

DIGITclue - Digital Inclusion in Teacher Education

Erasmus+ Projekt Strategische Partnerschaft (Juni 2021-Mai 2023)

Christa Markom (Institut für Bildungswissenschaft, Universität Wien; Jelena Tošić (Institut für Kultur- und Sozialanthropologie, Universität Wien), Wolfgang Kraus (Institut für Kultur- und Sozialanthropologie, Universität Wien); Danijela Birt Katić (Department of Ethnology and Anthropology, University of Zadar); Thomas Köhler (Institut für Berufspädagogik und Berufliche Didaktiken, Bildungstechnologie, TU Dresden)

Bildung ist ein mächtiges Werkzeug für den Aufbau inklusiver und pluralistischer demokratischer Gesellschaften. Demokratische Prinzipien, darunter u.a. Gleichberechtigung der Geschlechter und für LGBTQIA*-Personen, rassistisfreie Bildung, Rede- und Religionsfreiheit, sind nicht selbstverständlich. Sie müssen gelehrt werden. Darüber hinaus haben verschiedene wissenschaftliche Untersuchungen gezeigt, wie sich Erfahrungen von Diskriminierung und Ausgrenzung negativ auf die schulischen Leistungen der Schüler*innen auswirken, wenn nicht sogar auf ihre Motivation, überhaupt die Schule zu besuchen.

In Anbetracht dieser Herausforderungen in den europäischen Gesellschaften ist das allgemeine Ziel des Projekts, die Qualität des Unterrichts zu verbessern, um die Schaffung von inklusiven Schulen zu unterstützen, die jungen Menschen die notwendigen Fähigkeiten vermitteln, um am demokratischen Leben und am globalen Wissen teilzunehmen. Die Idee von DIGITclue ist es, Lehrer*innen mit den Fähigkeiten, dem Wissen und den Werkzeugen auszustatten, um ICT-basierte interaktive und E-Learning-Technologien für integrativen Unterricht einzusetzen. Das Projekt wird die neuesten Forschungsergebnisse über integrative Pädagogik, ICT-basierte Lernwerkzeuge und transkulturelle Bildung miteinander verbinden, um Softwareanwendungen für die Lehrer*innenausbildung zu entwickeln. Ein zentraler und innovativer Aspekt des Projekts besteht darin, die Einbeziehung von Lehrer*innen mit besonderen Bedürfnissen, mehrsprachigen Lehrer*innen oder schwer erreichbaren Lehrer*innen, die in abgelegenen und marginalisierten Gebieten arbeiten, in jedem Schritt der Entwicklung und Bereitstellung von Lehrmaterial sicherzustellen.

Eines der Schlüsselemente zur Verbesserung der Qualität, der sozialen Ergebnisse und der Effizienz von Schulen ist die stärkere Unterstützung von Lehrer*innen und Schulleiter*innen. Lehrer*innen spielen eine zentrale Rolle bei der Vermittlung von Wissen und gemeinsamen Werten und bei der Unterstützung von Schüler*innen mit einem schwachen sozioökonomischen Hintergrund. Damit Lehrer*innen diese herausfordernden Aufgaben bewältigen können, bedarf es strategischer Investitionen in eine effektive Schulführung und ein Berufsbild, das auf einer exzellenten Erstausbildung, Teamarbeit und einer karrierebegleitenden beruflichen Entwicklung basiert. Das Projekt baut auf den jüngsten Erkenntnissen der sozialanthropologischen Bildungsforschung auf, um angehende Lehrer*innen mit Methoden für einen inklusiven Unterricht und Werkzeugen zur Förderung des Bewusstseins für (Un-)Gleichheit entlang verschiedener Achsen sozialer Unterschiede auszustatten. Ein Handbuch, eine Anwendungssoftware für die Aus- und Weiterbildung und eine Website werden Lehrer*innen die Möglichkeit bieten, nachhaltig inklusivere Lernumgebungen zu schaffen und auf die spezifischen Bedürfnisse der Schüler*innen einzugehen. Zukünftige und praktizierende Lehrer*innen werden mit den Fähigkeiten ausgestattet, Unterricht unter Verwendung von ICT-basierten Lernwerkzeugen zu halten, die einen Wechsel in der Lerneinstellung der Schüler*innen erleichtern können, indem sie den Übergang vom lehrerzentrierten zum schülerzentrierten Lernen ermöglichen.

Um jedoch wirklich nützlich zu sein, müssen Bildungstechnologien in pädagogischen Rahmenwerken (z.B. Curriculum) verankert sein, die ihre Anwendung leiten, und Lehrer*innen müssen mit den notwendigen pädagogischen Kenntnissen und Fähigkeiten ausgestattet sein. DIGITclue wird einen HUB zur Verfügung stellen, eine Homepage/Online-Wissensplattform, die die wichtigsten digitalen/technischen Ergebnisse des Projekts für jede Zielgruppe (Lehrkräfte in der Aus- und Weiterbildung und Universitätsausbilder/-mitarbeiter*innen) bereitstellt. Sie wird ein Tool für die

Aus- und Weiterbildung von Lehrer*innen im Bereich der digitalen Inklusion umfassen: eine Blended Learning Plattform und eine Anwendungssoftware für Smartphones und Tablets. Darüber hinaus wird ein Train the Trainer (Universitätspersonal) Modul und ein Handbuch über digitale Inklusion entwickelt und über den DIGITclue HUB zugänglich gemacht. Das Universitätspersonal wird in einem Lerntraining und einer Lehrtätigkeit geschult, um die entwickelte Anwendungssoftware und die didaktischen Werkzeuge anzuwenden und zu lehren.

Um sicherzustellen, dass die im Rahmen des Projektes entwickelten Werkzeuge nachhaltig und relevant für die Bedürfnisse des Bildungspersonals sind, werden praktizierende Lehrer*innen, Lehrerausbilder und Student*innen am Entwicklungsprozess aktiv teilnehmen. Eine effiziente Zusammenarbeit innerhalb des Teams wird durch persönliche Treffen und regelmäßige Online-Meetings gewährleistet. Darüber hinaus werden Lern,- Unterrichts,- und Trainingstreffen (LTTA) stattfinden, um die Verbreitung und den Austausch über das Projektteam hinaus zu gewährleisten. Das Projekt besteht aus: einem Team von Expert*innen für Bildungsorganisation und -technologie, Mensch-Computer-Interaktion, E-Learning und Wissenskooperation mit neuen Medien von der DIU Dresden; drei Expert*innen für Bildungsanthropologie von der Universität Zadar und der Universität Wien; aber auch vier Pädagog*innen und Spezialist*innen im Bereich der Lehrer*innenbildung aus Kroatien und Österreich. Das Team wird ergänzt durch: *Critical Friends* von der Pädagogischen Hochschule in Wien; eine Expertin der Universität Tirana für pädagogische Ansätze des inklusiven Lehrens und Lernens und für die pädagogische Nutzung digitaler Werkzeuge; und durch Kolleg*innen von der Universität Wien, die sich mit partizipativem Design und Mensch-Computer-Interaktion in der Bildung beschäftigen.