Übungsanweisungen innerhalb der Etappen werden **in der Zielsprache** der Lerninsel verfasst. Die Lernenden werden jeweils individuell und im **Imperativ in der 2. Person Singular** angesprochen.

Um plattformübergreifend in allen Lerninseln eine **Einheitlichkeit in der Formulierung der Arbeitsanweisungen** zu gewährleisten, wird das DFJW eine mehrsprachige **Liste mit den zu verwendenden Formulierungen übermitteln**<sup>7</sup>. Zur Unterstützung des Verständnisses und um einen Wiedererkennungseffekt zu erzielen, werden zudem **Symbole** verwendet, die ebenfalls in dieser Liste definiert werden.

## 6. Vorgehensweise bei der Erstellung einer Lerninsel: Szenario und Skript

### 6.1. Rahmenbeschreibung

Die erste Etappe des Herstellungsprozesses ist die im Punkt 2.2.2 beschriebene Rahmenbeschreibung.

### 6.2. Szenario

Basierend auf der Rahmenbeschreibung, wird das Szenario in die Tabelle „Lerninsel-Frame-Szenario“ eingegliedert. In die Spalte „**Lernziele**“ werden Infinitivverben eingetragen, mit denen der Mehrwert der entsprechenden Übungen identifiziert werden kann. Im Szenario werden auch die verwendeten **Ressourcen** angegeben, die als Basis für die Übungen dienen. Die **Nutzungsrechte** für die Ressourcen müssen gewährleistet sein.

Im Szenario werden auch die **Themen der Handouts angegeben**. Dabei soll auch präzisiert werden, ob es sich um ein Wortschatz-Handout, ein Grammatik-Handout oder ein interkulturelles Handout handelt und welches didaktische Ziel diese innerhalb der Etappe oder der Lerninsel verfolgen.

Die Szenarien werden vor der tatsächlichen Erstellung des Skripts mit der Content Managerin diskutiert und von ihr freigegeben.

<sup>7</sup> Anlage Liste der Arbeitsanweisungen

## 6.3. Skript

Das Skript wird als Textdokument bereitgestellt, das alle Aktivitäten, den Bezug auf die Ressourcen und die Anweisungen ausführlich darstellt. Wenn nicht alle Dateien zu einer einzigen zusammengeführt werden können, werden sie entsprechend der folgenden Struktur gegliedert und benannt:

### 0 Einführung in die Lerninsel

#### 1 Name der Etappe 1

1\_0 Präsentation der Etappe 1

1\_1 Name Teil 1

1\_1\_1 Übung 1

1\_1\_2 Übung 2

1\_1\_3 Übung 3

1\_2 Name Teil 2

1\_2\_1 Übung 1

1\_2\_2 Übung 2

...

1\_3 Name Teil 3

1\_3\_1 Übung 1

...

1\_4 Handouts

1\_4\_1 Handout 1

1\_4\_2 Handout 2

1\_5 Transkripte

1\_5\_1 Transkript 1

1\_5\_2 Transkript 2

#### 1\_6 Etappen-Aufgabe 1

#### 2 Name der Etappe 2

...

#### 2\_6 Etappen-Aufgabe 2

#### 3 Name der Etappe 3

...

#### 3\_6 Etappen-Aufgabe 3

#### 4 Wiederholungen (Multiple Choice)

#### 5 Endaufgabe

#### 6 Quellenangaben und Urheberrecht

Das Skript wird vor dem Einbinden in das LMS, entweder ganz oder etappenweise von der Content Managerin validiert. Da während des Einpflegens kleine Änderungen erfolgen können, muss am Ende eine Aktualisierung des Skripts erfolgen. Auf diese Weise kann für das DFJW auf lange Sicht eine Nachverfolgung und Aktualisierung gewährleistet werden.

## 7. Arbeitsetappen – Validierungsprozess

- 1** Die Partner erstellen gemäß der Vorlage unter 2.2. eine Rahmenbeschreibung zu der zu erstellenden Lerninsel und übermitteln diese dem DFJW und dem CDC. In dieser sind das Thema der Lerninsel und die Kompetenzen angegeben sowie Vorschläge für die Etappen-Aufgaben und die Endaufgabe aufgeführt.
- 2** Validierung durch DFJW und CDC.
- 3** Die Entwickler liefern ein Szenario in Tabellenform mit Vorschlägen für Ressourcen (inklusive Angaben zu den Rechten) und Themen für die Handouts.
- 4** Validierung durch DFJW und CDC.
- 5** Ausarbeitung eines detaillierten Skripts durch die Entwickler.
- 6** Validierung des Skripts seitens des DFJW, ggf. Korrekturen.
- 7** Das Rückmeldeformular wird in die Cloud hochgeladen und ist seitens der Entwickler zu kommentieren.
- 8** Erstellung des Lernpfads und Einbinden der Ressourcen auf der Lernplattform durch die Entwickler.
- 9** Validierung der Integration seitens des DFJW.
- 10** Schlusskorrekturen und Finalisierung.

## 8. Anhänge und Templates

diese Richtlinien werden durch eine Vielzahl von Anhängen und Templates vervollständigt.

- A.** Übersicht der Übungstypologien auf dem LMS
- B.** Erstellung der Handouts und Transkripte
- C.** Vorlage zu Quellenangaben und Urheberrechten
- D.** Liste der zu verwendenden Formulierungen für die Arbeitsanweisungen und Symbole zu den Übungen
- E.** Glossar PARKUR
- F.** Empfehlung für die Verfassung der zusätzlichen Texte
- G.** Integrationshandbuch

### **Templates**

- Handouts
- Transkripte
- Rahmenbeschreibung
- Szenario (Musteraufbau)



# Impressum

**Verfasser:** Agnès Hammers (Champeaux), Christiane Behling, Valérie Froissart

In Zusammenarbeit mit den Partnern des Projekts Delcyme (Monica Barsi, Michel Boiron, Helga Grabbe, Anne Jardin, Julian Serrano, Alfredo Segura, Marta Ulbrich, Donatella Zema, Emmanuel Zimmert)

**Korrekturlesen und Fertigstellung:** Camille Farnoux, Jessica Nougier

**Übersetzung:** aus dem Französischen von Katja Roloff

OFAJ / DFJW / DELCYME 2018-2019



Kofinanziert durch das  
Programm Erasmus+  
der Europäischen Union

OFAJ  
DFJW

