

# MNC *new normal channel*

Entfesseln Sie Ihre innere Kreativität für die digitale Kultur in einer Welt von 2030

2020-1-ES02-KA227-YOU-016703

## Der NNC-Erfahrungswegweiser



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieses Dokuments trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

2020-1-ES02-KA227-YOU-016703

# Inhaltsübersicht

<b>1. Einführung</b>	<b>3</b>
1.1 Das NNC-Projekt	3
1.2 Zielgruppe	5
1.3 Wozu dient dieser Leitfaden?	5
<b>2. Die NNC-Erfahrung</b>	<b>6</b>
2.1 Pädagogischer Ansatz	8
2.2 Lernziele	9
2.3 Elemente der Erfahrung:	9
Die Plattform	10
Herausforderungen	12
Trainingsvideos	14
<b>3. Angesprochene Kompetenzen und Fertigkeiten</b>	<b>16</b>
3.1 Allgemeine Beschreibung	16
3.2 Themenbereiche und Themen in Verbindung mit Kompetenzen	17
<b>4. Mögliche Anwendungen in nicht-formalen und formalen Lernumgebungen</b>	<b>18</b>

## 1. Einführung

In der digitalen Welt ist der Prozentsatz der Jugendlichen, die ihre eigenen Inhalte erstellen, sehr gering. Während der Pandemie und der daraus resultierenden Lockdowns hat sich der Zugang zum Internet und der Konsum digitaler Kultur unter jungen Menschen exponentiell vervielfacht; die Schaffung von Inhalten hat jedoch nicht im gleichen Maße zugenommen. Die digitale Kultur ist heute mehr denn je ein Raum, in dem man sich ausdrücken und beteiligen kann, doch die jungen Europäer nehmen in ihrem Verhältnis zu ihr eine grundsätzlich passive Haltung ein.

Die Digitalisierung der Kultur erhöht auch das Risiko, von den weniger vorbereiteten und qualifizierten jüngeren Gruppen, abgehängt zu werden: Kreativität und digitale Kultur sind Schlüsselemente für die wirtschaftliche und soziale Entwicklung und besonders wichtig für die aktive Bürgerschaft und die Beschäftigungsfähigkeit junger Menschen.

In diesem Zusammenhang versucht das NNC-Projekt auf die Notwendigkeit zu reagieren, jüngere Generationen zu befähigen, aktive Akteure der digitalen Kultur zu werden, indem es die Entwicklung von Fähigkeiten für Kreativität sowie die Erstellung von Inhalten und digitaler Kultur unter ihnen fördert.

### 1.1 Das NNC-Projekt

Der NNC-New Normal Channel ist ein Erasmus+ Projekt, das zur Entwicklung der Fähigkeiten junger Menschen im Bereich der digitalen Kultur und Kreativität beitragen soll. Das Projekt wurde dank der Zusammenarbeit verschiedener europäischer Organisationen mit komplementärem Wissen und Fachkenntnissen in den Bereichen digitale Kultur, Kreativität und Jugendarbeit durchgeführt, um durch die großen Netzwerke der Projektpartner eine europaweite Reichweite

und Wirkung zu erzielen und gemeinsame europäische Ziele zu verfolgen, wie sie in den Jugendzielen 2019-2027 festgelegt sind.

An dem Projekt, das vom Jugendinstitut Foral koordiniert wird, sind folgende Organisationen beteiligt:

- Jugendinstitut Foral (IFJ) - Spanien
- Diktyo Ellinikon Poleon Gia Tin Anaptyxi (DEPAN) - Griechenland
- Sdruzhenie Walk Together (Verein WalkTogether) - Bulgarien
- Bürgerhaus Bennohaus, Arbeitskreis Ostviertel e.V. (AKO) - Deutschland
- MEDIA CREATIVA 2020, S.L (MC) - Spanien
- Wiener Verband der Bildungsvolontäre (VAEV) - Österreich



Das NNC-Projekt konzentriert sich auf die Förderung der Entwicklung von Fähigkeiten und Kompetenzen in den Bereichen Kreativität und Kultur bei jungen Menschen. Zu diesem Zweck haben die Projektpartner eine innovative Bildungserfahrung entwickelt, die durch ein herausforderungsbasiertes Simulationsspiel ein interaktives, motivierendes und befähigendes Umfeld bietet.

Im Rahmen der NNC Erfahrung, dem Hauptprodukt des Projekts, können junge Menschen als Mitarbeiter eines Online-Mediums, des New Normal Channel, in das Jahr 2030 reisen. Während sie direkt für den Direktor des Kanals arbeiten, müssen sie sich bewähren und ihre Fähigkeiten und Kompetenzen unter Beweis stellen, indem sie eine Reihe von Herausforderungen und Aufgaben bewältigen, die alle mit der digitalen Welt und Kultur zu tun haben.

## 1.2 Zielgruppe

Die Hauptzielgruppe des NNC-Projekts sind junge Menschen, insbesondere solche, die von digitaler Ausgrenzung bedroht sind. In diesem Zusammenhang werden junge Menschen als Personen zwischen 15 und 29 Jahren definiert.

Das Projekt berücksichtigt auch Jugendbetreuer und andere Akteure, die sich direkt mit der sozialen und beruflichen Eingliederung sowie mit der Bildung junger Menschen befassen. Wir hoffen, dass diese Akteure in der NNC-Erfahrung eine nützliche Ressource finden, die sich leicht auf ihre Initiativen und Bildungsprogramme übertragen lässt.

## 1.3 Wofür ist dieser Leitfaden gedacht?

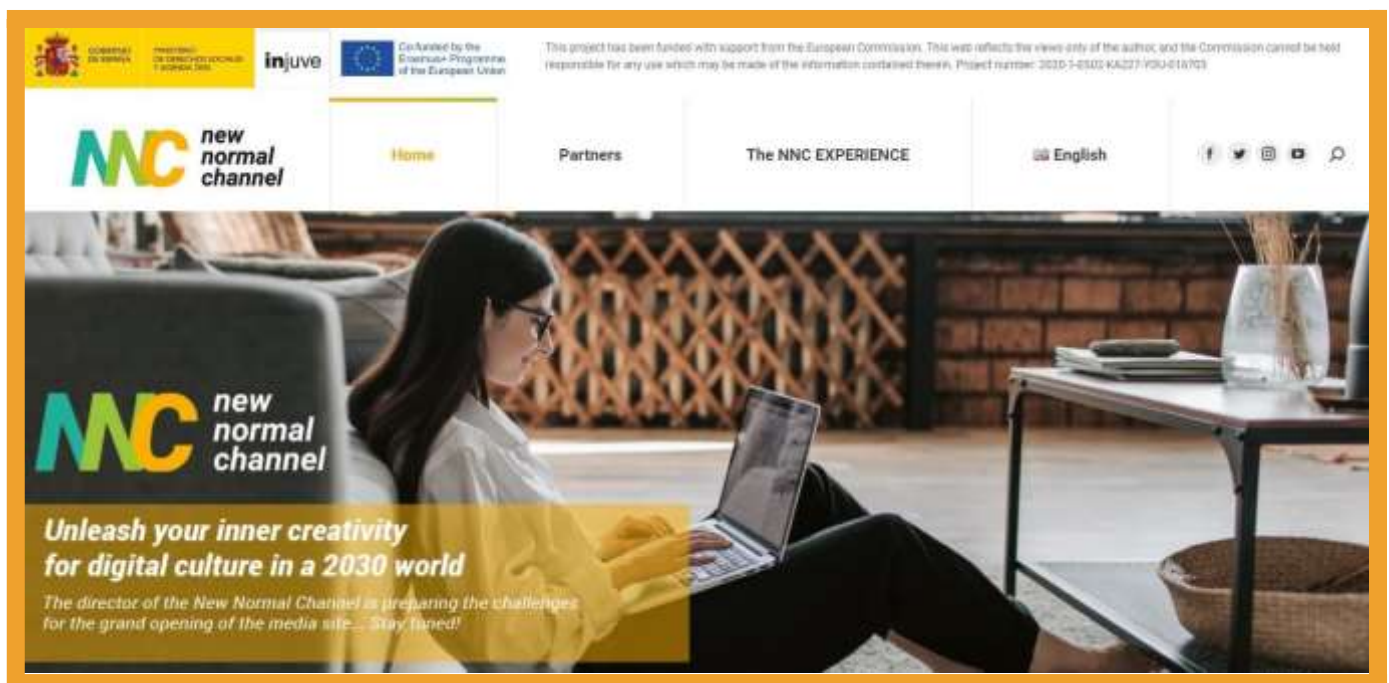
Dieses Dokument, der NNC-Erfahrungswegweiser, ist als Handbuch für die Nutzung der Plattform sowie als pädagogischer Leitfaden für Jugendarbeiter und Organisationen, die mit jungen Menschen arbeiten, gedacht.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Beschreibung der Merkmale des NNC-Erlebnisses, des angewandten pädagogischen Ansatzes, der Lernziele, der angesprochenen spezifischen Kompetenzen und Fähigkeiten, der vorgeschlagenen Themenbereiche und Themen und ihrer Verbindung zu den Kompetenzen sowie der möglichen Anwendungen in nicht-formalen und formalen Lernumgebungen und in Face-to-Face- oder gemischten Bildungsmaßnahmen.

## 2. Die NNC-Erfahrung

Die NNC-Erfahrung ist eine innovative Bildungserfahrung, die auf dem pädagogischen Ansatz des Erfahrungslernens basiert und jungen Menschen und Jugendbetreuern ein interaktives Umfeld für das Lernen und die Entwicklung von kreativen Fähigkeiten und Kompetenzen sowie von digitalen Kompetenzen bietet, die ihnen dabei helfen, eine aktivere Rolle als digitale Kulturschaffende zu spielen.

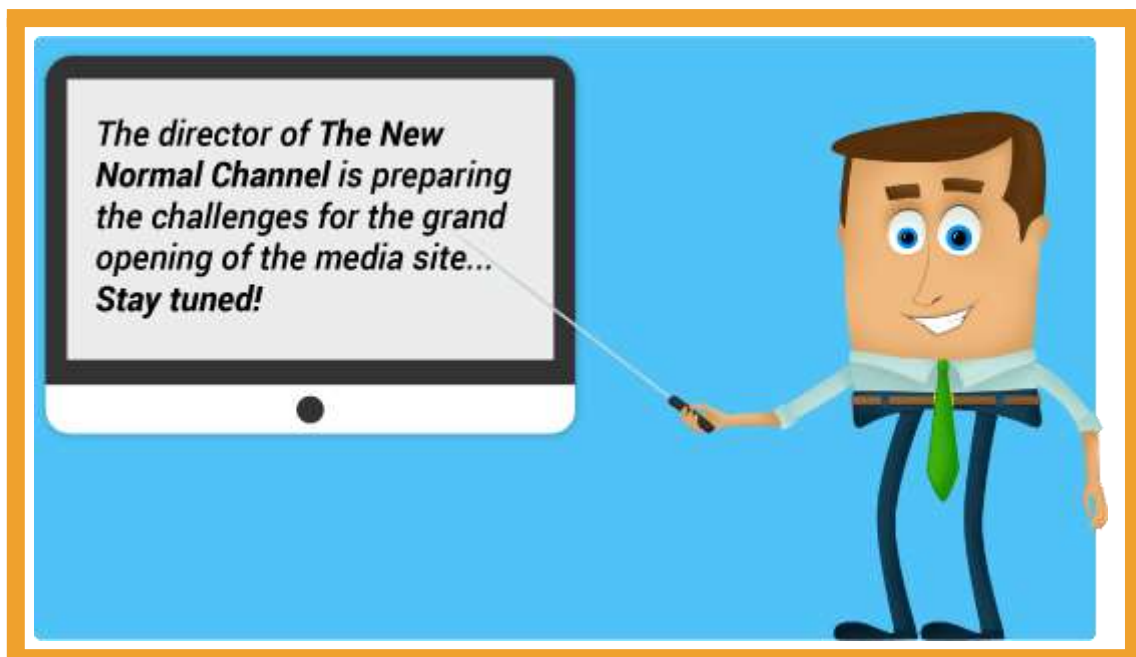
Die NNC-Erfahrung soll dazu beitragen, die technologische Kluft zu überwinden, mit der einige junge Menschen konfrontiert sind, da sie Probleme beim Zugang zu digitalen Ressourcen haben, und insbesondere die Kluft bei den Fähigkeiten und Kompetenzen, die sich auf die Fähigkeit beziehen, die digitale Welt zu verstehen und zu gestalten.



Die NNC Experience ist eine Simulation, bei der die Teilnehmer ins Jahr 2030 reisen und als Reporter für den New Normal Channel arbeiten, einen Nachrichtensender, auf dem sie sich über die neuesten Entwicklungen in Wissenschaft, Unterhaltung, Kultur und Nachrichten aus dem Jahr 2030 informieren können.

Die Teilnehmer müssen die von ihrem Arbeitgeber, dem Leiter des Inhaltsbereichs des NNC-Kanals, zugewiesenen Aufgaben erfüllen und sich in relevante Themen vertiefen, um Inhalte für den Kanal, für den sie jetzt arbeiten, vorzubereiten.

Über die Online-Plattform des Planspiels veröffentlicht der Direktor des NNC Aufrufe zur Mitarbeit, die es den Bewerbern in Form von Herausforderungen ermöglichen, Teil dieses Medienreporterteams zu werden. Durch die Bewältigung der vorgeschlagenen Aufgaben können die Teilnehmer ihre Fähigkeiten und Kompetenzen in Bezug auf die digitale Welt und Kultur verbessern.



## 2.1 Pädagogischer Ansatz

Die NNC Experience basiert auf dem pädagogischen Ansatz des **Erfahrungslernens**, das in Form **einer Simulation** durchgeführt wird.

Beim Erfahrungslernen geht es darum, aus Erfahrungen zu lernen: Learning by doing. Nach Kolb (2014) kann diese Art des Lernens definiert werden als *"der Prozess, bei dem Wissen durch die Umwandlung von Erfahrung geschaffen wird. Wissen resultiert aus der Kombination von Erfassen und Umwandeln der Erfahrung"*.

Diese Theorie verfolgt einen ganzheitlicheren Ansatz und betont, wie Erfahrungen, einschließlich Kognition, Umweltfaktoren und Emotionen, den Lernprozess beeinflussen.

Erfahrungsbasiertes Lernen hat viele Vorteile für die Schüler, denn es gibt ihnen die Möglichkeit, Wissen sofort auf reale Erfahrungen anzuwenden, was dazu beiträgt, die Informationen besser zu behalten. Dadurch erhalten sie Praxiserfahrungen und können sich auf die reale Welt und ihre Zukunft vorbereiten.

Durch die NNC-Erfahrung bieten wir jungen Menschen die Möglichkeit, praktische Erfahrungen bei der Erstellung digitaler Inhalte zu sammeln und zu erfahren, wie es wäre, in einem Medienunternehmen zu arbeiten.

Simulationen sind Unterrichtsszenarien, bei denen die Lernenden in eine vom Ersteller der Simulation definierte "Welt" versetzt werden, die eine Realität darstellt, mit der die Lernenden interagieren. Die Parameter dieser "Welt" werden erstellt und verwendet, um die gewünschten Lernergebnisse zu erzielen; auf diese Weise erleben die Lernenden die Realität des Szenarios und gewinnen daraus einen Sinn.

Eine Simulation ist eine Form des Erfahrungslernens, die gut zu den Grundsätzen des schülerzentrierten und konstruktivistischen Lernens und Lehrens passt. Die Schüler finden sie oft fesselnder als andere Aktivitäten, da sie sie aus erster Hand erleben, anstatt nur davon zu hören oder zu sehen.



Die NNC Experience stellt ein Online-Kommunikationsmittel in der Zukunft (2030) dar, in dem sich junge Menschen eine utopische oder dystopische Gesellschaft vorstellen können, je nachdem, wie stark sich die Covid-19-Pandemie oder andere Faktoren ausgewirkt haben.

Es gibt verschiedene Formen von Simulationen, die auch Elemente von Spielen oder Rollenspielen enthalten können, wie es bei der NNC-Erfahrung der Fall ist.

Bei der NNC-Erfahrung schlüpfen die Teilnehmer in die Rolle von Reportern, die für den Sender NNC arbeiten, und müssen die Aufgaben (Herausforderungen) erfüllen, die ihnen von ihrem Arbeitgeber (dem Direktor von NNC) gestellt werden.

## 2.2 Lernziele

Durch ihre Teilnahme an der Erfahrung werden die jungen Menschen in der Lage sein:

- L.O 1. Kompetenz in kreativem Denken zu entwickeln.
- L.O 2. Entwicklung von Fähigkeiten zur Erstellung digitaler Inhalte.
- L.O 3. Erwerb von Kenntnissen über die digitale Kultur.
- L.O 4. Fähigkeiten zum kritischen Denken entwickeln.
- L.O 5. Sich Wissen über Fehlinformationen und Fake News aneignen.
- L.O 6. Anpassungsfähigkeit und Flexibilität zu verbessern.
- L.O 7. Aneignung von technischem Wissen im Zusammenhang mit der digitalen Kultur.
- L.O 8. Entwicklung unternehmerischer Initiative und Kompetenzen.

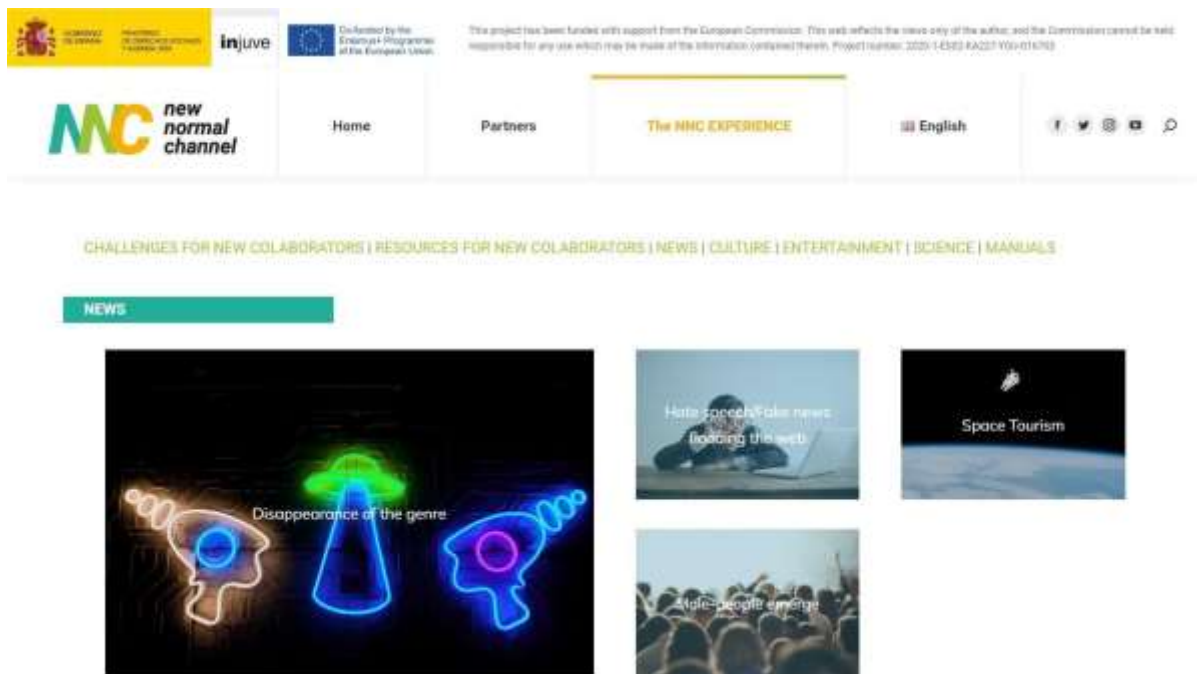
## 2.3 Elemente der Erfahrung

Die NNC Experience besteht aus allen notwendigen Elementen, um die Simulation zum Leben zu erwecken und den Teilnehmern das nötige Material zur Verfügung zu stellen, um ihre Kompetenzen und Fähigkeiten im Bereich der digitalen Kreation zu entwickeln: die Plattform, die Herausforderungen und die Ressourcen für neue Mitarbeiter (Trainingsvideos).

Nachfolgend finden Sie eine ausführliche Erläuterung zu jedem dieser Punkte.

## Die Plattform

Die Online-Plattform der NNC-Erfahrung ist der Ausgangspunkt für die Herausforderungen sowie der Kanal für die Veröffentlichung der Ergebnisse/Beiträge der Teilnehmer und enthält alle unterstützenden Ressourcen für die Erfahrung.



Die Plattform und alle Inhalte sind in den fünf Sprachen der Partnerschaft verfügbar: Englisch, Spanisch, Bulgarisch, Deutsch und Griechisch. Die Sprache kann über die Registerkarte "Sprache" oben rechts gewechselt werden.



Darüber hinaus verfügt die Plattform über folgende Bereiche, die durch Anklicken aufgerufen werden können:

- **Herausforderungen für neue Mitarbeiter:** In diesem Abschnitt finden Sie die Herausforderungen für die Teilnehmer, gruppiert nach ihren Themen (Nachrichten, Kultur, Unterhaltung und Wissenschaft).
- **Ressourcen für neue Mitarbeiter:** In diesem Abschnitt finden Sie die Bildungsressourcen (Schulungsvideos) für Teilnehmer, die in diesem Abschnitt veröffentlicht werden.
- **Nachrichten, Kultur, Unterhaltung und Wissenschaft:** Die Beiträge der Teilnehmer werden in diesen Rubriken veröffentlicht, je nachdem, welches Thema sie behandeln.
- **Handbücher:** In diesem Bereich finden Sie das Benutzerhandbuch für die Teilnehmer, das im Videoformat erstellt wurde, und den NNC Experience-Leitfaden. Diese Handbücher helfen Ihnen, das Beste aus der NNC Experience herauszuholen

## Die Herausforderungen

Bei den Herausforderungen handelt es sich um Aufgaben, die der Direktor des New Normal Channel im Rahmen der Simulation stellt, die wir mit The New Normal Channel Erfahrung anbieten wollen. Diese Herausforderungen, die von der Figur des "Arbeitgebers" gestellt werden, leiten junge Menschen dazu an, sich mit relevanten Themen zu beschäftigen und diese mit mehr Leichtigkeit und Motivation zu erlernen.

Die Herausforderungen decken 4 verschiedene Bereiche ab, die auf echten Nachrichtenseiten häufig zu finden sind: Nachrichten, Kultur, Unterhaltung und Wissenschaft.

### CULTURE



### ENTERTAINMENT



Alle Herausforderungen folgen der gleichen Struktur: Sie sind direkt an die Teilnehmer gerichtet, als ob wir der Direktor von New Normal Channel wären, was dazu beiträgt, dass sich die Erfahrung realer anfühlt und die jungen Leute besser eintauchen können, und sie sind aus der Sicht einer Person geschrieben, die einem Mitarbeiter Anweisungen gibt. Dies ist ein wichtiger Teil des erlebnispädagogischen Ansatzes der NNC-Erfahrung, da die jungen Menschen so erfahren können, wie es ist, für jemanden in einem Unternehmen zu arbeiten, und dies wird ihnen helfen, ihre unternehmerischen Initiativen und Kompetenzen zu entwickeln.

**CULTURE**

**Fashion: What do people wear in the future?**

Everybody loves clothes and fashion, don't you think? Fashion magazines and websites have amazing viewing numbers that I also want for our Channel! This time, we are going to take advantage the latest trends to boost our audience. The NNC channel is going to launch a small campaign to attract cool people, so we are in the need of a good promotional video.

Show our audience how people look in the year 2030 and give them ideas on how to dress nicely. Has fashion changed in the last 10 years? How? I sure have changed the content of my wardrobe a lot of times! The director of a news network should always be well-dressed.

The videos can be edited or not, include musical creations, graphic animation, text... whatever you can think of. You have creative freedom in terms of the format of the video, as long as the minimum requirements are met:



Bei den Herausforderungen bittet der Direktor die Reporter, Material für den NNC-Kanal in 4 verschiedenen **Formaten** zu erstellen: Text, Video, Bild und Audio.

Zusätzlich zu den verschiedenen Bereichen und Formaten für die Antworten befassen sich die Challenges auch mit relevanten Themen, die im Jahr 2030 auftreten könnten, wie Diskriminierung, Hassreden in den Medien, globale Erwärmung, Inklusion und andere. Indem wir solche Themen in den Challenges präsentieren, geben wir jungen Menschen die Möglichkeit, auf unterhaltsame und motivierende Weise über sie nachzudenken, was ihnen auch helfen wird, das neue Wissen zu behalten.

## Ressourcen für neue Mitarbeiter: Ausbildungsspillen

Die Schulungsvideos finden Sie im Abschnitt "Ressourcen für neue Mitarbeiter" auf der NNC Experience.

Die Trainingsvideos sind eine Reihe von Bildungsressourcen im Video- und Infografikformat, die jungen Menschen helfen sollen, einige der notwendigen Fähigkeiten zu entwickeln, um die Herausforderungen im Zusammenhang mit der Erstellung digitaler Inhalte zu bewältigen.

Die Schulungsvideos werden sich auf folgende Themen konzentrieren:

- Präsentationsfähigkeiten
- Schlüsselbegriff der Videoaufzeichnung
- Drehbuchschreiben
- Grundlagen der audiovisuellen Medien für die Kommunikation
- Artikel schreiben
- Bildbearbeitung

### CREATE AN EYE-CATCHING IMAGE



AUDIOVISUAL COMMUNICATION

PRESENTATION SKILLS



Der pädagogische Ansatz für die Trainingspillen wird **Microlearning** sein, auch bekannt als "Bite Size Learning". Microlearning bezieht sich auf eine Lernstrategie, die eine Reihe von kurzen Lerninhalten und kurzen Aktivitäten (typischerweise 30 Sekunden bis ein paar Minuten lang) verwendet, die einen Minikurs bilden, der so konzipiert ist, dass er den Grenzen des menschlichen Gehirns in Bezug auf seine Aufmerksamkeitsspanne entspricht und eine kognitive Überlastung verhindert.

Microlearning unterteilt das Material in kurze, leicht verdauliche Komponenten, die ein einziges Lernziel behandeln. Jede Mikro-Lerneinheit steht für sich allein und beantwortet eine Frage oder löst ein Problem. Microlearning kann zwar auch in anderen Formen erfolgen (Text, Spiele, Podcasts, PowerPoints usw.), aber Untersuchungen zeigen, dass kurze Microlearning-Videos das effektivste und ansprechendste Medium sind. Die meisten Microlearning-Angebote sind im Videoformat, wie z. B. die Trainingsvideos in der NNC-Erfahrung.

Microlearning ist besonders wichtig, weil es Informationen und Inhalte durch kurze Lernaktivitäten in Form von Minikursen vermitteln kann. Auf diese Weise kann die NNC-Erfahrung junge Menschen auf eine integrativere Art und Weise erreichen und einbeziehen sowie eine kognitive Überlastung und Aufmerksamkeitsspanne vermeiden.

### 3. Angesprochene Kompetenzen und Fertigkeiten

#### 3.1 Allgemeine Beschreibung

Das NNC möchte mit seinen Erfahrungen auf die Digitalisierung der Kultur unter jungen Menschen reagieren, die aufgrund der COVID-19-Pandemie immer häufiger online mit Informationen konfrontiert werden.

Das Projekt New Normal Channel zielt darauf ab, Jugendliche zu befähigen, dank der Unterstützung von Kreativität und digitalen Werkzeugen aktive Förderer authentischer Informationen zu sein.

Aus diesem Grund werden die jungen Menschen die folgenden Kompetenzen und Fähigkeiten erwerben:

- Entwicklung von kreativem und kritischem Denken in Bezug auf Nachrichten und Gesellschaft.
- Verbesserung der digitalen Fähigkeiten durch den Einsatz spezifischer Tools, z. B. Videos, Bilder, digitale Präsentationen, audiovisuelles Material usw.
- Entwicklung von unternehmerischen und unternehmerähnlichen Fähigkeiten.
- Verbesserung der Anpassungs- und Flexibilitätskompetenzen.

Die oben genannten Kompetenzen und Fähigkeiten werden durch einen pädagogischen Ad-hoc-Ansatz und eine Arbeitsmethodik angesprochen und unterstützt, die dank der Expertise der Fachleute des Projektkonsortiums sorgfältig entwickelt wurden. Darüber hinaus ermöglicht der Einsatz von Erfahrungslernen und Simulationen den jungen Teilnehmern, praktische Erfahrungen bei der Erstellung digitaler Inhalte zu sammeln und somit die wahren Protagonisten der gelieferten Produkte zu sein.

Dank der vorgeschlagenen Themenbereiche werden die jungen Menschen aufgefordert, ihre Meinung zu den relevanten Themen zu äußern, wodurch sie in die Lage versetzt werden, sich aktiver an den heutigen gesellschaftlichen Herausforderungen zu beteiligen.



### 3.2 Themenbereiche und Themen in Verbindung mit Kompetenzen

Die NNC-Erfahrung wird in einem fiktiven Szenario entwickelt: Die jungen Teilnehmer reisen in das Jahr 2030 und arbeiten als Reporter für den New Normal Channel, eine Plattform, auf der sie sich über die neuesten Entwicklungen in den Bereichen Wissenschaft, Unterhaltung, Kultur und aktuelle Nachrichten aus dem Jahr 2030 informieren können.

Ihre Zusammenarbeit erfolgt in Form von Challenges, die die oben genannten Hauptthemenbereiche abdecken: Nachrichten, Kultur, Unterhaltung und Wissenschaft.

Die Auswahl dieser Bereiche ergibt sich aus der Notwendigkeit, das Engagement und das Interesse junger Menschen an Informationen zu fördern und sie dabei zu unterstützen, eine kritischere Herangehensweise an die Gesellschaft und ihre Herausforderungen zu entwickeln.

Aus diesem Grund beziehen sich die Themen, die bei der Entwicklung der Herausforderungen berücksichtigt werden, auf sehr aktuelle Fragen wie Diskriminierung, soziale Eingliederung, Hassreden in den Medien, digitale Kluft, globale Erwärmung und andere.

Junge Menschen werden ihre Kreativität erforschen und ihre digitalen Kompetenzen dank der Umsetzung von Videos, Audio, Bildern und Texten verbessern, während sie die oben genannten Themen untersuchen und vertiefen. Das NNC wird ihnen innovative Werkzeuge und Methoden auf der Grundlage des Mikrolernens zur Verfügung stellen, indem es eine motivierendere und unterhaltsamere Art des Lernens und der Annäherung an wichtige gesellschaftliche Themen unterstützt.

## 4. Mögliche Anwendungen in nicht-formalen und formalen Lernumgebungen

Heutzutage haben die Lernenden über die Technologie und das Internet unmittelbaren Zugang zu Informationen, sie verwalten ihren eigenen Wissenserwerb durch informelles Lernen und sind nicht mehr Konsumenten von Inhalten, sondern Produzenten und Herausgeber. Infolgedessen sind traditionelle Lehr- und Lernmethoden zunehmend unwirksam, wenn es darum geht, die Lernenden zu fesseln und zu motivieren, etwas zu erreichen.

Den Schülern von heute werden inhaltsorientierte, standardkonforme Aufgaben gestellt, denen es an einem realen Kontext und an Möglichkeiten zur aktiven Auseinandersetzung fehlt. Da diese Aufgaben die Schüler oft nicht fesseln, können sie zu uninspiriertem Arbeiten und einem allmählichen Loslösungsprozess führen.

In diesem Zusammenhang und im Hinblick auf die (pro)aktive Beteiligung und das Engagement junger Menschen in demokratischen Prozessen erweisen sich das Mikrolernen und die auf Herausforderungen basierende Methodik als eine geeignete Lösung, um nicht-formale und formale Lernaktivitäten zu kombinieren.

Herausforderndes Lernen spiegelt die Arbeitswelt des 21. Jahrhunderts wider: Die SchülerInnen nutzen Technologien, um reale Probleme im Kontext ihrer Schule, Familie oder lokalen Gemeinschaft zu lösen. Um mit jungen Menschen zu arbeiten, müssen Lehrer und Jugendbetreuer fächerübergreifende Inhalte aufgreifen, sie mit den aktuellen Geschehnissen in der Welt von heute verbinden und sie in eine Erfahrung umsetzen, bei der die Schüler etwas in ihrer Gemeinschaft bewirken. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die Schülerinnen und Schüler unterstützt und mit den richtigen Werkzeugen ausgestattet werden, damit sie ihre Arbeit erfolgreich erledigen können, und gleichzeitig müssen sie genügend Freiraum haben, um selbstbestimmt, kreativ und inspiriert zu sein.

Microlearning spielt ebenfalls eine wichtige Rolle bei der Erleichterung dieses Prozesses für potenzielle Lernende, indem neue Konzepte in kleine Fragmente oder Pillen von Inhalten zerlegt werden. Diese kleinen Lerneinheiten werden den Lernenden schrittweise und auf eine für sie geeignete Weise vermittelt.

Dank ihrer Anpassungsfähigkeit und Vielseitigkeit können Microlearning-Pillen sowohl in nicht-formalen als auch in formalen Lernumgebungen eingesetzt werden und stellen eine konkrete Lösung für die Aufmerksamkeitsspanne der Lernenden dar. Das digitale Format ermöglicht außerdem den Zugang von

überall und zu jeder Zeit und schafft so weitere Lernmöglichkeiten, auch während der COVID-19-Pandemie.

Der Einsatz von Microlearning im Unterricht kann für Schüler und Lehrer von großem Nutzen sein. Zum Beispiel bietet die Verwendung von Infografiken Informationen auf eine ansprechendere Art und Weise, da viele Bilder, Diagramme, Farben und Texte verwendet werden.

Microlearning kann auch in informellen und nicht-formalen Lernumgebungen eingesetzt werden, um gesellschaftliche Herausforderungen besser zu vermitteln und anzugehen und demokratische Werte unter jungen Menschen und Freiwilligen zu verbreiten. Es stellt auch eine wertvolle Unterstützung für alle Jugendbetreuer dar, die ihre Aktivitäten aufgrund der Pandemie auf ein Online-Format umstellen mussten: In diesem Sinne kann Microlearning, insbesondere in Form von Videos, dazu beitragen, Jugendliche für E-Volunteering-Aktivitäten zu gewinnen.