

EN

DE

FR

RECOMMENDATION FOR E-LEARNING IN SECOND CHANCE EDUCATION

EMPFEHLUNG FÜR DIE NUTZUNG VON E-LEARNING
IN EINRICHTUNGEN DER ZWEITEN CHANCE

RECOMMANDATIONS POUR L'USAGE DU E-LEARNING
AU SEIN DES ÉCOLES DE LA DEUXIÈME CHANCE

Recommendation for e-learning in second chance education

1. E - Learning and European policy

1.1 The European Reference Framework KEY COMPETENCES FOR LIFELONG LEARNING

The European Reference Framework KEY COMPETENCES FOR LIFELONG LEARNING describes the desired competence in that way:

Digital competence involves the confident and critical use of Information Society Technology (IST) for work, leisure and communication. It is underpinned by basic skills in ICT: the use of computers to retrieve, assess, store, produce, present and exchange information, and to communicate and participate in collaborative networks via the Internet. Digital competence requires a sound understanding and knowledge of the nature, role and opportunities of IST in everyday contexts: in personal and social life as well as at work. This includes main computer applications such as word processing, spread-sheets, databases, information storage and management, and an understanding of the opportunities and potential risks of the Internet and communication via electronic media (e-mail, network tools) for work, leisure, information sharing and collaborative networking, learning and research. Individuals should also understand how IST can support creativity and innovation, and be aware of issues

*around the validity and reliability of information available and of the legal and ethical principles involved in the interactive use of IST. Skills needed include the ability to search, collect and process information and use it in a critical and systematic way, assessing relevance and distinguishing the real from the virtual while recognising the links. Individuals should have skills to use tools to produce, present and understand complex information and the ability to access, search and use Internet-based services. Individuals should also be able use IST to support critical thinking, creativity, and innovation. Use of IST requires a critical and reflective attitude towards available information and a responsible use of the interactive media. An interest in engaging in communities and networks for cultural, social and/or professional purposes also supports this competence. Essential knowledge, skills and attitudes related to this competence:
(Official Journal of the European Union 30.12.2006, L 394/10, Recommendation of the European Parliament and the Council of 18. December 20106 on key competences for lifelong learning (2006/962/EC).*

THE LION-PROJECT (2012-2015) FOCUSED ON LIVING, LEARNING AND WORKING FOR THOSE NOT IN EMPLOYMENT, EDUCATION OR TRAINING (NEET). THE PROJECT TOOK A BENEFICIARY-CENTRED APPROACH IN WHICH PRODUCTS WERE DEVELOPED TO SUPPORT INNOVATIVE TEACHING AND E-LEARNING, (INTERNATIONAL) WORK PLACEMENT AND SOCIAL CONDITIONS, AND QUALITY ASSURANCE IN (SECOND CHANCE) EDUCATION. LION WAS DEVELOPED BY DONCASTER COLLEGE (UK) (APPLICANT), EURICON (NL) (COORDINATOR), E2C-NÖRRKOPING (SE), IFA (HU), CESIE (IT), E2C 73 (FR) AND WEITERBILDUNGSKOLLEG (MÖNCHENGLADBACH).



Learning, living, working for Neet-group
527488-LLP-1-2012-1-UK-GRUNDTVIG-GMP
With the support of the Lifelong Learning Programme of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

In the context of our LION project, it is important that our target group is highlighted as especially observed group.

In particular, building on diverse individual competences, the differing needs of learners should be met by ensuring equality and access for those groups who, due to educational disadvantages caused by personal, social, cultural or economic circumstances, need particular support to fulfil their educational potential. Examples of such groups include people with low basic skills, in particular with low literacy, early school-leavers, the long-term unemployed and those returning to work after a period of extended leave, older people, migrants, and people with disabilities.

4.

For disadvantaged youngsters there is a high risk to feel left behind and marginalised by globalisation and the digital revolution

Therefore, it is in the LION project important to look for concepts and experiences that can help to counter this threat through educational and training programs.

1.2 Level of Implementation of The European Reference Framework KEY COMPETENCES FOR LIFELONG LEARNING

In the light of this initiative the European Commission in 2006 commissioned a research which should examine the implementation of this strategy in education.

The report, entitled “The use of ICT to support innovation and lifelong learning for all - A report on progress”, has in 2008 a disillusioning result:

Information and communication technologies (ICT) are not yet sufficiently present in Europe’s education systems, and reforms must be introduced to adapt them to the technological changes sweeping through our societies

And even today, six years later, it is not just a personal experience that the implementation in schools is not yet very advanced. This impression is confirmed by all the partners network.

Professional discussion in that time summarized the requirements that have to be managed:

- *E-Learning has to bring the learner a clear added value the learner must be the focus*
- *The overall quality must be one must be able to rely on the technology*
- *Interactivity and cooperation must be promoted*

A lot of programs and initiatives have started since that.

The EU Commission has now created a platform for all e-learning activities: <http://openeducationeuropa.eu>

But even the E Learning Paper Nr. 30 “Creative Classrooms and 21st Century Teachers” (<http://www.openeducationeuropa.eu/en/node/1209439> stated in 2010:

National and regional initiatives are often based on the believe that schools would have to equip their students with the skills necessary to participate in our knowledge society. Reality, however, has shown that a well-planned use of ICT in education requires more than new media and instruments; required are basic educational changes within the school system and, not least, a more personalized approach to learning.

It’s still necessary to empower teachers and educational institutions to deal with this “new” technologies

2. State of development of e-learning concepts

2.1 E-Learning concepts

In the professional discussion is today a distinction between those forms of e-learning

— Virtual Education

Virtual Education refers to teaching that is conducted primarily through the Internet and does not involve significant amounts of classroom teaching.

— Blended Learning

Blended Learning linked the benefits of classroom events with those of E-Learning.

— Content sharing

Content sharing is a range of websites, which make it possible to exchange learning units.

— Learning Communities

Learning Communities are groups of people with the same objectives and / or professional interests, who build a common knowledge base of an information and communication system.

— Computer-Supported Cooperative Learning

Describes learning approaches in which cooperative learning is supported through the use of computer-based information and communication systems.

— Web Based Collaboration

Web Based Collaboration describes the collaboration of a learning task to a group of people via Internet.

— Virtual Classroom

In Virtual Classroom the Internet serves as a communication medium to connect geographically separate students and teachers together. The virtual classroom thus enables a synchronous mode of learning.

2.2 The potential of blended learning

E-learning focused today on issues of purposeful design of learning environments that develop the range of methods and media, multimedia self-learning programs to online communities, differentiated and to create the best possible conditions for the individual learner

As a disadvantage of e-learning is described the lack of direct interpersonal interaction and communication, which has a negative effect on the motivation of the learner. Especially

5.

with people who are not familiar with self-directed learning, e-learning could not cause learning progress.

But the changing of learning and working styles of the learners, who are confronted with the new technologies as digital natives suggest to address these conditions in the form of e-learning so the original purpose of the educational institution can be successfully met.

To deal with this disadvantage and the challenge of technical development since 2000 in the didactic literature the term blended learning is established. “Blended Learning” is characterized of those didactic constellations which explicate the individual learning process through the integration of different teaching methods, learning sites and media, connect learners within a learning community and use the potential of the group for further learning processes.

This **five C** are highlighted the potential of E-Learning in such a concept:

construction - the construction of new individual knowledge structures

communication - exchange independent of time and place
creation - work on own creations from text, image, audio, video, etc

collaboration - joint development of solutions and develop new ideas

cooperation - mutual support and assistance

The personal support in attendance phases is also necessary because it is a mistake to believe that the digital natives, who deal more unworried and self-evident with the offerings of the high-tech environment as the digital immigrants, take advantage of the opportunities for working and learning processes by itself.

At the moment it looks like blended learning is that form of e-learning which is successful in working with students and young adults.

3. Characteristics of participants in second chance education and their implications for e-learning concepts

Surely you can designate the participants in second chance institutions as digital natives. There are differences from country to country but the basic message remains still correct.

In a representative survey of 13,300 young people aged between 14 and 17 years in Germany, Poland, Romania, Greece, Iceland, Spain and the Netherlands used 92% social networks, 40% of them more than two hours per day, 68% play computer (see report of eu.net.adb <http://www.eunetadb.eu>)

3.1 What is the definition of disadvantaged school drop outs?

In Europe an early school leaver is defined as someone who is between 18 and 24 years old, has left school at lower secondary level and is not part of a job training scheme or further education. In Europe that's the case for over 6 million young people.

3.2 What are the reasons?

When we look at the share of early school leavers under the aspect of ethnicity, we find that it is still a more common phenomenon among people from an ethnic background. (30.1% from ethnic backgrounds compared to 13% from non-ethnic backgrounds in 2005)

From international studies like PISA; TIMMS, PIRLS, and others, we know that the family background, (parents level of education and their occupation, the family structure and ethnicity) tremendously influences our students' performance.

Looking closely at the situation the people involved can be divided into three groups:
The disadvantaged, whose life situation is extremely influenced by sheer poverty. They usually don't get any family support.

The discontented, who experience school as a waste of time, find the teachings irrelevant and thus feel bored.
They don't feel respected at school because they feel overlooked.

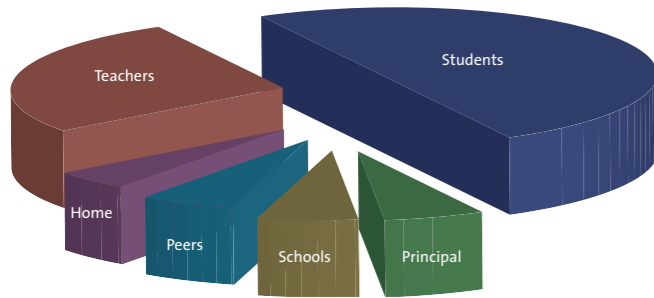
School equals “no fun” to them. Approaches to teaching and learning must be looked at if we want to tackle this issue.

The disappeared, who have been lost in the system. They don't go to school anymore, but schools don't react for fear of losing desperately needed financial support and to avoid public scrutiny.

Educational papers also mention individual characteristics as possible reasons for failure: pupils might be young parents, have learning difficulties, health problems, poor knowledge of the main language of communication or low self esteem.
Job related issues: The availability of part-time work for young people can lead to an early exit from formal schooling, particularly by those already at risk.
Peer effects: early school leavers often have friends, who have already left the school and are already working. They were often not part of their school's social network.
Community effects: living in an area of lower socio-economic standard, problems with mobility and school accessibility (e.g., poor public transport facilities)

3.3 The influence of the educational environment

However, we also know that educational systems are capable of counteracting these effects and of positively influencing pupils' performances. A third of the differences in results are due to variations between schools and their differences in the teaching and learning ethos.



Source: Hattie (2003, p. 3). Prof. Rhonda Craven, Educational Excellence & Equity (E³) Research Program Centre for Educational Research, University of Western Sydney „Seeding Success in Indigenous Education: Potential New Turning Points”.

This highlights the fact that a high quality learning environment (school, classroom, lesson) can shape the results in a positive way – especially those from low-ability students.

In a recommendation on e-learning with NEET students we have to pay special attention to this finding.

3.4 What are the needs of disadvantaged early school leavers?

Disadvantaged early school leavers are driven by these basic needs:

— Stay alive and feel sure

This is similar to Maslow's Physiological and Safety level. They are basic needs which are of little interest unless they are threatened

— Belonging

This is the same as Maslow's Belonging need and recognizes how important it is for us as a tribal species to be accepted by our peers. We fulfill the need to belong by loving, sharing, and cooperating with others.

— Power

This maps to some extent to Maslow's Esteem need, although the Power element focuses on our ability to achieve our goals. We fulfill the need for power by achieving, accomplishing, and being recognized and respected.

— Freedom

This is the ability to do what we want, to have free choice. It is connected with procedural justice where we seek fair play. We fulfill the need for freedom by making choices in our lives.

— Fun

An interesting ultimate goal. When all else is satisfied, we just want to have fun. We fulfill the need for fun by laughing and playing. In that way these youngsters don't differ from any other people.

These basic needs must be observed also in the design of e-learning environments. (see → p. 15, recommendation 5.6 Getting started)

4. Review of existing e learning offers in second chance schools

4.1 E Learning Concept of E2C Marseilles - EDA-E2C

In 2003 E2C Marseilles (<http://www.e2c-marseille.net/>), developed the EDA learning platform The learning platform EDA in 2010 get the special price of Jury des Trophées des Technologies éducatives (<http://eduscol.education.fr/cid56772/les-trophees-des-technologies-educatives-2010-ont-ete-decernes.html>).

It offers individualized plans for upgrading the core knowledge base.

Today it is used by more than 2000 participants.

The EDA platform provides students with the opportunity in three areas: French, mathematics, IT competencies.

The French exercises lead the students to communication situations of daily life. These are based on the European Framework of Reference for Languages (work, education, consumption, leisure, health, contact a housing management, a complaint)

In Math exercises are arranged around a reminder of course, through fun activities and exercises to situations of everyday life.

In each of the three areas, the curriculum is based on the requirements of state educational certificates in these disciplines starting with end of compulsory schooling and ending with Certificat d'aptitude professionnel (CAP) Brevet d'études professionnelles

(BEP) baccalauréat professionnel (BAC PRO).

The approach of the EDA platform follows a system of progression and assessment in the form of belts, from white belt degree (or dan) 1 which is the lowest level to the highest degree black belt, which corresponds to a bac professional. These belts allow the trainee to position and self evaluate their progress throughout his parcours.

However, it is also noted that more complex tasks can not be edited with the program alone, but require the control of the accompanying teachers.

4.2. Use of EDA- E2C at E2C St.Etienne

An insight view into the platform and work with this platform was taken in E2C St Etienne (www.e2c-loire.fr).

The researcher has chosen this school for these reasons:

- *It was expected that an insight view into the work with the EDA Platform in E2C Marseilles, which has developed this platform and uses them for 10 years, reflects not the situation of a school which adapted this platform.*
- *E2C St Etienne as a typical E2C school in France (of the size and resources) could provide a realistic insight into the use of the platform when it is taken over by a school as an instrument.*

Based on an entrance test for each student, the school created an individualized curriculum in these three areas.

After logging in, each student finds this individual curriculum in his account.

Students must be full-time attendance at school during a six-month course. Classes at school and internships change regularly. To work with the EDA Platform fixed times are provided in the timetable in the morning. Students work in these times each at a computer workstation. The subject teacher is present at this time in the classroom and supports the students if difficulties in work. In general, the students work on the exercises of the associated subject. At the same time is a neighbouring room available, where students reside and work who does not want to work on the computer. For these students the subject teacher offers materials for paperwork. This material may be the printed materials of the curriculum or . supplement the curriculum On the platform there is the opportunity for teachers to upload additional materials (content management system). This can be used from all teachers who work with this platform The teacher has access to the accounts of students and can follow each student and modify the learning program for the students at any time.

The teacher can document the learning progress in working with written materials in the tutorial of the student. Students generally worked through in one morning two lessons. They can also work from their private computer in their leisure time.

Immediately after each exercise, students receive through the program feedback: True or False. They can skip exercises and

miss. In case of wrong solutions, there are general explanations of the task.

In the presentation emphasized the Speaker Remy Gauthierot, Math teacher at E2C St.Etienne, that are important in St. Etienne for success in working with the program:

- *The commitment of teachers*
- *The competitive elements in the program*
- *The immediate feedback to successful learning*
- *The high degree of personalization of the learning process*

Not all E2C schools in France work with this Platform. The Director of E2C Chambéry, explains some reasons. Newly established schools are unsure whether the students with whom they will be working bring the necessary prerequisites for working on such a platform. The work on the platform needs basic knowledge of the computer, many students do not bring this knowledge with. The program period of 6 months then does not allow both to work out the basics of working with the computer and work on a tutorial. The work with the tutorial assumes a certain level of intrinsic motivation. This is not always present. It takes teachers who make this type of learning to their teaching style. There is a risk that the learning progress of the students lies in trying out the correct answers in the mastery of the program, but not in the detection of the own fault and the subsequent recognition process. What our students really need is the reliability of an adult companion on a new, difficult path, respect against each other. There is a risk relying on a computer program.

4.3. Distant Learning concept of FLEX Schule Germany

In Germany there is a successful distance learning program for disadvantaged youth, called Flex-Schule (www.flex-fernschulprojekt.de).

This program was developed and tested from 1998 to 2001 financed by the Federal Government. In this project, were and are involved until today young people who are typical NEET the group: They are early school-leavers, they have not visited a school for a longer time, they have an aversion to school, how they experienced it. In this project they tested if these young people could be reached by the use of new media in learning environment.

The concept of Flex-Fernschule

Young people should learn individually and self responsible to a large extent. To do this successfully with disadvantaged youngsters several conditions must be created.

- *The desire to make a high school diploma or an individual goal must be present.*
- *A tutor or a supervisor of the social environment of the youngsters must be prepared to accompany the work process and commit themselves as the youth in a contract.*
- *Learning materials must be available, which makes individual learning processes possible.*

The initiators design the process in the following steps:

1. Information and interview to the situation of the interested parties.
2. Questionnaire for monitoring system and to the circumstances of life.
3. Classification in mathematics, German and English for the assessment of the school's performance level.
4. Adjustment period - establishment of a workplace, development of work organization, introduction to study techniques, repetition of basic content.
5. Personal acquaintance of learner, tutor, Learning Managers. Insight view into the life situation, information about the learning process, individual adaptation of the learning agreement.
6. Individual learning process "Learning Letters" in individual rhythm and scope, feedback on learning progress and adaptation of the learning process, professional orientation, theming planning for the future.
7. Testing and Test Preparation.

The scientific monitoring of the project shows, that through the combination of individualization, contractual agreement and social accompaniment adolescents and young adults are able to reach individual goals and even school diploma.

The concept of competence orientation describes adequately what is important in the integration of e-learning into the curricula of Second Chance Schools/ Education:

- *The curriculum is not just individual knowledge - or skill elements training. It involves a coordinated use of individual knowledge - or skill elements in new problems.*
- *The curriculum focuses not on abstract subject material, it focuses on relevant real life situations and problems of the learner*
- *A competence-based teaching pays more on the student and his learning abilities as an on content-oriented teaching.*

14.

5.3 The role of the teacher / trainer

J. Brooks describes on the basis of a constructivist learning understanding (see Jerome Bruner) the teacher's role in such learning processes:

"In a traditional setting, the teacher takes charge of a lot of the intellectual work in that classroom. The teacher plans the scope and sequence, pre-synthesizes and pre-packages a lot of the learning. In the constructivist classroom, the student is in charge of that packaging. The student gets amorphous information, the student gets ill-defined problems, and it's the student who has to put together his or her own personal question and figure out how to go about answering it with the teacher being the mediator of that meaning-making process."

http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/constructivism/w1_trans6.html

<http://brunerwiki.wikispaces.com/>

5.4 Teachers, instructors, trainers must be prepared for this role and the use of e-learning.

Teachers, instructors, trainers get their training often based on traditional roles. Therefore, the changing of the role and the use of e-learning for most is a challenge for the development of their own professionalism. (see → 5.6 Getting started)

Often the youngsters are more skilled in handling the technical side of the Internet. This offers a new challenge for cooperation between "teachers" and "students". The professional methodical, didactic, pedagogical expertise of teachers will not depreciated but is replaced by a special value.

5.5 Blended Learning

Blended learning seems to be the most suitable e-learning concept for the Second Chance Schools.

Blended Learning linked the benefits of classroom events with those of E-Learning.

This **five C** are highlighted the potential of E-Learning in such a concept:

construction - the construction of new individual knowledge structures

communication - exchange independent of time and place
creation - work on own creations from text, image, audio, video, etc

collaboration - joint development of solutions and develop new ideas

cooperation - mutual support and assistance

It meets also the finding of Hattie (see page 8) in his different studies that a high quality learning environment (school, classroom, lesson) can shape the results in a positive way – especially those from low-ability students.

E-Learning as blended learning can meet the basic needs of students in a special way , because it offers a high degree of individualization (freedom, power) connected with the aspects of belonging and stay alive and feel sure..

An on blended learning -oriented organization of schools and teaching changed the traditional organizational structure of schools and teaching.

It replace the lecturing in a strict timetable by flexible independent use by the students.

EDA - E2C is an example how knowledge can be taught independent from teacher and individualized with a tutorial.

The structure of tasks, however, must be completed when all competence areas should be met into an e-learning program . By modifying the tasks in such tutorials with focus on collaboration and cooperation this programs are perfect for use in Second Chance Education.

Then blended learning will show its potential, with the change of individual e -learning phases and classroom events.

The Flex school is a good example to show how important an individual professional support in blended learning arrangements for learners in second chance education is.

5.6 Getting Started : Webquest

Webquests are a simple instrument to develop ICT skills and to use the potentials of the five C in E Learning settings.

A Webquest is an inquiry- oriented lesson format in which most or all of the information learners work with comes from the web. Webquests can be created using various programs , including a simple word processing document which includes links to websites .

Webquest gives the teacher the opportunity to design e-learning content which meets the needs of his students and his group independent of the specification of a strict e-learning tutorial.

The chance in such an approach is

- *The teacher is able to use all the available resources in the web for its study group individually*
- *The teacher is not fixed on a strict e-learning tutorial*
- *The teacher can develop his ICT competencies just in time step by step*
- *The students learn to use the web as a resource for learning*

For more information see <http://webquest.org/> (So here you find examples of WebQuests fe Search with "good Life").

http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

5.7 How to guarantee quality

The quality of an e-learning curriculums can be checked with this checklist that contains the requirements described on → p. 16.

15.

Quality of E-learning concepts in Second-chance-education

16.

	strong	middle	weak
Does it bring the learner a clear added value?			
Construction Does it support the construction of new individual knowledge structures			
Communication Does it support exchange independent of time and place			
Creation Does it support work on own creations from text, image, audio, video, etc			
Collaboration Does it support joint development of solutions and develop new ideas			
Cooperation Does it support mutual support and assistance			
Are there competitive elements in the program			
Is there immediate feedback to successful learning			
Does the concept covers all three skill areas: knowledge, comprehension and application.			

Empfehlung für die Nutzung von E-Learning in Einrichtungen der Zweiten Chance

1. E - Learning und die Politik der EU

1.1. SCHLÜSSELKOMPETENZEN FÜR LEBENSBEGLEITENDES LERNEN – Ein Europäischer Referenzrahmen

SCHLÜSSELKOMPETENZEN FÜR LEBENSBEGLEITENDES LERNEN – Ein Europäischer Referenzrahmen beschreibt die Kompetenzen die entwickelt werden sollen so:

Computerkompetenz umfasst die sichere und kritische Anwendung der Technologien der Informationsgesellschaft (TIG) für Arbeit, Freizeit und Kommunikation. Sie wird unterstützt durch Grundkenntnisse der IKT: Benutzung von Computern, um Informationen abzufragen, zu bewerten, zu speichern, zu produzieren, zu präsentieren und auszutauschen, über Internet zu kommunizieren und an Kooperationsnetzen teilzunehmen.

Wesentliche Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen im Zusammenhang mit dieser Kompetenz

Computerkompetenz erfordert ein solides Verständnis und Kenntnisse der Art, Aufgaben und Möglichkeiten der TIG im Alltag sowohl im privaten und gesellschaftlichen Leben als auch am Arbeitsplatz. Hierzu zählen die wichtigsten Computeranwendungen wie Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Datenbanken, Informationsspeicherung und –management sowie das Verständnis der Chancen und potentiellen Gefahren, die das Internet und die Kommunikation über elektronische Medien (E-Mail, Netzanwendungen) für Arbeit, Freizeit, Informationsaustausch und Kooperationsnetze, Lernen und Forschung bieten. Der Einzelne sollte auch verstehen, wie die TIG Kreativität und Innovation fördern können, und sich der Problematik in Bezug auf Gültigkeit und Verlässlichkeit der verfügbaren Informationen sowie der rechtlichen und ethischen Grundsätze, die mit der interaktiven Anwendung der TIG verbunden sind, bewusst sein.

17.

Zu den Fähigkeiten zählt die Fähigkeit, Informationen zu recherchieren, zu sammeln und zu verarbeiten und diese kritisch und systematisch zu verwenden, ihre Relevanz zu beurteilen und beim Erkennen der Links Reales von Virtuellem zu unterscheiden. Der Einzelne sollte in der Lage sein, Hilfsmittel zu benutzen, um komplexe Informationen zu produzieren, zu präsentieren und zu verstehen, und internetgestützte Dienste aufzurufen, zu durchsuchen und zu nutzen. Der Einzelne sollte ferner fähig sein, TIG zu nutzen, um kritisches Denken, Kreativität und Innovation zu fördern.

Die Nutzung der TIG erfordert eine kritische und reflektierende Einstellung gegenüber den verfügbaren Informationen und eine verantwortungsvolle Nutzung der interaktiven Medien. Das Interesse daran, sich in Gemeinschaften und Netzen für kulturelle, soziale und/oder berufliche Zwecke zu engagieren, fördert ebenfalls diese Kompetenz.

<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/HTML/?uri=OJ:L:2006:394:FULL&from=DE>

Im Zusammenhang mit diesem Projekt LION ist es wichtig zu bemerken, dass die Zielgruppe dieses Projektes im Referenzrahmen als Gruppe, der besondere Aufmerksamkeit zukommen muss, hervorgehoben wird.

Insbesondere sollte unter Berücksichtigung der verschiedenen individuellen Fähigkeiten auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Lernenden eingegangen werden, indem Gleichberechtigung und Zugang für diejenigen Gruppen garantiert wird, die aufgrund von Bildungsbenachteiligungen, verursacht durch persönliche, soziale, kulturelle oder wirtschaftliche Umstände, besondere

Unterstützung benötigen, um ihr Bildungspotenzial auszuschöpfen. Dazu gehören beispielsweise Menschen mit geringen Grundfertigkeiten, insbesondere mit geringer Fähigkeit zum Lesen und Schreiben, Schulabbrecher, Langzeitarbeitslose und Menschen, die nach längerer Unterbrechung wieder in den Arbeitsmarkt eintreten, ältere Menschen, Migranten sowie Menschen mit Behinderungen.

Für benachteiligte Jugendliche besteht ein hohes Risiko bei der Globalisierung und in der digitalen Revolution den Anschluss zu verlieren und ausgeschlossen zu werden.

Deshalb ist es in diesem LION Projekt wichtig Ansätze und Erfahrungen zu finden, die geeignet sind, diesem Risiko durch Bildungs- und Trainingsprogramme zu begegnen.

1.2. Wieweit ist SCHLÜSSELKOMPETENZEN FÜR LEBENSBEGLEITENDES LERNEN – Ein Europäischer Referenzrahmen umgesetzt?

Vor dem Hintergrund ihrer Initiative hat die Europäische Kommission 2006 eine Untersuchung in Auftrag gegeben, die erkunden sollte, wie die Empfehlungen des Referenzrahmen umgesetzt sind.

Der Report mit dem Titel "The use of ICT to support innovation and lifelong learning for all - A report on progress", kommt 2008 zu einem ernüchternden Ergebnis: Informations- und Kommunikationstechnologien sind nicht zufriedenstellend in den Europäischen Bildungssystemen verankert. Es müssen Veränderungen herbeigeführt werden, damit der

technologische Wandel, der die Gesellschaft längst erfasst hat, auch im Bildungssystem ankommt.

Und auch heute sechs Jahre später ist es nicht nur eine persönliche Erfahrung, dass Informations- und Kommunikationstechnologien in Schulen nicht sehr verbreitet sind. Dieser Eindruck wird von allen Partnern im Projekt Netzwerk bestätigt.

Die Fachdiskussion fasste damals die zubewältigenden Herausforderungen so zusammen:

- *E-Learning muss dem Lerner einen erkennbaren zusätzlichen Gewinn bringen*
- *Der Lerner muss im Zentrum der Bemühungen stehen, nicht die Technik.*
- *Das Gesamtkonzept muss qualitativ stimmen.*
- *Die Technik muss funktionieren.*
- *Austausch und Kooperation müssen gefördert werden*

Seitdem sind eine Vielzahl von Programmen auf europäischer und nationaler Ebene gestartet worden.

Zum Austausch über die E-learning Aktivitäten hat die EU Kommission eine Plattform eingerichtet:

<http://openeducationeuropa.eu>

Aber auch das E Learning Paper Nr. 30 "Creative Classrooms and 21st Century Teachers" (<http://www.openeducationeuropa.eu/en/node/1209439>) stellt in 2010 fest:

Nationale und regionale Initiativen gehen davon aus, dass Schulen ihre Schüler mit den Fertigkeiten ausstatten, die notwendig sind, um an der Wissensgesellschaft aktiv teilzunehmen.

Die Wirklichkeit hat jedoch gezeigt, dass die gut vorbereitete Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien im Bildungssystem mehr erfordert als die technische Ausstattung, sie erfordert vielmehr eine grundsätzliche Veränderung des Lehr- und Bildungsverständnisses in Schulen, nicht zuletzt ein mehr personenbezogenes Lernverständnis.

Es ist nach wie vor notwendig, Lehrer und Bildungseinrichtungen in die Lage zu versetzen die "neuen" Technologien angemessen einzusetzen.

2. Vorliegende E - learning Konzepte

2.1. E-Learning Konzepte

Die Fachdiskussion unterscheidet heute diese Formen des E-learning

— Virtual Education

Virtual Education meint Lehrgangskonzepte die ausschließlich über das Internet vermittelt werden und keine Elemente von Unterrichtssituationen in Präsenzphasen beinhalten.

— Blended Learning

Blended Learning verbindet die Vorteile von Präsenzphasen mit E-Learning Angeboten.

— Content sharing

Content sharing meint die Art von E-Learning, bei der über websites, Lerneinheiten gegenseitig ausgetauscht werden.

— Learning Communities

Learning Communities beschreibt die Form des E-learning, bei der Gruppen mit gleichen Interessen oder Fachgebieten auf einer gemeinsamen Austauschplattform arbeiten und dort eine Sammlung von Informationen aufbauen.

— Computer-Supported Cooperative Learning

Computer-Supported Cooperative Learning (CSCL) beschreibt die E-Learning Ansätze, in denen das gemeinsame Lernen durch computergestützte Informations- und Kommunikationssysteme unterstützt wird.

— Web Based Collaboration

Web Based Collaboration beschreibt die Erledigung einer Lernaufgabe durch eine Gruppe via Internet.

— Virtual Classroom

Im *Virtual Classroom* dient das Internet als Kommunikationsinstrument, um Lerner, an unterschiedlichen Orten und den Lehrer untereinander zu verbinden. Der *virtual classroom* ermöglicht so einen synchronen Lern- und Arbeitsprozess der örtlich getrennten Gruppe.

2.2 Die Möglichkeiten des blended learning

Der Fokus des E-Learning liegt heute auf Fragen der zielgerichteten Gestaltung von Lernumgebungen, die die Bandbreite von Methoden und Medien, von multimedialen Selbstlernprogrammen bis hin zu Online-Communities, differenziert erschließen und für den einzelnen Lernenden bestmögliche Rahmenbedingungen schaffen sollen

Als Hindernis beim E-learning wird die fehlende unmittelbare zwischenmenschliche Interaktion bzw. Kommunikation beschrieben, die sich negativ auf die Motivation der Lernenden auswirkt. Insbesondere bei Personen, die nicht gewohnt sind, allein und selbst gesteuert zu lernen, konnte E-Learning keine Lernfortschritte bewirken bzw. allenfalls „defensives Lernen“ (im Kontrast zu „expansivem Lernen“) mit geringer Nachhaltigkeit anstoßen.

Die Veränderungen im Lern- und Arbeitsstil der Schüler, die mit den technologischen Veränderungen als **digital natives** vertraut sind, machen es jedoch erforderlich, mit E-Learning angeboten auf diese Veränderung zu reagieren, um das Bildungsziel der Institutionen erfolgreich erreichen zu können

Um mit diesem Dilemma – einerseits Lerner als digital natives, andererseits Lerner die nicht gewohnt sind selbst gesteuert zu lernen umzugehen hat die Didaktik das Konzept **blended learning** entwickelt
"Blended Learning" ist charakterisiert durch ein didaktisches Konzept, das Lerner durch individuelle Lernphasen, ein Angebot verschiedenen Lehrmethoden und Lerninhalten auf IT Basis und Gruppenarbeitsphasen zu Lerngemeinschaften verbindet.

Diese **fünf K** heben die Möglichkeiten des E-learning in einem solchen Konzept hervor:

Konstruktion - der Aufbau einer neuen individuellen Wissensstrukturen

Kommunikation - unabhängig von Ort und Zeit über die Lerninhalte, den Lernfortschritt und Erfahrungen im Lernprozess

Kreation - erstellen eigener, subjektiv bedeutungsvoller Artefakte
Kollaboration - erarbeiten von Lösungen und entwickeln neuer Ideen im gemeinsamen Lern- und Arbeitsprozess einer Gruppe
Kooperation - sich gegenseitig unterstützen, wenn jemand Hilfe, Feedback oder Ratschläge braucht

Die persönliche Unterstützung in Präsenzphasen ist ebenso notwendig. Es ist nämlich ein Fehler zu glauben, dass digital natives, die selbstverständlicher und unbefangener mit den Internetangeboten und der Technologie umgehen als die digital immigrants die Lern- und Arbeitsmöglichkeiten die das Internet bietet selbstständig annehmen.

Nach all dem erscheint es so, dass **blended learning** das E-Learning Angebot sein könnte, das in der Arbeit mit Schülern und jungen Erwachsenen erfolgreich arbeiten könnte.

3. Besonderheiten der Zielgruppen in Bildungsangeboten der Zweiten Chance und deren Einfluss auf E-learning Konzepte für diese Zielgruppe

Die Teilnehmer in Angeboten der Zweiten Chance Institutionen sind sicher als digital natives zu bezeichnen. Unterschiede können von Land zu Land in der Intensität der Nutzung von Technologien liegen.

In einer repräsentativen Untersuchung von 13300 Jugendlichen zwischen 14 und 17 Jahren in Deutschland, Polen, Rumänien, Griechenland, Island, Spanien und den Niederlanden benutzen

92% soziale Netzwerke, 40% davon mehr als zwei Stunden am Tag, 68% spielen Computerspiele.
(s. Bericht von [eu.net.adb](http://www.eunetadb.eu) <http://www.eunetadb.eu>)

3.1 Wie werden benachteiligte Schulabbrecher charakterisiert?

In Europa werden Schulabbrecher definiert als Jugendliche zwischen 18 und 24 Jahren, die die Schule ohne Abschluss verlassen haben und die sich nicht in Ausbildung, Beruf oder Weiterbildung befinden. In Europa sind das mehr als sechs Millionen Jugendliche.

3.2 Was sind die Gründe?

Wenn wir auf die Gruppe der Schulabbrecher sehen, stellt man fest, dass die ethnische Herkunft eine Rolle spielt (30,1 % mit ethnischen Hintergrund, 13 % ohne einen solchen Hintergrund, Daten aus 2005)

Aus internationalen Studien wie PISA, TIMSS, PIRLS und anderen wissen wir jedoch auch, dass der familiäre Hintergrund (Ausbildung der Eltern und der Berufstätigkeit, die Familienstruktur und unter anderem der ethnische Hintergrund) enormen Einfluss auf den Schulerfolg haben.

Betrachtet man die Gruppe derjenigen, um die es hier geht (Sog. NEET Gruppe - not in education engagement or training) genauer, kann man drei Gruppen unterscheiden, Unterrichtsansätze, die erfolgreich sein wollen, müssen dies mit in Betracht ziehen:

Die Benachteiligten

deren Leben stark durch blanke Armut und wenig familiäre Unterstützung gekennzeichnet ist.

Die Unverbundenen

die Schule als vergeudete Zeit betrachten, die Lehren und Lernen in der Schule für unwichtig und langweilig halten.

Sie fühlen sich in der Schule oft nicht angenommen, weil sie übersehen werden.

Die Verlorenen

die das System verloren hat. Sie gehen nicht mehr zur Schule und Schule kümmert sich nicht darum, oft aus Furcht finanzielle Unterstützung oder öffentliche Reputation zu verlieren.

Als mögliche Gründe für schulisches Versagen werden daneben auch individuelle Merkmale aufgeführt: Schüler sind möglicherweise junge Eltern, haben Lernbehinderungen, Gesundheitsprobleme, geringe Kenntnisse in der Landessprache oder auch ein geringes Selbstwertgefühl.

Ursachen, die mit der Arbeitswelt zusammenhängen

Das Angebot von Teilzeitjobs für junge Menschen kann zum Schulabbruch führen, vor allem bei solchen Jugendlichen, bei denen auch noch andere Risikofaktoren vorhanden sind.

Gruppeneffekte

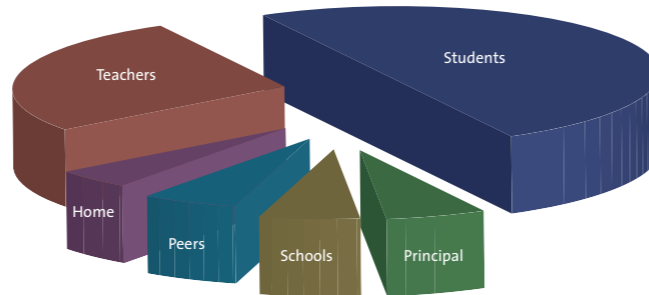
Schulabbrecher haben oft Freunde, die ebenfalls die Schule abgebrochen oder bereits verlassen haben und die bereits einen Job haben. Solche Jugendlichen sind oft nicht in die soziale Netzwerke in der Schule eingebunden, haben dort keine Freunde.

Gesellschaftliche Effekte

Schulabbrecher leben oft in Wohngebieten mit geringem sozio-ökonomischem Niveau, schlechter Verkehrsanbindung und deshalb schwierigem Zugang zu schulischen Angeboten.

3.3 Der Einfluss der Lernumgebung

Auch wenn wir wissen, dass Schulen nur geringen Einfluss auf diese Faktoren haben, müssen wir aber auch festhalten, dass ein Drittel des Erfolgs in Schule und von Schulen davon abhängt, wie Schulen arbeiten und welche ethische Grundlage ihre Arbeit hat.



Quelle: Hattie (2003, p. 3). Prof. Rhonda Craven, Educational Excellence & Equity (E³) Research Program Centre for Educational Research, University of Western Sydney „Seeding Success in Indigenous Education: Potential New Turning Points“

Dies macht deutlich, dass eine hohe Qualität von Schule, Klassenraumgestaltung und Unterricht die Ergebnisse schulischer Arbeit positiv beeinflussen können und gerade bei Schülern mit schwierigen Lernvoraussetzungen.

In einer Empfehlung für E-learning für Jugendliche, die nicht in Ausbildung, Schule oder Qualifizierung sind müssen wir besonderes Augenmerk auf diese Beeinträchtigungsfaktoren legen.

3.4 Was sind die Bedürfnisse benachteiligter Jugendlicher?

Um eine fruchtbare Lernumgebung für benachteiligte Lernende zu schaffen, ist es sinnvoll, ihre Grundbedürfnisse zu kennen und diese zu berücksichtigen.

Benachteiligte Schulabbrecher sind durch diese Grundbedürfnisse angetrieben:

— Am Leben bleiben und sich sicher fühlen

Das ist das, was Maslow in seiner Bedürfnispyramide als Basis beschreibt.

— Zugehörigkeit

Dieses Bedürfnis beschreibt ein Bedürfnis, das sich aus unserer Bestimmung als Gruppenwesen ergibt. Es ist grundlegend, von unseren Mitmenschen akzeptiert zu werden. Dieses Bedürfnis wird befriedigt durch liebevolle Zuwendung, Einfühlsamkeit und Zusammenarbeit mit anderen.

— Macht

Menschen wollen Einfluss auf die Gestaltung ihres Lebens haben, unabhängig Entscheidungen treffen, und dabei von anderen anerkannt und respektiert werden.

— Freiheit

Dies ist die Fähigkeit zu tun, was wir wollen, eine freie Wahl zu haben.

— Spaß

Wenn alles andere erfüllt ist, wollen wir auch einfach nur Spaß haben.

Diese Grundbedürfnisse müssen bei der Gestaltung eines E-Learning Angebotes beachtet werden (s.u. Empfehlung 5.6 – Anfangen → p. 31)

4. Erkundung von E-Learning Angeboten in Zweite Chance Schulen

4.1 Das E-Learning Konzept von E2C Marseilles - EDA-E2C

2003 entwickelte E2C Marseilles (<http://www.e2c-marseille.net/>). Die EDA Lernplattform Die Lernplattform EDA erhielt 2010 den Spezialpreis der Jury des Trophées des Technologies éducatives (<http://eduscol.education.fr/cid56772/les-trophees-des-technologies-educatives-2010-ont-ete-decernees.html>). EDA bietet ein individualisiertes Lernangebot zum Training der zentralen Basiskompetenzen.

Es wird heute von mehr als 2000 Schülern in Frankreich genutzt.

Die EDA Plattform bietet den Schülern Lernmöglichkeiten in drei Bereichen: Französisch, Mathematik, IT Kompetenzen. Die Übungen in Französisch führen die Schüler in alltägliche Kommunikationssituationen ein. Diese sind auf der Basis des Europäischen Referenzrahmens Sprache entwickelt (Arbeit, Ausbildung, Einkaufen, Freizeit, Gesundheit, Wohnen) In Mathematik sind die Kursangebote um wiederkehrende Übungen mit spielerischen Elementen und Alltagssituationen aufgebaut.

24. In allen drei Bereichen ist das Curriculum an den Anforderungen des staatlichen Curriculums und der Abschlusstandards orientiert. Die Übungen starten auf dem Niveau der allgemeinbildenden Schulen und enden mit den anspruchsvolleren französischen Zertifikaten Certificat d'aptitude professionnel (CAP) Brevet d'études professionnelles (BEP) baccalauréat professionnel (BAC PRO).

Der didaktische Ansatz der Lernplattform EDA orientiert sich an einem System ähnlich dem Judo, wo aufsteigend Gürtel verschiedener Farben erworben werden können, beginnend mit dem weißen Gürtel und endend mit dem schwarzen Gürtel. Die Farben der Gürtel erlauben es den Schülern ihren eigenen Lernfortschritt zu verfolgen und sich mit Mitschülern im Lernfortschritt zu vergleichen.

Es muss jedoch angemerkt werden, dass mit dieser Lernplattform keine komplexen Lernaufgaben vorgegeben werden können. Dies erfordert das Arrangement die Begleitung durch eine Lehrkraft.

4.2. Der Einsatz der EDA Plattform in E2C St.Etienne

Ein Einblick in die Funktion der Plattform und die Arbeit mit ihr wurde bei E2C St Etienne (www.e2c-loire.fr) ermöglicht. Der Autor hat diese Schule aus folgenden Gründen ausgewählt:

- *Es wurde davon ausgegangen, dass ein Einblick in die Arbeit mit dieser Plattform bei E2C Marseilles, die die Plattform entwickelt hat und 10 Jahre mit ihr arbeitet, nicht die Situation einer Schule widerspiegelt, die die Arbeit mit dieser Plattform adaptiert.*
- *E2C St Etienne ist eine typische E2C Schule in Frankreich, was Größe und Ausstattung betrifft. Hier konnte bei einer Schule, die die Plattform als Arbeitsinstrument übernimmt, ein realistischer Einblick in die Arbeit mit der Plattform erwartet werden.*

Auf der Grundlage eines Eingangstest mit jedem Schüler entwickelt die Schule ein individuelles Curriculum in den drei Arbeitsfeldern der Plattform.

Nach dem Einloggen mit dem individuellen Zugangspasswort findet jeder Schüler sein Curriculum vor.

Die Schüler sind Vollzeitschüler und absolvieren Halbjahreskurse. Unterricht in der Schule und Praktika in Betrieben wechseln sich regelmäßig ab. Für die Arbeit mit der EDA Plattform sind Zeiten im Stundenplan der Schüler am Vormittag festgelegt. Jeder Schüler arbeitet in dieser Zeit individuell an einem Computerarbeitsplatz.. Der Fachlehrer ist während dieser Zeit im Klassenraum anwesend und unterstützt die Schüler bei Schwierigkeiten mit der Arbeit.. In der Regel arbeiten die Schüler

in dem Fachgebiet des anwesenden Fachlehrers auf der Plattform. Zur gleichen Zeit steht ein Nachbarklassenraum zur Verfügung, wo sich die Schüler aufhalten, die nicht am Computer arbeiten wollen. Für diese Schüler macht der Fachlehrer ein Angebot zur Arbeit mit Arbeitsblättern. Diese Arbeitsblätter können von der Plattform ausgedrucktes Material sein oder ergänzendes Material des Fachlehrers. Auf der Plattform gibt es die Möglichkeit für Lehrer zusätzliches Material hochzuladen (content management system). Diese Materialien können dann von allen Lehrern, die mit der Plattform arbeiten genutzt werden.

Die Lehrkraft hat Zugang zu den Accounts der Schüler. Sie kann so dem Arbeitsprozess jeden einzelnen Schülers folgen und das Lernprogramm, wenn erforderlich, modifizieren.

Die Lehrkraft kann den Arbeitsprozess der Schüler durch schriftliche Kommentare begleiten und den Lernfortschritt im Tutorial der Schüler dokumentieren.

Schüler bearbeiten in der Regel an einem Vormittag eine Lektion. Sie haben auch in der Freizeit von ihren privaten Computern Zugriff auf die Plattform. Unmittelbar nach jeder Übung gibt das Programm den Schülern ein Feedback: richtig / falsch. Die Schüler können Übungen überspringen oder auslassen. Wenn es falsche Lösungen gibt, bietet das Programm nochmals eine allgemeine Erklärung an.

In der Präsentation in E2C St.Etienne hob der Referent hervor, was für die erfolgreiche Arbeit mit dem Programm in St. Etienne wichtig ist:

- *Das Einverständnis und das Engagement der Lehrkräfte zur Arbeit mit dem Programm.*
- *Die Wettkampfelemente im Programm*
- *Die unmittelbare Rückmeldung des Programms an die Schüler nach jeder Übung*
- *Die hohe Individualisierung des Lernprozesses*

Nicht alle E2C Schulen in Frankreich arbeiten mit dieser Plattform. Die Direktorin von E2C Chambéry erklärt ihre Gründe: . Schülen die neu gegründet sind, wissen noch nicht, ob ihre Schüler die notwendigen Voraussetzungen mitbringen, um auf einer solchen Plattform zu arbeiten. Die Arbeit mit der Plattform erfordert Grundkenntnisse im Umgang mit dem Computer, viele der Zweite Chance Schüler bringen diese Grundkenntnisse nicht mit. Die Kursdauer von sechs Monaten erlaubt nicht beides zu leisten, die Vermittlung von Grundkenntnissen im Umgang mit dem Computer und die Arbeit auf der Plattform. Die Arbeit mit der Plattform setzt ein gewisses Maß an intrinsischer Motivation voraus. Die ist bei den Schülern nicht immer gegeben. Es braucht Lehrkräfte, die diese Form des Unterrichtens zu ihrer Form des Unterrichts machen. Es ist bei der Struktur des Programms auch ein Problem, dass die Schüler die richtigen Antworten ausprobieren, sobald sie die Struktur des Programms erkannt haben. Bei diesem Vorgehen geht der zentrale Lerneffekt verloren, nach der Falsch-Meldung die Lösung zu analysieren und die Fehlerquelle zu finden und einen neuen Lösungsversuch zu machen. Was unsere Schüler brauchen ist die Verantwortlichkeit und die Verlässlichkeit eines erwachsenen Begleiters, die Möglichkeit auf verschiedenen Wegen für sich Lösungen zu finden, einen respektvollen Umgang

25.

miteinander. Es ist ein Risiko bei diesen Bedürfnissen auf ein Computerprogramm zu vertrauen.

4.3. Das Fernlernkonzept der FLEX Schule Germany

In Deutschland gibt es ein erfolgreiches Fernlernprogramm für benachteiligte Jugendliche - Flex-Schule (www.flex-fernschulprojekt.de).

Dieses Fernlernprogramm wurde zwischen 1998 und 2001 entwickelt und getestet – finanziert im Rahmen eines Modellversuchs der Bundesregierung.

26. In diesem Projekt werden bis heute Jugendliche betreut, die typische Mitglieder der Gruppe von Jugendlichen sind, die weder in Ausbildung, Beruf noch Weiterbildung sind. Es sind Schulabbrecher die Schule über lange Zeit nicht besucht haben, die eine Abneigung gegen Schulen entwickelt haben, die sie vorher besucht hatten.

In diesem Projekt wurde erprobt, ob solche Jugendlichen durch die Nutzung von neuen Medien erreicht werden können.

Das Konzept der Flex-Fernschule

Jugendliche sollen weitgehend individuell und selbstverantwortlich lernen.

Um diesen Ansatz mit diesen benachteiligten Jugendlichen erfolgreich umsetzen zu können, mussten eine Reihe von Voraussetzungen gegeben sein.

- *Der Wunsch einen Schulabschluss zu erreichen muss bei den Jugendlichen vorhanden sein.*

- *Ein Tutor oder Unterstützer im sozialen Umfeld des Jugendlichen muss darauf vorbereitet werden, den Arbeitsprozess des Jugendlichen zu begleiten und zu unterstützen. Dies wird in einem Vertrag zwischen Schule und Jugendlichen festgelegt.*
- *Es muss Lernmaterial vorhanden sein, das individuelles Lernen ermöglicht.*

Die Projektentwickler gestalteten den Arbeitsprozess mit dem Jugendlichen in diesen Schritten:

1. Information über und Interview mit dem Interessenten.
2. Fragebogen zum Betreuungssystem und zur Lebenssituation vor Ort.
3. Feststellung der Ausgangssituation in Mathematik, Deutsch und Englisch zur Festlegung der schulischen Anforderungen und dem angestrebten Abschlussniveau.
4. Vorbereitungszeitraum – Einrichtung des häuslichen Arbeitsplatzes, Entwicklung der Arbeitsorganisation, Einführung in Arbeitstechniken, Wiederholung der Grundlagen.
5. Persönliches Treffen von Lerner, Tutor und Lernmanager
Persönliches Kennenlernen der Lebenssituation des Lerners, Information über den Lernprozess, individuelle Anpassung der Lernvereinbarung.
6. Individueller Lernprozess "Lernbriefe" in individuellem Rhythmus und Zuschnitt, Feedback zum Lernprozess und Anpassung des Lernprozesses, Berufsorientierung, Zukunftsplanung
7. Test und Testvorbereitung

Die wissenschaftliche Begleitung des Projektes ergab, dass die Kombination von Individualisierung, vertraglicher Vereinbarung und sozialer Begleitung die Möglichkeit schaffen, dass junge Erwachsene individuelle Lernziele und Schulabschlüsse erreichen.

5. Empfehlung für die Arbeit mit E-Learning Konzepten in Einrichtungen der Zweiten Chance

Die oben zusammengestellten Aspekte führen zu folgenden Überlegungen zur Arbeit mit E-Learning Konzepten in Einrichtungen der Zweiten Chance.

5.1 NEET Jugendliche brauchen IT Kompetenzen

NEET Jugendliche brauchen die im European Reference Framework KEY COMPETENCES FOR LIFE LONG LEARNING beschriebenen IT Kompetenzen.

Ohne solche Kompetenzen entstände für diese Jugendlichen ein weiteres Zukunftsrisiko, das den Einstieg in Ausbildung, Beruf und ein selbstbestimmtes Leben erschwert. Der Arbeitsmarkt verlangt und braucht diese Kompetenzen.

5.2 E-Learning muss mehr sein, als die einfache Ersatz traditioneller lehrerzentrierter Verfahren

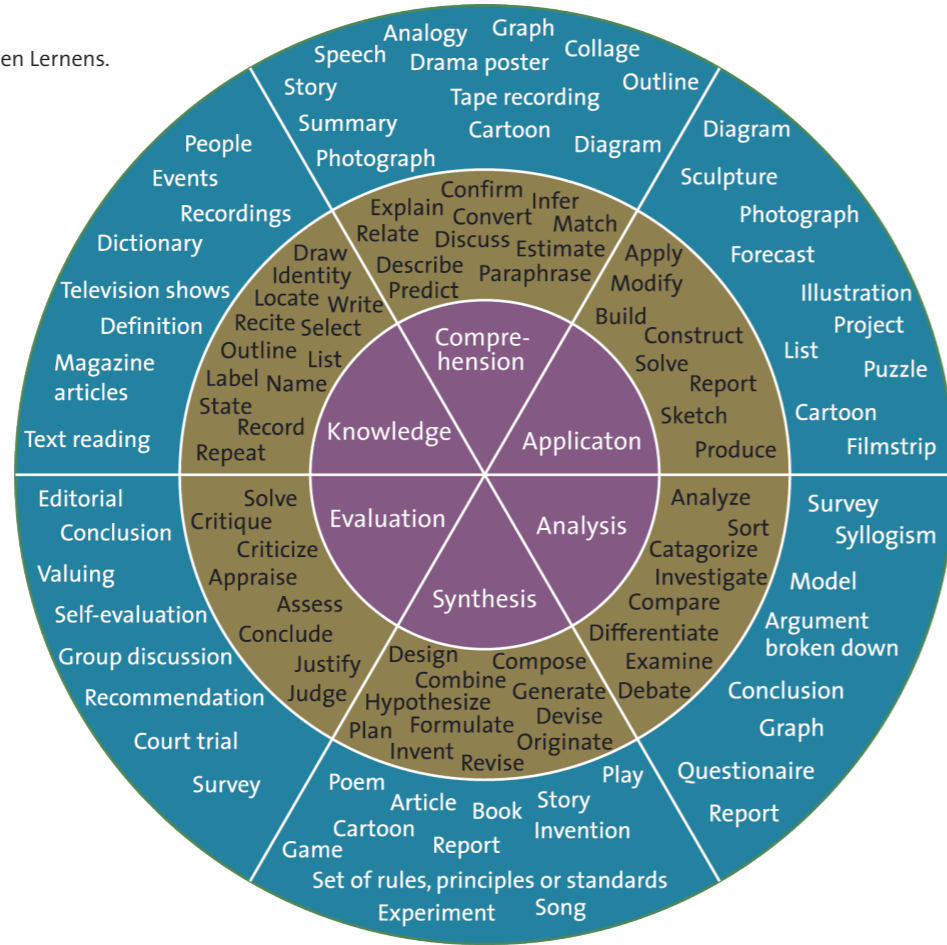
Mehr als für andere Gruppen ist es für NEET Jugendliche bedeutsam, dass E-Learning Angebote diesen Anforderungen gerecht werden.

- *E-Learning muss für die Lerner einen erkennbaren Mehrwert gegenüber anderen Lehrverfahren haben. Der bloße Ersatz von lehrerzentrierten Verfahren (Übermittlung von Informationen, Illustration von Informationen, ...) nutzt die Möglichkeiten des E-Learning nicht.*
- *Der Lerner muss im Zentrum stehen. Das Lehrangebot muss sich von einem lehrerzentrierten Ansatz zu einem lernerzentrierten Ansatz ändern.*
- *Die Qualität des Angebots muss insgesamt stimmig sein. Die Struktur und die Qualität des Angebotes muss zu den Bedürfnissen der Jugendlichen passen.*
- *Die Technik muss funktionieren*
- *Interaktivität und Zusammenarbeit müssen durch das Angebot gefördert werden.*

Wenn Lehren in Zweiten Chance Angeboten erfolgreich sein will, muss es gleichzeitig auf die Vermittlung von Inhalten, die Vermittlungsform und die persönliche Entwicklung der Lerner (Selbstwertgefühl, Selbstverantwortlichkeit, Kooperationsfähigkeit, Kritikfähigkeit, ...) achten. E-Learning muss dann all die kognitiven Bereiche erfassen, die Bloom in seinem Ansatz beschreibt: wissen, verstehen, anwenden, analysieren, vergleichen und bewerten. (→ p.28)

Das Trainingshandbuch "lernen, leben, arbeiten", das im Rahmen dieses LION Projektes entwickelt wurde, beschreibt Trainings-elemente, die diesen Anforderungen entsprechen.

Benjamin Blooms Modell kompetenzorientierten Lernens.



28.

Dieses Konzept der Kompetenzorientierung beschreibt angemessen, was bei der Integration von E-Learning Konzepten in das Curriculum von Zweite Chance Einrichtungen zu beachten ist:

- Das Curriculum besteht nicht aus individueller Wissensaneignung oder individuellem Fertigkeitstraining. Es beinhaltet eine Verbindung individueller Kenntnisse mit der Anwendung in neuen Problemstellungen.
- Das Curriculum orientiert sich nicht an abstrakten Fachinhalten, es orientiert sich an relevanten Lebenssituationen und Problemen der Lerner.
- Computer basiertes Lehren richtet die Aufmerksamkeit mehr auf die Lerner und deren Lernprozesse als auf die Vermittlung von Inhalten.

5.3 Die Rolle des Lehrers / Trainers

J. Brooks beschreibt auf der Basis eines konstruktivistischen Lernverständnisses (s. Jerome Bruner) die Aufgabe des Lehrers in solch einem Lernprozess:

“In einem traditionellen Lernarrangement übernimmt der Lehrer eine Menge intellektueller Aufgaben. Die Lehrkraft plant die Unterrichtssequenz, analysiert und entscheidet über den Lernprozess. In einem konstruktivistischen Klassenraum steht der Lernende vor diesen Entscheidungen. Der Lernende erhält Informationen, die nicht vorstrukturiert sind, erhält Beschreibungen von Problemstellungen und es ist die Aufgabe des Lernenden seine Fragen zu formulieren und Lösungswege zu überlegen.

DE

Die Lehrkraft ist der Vermittler in diesem Sinnfindungsprozess.”
http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/constructivism/w1_trans6.html
<http://brunerwiki.wikispaces.com/>

5.4 Lehrer, Referenten, Trainer müssen auf diese Rolle und den Gebrauch von E-Learning vorbereitet werden

Lehrer, Referenten, Trainer erhalten ihre Ausbildung oft orientiert an traditionellen Lehr- und Rollenverständnissen. Deshalb stellt die Veränderung der Rolle und der Gebrauch von E-Learning Konzepten eine Herausforderung für die Entwicklung der eigenen Professionalität dar. (s. 6. → Beginnen)

29.

Oft sind die Jugendlichen erfahrener als die Lehrkräfte im Umgang mit der technischen Seite des Internet. Dies ist ebenfalls eine neue Herausforderung für die Zusammenarbeit von “Lehrer” und “Schüler”. Dabei wird die Professionalität in methodischen, didaktischen, pädagogischen Fragen nicht abgewertet, sie erhält einen anderen Stellenwert.

5.5 Blended Learning

Blended Learning scheint das E-Learning Konzept zu sein, das am besten auf die Bedingungen von Zweite Chance Einrichtungen passt.

Blended Learning verbindet die Vorteile der Arbeit mit Schülern im Klassenraum mit denen des E-Learning.

Diese **fünf K** heben die Möglichkeiten des E-learning in einem solchen Konzept hervor:

Konstruktion - der Aufbau einer neuen individuellen Wissensstrukturen

Kommunikation - unabhängig von Ort und Zeit über die Lerninhalte, den Lernfortschritt und Erfahrungen im Lernprozess

Kreation - erstellen eigener, subjektiv bedeutungsvoller Artefakte

Kollaboration - erarbeiten von Lösungen und entwickeln neuer Ideen im gemeinsamen Lern- und Arbeitsprozess einer Gruppe

Kooperation - sich gegenseitig unterstützen, wenn jemand Hilfe, Feedback oder Ratschläge braucht

30.

Blended Learning lässt sich auch gut mit den Erkenntnissen von Hattie (s. oben) aus seinen unterschiedlichen Studien verbinden. Für ihn ergibt sich, dass eine Lernumgebung mit hoher Qualität (Schulgebäude, Klassenräume, Unterricht) die Ergebnisse von Lernprozessen positiv beeinflusst – ganz besonders bei Schüler – mit schwierigen Ausgangslagen.

E-Learning in der Form des blended learning befriedigt ebenso die Grundbedürfnisse von Schülern in besonderer Weise, weil es einen hohen Individualisierungsgrad bietet (Freiheit und Einflussnahme) verbunden mit der Möglichkeit mit anderen in einer Gruppe verbunden zu sein in einer sicheren Lernumgebung. Eine Organisation, die sich am blended learning orientiert verändert die traditionelle Art zu unterrichten und Schule zu organisieren.

Sie verändert das Unterrichten nach einem festen Stundenplan in eine flexiblere Form, die individuelle Entscheidungen der Lernenden möglich macht.

EDA - E2C ist ein Beispiel dafür, wie Wissensvermittlung unabhängig von der Lehrkraft und begleitet durch ein Tutorial organisiert werden kann.

Die Struktur der Aufgabenstellung müsste jedoch ergänzt werden.

Wenn die Aufgaben in den Tutorials mit dem Augenmerk auf Zusammenarbeit und gemeinsame Aufgabenerledigung ergänzt werden, sind solche Programme für den Einsatz in Zweite Chance Institutionen gut geeignet.

In einem solchen Programm kann dann blended learning sein ganzes Potential entwickeln im Wechseln von E-Learning Phasen und gemeinsamer Arbeit im Klassenraum.

Die Flex-Schule gibt ein gutes Beispiel dafür, wie wichtig auch die individuelle professionelle Unterstützung und Begleitung der Lerner in Zweite Chance Einrichtungen in blended learning Arrangements ist.

5.6 **Beginnen Anfangen?: Webquest**

Webquests sind ein einfaches Instrument um ICT Fähigkeiten zu entwickeln und das Potential der fünf K in E-Learning-Settings zu entfalten.

Webquest ist ein Recherche gestütztes Unterrichtsformat in dem alle Informationen, mit denen die Lerner arbeiten im Netz von ihnen recherchiert werden. Webquests können mit der Hilfe verschiedener Programme gestaltet werden, die im Internet leicht aufzufinden sind.

Webquest geben der Lehrkraft die Möglichkeit einen E-Learning Inhalt zu gestalten, der auf die Teilnehmer zugeschnitten ist und den Teilnehmern die Möglichkeit gibt unabhängig von einem eng vorgegeben Lernprogramm selbstständig zuarbeiten.

Die Vorteil dieses Konzepts sind:

- *Die Lehrkraft kann alle im Netz verfügbaren Ressourcen für einen individuellen Lernprozess ihrer Teilnehmer nutzen.*
- *Die Lehrkraft ist nicht an ein eng vorgegebenes Lernprogramm gebunden*
- *Die Lehrkraft kann ihre eigenen IT Kenntnisse Schritt für Schritt entwickeln – sie beginnt mit einfachen Webquests und kann mit zunehmenden Fähigkeiten Schritt für Schritt komplexere Webquests entwickeln*
- *Die Teilnehmer lernen das Internet als Lernressource zu nutzen.*

5.7 **Wie kann die Qualität eines E-Learning Curriculums gesichert werden?**

Die Qualität eines E-Learning Curriculums kann mit Hilfe dieser Checkliste überprüft werden. Die Checkliste fasst die oben beschriebenen Qualitätsanforderungen zusammen. (Checkliste → p. 32)

31.

Qualität von E-Learning Konzepten in Zweite - Chance – Projekten

	+	∅	-
Haben die Lerner einen zusätzlichen Nutzen?			
Konstruktion Wird der Aufbau einer neuen individuellen Wissensstruktur unterstützt ?			
Kommunikation Können sich die Lerner unabhängig von Ort und Zeit über die Lerninhalte, den Lernfortschritt und Erfahrungen im Lernprozess austauschen?			
Kreation Werden die Lerner zum Erstellen eigener, subjektiv bedeutungsvoller Artefakte angeregt?			
Kollaboration Wird die gemeinsame Erarbeitung von Lösungen und die Entwickeln neuer Ideen im Lern- und Arbeitsprozess einer Gruppe angeregt?			
Kooperation Wird die gegenseitige Unterstützung, wenn jemand Hilfe, Feedback oder Ratschläge braucht angeregt?			
Gibt es Wettbewerbselemente?			
Gibt es eine direkte Rückmeldung bei richtigen Lösungen oder Lösungsvorschlägen			
Enthält das Konzept Aufgaben in allen drei kognitiven Bereichen: Wissen, Vergleichen, Anwenden			

Recommandations pour l'usage du e-learning au sein des écoles de la deuxième chance

1. E - Learning et politique européenne
- 1.2. **COMPÉTENCES CLÉS POUR L'ÉDUCATION ET LA FORMATION TOUT AU LONG DE LA VIE — UN CADRE DE RÉFÉRENCE EUROPÉEN**

Le référentiel européen des *COMPETENCES CLES POUR L'EDUCATION ET LA FORMATION TOUT AU LONG DE LA VIE* décrit les compétences ciblées de la manière suivante:

La compétence numérique implique l'usage sûr et critique des technologies de la société de l'information (TSI) au travail, dans les loisirs et dans la communication. La condition préalable est la maîtrise des TIC: l'utilisation de l'ordinateur pour obtenir, évaluer, stocker, produire, présenter et échanger des informations, et pour communiquer et participer via l'internet à des réseaux de collaboration.
Connaissances, aptitudes et attitudes essentielles correspondant à cette compétence:

La compétence numérique exige une bonne compréhension et connaissance de la nature, du rôle et des possibilités des TSI dans la vie de tous les jours, dans la vie privée, en société et au travail. Il s'agit des principales fonctions d'un ordinateur, comme le traitement de texte, les feuilles de calcul, les bases de données, le stockage et la gestion de l'information. Il faut aussi comprendre les possibilités et les risques potentiels de l'internet et de la communication au moyen de supports électroniques (courrier électronique, outils en réseau) pour le travail, les loisirs, l'échange d'informations et la collaboration en réseau, l'apprentissage et la recherche. Les individus devraient également comprendre comment les TSI peuvent constituer un support à la créativité et à l'innovation, et être sensibilisés aux problèmes de validité et de fiabilité des informations disponibles et aux principes juridiques et éthiques liés à l'utilisation interactive des TSI. Les compétences requises comprennent l'aptitude à rechercher, recueillir et traiter l'information et à l'utiliser de manière critique et systématique, en évaluant sa pertinence et en différenciant

l'information réelle de l'information virtuelle tout en identifiant les liens. Un individu devrait avoir l'aptitude à utiliser des techniques pour produire, présenter ou comprendre une information complexe et l'aptitude à accéder aux services sur internet, à les rechercher et à les utiliser. Un individu devrait avoir l'aptitude à utiliser les TSI pour étayer une pensée critique, la créativité et l'innovation.

L'utilisation des TSI exige une attitude critique et réfléchie envers l'information disponible et une utilisation responsable des outils interactifs. Un intérêt à s'engager dans des communautés et des réseaux à des fins culturelles, sociales et/ou professionnelles sert également cette compétence. (Journal officiel de l'Union européenne 30.12.2006 L 394/10, recommandation du Parlement européen et du Conseil 18.Décember 20106 sur les compétences clés pour l'apprentissage tout au long (2006/962 / CE)

Dans le cadre de notre projet LION, il est important que notre groupe cible soit identifié comme un groupe test spécifique. En particulier, en s'appuyant sur les diverses compétences individuelles, les besoins spécifiques des apprenants, tout en garantissant l'égalité et l'accès de ces groupes. Ces jeunes, désavantagés dans leur parcours de formation cumulant parfois des problématiques personnelles, sociales, culturelles ou économiques, ont besoin d'un soutien particulier pour pouvoir exploiter leur potentiel de progression pédagogique. Ces groupes cibles peuvent être composés de personnes ayant de faibles compétences de base, ou/et une faible alphabétisation, de décrocheurs, de chômeurs de longue durée, de personnes âgées, de primo-arrivants, et de personnes handicapées.

Pour les jeunes défavorisés, il ya un risque élevé de se sentir laissés pour compte et marginalisés par la mondialisation et la révolution numérique

Par conséquent, il est primordial dans le projet LION de rechercher des concepts et expériences concluantes qui peuvent aider à contrer cette menace par des programmes éducatifs et des formations pédagogiques.

1.2. Degré de mise en œuvre du cadre de référence européen des COMPÉTENCES CLÉS POUR L'ÉDUCATION ET LA FORMATION TOUT AU LONG DE LA VIE

À la lumière de cette initiative, la Commission européenne a commandé en 2006 une étude qui devrait examiner la mise en œuvre de cette stratégie en matière d'éducation.

Le rapport, intitulé «L'utilisation des TIC pour soutenir l'innovation et l'apprentissage tout au long de la vie - Un rapport sur les progrès accomplis», a en 2008 un résultat décevant: Technologies de l'information et de la communication (TIC) ne sont pas encore suffisamment présents dans les systèmes éducatifs de l'Europe, et des réformes doivent être mises en place pour une meilleure adaptation aux nouvelles technologies qui changent radicalement nos sociétés.

Et aujourd'hui encore, six ans plus tard, ce n'est pas seulement une observation personnelle que de constater que la mise en oeuvre de ces réformes dans les écoles n'est pas très avancée.

Cette impression est confirmée par tous les partenaires du réseau.

A ce moment là, une discussion des professionnels du réseau a résumé les exigences qui doivent être désormais prises en compte:

- *L'e-Learning doit apporter à l'apprenant une valeur ajoutée claire: l'apprenant doit être au centre de cet apprentissage*
- *La qualité d'ensemble doit être bonne*
- *Il faut pouvoir compter sur la technologie*
- *L'interactivité et la coopération doivent être encouragées*

Un grand nombre de programmes et d'initiatives ont commencé depuis.

La Commission européenne a créé une plate-forme d'échange pour toutes les activités d'e-learning: <http://openeducationeuropa.eu>

Mais même le E Learning papier Nr. 30 „Salles de classe créatives et enseignants du 21e siècle“ (<http://www.openeducationeuropa.eu/en/node/1209439>) a indiqué en 2010:

Les initiatives nationales et régionales sont souvent basées sur la seule conviction que les écoles devraient transmettre aux élèves les compétences nécessaires pour s'intégrer à notre société du savoir. Or, la réalité a montré que l'utilisation bien planifiée des TIC dans l'éducation nécessite plus que de nouveaux médias et outils; des changements éducatifs fondamentaux dans le sys-

tème scolaire sont nécessaires et, surtout, une approche plus personnalisée de l'accompagnement et l'apprentissage.

Il est toujours nécessaire de responsabiliser les enseignants et les établissements d'enseignement pour faire face à ces „nouvelles“ technologies.

Encore faut-il donner les moyens aux enseignants et aux institutions éducatives de s'impliquer dans l'intégration de ces „nouvelles technologies“.

2 État de développement de concepts de e-learning

2.1. Concepts d'E-Learning Aujourd'hui, il existe une distinction entre les différentes formes d'e-learning dans les discussion entre professionnels.

— L'enseignement virtuel

L'enseignement virtuel se réfère à l'enseignement qui est menée principalement par Internet, à distance et n'implique pas de quantité spécifique d'enseignement en classe.

— Blended Learning

Le Blended learning associe les bénéfices de ce qui se passe en classe et du e.learning.

— Le partage de contenu

Le partage de contenu est une gamme d'interfaces Web, qui permettent d'échanger des outils ou supports d'apprentissage.

— Les Communautés d'apprentissage

Les communautés d'apprentissage sont des groupes de personnes ayant les mêmes objectifs et/ou des intérêts professionnels communs, qui construisent une base de connaissances commune via un système d'information et de communication.

— La formation en ligne

Apprentissage coopératif assisté par ordinateur (ou CSCCL- Computer-Supported Cooperative Learning) décrit les approches d'apprentissage dans lequel l'apprentissage coopératif est pris en charge par l'utilisation des systèmes d'information et de communication sur ordinateur.

— Web Based Collaboration

Formations et tâches d'apprentissage accessibles à tous via internet.

— Salle de classe virtuelle

Dans la salle de classe virtuelle Internet sert de support de communication pour relier des étudiants et des enseignants distants géographiquement. La classe virtuelle permet ainsi l'accès à un mode d'apprentissage et de communication synchrone.

2.2 Le potentiel de l'apprentissage mixte ou Blended learning

Aujourd'hui l'e-learning se concentre sur des problématiques de conception d'environnement d'apprentissage. en développant une gamme de méthodes et de médias de programmes d'auto-apprentissage multimédia pour des communautés connectées, en offrant les meilleures conditions possibles pour l'apprenant.

Un inconvénient de l'e-learning est décrit comme le manque d'interaction interpersonnelle et de communication directe, qui a un effet négatif sur la motivation de l'apprenant. Notamment pour les personnes qui n'ont pas l'habitude d'apprendre en autonomie, l'e-learning ne peut pas apporter de progression pédagogique réelle.

Cependant, l'évolution des façons d'apprendre et des modes de vie des apprenants, qui sont confrontés aux nouvelles technologies comme des natifs numériques, suggère de bonnes conditions pour la mise en place de l'e-learning et permet ainsi à l'établissement d'enseignement de relever avec succès ses objectifs initiaux.

Pour faire face à cet inconvénient mais aussi au défi de développement technique, le terme de blended learning a été établi dans la littérature didactique depuis 2000 le „Blended Learning“ favorise le processus d'apprentissage individuel grâce à l'intégration de différentes méthodes d'enseignement, lieux d'apprentissage et médias. Les apprenants se connectent à une forme de communauté d'apprentissage et utilisent le potentiel de ce groupe pour progresser et apprendre.

Les cinq C qui suivent mettent en évidence le potentiel du e-learning :

Construction - la construction de nouvelles connaissances individuelles

Communication - l'échange indépendamment du temps et du lieu

Création - travail sur ses propres créations de texte, d'image, audio, de vidéo, etc

Collaboration - développement conjoint de solutions et de développement de nouvelles idées

Coopération - le soutien et l'assistance mutuelle

L'accompagnement individuel dans les phases de présence en centre des apprenants s'avère nécessaire parce que c'est une erreur de penser que des natifs numériques, moins inquiets et facilement autonomes face à l'outil puisse travailler et progresser en totale autonomie, seuls.

À ce jour, il semble que l'apprentissage mixte ou Blended learning soit une forme d'e-learning performante pour travailler avec des étudiants ou de jeunes adultes.

3. Caractéristiques des stagiaires des écoles de la deuxième chance et leur implication dans l'e-learning

Les inscrits aux dispositifs des écoles de la deuxième chance peuvent certainement être désignés comme des natifs numériques. Il existe quelques différences d'un pays à l'autre, mais cette idée reste globalement vraie.

Un sondage réalisé sur 13 300 jeunes âgés de 14 à 17 ans et résidant en Allemagne, Pologne, Roumanie, Grèce, Islande, Espagne et Pays-Bas révèle que 92% d'entre eux utilisent les réseaux sociaux, 40% de ceux-ci plus de deux heures par jour, et 68% jouent aux jeux sur ordinateur (cf. rapport accessible à l'adresse suivante: <http://www.eunetadb.eu>).

3.1 Quelle est la définition des décrocheurs scolaires précoces?

En Europe un décrocheur scolaire précoce est défini comme quelqu'un qui a entre 18 et 24 ans, qui a quitté l'enseignement secondaire et ne fait pas partie d'un programme de formation professionnelle ou d'enseignement supérieur. En Europe c'est le cas de plus de 6 millions de jeunes.

3.2 Quelles sont les raisons?

Quand on regarde la part des jeunes décrocheurs scolaires sous l'aspect de l'origine ethnique, nous constatons que ce phénomène est d'autant plus fréquent chez les personnes d'origine ethnique étrangère. (30,1% d'origine ethnique, comparativement à 13% de milieux non-ethniques en 2005)

D'après les études internationales comme PISA; TIMSS, PIRLS, et d'autres, nous savons que les antécédents familiaux (parents, le niveau d'éducation et leur profession, la structure familiale et l'origine ethnique) influence considérablement les performances de nos élèves. En regardant de près la situation des personnes concernées peuvent être divisées en trois groupes:

Les personnes défavorisées, dont le quotidien est extrêmement influencé par leur pauvreté, leur précarité. Ils n'ont généralement pas eu de soutien familial.

Les mécontents, qui vivent l'école comme une perte de temps, et qui trouvent l'enseignement complètement hors-sujet et s'ennuient.

Ils ne se sentent pas respectés à l'école parce qu'ils se sentent marginaux. L'école équivaut à „pas fun“ pour eux. L'approche pédagogique doit alors prendre en compte cet indicateur pour mieux contrecarrer ce problème.

38. Les disparus, qui ont été perdus par le système. Ils ne vont plus pas à l'école, mais l'école ne réagit pas, par peur de perdre l'aide financière dont elle a désespérément besoin et pour éviter les jugements extérieurs.

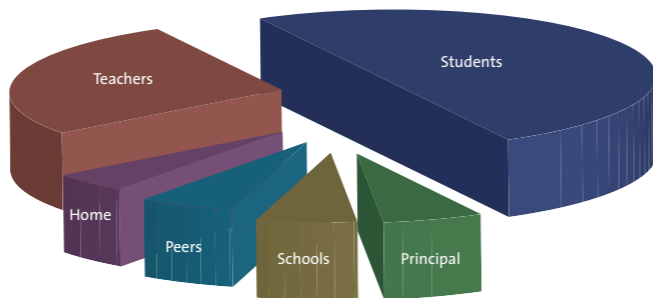
Des documents éducatifs mentionnent également des caractéristiques individuelles comme raisons possibles de l'échec: les élèves pourraient être jeunes parents, avoir des difficultés d'apprentissage, des problèmes de santé, une mauvaise connaissance de la langue parlée ou une faible estime de soi.

Questions liées à l'emploi: La disponibilité de travail à temps partiel pour les jeunes peut conduire à une sortie précoce de la scolarisation, en particulier pour les publics qui sont déjà à risque. Effet domino: les jeunes déscolarisés ont souvent des amis, qui ont déjà quitté l'école et travaillent déjà. Ils ne font généralement pas partie du réseau social de leur école.

Effets communautaires: vivant dans un quartier plus faible socio-économiquement, incluant des problèmes de mobilité et d'accessibilité scolaire (par exemple, mal desservi par les transports en commun)

3.3 L'influence de l'environnement éducatif

Cependant, nous savons aussi que les systèmes éducatifs sont capables de contrecarrer ces effets et d'influer positivement sur les performances des élèves. Un tiers des différences de résultats sont dus à des variations entre les écoles et leurs différences d'enseignement et de philosophie d'apprentissage.



Source: Hattie (2003, p. 3). Prof. Rhonda Craven, Educational Excellence & Equity (E²) Research Program Centre for Educational Research, University of Western Sydney „Seeding Success in Indigenous Education: Potential New Turning Points”

Cela met en évidence le fait qu'un environnement d'apprentissage de haute qualité (école, classe, leçon) peut influencer sur les résultats scolaire- en particulier ceux des étudiants à faible capacité.

Dans une recommandation sur l'e-learning avec des étudiants NEET nous devons accorder une attention particulière à ce constat.

3.4 Quels sont les besoins des décrocheurs scolaires précoces?

Les décrocheurs scolaires précoces sont guidés par ces besoins de base:

— Rester en vie et se sentir en sécurité

Correspondant aux deux premiers niveaux de la pyramide des besoins de Maslow. Ces besoins de base ont peu d'intérêt, sauf si ils sont menacés.

— L'appartenance

C'est la même que la nécessité d'appartenance de Maslow. Il révèle une dimension sociale et le besoin d'être accepté dans un groupe, accepté par ses pairs. Nous répondons au besoin d'appartenir à un groupe, d'aimer, partager, et de coopérer avec les autres.

— Puissance

Cette caractéristique correspond dans une certaine mesure au besoin d'estime identifié par Maslow, à notre capacité (ou pouvoir) à atteindre nos objectifs. Nous répondons au besoin

de pouvoir par les réalisations, ou accomplissements, reconnus et respectés.

— La liberté

C'est la capacité à faire ce que nous voulons, d'avoir une forme de libre choix. Ce besoin est relié à la justice où nous cherchons le fair-play. Nous répondons au besoin de liberté en faisant des choix de vie.

— Fun

Un but ultime intéressant. Quand tout le reste est satisfait, nous voulons juste avoir du plaisir. Nous nous acquittons de la nécessité de prendre du plaisir, de jouer et rire. De cette façon, ces jeunes ne diffèrent pas de tous les autres être humains.

Ces besoins de base doivent être respectés également dans la conception des environnements d'apprentissage en ligne. (voir ci-dessous, la recommandation 5.6 → p.46 Mise en route)

4 Revue des méthodes d'e-learning existant au sein des écoles de la deuxième chance

4.1 Le concept d'e-learning de l'E2C de Marseille - EDA

En 2003 l'E2C Marseille (<http://www.e2c-marseille.net/>) a développé la plate-forme d'apprentissage EDA. En 2010, la plate-forme d'apprentissage EDA a reçu le prix spécial du jury des Trophées des Technologies Éducatives (<http://eduscol.education.fr/cid56772/les-trophees-des-technologies-educatives-2010-ont-ete-decernes.html>).

Cette plate-forme propose des programmes de remise à niveau personnalisés dans les savoirs de base. Aujourd'hui, cet outil est utilisé par plus de 2000 participants.

La plate-forme EDA offre aux étudiants la possibilité de progresser dans trois domaines: français, mathématiques, et informatique. Les exercices de français guident les stagiaires dans des situations de communication de la vie courante. Ceux-ci sont basés référentiel de référence européen en langues (travail, éducation, consommation, loisirs, santé) En mathématiques les exercices sont composés d'un rappel de cours, d'activités et d'exercices ludiques en lien avec des situations de la vie quotidienne.

Dans chacun des trois domaines, le programme est basé sur les exigences des certificats d'études de l'Etat dans ces disciplines en partant de la fin de la scolarité obligatoire et se terminant par le Certificat d'Aptitudes Professionnelles (CAP), Brevet d'Études Professionnelles (BEP), et le Baccalauréat Professionnel (BAC PRO).

L'approche de la plate-forme EDA suit un système de progression et d'évaluation sous forme de ceintures, de la ceinture blanche (ou dan) 1, qui est le niveau le plus bas au plus haut degré, ceinture noire, ce qui correspond à un niveau Bac professionnel. Ces ceintures permettent aux stagiaires de progresser et d'évaluer leurs progrès tout au long de leur parcours de formation. Cependant, il est précisé que les tâches les plus complexes ne peuvent être évaluées avec la plate-forme seule, mais exigent le contrôle d'un formateur enseignant.

4.2 Utilisation EDA à l'E2C de Saint Etienne

La plate-forme de formation EDA fut testée avec l'aide de l'Ecole de Saint Etienne. (www.e2c-loire.fr).

Nous avons choisi cette école pour ces raisons :

- *L'E2C de Marseille a créé EDA et l'utilise depuis près de 10 ans, une étude sur cette école n'est donc pas complètement pertinente en ce qui concerne l'adaptabilité rapide d'EDA sur une école.*
- *L'E2C Saint Etienne est une „école typique“ et représente bien ce qu'est une E2C en France, notamment par rapport aux effectifs et aux ressources. Un essai sur ce type d'école est donc assez pertinent.*

Se basant sur des tests de positionnement à leur entrée sur l'école, les formateurs créent des progressions individualisées sur ces trois matières (français, mathématiques, informatique). Lors de la connexion sur le logiciel, les stagiaires trouvent leurs progressions sur leurs comptes respectifs.

La progression s'étale sur 6 mois complets, durée d'un parcours sur une école de la deuxième chance. Ils alternent entre des périodes sur l'école et des périodes de stage. Des temps spécifiques EDA sont programmés sur les emplois du temps. Une salle informatique est nécessaire.

Le formateur suit le groupe durant la session EDA. Il est en soutien si des stagiaires rencontrent des difficultés. Dans le même temps, une salle attenante est à disposition des autres stagiaires qui peuvent travailler leurs progressions „standard“ ou sur des

exercices que les formateurs ont tirés du logiciel. EDA permet en effet d'imprimer certaines séquences et ainsi permettre aux stagiaires mal à l'aise avec l'outil informatique de travailler. Le formateur peut télécharger des exercices depuis son compte „formateur“. Depuis ce même compte il peut suivre l'évolution de ses stagiaires sur les progressions EDA, il peut aussi moduler les progressions des stagiaires suivant les besoins.

Le formateur peut compléter la progression du jeune que ce soit avec EDA ou avec des exercices différents. EDA est accessible pour les stagiaires dès qu'ils ont une connexion internet, ils peuvent donc travailler de chez eux s'ils le souhaitent. Après chaque exercice sur EDA, le stagiaire reçoit des commentaires sur les exercices réalisés. Il peut visualiser ce qu'il a réussi et où il a échoué. Il peut passer sur des exercices et revenir par la suite. En cas d'échec, une leçon est là pour réexpliquer la leçon au stagiaire.

Remy Gauthierot formateur en mathématiques à l'E2C de St Etienne, a souligné ce qui est important pour la réussite dans le travail avec le programme EDA:

- *L'engagement des enseignants sur ce programme*
- *La notion de compétition engendrée par EDA*
- *Les résultats immédiats, poussent le stagiaire à avancer*
- *L'individualisation poussée du processus d'apprentissage*

Toutes les E2C de France ne travaillent pas avec EDA. La directrice de l'Ecole de Chambéry nous explique pourquoi : Travailler avec EDA nécessite des prérequis de base en informa-

tique, et avant d'intégrer les jeunes, nous ne savons pas quels seront leur niveau et leur degré d'autonomie sur l'outil informatique.

La période de 6 mois de formation ne permet pas de travailler les bases informatiques nécessaires et le suivi EDA en même temps. L'utilisation d'EDA demande également une motivation intrinsèque importante de la part des stagiaires. Les enseignants doivent intégrer ce programme EDA dans leur manière de travailler. Cela représente un outil en plus. Le contact avec un programme peut poser des problèmes de lien avec le formateur. Le stagiaire peut se sentir perdu et ne pas „jouer“ le jeu en répondant de façon spontanée sans vraiment réfléchir. De plus l'effet de compétition entre les stagiaires, peut selon les cas être positif mais également négatif. En bref, EDA ou tout autre logiciel d'apprentissage, ne saurait totalement substituer le suivi d'un programme d'apprentissage par un formateur.

4.3. E-learning avec Flex en Allemagne

En Allemagne, on trouve un programme E learning rencontrant beaucoup de succès avec les jeunes en difficulté, Flex-Schule (www.flex-fernschulprojekt.de). Ce programme fut créé et testé de 1998 à 2001 et financé par le gouvernement fédéral.

Les participants à ce projet correspondaient pleinement aux NEET ; des jeunes ayant quitté l'école depuis un long moment, présentant un rejet de toute structure scolaire.

L'idée était de voir si ces jeunes pouvaient être touchés, intéressés par un enseignement différent de ce qu'ils ont connu auparavant.

Le concept Flex-Fernschule

Les jeunes doivent apprendre individuellement et sont auto-responsables.

Pour réussir avec les jeunes défavorisés plusieurs conditions doivent être mises en place.

- *Le désir d'obtenir un diplôme d'études secondaires et/ou un objectif individuel doivent être présents.*
- *Un tuteur ou un superviseur de l'environnement social des jeunes doivent être prêts à accompagner le processus de travail. Le tuteur et le jeune s'engagent dans un contrat.*
- *Les matériels d'apprentissage doivent être disponibles.*

L'initiateur du projet développe les étapes de celui-ci :

1. Informations et entretiens pour identifier la situation des parties intéressées
2. Questionnaire pour la gestion du système et pour identifier les conditions de vie.
3. Classification en mathématiques, en anglais et en allemand pour l'évaluation du niveau de performance de l'école.
4. Période d'ajustement - la création d'un lieu de travail, le développement de l'organisation du travail, mise en place pour étudier les techniques, la répétition de contenu de base.
5. Connaissance personnelle de l'apprenant, tuteur, gestionnaires d'apprentissage
6. Processus d'apprentissage individuel
7. Essais et préparation de test

La conduite scientifique de ce projet montre qu'au travers de l'individualisation, le contrat liant l'enseignant et l'élève et l'accompagnement social, les jeunes sont capables d'atteindre des objectifs fixés voire même d'obtenir des diplômes.

5. Recommandations pour développer un concept d'e-learning dans une école de la deuxième chance

51. NEET ont besoin de compétences en informatique

Ils ont besoin des compétences décrites dans le référentiel européen „Key competences for life long learning“. Sans ces compétences il est difficile pour les jeunes de trouver un stage, un emploi, tout simplement parce que le marché du travail d'aujourd'hui est très regardant sur l'acquisition de ces compétences.

52. E-learning doit être plus que le remplacement d'un professeur et de ses méthodes

Plus encore que pour d'autres participants, le e-learning pour les NEET doit répondre aux recommandations suivantes :

- *Le e-learning doit représenter un complément au travail d'un enseignant. Il doit représenter une valeur ajoutée à la formation.*
- *Le stagiaire doit être au centre. L'enseignement et la conception des cours sont calés sur les besoins et attentes des stagiaires.*

- *Etre en mesure de s'appuyer et d'utiliser les nouvelles technologies*
- *Encourager l'interactivité et la coopération*

Un enseignement efficace sur une école de la deuxième chance doit prendre en compte la transmission de connaissances et le développement personnel des étudiants (autonomie, développement de compétences de coopération, développement du sens critique).

E-learning doit inclure tous les champs d'expertise que Bloom décrit : connaissances, compréhension, analyse, synthèse, évaluation. → p. 44

Le module de formation Learning, Living, Working développé dans le projet LION, offre des modules qui expliquent comment faire face à ces exigences.

Si l'on se réfère au modèle de l'apprentissage chez Bloom, nous devons faire en sorte que le E-learning couvre ces trois domaines : la connaissance, la compréhension et l'application.

Le concept de l'orientation de compétence décrit ce qui est important dans l'intégration du E-learning dans les programmes des écoles de la deuxième Chance:

- *La progression n'est pas seulement une prise en compte individuelle des connaissances et de leur apprentissage. On prend en compte également ce qui dépasse le simple cadre de l'apprentissage de connaissances (contexte social par exemple).*
- *La progression met l'accent sur des choses qui relèvent de situations et problèmes que les stagiaires rencontrent dans leur vie de tous les jours.*
- *L'enseignement par les compétences accorde plus d'importance à l'élève et son apprentissage qu'au contenu à proprement parler des progressions pédagogiques.*

5.3 Le rôle de l'enseignant

J. Brooks décrit, sur la base d'une compréhension constructiviste de l'apprentissage, (voir Jerome Bruner) le rôle de l'enseignant dans un tel processus d'apprentissage:

„ Dans un cadre traditionnel, l'enseignant prend en charge une grande partie du travail intellectuel dans sa salle de classe. L'enseignant prévoit la portée de la séquence, pré-synthétise et guide beaucoup l'apprentissage. Dans la salle de classe constructiviste, l'élève est en charge de ces constructions. L'étudiant reçoit des informations, des problèmes mal définis, et c'est lui qui doit

5.6 Mise en route : Recherche sur le web

Des exercices de recherche sur le Web sont des outils simples pour développer des compétences en informatique. Une recherche sur le web permet au stagiaire de travailler avec des contenus provenant essentiellement du web. Cet exercice peut s'appuyer sur diverses choses, comme une simple recherche ou au contraire une liste de sites à visiter. Ce type d'exercice permet à l'enseignant d'individualiser la progression de chaque stagiaire en répondant à ses besoins sans suivre un tutoriel strict d'E-learning.

Les avantages d'une telle approche :

- *L'enseignant est capable d'utiliser/choisir les ressources disponibles sur le Web pour son groupe ou pour un stagiaire en particulier*
- *L'enseignant n'est pas fixé sur un tutoriel e-learning strict*
- *L'enseignant peut développer les compétences en informatique en respectant les niveaux des élèves*
- *Les élèves apprennent à utiliser le Web comme une ressource pour l'apprentissage*

Pour plus d'informations

<http://webquest.org/> (So here you find examples of WebQuests fe Search with „good Life“).

http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

5.7 Comment garantir la qualité ?

La qualité d'un programme de E-learning peut être vérifiée avec ce tableau. → p.47

Mesure de la qualité du concept E-learning

	Faible	Moyen	Fort
Est-ce que cela apporte une valeur ajoutée au niveau de l'apprentissage à l'étudiant ?			
Construction Permet-il construction de nouvelles structures de connaissances ?			
Communication Echanges indépendamment du lieu et du temps			
Creation S'appuie-t-il sur la création de textes, images, vidéos...?			
Collaboration Prise en charge du développement conjoint de solutions et de nouvelles idées			
Cooperation Soutien et assistance mutuelle			
Présence d'éléments de compétition dans le programme			
Retour immédiat des bons résultats			
Les trois champs de compétences suivants sont-ils couverts : Connaissance, compréhension, application			

