



Hybrides Lehren und Lernen in der Jugendbildung – Eine Vergleichsstudie

Partner



KAINOTOMIA

design for flow problems



LABC



Centrum Wspierania Edukacji i Przedsiębiorczości

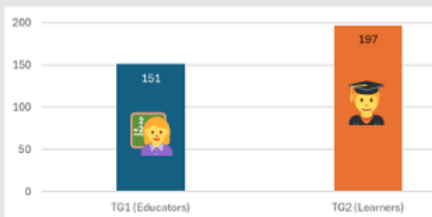


E&D Knowledge Consulting

PRAHMER

Methodologieübersicht

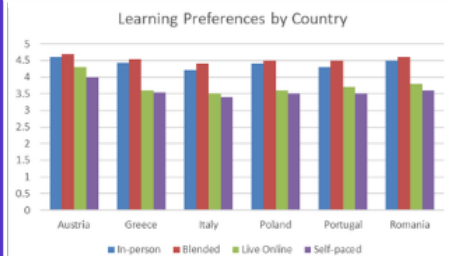
6 Länder



Umfrage

Datensatz

Vergleichsanalyse



Bevorzugtes Format

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

Digitale Werkzeuge und Plattformen

TG1 (institutionell)
Nutzung von Plattformen

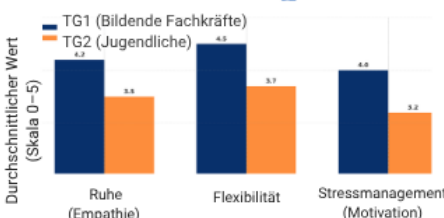
Teams
Moodle
Zoom

YouTube
Discord
Canva
Kahoot!

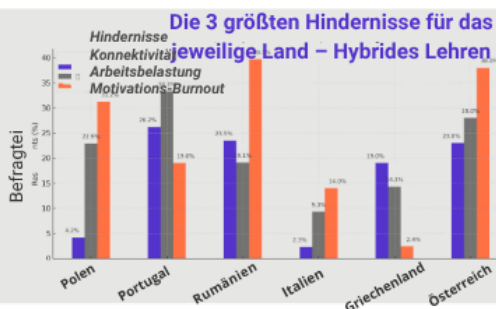
TG2 (interaktiv)
In Reihenfolge der Präferenzen, von oben nach unten

Emotionale Intelligenz

TG1 vs TG2: Dimensionen der Emotionalen Intelligenz



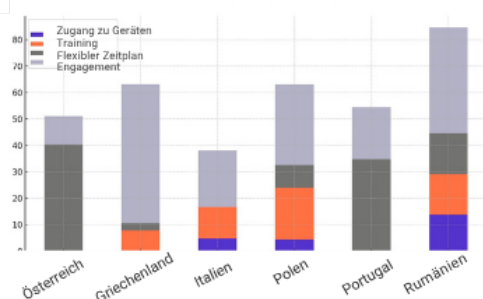
- TG1 (Bildende Fachkräfte): Mehr Ruhe, Flexibilität und Stressbewältigungsfähigkeiten
- TG2 (Jugendliche): Schwächere Stressbewältigung und Kommunikationsfähigkeiten → Bedarf an EL-Strategien
- Bewältigungsmethoden: Unterstützung durch Gleichaltrige und Schwerpunkt auf Entspannung; Narrative bestätigen,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