



Innovative Entwicklung von
Berufsbildungstrainern zur sozialen
Inklusion behinderter Lernender

Modul 3: Praktische Tools für inklusives Training

*Interaktive Tools und Simulationen zur
Unterstützung von
Berufsbildungsausbildern.*



E.E.E.E.K.
KOZANHS



Co-funded by
the European Union



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



Überblick

Modul 3, Praktische Tools für inklusives Training, dient als praktischer Leitfaden für Ausbilder in der Berufsbildung, die ihren Unterricht inklusiver und zugänglicher gestalten möchten. Während frühere Module eine theoretische Grundlage bieten, konzentriert sich dieses Modul auf praktische Anwendungen und zeigt Ausbildern, wie sie inklusive Praktiken mithilfe interaktiver Tools und Simulationen zum Leben erwecken können. Diese Tools sind keine abstrakten Konzepte, sondern praktische Ressourcen, die sofort in Klassenzimmern, Workshops und Online-Lernumgebungen eingesetzt werden können. Das Modul ist eng mit der Gesamtmission des DEVICE-Projekts verbunden, die darin besteht, Ausbilder und Lernende gleichermaßen zu stärken, indem Inklusivität, digitale Innovation und Umweltverantwortung gefördert werden. Durch die Erforschung einer Vielzahl von Ressourcen – von digitalen Spielen und Rollenspielsimulationen bis hin zu adaptiven Technologien – können Ausbilder Lernräume schaffen, in denen alle Schüler, einschließlich Menschen mit Behinderungen, umfassend teilnehmen und ihre Fähigkeiten in der Berufsbildung entwickeln können.

me



Zweck von Modul 3



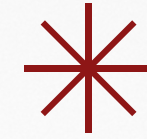
Ziel dieses Moduls ist es, Ausbildern in der beruflichen Bildung das Selbstvertrauen, die Fähigkeiten und die praktischen Ressourcen zu vermitteln, die sie benötigen, um auf die vielfältigen Bedürfnisse ihrer Lernenden einzugehen. Viele Schüler mit Behinderungen sind mit Barrieren konfrontiert, die über den physischen Klassenraum hinausgehen und ihre Fähigkeit, an der Ausbildung teilzunehmen und davon zu profitieren, oft einschränken. Dieses Modul begegnet diesen Herausforderungen, indem es Strategien und Tools bereitstellt, die Ausbildern dabei helfen, Lernerfahrungen zu gestalten, die nicht nur inklusiv, sondern auch ansprechend und relevant sind. Es betont, wie wichtig es ist, die Unterrichtsmethoden an die individuellen Bedürfnisse anzupassen, um sicherzustellen, dass kein Schüler zurückgelassen wird. Gleichzeitig wird die Rolle der Technologie beim Abbau von Barrieren und der Schaffung von Partizipationsmöglichkeiten hervorgehoben. Am Ende des Moduls werden die Ausbilder verstanden haben, dass Inklusivität keine separate oder zusätzliche Aufgabe ist, sondern ein integraler Bestandteil einer effektiven und modernen Berufsbildung. Dieser Zweck steht in direktem Zusammenhang mit den Zielen des DEVICE-Projekts, inklusive Bildungssysteme aufzubauen, Innovationen zu fördern und das Bewusstsein für Barrierefreiheit in ganz Europa zu schärfen.



Link zu den DEVICE- Projektzielen

Modul 3 ist ein wesentlicher Bestandteil zur Erreichung der übergeordneten Ziele des DEVICE-Projekts. DEVICE will die Berufsbildung transformieren, indem es sie inklusiver, digital innovativer und ökologisch nachhaltiger macht. Es fördert die Nutzung digitaler Lernpfade und barrierefreier Online-Plattformen, die Lernenden mit Behinderungen eine gleichberechtigte Teilnahme ermöglichen. Dieses Modul trägt zu dieser Vision bei, indem es Ausbildern interaktive digitale Tools vorstellt, die sie in ihrer Unterrichtspraxis einsetzen können. Beispielsweise können Simulationen und Rollenspiele reale berufliche Situationen nachbilden, sodass Ausbilder und Lernende ihre Fähigkeiten in sicheren und kontrollierten Umgebungen üben können. Durch die Integration dieser Methoden verbessern Ausbilder nicht nur ihren Unterricht, sondern stärken auch das europäische Engagement für Inklusion, Barrierefreiheit und soziale Gerechtigkeit. Auf diese Weise dient Modul 3 als Brücke zwischen den übergeordneten Projektzielen und der täglichen Praxis der Ausbilder und stellt sicher, dass das DEVICE-Projekt einen nachhaltigen und praktischen Einfluss auf die Bildung hat.





Lernziele

Am Ende dieses Moduls haben die Trainer mehrere wichtige Lernziele erreicht, die ihre Unterrichtspraxis direkt verbessern. Erstens entwickeln sie die Fähigkeit, interaktive Tools zu erkennen, auszuwählen und zu bewerten, die Inklusion in der Berufsbildung unterstützen. Dies bedeutet, über das grundlegende Bewusstsein hinauszugehen und kritisch zu beurteilen, welche Tools für unterschiedliche Lernsituationen am besten geeignet sind. Zweitens lernen die Trainer, Simulationen, einschließlich Rollenspiele, Fallstudien und digitale Übungen, anzuwenden, um sich besser auf die Unterstützung von Lernenden mit Behinderungen vorzubereiten. Diese Simulationen ermöglichen es den Trainern, sich in die Lage ihrer Schüler zu versetzen, ihre Herausforderungen zu verstehen und Lehrmethoden zu entwickeln, die den tatsächlichen Bedürfnissen entsprechen.



Drittens werden die Ausbilder in die Lage versetzt, die Barrierefreiheit durch die Integration adaptiver Technologien wie Screenreader, Untertitel oder interaktiver Plattformen in ihre Unterrichtsumgebungen zu fördern. Sie lernen außerdem, wie sie Gamification und digitale Innovationen nutzen können, um die Motivation und das Engagement der Lernenden aufrechtzuerhalten und sicherzustellen, dass Inklusivität nicht nur den Zugang, sondern auch die aktive Teilnahme betrifft. Diese Ziele stehen im Einklang mit der DEVICE-Mission, ein inklusives, zukunftsorientiertes Berufsbildungssystem aufzubauen, das sowohl Lernenden als auch Ausbildern in ganz Europa zugutekommt.

Warum inklusive Tools wichtig sind

Inklusive Instrumente sind unerlässlich, da sie eine der größten Lücken in der Berufsbildung schließen: die Unterrepräsentation von Lernenden mit Behinderungen. Obwohl die europäischen Bildungssysteme in den letzten Jahren Fortschritte erzielt haben, stoßen viele Studierende mit Behinderungen immer noch auf erhebliche Barrieren, die sie daran hindern, an Ausbildungs- und Mobilitätsangeboten wie Erasmus+ vollumfänglich teilzunehmen. Diese Unterrepräsentation ist nicht nur ein Bildungsproblem, sondern auch eine Frage der sozialen Gerechtigkeit, da sie den Zugang zu Beschäftigung, Unabhängigkeit und gesellschaftlicher Teilhabe einschränkt. Durch die Einführung praktischer Instrumente und interaktiver Ansätze können wir diese Barrieren abbauen und Ausbildungsumgebungen schaffen, in denen sich Lernende unterstützt, respektiert und gestärkt fühlen. Inklusive Instrumente sind daher keine optionalen Extras – sie sind wesentliche Instrumente, um Fairness, Chancengleichheit und Chancengleichheit in der Berufsbildung zu gewährleisten.







Zielgruppen



Die Hauptzielgruppen von Modul 3 sind Ausbilder und Lehrkräfte in der Berufsbildung, die direkt mit Lernenden in heterogenen Klassenräumen arbeiten. Die Vorteile reichen jedoch noch viel weiter. Lernende mit Behinderungen profitieren direkt, da diese Instrumente Umgebungen schaffen, die ihren spezifischen Bedürfnissen gerecht werden und ihre Teilnahme fördern. Auch politische Entscheidungsträger und Bildungsakteure sind ein wichtiges Publikum, da der breite Einsatz inklusiver Instrumente Reformen anregen und die Politik auf lokaler, nationaler und europäischer Ebene beeinflussen kann. Schließlich profitiert die breite Öffentlichkeit indirekt, da inklusive Ausbildung zum Aufbau einer gerechteren Gesellschaft beiträgt, in der Menschen mit Behinderungen gleiche Chancen haben, sich einzubringen und erfolgreich zu sein.



Interaktive digitale Plattformen

Eines der wirksamsten Instrumente für inklusives Training ist der Einsatz digitaler Plattformen. Diese Plattformen bieten flexible, zugängliche Räume, in denen das Lernen über den Klassenraum hinaus fortgesetzt werden kann. Im Rahmen des DEVICE-Projekts wurde die digitale Plattform entwickelt, um sowohl Trainer als auch Lernende durch interaktive Inhalte, zugängliche Materialien und Möglichkeiten zur Zusammenarbeit zu unterstützen. Trainer können beispielsweise Übungen hochladen, während Lernende diese in an ihre Bedürfnisse angepassten Formaten wie Großdruck oder Audio abrufen können. Die Plattform reduziert zudem die Isolation, indem sie virtuelle Communities schafft, in denen Lernende und Trainer Ideen und Erfahrungen austauschen können. Auf diese Weise liefern digitale Plattformen nicht nur Inhalte, sondern schaffen auch inklusive Netzwerke, die kontinuierliches Engagement und Lernen fördern.

me



Simulationen → in der Berufsbildung

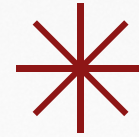
Simulationen sind eine weitere wichtige Ressource, die in Modul 3 eingeführt wird. Sie ermöglichen es Trainern und Lernenden, reale berufliche Szenarien in einer sicheren und kontrollierten Umgebung nachzubilden. Beispielsweise könnte eine Simulation im Bereich Energieeffizienz es Lernenden ermöglichen, umweltfreundliche Praktiken in einem virtuellen Arbeitsraum zu testen, Fehler zu machen und ohne reale Konsequenzen zu lernen. Für Schüler mit Behinderungen können Simulationen an ihre spezifischen Bedürfnisse angepasst werden, um sicherzustellen, dass sie sich voll einbringen und Selbstvertrauen gewinnen können. Für Trainer bieten Simulationen die Möglichkeit, inklusive Lehrstrategien zu üben, verschiedene Ansätze zu testen und darüber nachzudenken, wie sich unterschiedliche Lernende am besten unterstützen lassen.





Gamification -Elemente

Gamification ergänzt den Lernprozess um spielerische und herausfordernde Elemente und macht ihn so spannender und motivierender. In Modul 3 wird Gamification durch inklusive Lernspiele für die Berufsbildung umgesetzt. Diese Spiele sind nicht nur unterhaltsam, sondern auch pädagogisch strukturiert und fördern den Wissens- und Kompetenzaufbau. Lernende können beispielsweise Punkte für das Erledigen von Aufgaben sammeln, durch das Erlangen von Meisterleistungen Level freischalten oder in Teams gemeinsam Probleme lösen. Lernenden mit Behinderungen vermittelt Gamification ein Gefühl von Erfolg und Zugehörigkeit und fördert die Teilnahme und das Durchhaltevermögen in Ausbildungsprogrammen.



Eingabehilfen

Ein wichtiger Eckpfeiler inklusiver Bildung ist der durchdachte Einsatz von Hilfsmitteln zur Barrierefreiheit. Sie stellen sicher, dass Lernmaterialien von allen Schülern unabhängig von ihren Fähigkeiten abgerufen, verstanden und genutzt werden können. Diese Hilfsmittel beseitigen nicht nur Barrieren, sondern schaffen auch gleiche Teilnahmemöglichkeiten und eine einladende Lernumgebung für alle. Beispielsweise ermöglichen Screenreader sehbehinderten Schülern den Zugriff auf digitale Texte, indem sie schriftliche Inhalte in Sprache oder Braille umwandeln. So können auch Lernende, die nicht auf ihr Sehvermögen angewiesen sind, Leseaufgaben, Online-Plattformen und sogar Multimedia-Ressourcen nutzen.

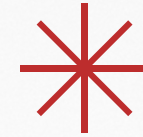
Für Schüler mit Hörproblemen bieten Untertitel und Transkripte wichtige Unterstützung, indem sie gesprochene Sprache in geschriebenen Text umwandeln. So können sie Videolektionen, Vorlesungen oder Diskussionen folgen, ohne wichtige Details zu verpassen. Darüber hinaus können Untertitel auch Lernenden helfen, die die Unterrichtssprache nicht fließend beherrschen, indem sie das Verständnis fördern und den Wortschatzerwerb stärken. Ebenso kommen leicht lesbare Formate Lernenden mit kognitiven Einschränkungen zugute, indem sie Informationen vereinfacht, klar und strukturiert darstellen. Dies macht komplexe Ideen zugänglicher und unterstützt Schüler, die mit abstrakten oder komplexen Materialien Schwierigkeiten haben.



Trainer spielen eine entscheidende Rolle dabei, diese Tools in die tägliche Praxis zu integrieren. Indem sie Barrierefreiheitsfunktionen von Anfang an in ihre Unterrichtsmaterialien integrieren – und nicht erst im Nachhinein –, vermitteln sie die starke Botschaft, dass alle Lernenden wertgeschätzt und einbezogen werden. Wichtig ist, dass Barrierefreiheitstools nicht nur für Lernende mit diagnostizierten Behinderungen von Vorteil sind. Sie helfen auch vielen anderen: Untertitel unterstützen Lernende in lauten Umgebungen, leicht lesbare Texte helfen müden oder gestressten Menschen, und die Kompatibilität mit Bildschirmleseprogrammen erleichtert die Nutzung von Inhalten auf verschiedenen Geräten. Dies verdeutlicht das Prinzip des Universal Designs for Learning (UDL) – die Idee, dass wir durch inklusives Design Umgebungen schaffen, die für alle besser funktionieren.

Letztlich geht es bei Barrierefreiheitstools nicht um Sonderbehandlung, sondern um faire Behandlung. Sie ermöglichen Lernenden, ihre Fähigkeiten zu zeigen, ohne durch Barrieren behindert zu werden, die nichts mit ihrem Potenzial zu tun haben. Für Trainer bedeutet der effektive Umgang mit diesen Tools nicht nur, die Barrierefreiheit zu verbessern, sondern auch die Unterrichtsqualität für alle Lernenden zu steigern. Indem Trainer Barrierefreiheit in den Mittelpunkt ihrer Praxis stellen, tragen sie dazu bei, Bildungsräume zu schaffen, die Gleichberechtigung, Respekt und Innovation ausstrahlen.

Adaptive Technologien



Adaptive Technologien sind spezialisierte Tools und Lösungen, die direkt auf die besonderen Bedürfnisse von Lernenden mit Behinderungen eingehen und sicherstellen, dass Barrieren für die Teilnahme minimiert oder ganz beseitigt werden. Im Gegensatz zu allgemeinen Barrierefreiheitstools, die einem breiten Nutzerkreis zugutekommen, sind adaptive Technologien oft auf die spezifische Situation des Einzelnen zugeschnitten. Sie können viele Formen annehmen. So ermöglichen beispielsweise Mobilitätshilfen – wie für die Manövrierfähigkeit im Klassenzimmer konzipierte Rollstühle oder ergonomische Sitzgelegenheiten – Lernenden mit körperlichen Beeinträchtigungen die uneingeschränkte Teilnahme an praktischen Berufsaufgaben. Im digitalen Kontext ermöglichen alternative Eingabemethoden wie Eye-Tracking-Software, Spracherkennungssysteme oder adaptive Tastaturen Lernenden, die keine Standardgeräte verwenden können, die Bedienung von Computern und den Zugriff auf Online-Lernplattformen. Für Menschen mit kognitiven oder Lernbehinderungen kann spezielle Software komplexe Aufgaben vereinfachen, Lernende Schritt für Schritt anleiten oder interaktive Unterstützung bieten, die das Verständnis vertiefen.

In der Berufsausbildung ist die Integration adaptiver Technologien besonders wichtig, da sich die Lernenden häufig auf reale Berufsumgebungen vorbereiten, die sowohl technische Fähigkeiten als auch Unabhängigkeit erfordern. Ohne diese Technologien könnten die Studierenden von wesentlichen Ausbildungsinhalten ausgeschlossen bleiben – wie der Bedienung von Maschinen, der Nutzung von Konstruktionssoftware oder der Zusammenarbeit auf digitalen Plattformen. Indem Ausbilder Klassenzimmer und Werkstätten mit adaptiven Lösungen ausstatten, eröffnen sie nicht nur Möglichkeiten zur Teilhabe, sondern vermitteln auch die starke Botschaft, dass Inklusion ein Recht und kein Privileg ist.

Modul 3 betont, dass adaptive Technologien niemals als „spezielle“ Zusatzfunktionen betrachtet werden sollten, die nur wenigen Personen vorbehalten sind. Stattdessen sollten sie als integraler Bestandteil der Lernumgebung betrachtet werden, der bei Bedarf verfügbar ist, genau wie Lehrbücher, Projektoren oder Internetzugang. Wenn Trainer diese Denkweise übernehmen, werden adaptive Technologien zur Normalität, und Lernende mit Behinderungen werden nicht mehr ausgegrenzt, sondern nahtlos in die Gruppe integriert. Dies trägt zu einer Kultur der Gleichberechtigung bei, in der sich jeder Schüler auf das Lernen und die Entwicklung seiner Fähigkeiten konzentrieren kann, anstatt mit unnötigen Barrieren zu kämpfen.



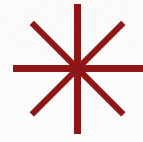


Tools für Zusammenarbeit und Vernetzung

Zusammenarbeit ist ein Schlüsselement inklusiver Schulungen. Vernetzungstools wie Foren, Chat-Plattformen und Peer-to-Peer-Lerngemeinschaften können dabei einen großen Unterschied machen. Diese Tools ermöglichen Lernenden den Erfahrungsaustausch, die gegenseitige Unterstützung und die Zusammenarbeit an Projekten – unabhängig von körperlichen oder kognitiven Unterschieden. Trainer wiederum können diese Tools nutzen, um Strategien zu teilen, Herausforderungen zu bewältigen und europaweit professionelle Netzwerke aufzubauen. Im DEVICE-Projekt wird Vernetzung als Möglichkeit gesehen, das Lernen zu fördern und Gemeinschaften auch über den Unterricht hinaus zu motivieren.



Fallbeispiel: Energieeffizienz- Schulung



Ein Praxisbeispiel aus dem DEVICE-Projekt veranschaulicht, wie inklusive Tools in realen beruflichen Kontexten eingesetzt werden können. In diesem Fall werden Energieeffizienz-Schulungsmodule durch eine Mischung aus digitalen Simulationen, spielerischen Herausforderungen und barrierefreien Materialien vermittelt. Lernende, auch Menschen mit Behinderungen, üben in virtuellen Szenarien die Anwendung grüner Fähigkeiten wie Energiespartechniken, bevor sie diese auf reale Aufgaben übertragen. Den Trainern stehen Ressourcen zur Verfügung, um diese Lektionen anzupassen und sicherzustellen, dass alle Lernenden – unabhängig von ihren Fähigkeiten – sowohl technische als auch Nachhaltigkeitskompetenzen entwickeln können. Dieses Beispiel verdeutlicht, wie inklusive Tools nicht nur die Teilhabe fördern, sondern auch zu dringenden Themen wie Klimawandel und Nachhaltigkeit beitragen.





Rollenspielaktivitäten

Rollenspiele gehören zu den wirksamsten Methoden, um Verständnis, Empathie und praktische Problemlösungskompetenz in der Berufsbildung zu fördern. Indem Trainer und Lernende in simulierte Situationen versetzt werden, die reale Herausforderungen möglichst genau widerspiegeln, ermöglichen Rollenspiele den Teilnehmern, ihre gewohnte Perspektive zu verlassen und Bildung aus einem anderen Blickwinkel zu erleben. Wenn Trainer beispielsweise einen Schüler mit einer bestimmten Behinderung – wie Sehbehinderung, eingeschränkter Mobilität oder Lernschwierigkeiten – spielen, gewinnen sie aus erster Hand ein unschätzbares Verständnis für die Barrieren, denen Lernende im Unterricht oder am Arbeitsplatz begegnen. Dieses erfahrungsbasierte Lernen geht über die Theorie hinaus: Trainer können die Herausforderungen „erfühlen“, sei es die Bewältigung unzugänglicher Lernmaterialien, Schwierigkeiten beim Verfolgen von Gruppenaktivitäten oder die Anpassung an ein ungewohntes Lerntempo. Solche Erfahrungen führen oft zu Erkenntnissen, die Trainer dazu veranlassen, ihre Lehrstrategien überlegter und sensibler anzupassen.

Auch für Lernende bieten Rollenspiele einzigartige Vorteile. Durch die Simulation inklusiver beruflicher Szenarien können Lernende wichtige Soft Skills wie Kommunikation, Teamarbeit, Problem- und Konfliktlösung üben. Dabei handelt es sich nicht um abstrakte, sondern um praktische Fähigkeiten, die Lernende in beruflichen Umgebungen benötigen, in denen Zusammenarbeit und Verständnis entscheidend sind. Rollenspiele helfen Lernenden, sich bewusster zu werden, wie sich unterschiedliche Fähigkeiten auf die Gruppendynamik auswirken können und wie sie respektvoll und effektiv mit unterschiedlichen Kollegen zusammenarbeiten können. Beispielsweise könnte eine Rollenspielaktivität einen Arbeitsplatz simulieren, an dem Teammitglieder ihren Kommunikationsstil anpassen müssen, um Menschen mit Hörproblemen einzubeziehen, oder an dem Gruppenmitglieder sicherstellen müssen, dass Sicherheitsverfahren für Menschen mit eingeschränkter Mobilität zugänglich sind. Diese Szenarien fördern eine Kultur der Zusammenarbeit und des Respekts und bereiten Lernende gleichzeitig auf die Realität inklusiver Arbeitsplätze vor.

Me



Inklusive Szenariosimulationen



Inklusive Szenariosimulationen bieten strukturierte, realistische Fälle, in denen Trainer üben können, auf unterschiedliche Bedürfnisse der Lernenden einzugehen. Beispielsweise könnte eine Simulation eine Klasse mit Schülern präsentieren, die unterschiedliche Unterstützungsformen benötigen – manche mit Mobilitätseinschränkungen, andere mit sensorischen Bedürfnissen – und der Trainer muss entscheiden, wie er den Unterricht anpasst. Diese Szenarien regen Trainer an, kritisch zu denken, ihr Handeln zu reflektieren und Best Practices für Inklusion zu identifizieren.





mm

Feedback- und Reflexionsschleifen

Einer der wirkungsvollsten Aspekte von Simulationen ist die Möglichkeit zu sofortigem Feedback und zur Reflexion. Nach Abschluss einer Simulation oder eines Rollenspiels können Trainer ihre Leistung überprüfen, Verbesserungspotenziale identifizieren und ihre Strategien anpassen. Reflexionsschleifen stellen sicher, dass Trainer die Tools nicht nur mechanisch nutzen, sondern aktiv aus ihren Erfahrungen lernen. Diese reflektierende Praxis ist zentral für die Entwicklung einer Denkweise der kontinuierlichen Verbesserung in der inklusiven Bildung.



Blended Learning Integration

Blended Learning, die Kombination digitaler Methoden mit traditionellem Präsenzunterricht, hat sich als einer der effektivsten Ansätze zur Schaffung inklusiver Lernumgebungen erwiesen. Es ermöglicht Trainern, flexible Lernpfade zu gestalten, die sich an die unterschiedlichen Bedürfnisse, Fähigkeiten und Vorlieben der Lernenden anpassen. Anstatt sich ausschließlich auf Präsenzunterricht oder digitale Plattformen zu verlassen, vereint Blended Learning das Beste aus beiden Welten. Für Lernende mit Behinderungen ist diese Integration besonders wirkungsvoll, da sie mehrere Einstiegspunkte in den Lernprozess bietet und so Barrieren minimiert und Engagementmöglichkeiten maximiert.

Digitale Tools wie Simulationen, Lernspiele und interaktive Online-Übungen können Lernende auf die praktischen Aspekte der Berufsausbildung vorbereiten. Beispielsweise kann ein Schüler zunächst einen technischen Vorgang in einer virtuellen Simulation üben und die Aufgabe beliebig oft wiederholen, ohne Angst vor Fehlern oder Gefahren zu haben. Sobald er sich sicher fühlt, kann er dieselben Fähigkeiten in einer realen Werkstatt unter Anleitung eines Trainers anwenden. Dieser schrittweise Übergang stärkt das Selbstvertrauen und die Kompetenz und macht die praktische Ausbildung effektiver und weniger einschüchternd, insbesondere für diejenigen, die möglicherweise mehr Zeit zur Eingewöhnung benötigen.

Blended Learning ermöglicht zudem eine individuellere Ausbildung. Trainer können digitale Module zum Selbststudium zuweisen, sodass die Lernenden in ihrem eigenen Tempo vorankommen. In Präsenzsitzungen können sich die Trainer dann auf Zusammenarbeit, Problemlösung und direkte Unterstützung konzentrieren. Lernende mit Behinderungen können so vor der Gruppenarbeit auf Materialien in passenden Formaten zugreifen – beispielsweise Untertitelte Videos, bildschirmleserfreundliche Dokumente oder vereinfachte Texte. Durch die Bereitstellung barrierefreier Online-Ressourcen stellen Trainer sicher, dass alle Lernenden besser vorbereitet und selbstbewusster zu Präsenzsitzungen erscheinen.

Ein weiterer wichtiger Vorteil von Blended Learning ist die Förderung von Kontinuität und Flexibilität. Sollte ein Lernender aus gesundheitlichen, mobilitätsbedingten oder logistischen Gründen nicht persönlich teilnehmen können, kann er dank der digitalen Komponente trotzdem aktiv bleiben. Trainer können Sitzungen aufzeichnen oder digitale Zusammenfassungen bereitstellen, um sicherzustellen, dass niemand außen vor bleibt. Diese Flexibilität spiegelt das Prinzip wider, dass sich Bildung an die Lernenden anpassen sollte, anstatt von ihnen zu erwarten, dass sie sich an starre Strukturen anpassen.

Aus inklusiver Sicht trägt Blended Learning dazu bei, Umgebungen zu schaffen, in denen Leistungsunterschiede normalisiert und nicht hervorgehoben werden. Die Lernenden beschäftigen sich mit denselben Inhalten, jedoch auf unterschiedliche Weise, die ihren Bedürfnissen entspricht. Während beispielsweise ein Schüler vom selbstständigen Online-Üben profitiert, kann ein anderer in einem gemeinsamen Workshop aufblühen. Beide Ansätze sind gleichermaßen sinnvoll, und Blended Learning ermöglicht es den Trainern, dieser Vielfalt gerecht zu werden, ohne Trennungen zu schaffen.

Wie Trainer diese Tools nutzen

Trainer können die Tools aus Modul 3 praxisnah und wirkungsvoll in ihren Unterricht integrieren. Beispielsweise könnte eine Unterrichtseinheit mit einem inklusiven Spiel beginnen, das nicht nur die Aufmerksamkeit der Lernenden fesselt, sondern auch von Anfang an ein Zugehörigkeitsgefühl fördert. Anschließend kann eine Simulation stattfinden, in der die Lernenden technische oder soziale Kompetenzen in einer sicheren Umgebung üben, die reale Bedingungen widerspiegelt. Um sicherzustellen, dass alle Lernenden mitmachen können, können Trainer Materialien in barrierefreien Formaten bereitstellen – sei es als Transkript, vereinfachte Texte oder interaktive digitale Versionen.

Diese kleinen Schritte mögen zunächst unbedeutend erscheinen, doch wenn sie konsequent umgesetzt werden, entwickeln sie sich zu einer Lernumgebung, die von Natur aus inklusive ist. Mit der Zeit können Lernende mit Behinderungen nicht nur uneingeschränkt teilnehmen, sondern erhalten auch die gleichen Chancen, gemeinsam mit ihren Mitschülern erfolgreich zu sein. Was als „einfache Übungen“ beginnt, entwickelt sich zu einer Kultur der Inklusion, die die Klassenatmosphäre, das Selbstvertrauen der Lernenden und letztendlich ihre Berufsreife prägt.



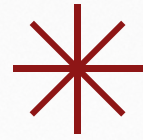


Berufliche Entwicklung

Die Integration inklusiver Tools unterstützt nicht nur die Lernenden, sondern fördert auch die berufliche Weiterentwicklung der Trainer. Indem Trainer den Umgang mit neuen Technologien erlernen, mit adaptiven Ansätzen experimentieren und deren Wirkung reflektieren, erweitern sie ihr Repertoire an Lehrmethoden. Das macht sie nicht nur vielseitiger, sondern auch sicherer im Umgang mit vielfältigen Lerngruppen. Inklusives Lehren wird europaweit zunehmend als Kernkompetenz für Pädagogen anerkannt. Trainer, die diese Fähigkeiten beherrschen, verbessern somit auch ihre eigenen Karrierechancen. Über den individuellen Nutzen hinaus trägt die berufliche Weiterentwicklung im Bereich Inklusion auch zur breiteren Bildungsgemeinschaft bei. Trainer, die sich Fachwissen in inklusiven Praktiken aneignen, können ihr Wissen mit Kollegen teilen, neue Pädagogen betreuen und zur Verbesserung der Gesamtqualität der Berufsausbildung beitragen. Der Einsatz inklusiver Tools hilft also nicht nur den Lernenden, sondern stärkt auch die Identität des Trainers als moderne, reflektierte und innovative Fachkraft.



Barrieren überwinden



Trotz der offensichtlichen Vorteile inklusiver Tools können Trainer bei deren Implementierung auf Hindernisse stoßen. Begrenzte Ressourcen, veraltete Technologie, Widerstand gegen Veränderungen oder Lücken in der digitalen Kompetenz können den Fortschritt verlangsamen. Modul 3 geht auf diese Herausforderungen ein und bietet Strategien zu ihrer Überwindung. Trainer werden ermutigt, mit kleinen, überschaubaren Schritten zu beginnen, z. B. mit der Einführung jeweils einer barrierefreien Ressource oder einer einfachen Simulation, anstatt eine vollständige Umstellung auf einmal anzustreben. Auch Peer-Netzwerke spielen eine wichtige Rolle, da Trainer voneinander lernen, Ressourcen teilen und gemeinsam an Problemlösungen arbeiten können. Der Zugang zu Schulungsmöglichkeiten ist eine weitere Lösung, da berufliche Weiterbildungsprogramme und der Good Practice Guide des DEVICE-Projekts strukturierte Unterstützung bieten. Die Kernbotschaft lautet: Inklusion ist ein Prozess, keine einmalige Aktion. Jeder noch so kleine Schritt trägt dazu bei, Barrieren abzubauen und eine Kultur der Barrierefreiheit aufzubauen.





Zusammenarbeit mit Stakeholdern

Inklusive Ausbildung kann nicht allein von Trainern getragen werden – sie erfordert die Zusammenarbeit mit einer Vielzahl von Interessengruppen. Schulen und Berufsbildungseinrichtungen müssen Inklusivität in ihren Strategien priorisieren, NGOs können Fachwissen und Lobbyarbeit leisten, politische Entscheidungsträger können Ressourcen bereitstellen und Gesetze gestalten, und die Gemeinschaften können Akzeptanz und Unterstützung fördern.

Durch die Zusammenarbeit von Trainern mit diesen Akteuren bleiben inklusive Praktiken keine isolierten Bemühungen mehr, sondern werden in umfassendere Systeme eingebettet. So erhalten Trainer, die mit NGOs zusammenarbeiten, möglicherweise Zugang zu adaptiven Technologien, die ihnen sonst verschlossen blieben. Gleichzeitig kann die Zusammenarbeit mit politischen Entscheidungsträgern sicherstellen, dass inklusive Ansätze formal anerkannt und finanziert werden.

Modul 3 ermutigt Trainer, sich als Teil dieses größeren Ökosystems zu sehen und nicht nur zu einzelnen Lernenden beizutragen, sondern zu einer kollektiven Bewegung für Gleichberechtigung. Der Aufbau dieser Partnerschaften stellt sicher, dass inklusives Training nachhaltig, skalierbar und weit über den Unterricht hinaus wirkungsvoll ist.

me



Leitfaden für bewährte Verfahren



Um Trainer auf ihrem Weg zu unterstützen, hat das DEVICE-Projekt einen Good Practice Guide entwickelt, der wirksame Strategien, Beispiele und Empfehlungen für inklusives Training zusammenstellt.

• • •
• • •
• • •
• • •

Dieser Leitfaden ist kein abstraktes Strategiepapier, sondern ein praktisches Toolkit, das Trainerinnen und Trainer sofort nutzen können. Er enthält Praxisbeispiele für den erfolgreichen Einsatz inklusiver Tools, eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Integration von Barrierefreiheit in die Unterrichtsplanung und Empfehlungen zur Bewertung der Wirksamkeit dieser Ansätze.

Der Good Practice Guide stellt als konkrete Ressource sicher, dass Inklusion kein vages Konzept bleibt, sondern zu einer Reihe umsetzbarer Praktiken wird. Er trägt zudem zur Konsistenz bei, da Ausbilderinnen und Ausbilder verschiedener Regionen und Institutionen auf der gleichen Grundlage bewährter Methoden arbeiten können. So dient der Leitfaden sowohl als Referenz als auch als Katalysator für die kontinuierliche Verbesserung der inklusiven Berufsbildung.





Erwartete Ergebnisse

Das ultimative Ziel von Modul 3 ist es, Inklusion zu einem Standard in der Berufsausbildung zu machen und nicht nur als Nebensache zu betrachten. Durch den Einsatz interaktiver Tools, Simulationen, Barrierefreiheitsressourcen und adaptiver Technologien können Ausbilder Lernumgebungen gestalten, in denen alle Schüler – unabhängig von Behinderungen – die gleichen Chancen zum Lernen, Engagement und Erfolg haben.

Diese Praktiken tragen zu besseren Bildungsergebnissen bei, da Lernende, die zuvor möglicherweise ausgeschlossen oder marginalisiert waren, nun erfolgreich sein können. Die Ergebnisse wirken sich auch über den Unterricht hinaus auf die Gesellschaft aus, wo inklusive Bildung zu einer gerechteren Belegschaft beiträgt und eine Kultur der Fairness fördert.

Modul 3 bekräftigt außerdem die umfassendere Mission des DEVICE-Projekts, Inklusion, digitale Innovation und Umweltverantwortung zu integrieren und sicherzustellen, dass die Berufsbildung die Lernenden nicht nur auf die Arbeitswelt vorbereitet, sondern sie auch befähigt, zu nachhaltigen und integrativen Gemeinschaften beizutragen.



Innovative Weiterentwicklung von
Berufsbildungsausbildern zur sozialen
Integration von Schülern mit Behinderung.
Projektnummer: 2023-2-EL01-KA210-VET-000182743

Modul 3: Praktische Tools für inklusives Training

*Interaktive Tools und Simulationen zur
Unterstützung von Berufsbildungsausbildern.*



Co-funded by
the European Union



E.E.E.EK.
KOZANHS

Financed by the European Union. The opinions articulated are exclusively those of the author(s) and do not necessarily represent the views of the European Union or the Hellenic State Scholarship Foundation (IKY). Neither the European Union nor the funding organization can be held accountable for these opinions.