

JOBLINGE

Workshop „Digitale Transformation im Weiterbildungsbereich“

JOBLINGE - Gemeinsam gegen Jugendarbeitslosigkeit

Fachtag „Digitale Soziale Arbeitswelt“ in Hofheim am Taunus, 4. Juni 2019



Eine gemeinsame Initiative von The Boston Consulting Group und der Eberhard von Kuenheim Stiftung der BMW AG

Die Arbeitswelt 4.0 stellt JOBLINGE vor neue Herausforderungen

Qualifikation der Jugendlichen

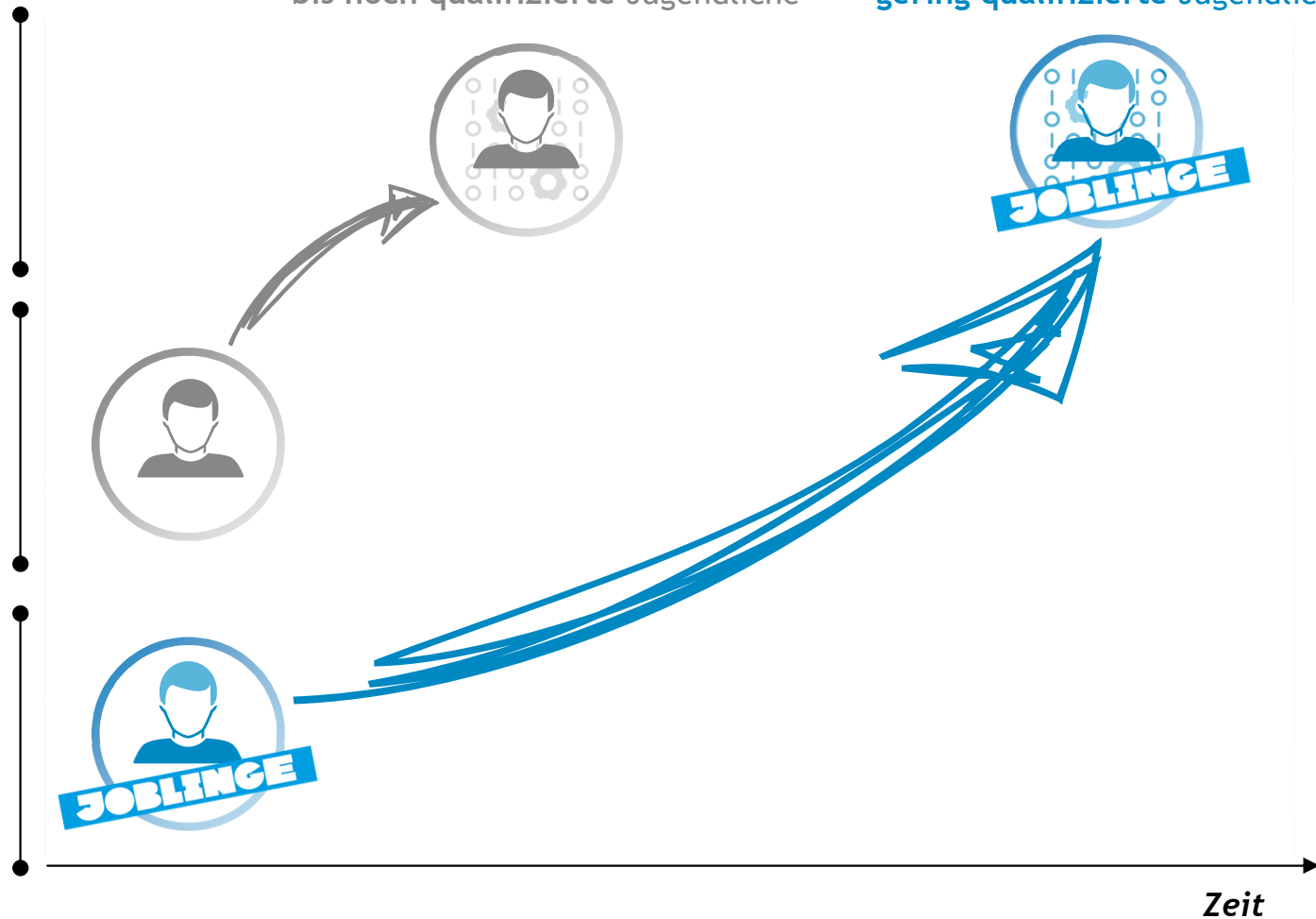
Gut in den **Arbeitsmarkt 4.0** integriert

Gut in den **heutigen Arbeitsmarkt** integriert

Vom **Arbeitsmarkt** ausgeschlossen

Erforderliche Entwicklung für **mittel - bis hoch qualifizierte** Jugendliche

Erforderliche Entwicklung für **gering qualifizierte** Jugendliche



JOBLINGE - digital aufholen!

Ein Projekt mit dem Hessischen Ministerium für Soziales und Integration



Sensibilisierung der Jugendlichen

Stärkung der digitalen Kompetenzen benachteiligter Jugendlicher durch ein ausdifferenziertes Lernkonzept inkl. begleitenden Umgang mit den erarbeiteten Materialien.

Module u.a.:

- Arbeitswelt 4.0
- Big Data Workshop
- Programmieren als Kulturtechnik



Kompetenzentwicklung Trainer/Anleiter

Ausarbeitung von Trainings für Anleiter und Trainer für die effektive Einbindung der entwickelten Module im JOBLINGE Programm.

Module u.a.:

- Arbeitswelt 4.0
- Digitale Tools in der Bildungsarbeit



Mathe4JOBLINGE

Erarbeitung eines übertragbaren didaktischen computergestützten Konzeptes inkl. geeigneter Materialien für benachteiligte Jugendliche.

*Partner: JP Morgan
Umsetzungspartner :
Stiftung Rechnen*



Voraussetzungen für die digitale Stärkung der Jugendlichen sind der richtige Ansatz für Mitarbeiter und Organisation



Die Digitalwoche im Überblick

Beispiel

Montag:

Was ist Arbeit 4.0 und wie verändert Digitalisierung unser Leben?

Dienstag:

Was ist MINT? Welche Berufe haben Zukunft?

Was für ein Lerntyp bin ich?

Mittwoch:

MINT in der Praxis & „Mit Mathe zum Erfolg“

Donnerstag:

Big Data Challenge: Action Bound zu Big Data und Datenschutz

Freitag:

Robotics, Mikrokontroller & Apps programmieren:

Basics über Funktionen, Schleifen und Verzweigungen in der Praxis



... für Ihr
Interesse!



Wir freuen uns auf die Diskussion mit Ihnen...



Appendix

BIG Data

2-tägiger Workshop in
Kooperation mit Bitkom

Beispiel

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- erhalten ein Bewusstsein dafür, was Daten sind und wo sie überall anfallen
- kennen und reflektieren die Folgen ihres eigenen Handelns im Internet
- können Risiken und Chancen von Big Data einschätzen und diskutieren
 - kennen die Zusammenhänge, Akteure und gesellschaftlichen Implikationen des Phänomens Big Data



Verbinde die oberen Pins mit den richtigen Pins unten!
Klicke auf das Fragezeichen für mehr Hilfe.

3

86



$$\frac{5}{9}$$

+

$$\frac{2}{9}$$

$$\frac{7}{18}$$

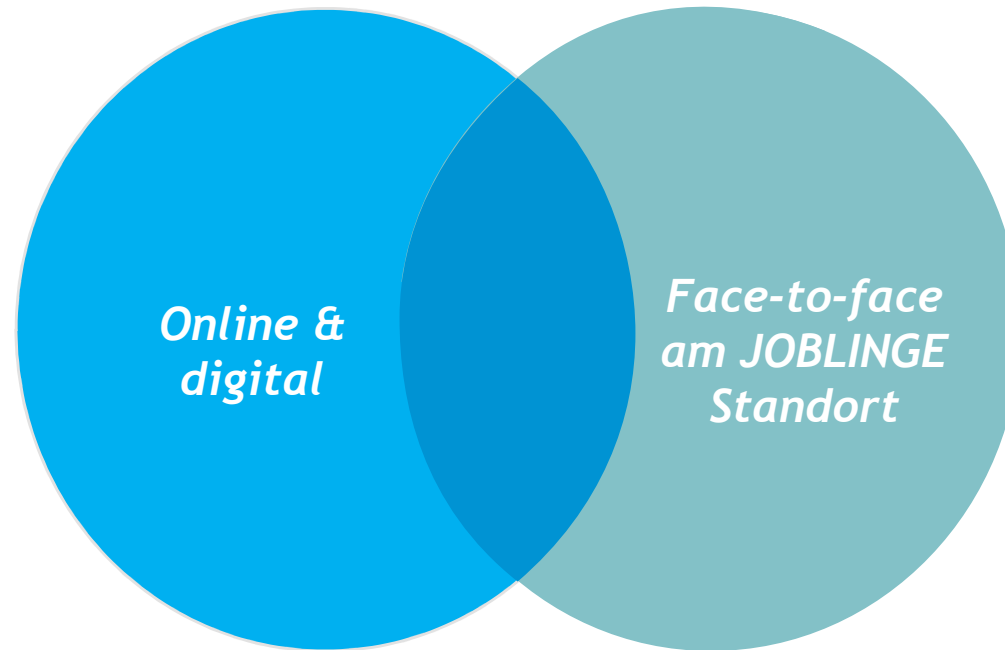
$$\frac{7}{9}$$

45

Digitales Lernen am Beispiel Mathe4JOBBLINGE

Blended Learning Ansatz

Technologie zum Anfassen: Erleben und erlernen neuer Technologien



Art des Lernens: kollaborative, interaktive, kreative und digital unterstützt

Individuell und angepasst an die eigene Geschwindigkeit

*Im Tandem
In der Gruppe*

Ziel und Ansatz:

- Mathe-Qualifizierung!
- Blended Learning Ansatz: je nach Lernziel wird mit Apps, Online-Videos oder E-Learning-Plattformen oder in einem persönlichen Gespräch, der Gruppe oder im Tandem gearbeitet.
- Es geht nicht um das „Reinkippen“ von Geräten/Plattformen, wichtig ist es, von der Pädagogik her zu denken
- Wir unterrichten keine Fächer, sondern begleiten Jugendliche
- Samenkorn ist die Haltung
- Technik/Plattformen sollen für pädagogische Zwecke genutzt werden, sind aber nicht die Pädagogik selbst!

Mathe4JOBBLINGE ergänzt digitales Lernen und praktisches Erleben im MINT-Programm



Bedarf:
Vertiefende
individuelle
Mathe-
Qualifizierung

Mathe4JOBBLINGE - ein Kooperationsprojekt mit der Stiftung
Rechnen, gefördert von JP Morgan

Inhalte:

- **Förderung Digitale Kompetenzen und Mathe-Qualifizierung**
- **Mathe-Qualifizierung durch:**
 - Einsatz von E-Learning-Modulen (bettermarks)
 - Entwicklung von didaktischen Modellen zur Implementierung von elearnings
 - Module: Motivation zur Auseinandersetzung mit Mathematik
- **Mathe-Kompetenzfeststellung**



Bedarf:
Vermittlung
Digitaler
Kompetenzen