



# Hybrides Lehren und Lernen in der Jugendbildung – Eine Vergleichsstudie

Partner



KAINOTOMIA



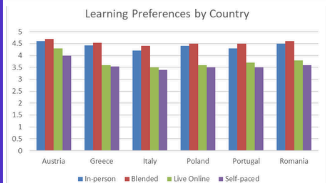
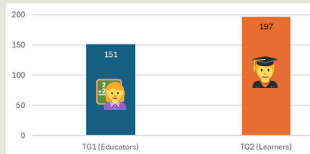
PRAMMER



PRAMMER

## Methodologieübersicht

6 Länder



## Bevorzugtes Format

- ✓ Hybrid = insgesamt am beliebtesten
- Bildende Fachkräfte = eher Präsenzunterricht
- Jugendliche = offener für selbstgesteuertes Lernen

## Digitale Werkzeuge und Plattformen

**TG1 (institutionell)**

**Nutzung von Plattformen**

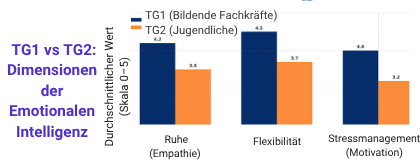
- Teams
- Moodle
- Zoom

**TG2 (interaktiv)**

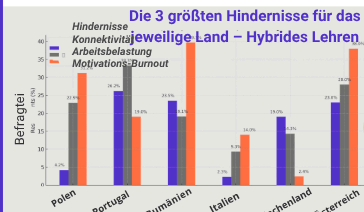
**In Reihenfolge der Präferenzen, von oben nach unten**

- YouTube
- Discord
- Canva
- Kahoot!

## Emotionale Intelligenz



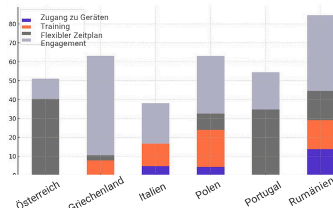
- TG1 (Bildende Fachkräfte): Mehr Ruhe, Flexibilität und Stressbewältigungsfähigkeiten
- TG2 (Jugendliche): Schwächere Stressbewältigung und Kommunikationsfähigkeiten → Bedarf an EL-Strategien
- Bewältigungsmethoden: Unterstützung durch Gleichaltrige und Schwerpunkt auf Entspannung; Narrative bestätigen, dass EL Resilienz und Problemlösungsfähigkeiten fördert



## Herausforderungen und Hindernisse

- Haupt-Hindernisse**
- Österreich: Motivations-Burnout (38%) + Arbeitsbelastung (28%)
  - Griechenland: Konnektivität (19%)
  - Italien: Motivation (14%) + Arbeitsbelastung (9,3%)
  - Polen: Motivation (31,2%) + Arbeitsbelastung (22,9%)
  - Portugal: Arbeitsbelastung (33,3%) + Konnektivität (26,2%)
  - Rumänien: Konnektivität (Internet in ländlichen Gebieten): 23,5% + Motivations-Burnout: 39,7%

## Vorgeschlagene Verbesserungen – Hybrides Lehren



## Empfehlungen

**Infrastruktur und Zugang**

- Konnektivität
- Geräte
- Plattformintegration

**Pädagogische Innovationen**

- flexibel
- interaktiv
- engagierend
- mit Spielelementen

**Soziale und emotionale Unterstützung**

- Integration von EL in Lehrerbildungsprogramme
- Peer-Mentoring
- Balance
- Digitale und zwischenmenschliche Interaktion

Die drei Säulen des hybriden Lehrens

## Ländervorstellungen

**Österreich**

- Zugang in ländlichen Gebieten
- Planung

**Griechenland**

- Gamification-Kultur

**Italien**

- Emotionale Bindung

**Polen**

- Zentralisierte Plattformen

**Portugal**

- Gamifikation
- Integration

**Rumänien**

- Innovationen in NGOs
- Mobile-First-Ansatz



Co-funded by the European Union

Projekt finanziert von der Europäischen Union. Die hierin geäußerten Ansichten und Meinungen gehören jedoch ausschließlich den Autor:innen und spiegeln nicht notwendigerweise die Position der Europäischen Union oder der Nationalen Agentur für Gemeinschaftsprogramme im Bereich Bildung und Berufsbildung (ANPCDEFP) wider. Weder die Europäische Union noch die ANPCDEFP übernehmen Verantwortung für den Inhalt dieses Materials.

“Hybrides Lehren stellt einen nachhaltigen Entwicklungsweg für die Jugend in Europa dar.”

Im Einklang mit dem Europäischen Aktionsplan für digitale Bildung 2027