

# Best Practice Beispiller



# Inhalt

HANNERGROND .....	2
GROND FIR DES PROPOSITIOUN .....	2
RESULTATER.....	3
WIERKUNG DEI ERWAART GETT .....	3
PARTNER.....	4
GP 1 – We Are Peers (WAP).....	5
GP 2 – Hnakkapon.....	6
GP3 – Eduten Ltd. ....	8
GP 4 - Creative Problem Solving mat Lego® fir Beruflesch Bildung an Ausbildung..	11
GP 5 – UJET’s “Re-” Method.....	13
GP 6 – JA Challenge Turku Innovation camp .....	16
Credits.....	19

*CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzierte Projet am Kader vum “Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education”*

*Des Publikatioun reflektéiert nemmen d`Vue vum Auteur an d`Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d`Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.*

## Iwwert dëse Projet

---

**CDTMOOC ass ee Projet dee finanzéiert gëtt vun der europäescher Kommissioun am Kader vum Erasmus+ Programm – Key action 2 – Strategesch Partnerschaften fir den Enseignement supérieur.**

### HANNERGROND

Eng effektiv Bildung an Ausbildung sinn d' Fundamente fir d' Promotioun vu Wuesstem an der Aarbecht. Vill Aarbechtsplazen entwéckelen sech och ëmmer méi a Richtung vum Asaz vun digitalen Technologien. Dëst erfuerdert vum Personal Fäegkeeten a Talenter wei, dynamesch ze sinn, komplex Informatiounen geréieren ze kennen, onofhängeg a kreativ ze denken, Ressourcen, och digitaler, intelligent ze notzen, effektiv ze kommunizéieren a belaaschtbar ze sinn.

Den Héichschoul System an Europa steet virun der Erausforderung Studenten dorobber virzubereeden. Qualifizéiert Fach Personal huet net onbedéngt di néideg Kompetenzen. Et besteet ee gewëssen Decalage, well vill Absolventen des Basis Kompetenzen net hunn an et un héichqualifizéiert Positiounen feelt. D' Innovatiounskluft tëscht Héichschoulen an hirer Communautéit gëtt ëmmer méi déif. D' Zesummenaarbecht mat de Schoulen, de Prestataireen aus der Formatioun professionellen an der Erwuesse Bildung bleibt dacks limitéiert.

### GROND FIR DES PROPOSITIOUN

D' Elementer op deenen dëse Projet baséiert si folgend:

- Entwécklung, Testen, Adaptéieren an Ëmsetze vun innovativen Praktiken, vu kreativen a disruptiven Approchen a Methoden am Schoulsystem duerch alternativ an effektiv Methoden an Approchen wéi Creative Problem Solving, Design Thinking an User-Centered Design, fir doduerch en innovativ System deen en Apprentissage viséiert deen op den Entrepreneuriat aus geluecht ass: D' Partner sinn sech bewusst dat ee effektiv System feelt, dee Wëssen transferéiert an de Studenten di néideg Kompetenzen gëtt di se brauchen fir selbstänneg (als Startup) oder als Employé ze schaffen.
- Eng konsequente Gestaltung vu Produiten, Services a Wäerter ass essentiell fir de Succès vun Entrepreneuren.

Des Proposition enthält Folgendes :

- D' Opsetze vun enger integréierter MOOC Plattform mat staarken Elementer vun der Gamification vum Léieren an engem gratis Online Cours fir jiddereen deen interesséiert ass fir nei Méiglechkeeten ze entdecken, déi aus enger kreativer Approche an inspiréiert vum Design Thinking entstoen

*CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzéiert Projekt am Kader vum "Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education"*

*Des Publikatioun reflektéiert nemmen d' Vue vum Auteur an d' Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d' Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.*

## RESULTATER

De But vum Projet ass :

- Entdecke vun GOOD PRACTICE Beispiller, aus ganz Europa, iwwer Innovatioun an den Entrepreneuren déi duerch Kreativ an Design Thinking Methoden ëmgesat gi sinn.
- Opsetzen vun engem EVIDENCE-GATHERING Rapport op Basis vun der Analys vun de Besoinen déi an de Fokus Gruppe mat Interviewen (bei Haaptakteure wei PME, Universiteiten, Studenten, Secteur vun der Formation professionellen) definéiert gi sinn an déi d' Ziel hunn d'Formatiounsbesoine vun de Studenten, Enseignanten, Entrepreneuren (och SME) , VET Ubidder op der Sich no Wuesstemsméiglechkeeten ze definéieren.
- Ënnerstëtze vun der Entwécklung, Testen an Ëmsetze vun INNOVATIVEN METHODEN dank eng grousser Unzuel un Guiden an enger MOOC-Plattform, déi sech op d' Entwécklung, Erprouwen an Ëmsetze vun INNOVATIVEN PRAXISSEN/METHODOLOGIEN konzentréiert: Kreatiivt Problem léisen, Design Thinking, Humanzentrierten Design an op sektoriell Modeller iwwer interessant Méiglechkeeten, z.B. Europäescht Kulturierwen, Soziales Entrepreneuriat, Lokal Entwécklung a FabLab
- Stimuléieren si eng Verännerung am Educatiounssystem, dat vun innovativen an aussergewöhnleche METHODOLOGIEN an APPLIKATIOUNEN
- Transfer vum Wëssen iwwer METHODOLOGIEN duerch eng Rei vu GUIDEN (an digitaalem Format an op der ISSUU-Plattform verëffentlecht)
- Erkenne vun den Erausforderungen a Méiglechkeeten europäescher Entrepreneuren déi Succès haten dank engem CASES ANALYSIS BERICHT
- Erstelle vun engem, mat Wiki, Blog a sozialen Netzwierker integréierter, WEBSITE mat enger DATENBANK VU MATERIALIEN, déi an der Landessprooch aller Partneren iwwersat gëtt, fir eng ëmfaassend Notzung a Verbreedung ze ënnerstëtzen an unzereegen Verbreedung vun de Projetsresultater an der ganzer EU mat enger Datebank vun der OPEN EDUCATIONAL RESOURCES, déi iwwer fräi Lizenzen erhältlech ass
- Organiséieren vun engem Réi vun EVENEMENTER, un deene vill verschidden Interessengruppen deelhuefen, fir d'Notzen a Verbreede vun den intellektuellen Ergebnissen vum Projet ze ënnerstëtzen.
- Erstelle vun engem professionelle Profil fir d' Mataarbechter vun de Projetspartner an "Europäesche Expert fir KREATIVT AN DESIGN-DENKEN".

## WIERKUNG DEI ERWAART GETT

Partner aus verschiddene Länner an hier Interesse Verrieder, souwuel akademescher wei och privater, zesummebrénge, déi Synergiekraft hunn fir ee groussen a villfältegen Publique ze errechen.

Den duebele Wee deen dëse Projet aschléit ass:

- Iwwerdroen vun innovativen an disruptiven Methoden/Usätz op:
  - o Studenten : Aktualiséieren vu Wëssen duerch interessante Themen, die hiren eegenen Studiewee ergänzen

*CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzéierte Projet am Kader vum "Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education"*

*Des Publikatioun reflektéiert nemmen d'Vue vum Auteur an d'Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d'Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.*

- Zukünftig Studierende: Studenten für den Hochschulsystem gewinnen durch die gratis innovative Methoden
- Freier Studierende: die Wissenschaft mit neuen Perspektiven aus Live-Fällen auf den neuesten Stand zu bringen, aber auch zu entdecken wie neue Methoden zur Kreativität von Unternehmen eingesetzt werden können
- Start-Up-Unternehmen, die Entrepreneurship, Acceleratoren und Inkubatoren an alle PME: die interessiert und neuen Perspektiven an Umsatz sind, für die Investitionen und die Anpassung von den Unternehmen
- Anerkennung und Validieren von Wissen innerhalb von Personal von den einzelnen Partnern, für ein neues Profil als "Europäischer Experte für KREATIVITÄT AN DESIGN-DENKEN" zu schaffen.

## PARTNER

- UNIVERSITÄT VON TURKU, Finnland
- EURO-NET - Italien
- SUCCUBUS INTERNATIONAL, Frankreich
- ART SQUARE LAB, Lëtzebuerg
- MIDSTOD SIMENNTUNAR A SUDURNESJUM, Island

## Kontext vom Dokument

---

Dieses Dokument enthält Resultate von der Recherche inwert Good practice (GP) während der Laufzeit vom Projekt.

Die Recherche inwert Good practice Beispiele besteht aus erfolgreichen Fällen von Innovation im Bereich der Apprentissage im Enseignement in Europa.

Die verschiedenen Beispiele sind von der jeweiligen Partner in ihrem Land herausgesehen worden an den Akzent auf Innovation gesetzt worden die durch kreativ Methoden entstanden sind.

**KRITERIEN** für die Selektion von GP:

- Transformative (am Sinn von Veränderung im aktuellen Education System im VET Sektor)
- Transferability (Übertragbarkeit, Reproduzierbarkeit)
- Sustainability (Nachhaltigkeit)

---

CDTMOOC ist ein von der Europäischen Kommission finanziertes Projekt im Rahmen der "Erasmus+ - KA2 - Strategic Partnerships for higher education"

Die Publikation reflektiert nicht die Ansichten der Autoren oder der Kommission, die keine Verantwortung für die Verwendung der Informationen übernommen wird.

# GP 1 – We Are Peers (WAP)

## Wei funktionéiert dat?

We Are Peers (WAP) ass d' Resultat vun engem Fuerschungsprojet iwwer pädagogesch Innovatioun vum Diane Lenne vun 2015. An där Zäit war Si nach Studentin op der EM Lyon, enger renommierter franséischer Management Schoul. Inspiréiert duerch d' **Design Thinking Methoden vun der** d.school vu Stanford, huet Dianne WAP gegrënnt fir Methoden vum Peer learning an den Organisatiounen ze déploéieren.

Di éischt Pilot Projeten an der M Lyon hate Succès an hunn och aner Grandes Ecoles an Universitëten op WAP opmierksam gemaach. WAP gëtt haut an iwwer 50 Institutiounen als Haaptmethod genotzt fir Wësse zwëscht Schüler an Employéen ze deelen

WAP ass vum franséischen Ministere de l'éducation nationale, vum Business incubation Programm am LearnSpace, engem Learning & Development (L&D) Innovation Hub zu Paräis.

Tatsächlech ënnerstëtzt WAP de Modell vun den "Communities of Practices" mat engem néien EdTech Touch. D' Zuel vun de Useren déi gläichzäiteg un de Peer-Learning Evenementer deelhuefen wësst a brauch technologesch Ënnerstëtzung fir eng Online Plattform, Themen ze sammelen an ze organiséieren. D' Participanten kennen bei dësen Evenementer Schüler oder Enseignant sinn jee nodeem wei si sech astufen.

WAP implementéiert och d' Modeller vum "flipped classroom" an **hackathon/bootcamps** wann se am Enseignement agesat ginn. Zum Beispill fir d' Co-Creatioun vu neien Coursen oder Materialien.

Esou ee Modell brécht d' Regelen vun der traditioneller Bildung a vum Wëssenstransfer a Frankräich, déi bis elo institutionell a streng hierarchesch geregelt waren.

## Quellen:

CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzéierte Projet am Kader vum "Erasmus education"

Des Publikatioun reflektéiert nemmen d' Vue vum Auteur an d' Kommissioun kann net resposabel fir d' Informatiounen gemach ginn.

**Geographesch Situatioun:**  
Frankräich

**Wat:**  
Peer learning Event a Plattform

**Implementatioun:**  
Lokal/Regional/National  
potentiell International

**Grond fir de Success:**  
Peer learning erlaabt d' Wëssens Zirkulatioun an de Wësstem an de Communitäten, einfach Implementatioun (v-a-a Bezug op d' Konzept)

**Links:**  
<http://www.wearepeers.com/>

<https://www.wearepeers.com>

## GP 2 – Hnakkapön

### Wei funktionéiert dat?

Hnakkapön ass ee konzeptionelle Concours fir Schüler, déi hier Fäegkeeten an Talenter asetzen wëlle, fir Léisungen fir Entrepreneuren aus der Fëscherei ze entwéckelen an ëmzesetzen. De Concours ass ee Kooperationsprojet tëschent der Universitéit Reykjavik an dem isländeschen Fëscherei Verband a gëtt säit 2015 all Joer duerchgefouert. Hnakkapön gëtt als Hacker-Rennen oder "Hackathon" organiséiert an dauert dräi Deeg, vun Donneschdes bis Samsdes. D' Schülerinnen und Schüler schaffen an Ekippen zesummen an entwéckelen dobäi innerhalb vun deenen dräi Schaffdeeg, an deene si vu Branchen Experten beroden ginn, eng Iddie.

Fir matzemaachen brauch ee keng besonnescher Talenter mee kreatiivt Denken an eng gutt Coopératioun. D' Participanten müssen och keng Kenntnisser iwwert d' Fëschereiindustrie hunn fir matzemaachen ze kennen. De Concours ass op fir all Studenten vun der Universitéit vu Reykjavik an d' Projekte variéieren vu Joer zu Joer. D' Ziel vum Hnakkapön ass et, di villfältegt Méiglechkeeten fir Innovatioun an ënnerschiddlech Aarbechtsplazen an der isländescher Fëscherei Industrie ze presentéieren an néi frësch Iddien fir Studenten vun der Universitéit Reykjavik zu generéieren. D' Hnakkapön ass och ee wichtege Deel vum Schwéierpunkt vun der Universitéit Reykjavik, Studenten ze invitéieren, realistesch Projekte an Zesummenaarbecht mat der isländescher Geschäftswelt opzebauen.

D' Virdeeler fir d' Studenten, déi um Hnakkapön deelhuefen, si villfälteg. D' Studenten sammelen wäertvoll Erfahrungs, andeem si reell Projekte fir Entrepreneuren léisen, u Formatiounen deelhuefen an Zougang zu Branchen Experten erhalen. D' Gewënner vum Hnakkapön sinn offiziell Verrieder vun der Universitéit vun Reykjavik op der Bostoner Fëscherei Ausstellung, wou si ee Programm erwaart, dat an a Coopératioun mat der US Embassade op

### Geographesch

#### Situatioun:

Island

#### Wat:

Hnakkapön ass eng konzeptuell Competitioun déi de Studente d' Méiglechkeeten bitt hiert Wëssen an hier Fäegkeeten ze entwéckelen an Léisungen ze développéieren fir Fëscherei Entrepreneuren.

#### Implementatioun:

National

#### Grond fir de Succès:

Méi wei 1,000 hunn de Course ofgeschloss a 50 - 60% vun hinnen hunn de Programm ofgeschloss mat enger Entreprise Operatioun

CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzéierte Projet am Kader vum "Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education"

Des Publikatioun reflektéiert nemmen d' Vue vum Auteur an d' Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d' Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.

Island organiséiert gëtt. Alles dat kënnt de Studenten zougutt an hëlleft hinnen, sech een Virdeel um Aarbechtmarché ze verschafen.

Quellen:

<https://www.ru.is/haskolinn/vidburdir-hr/allir-vidburdir/hnakkathon-1-2>

*CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzéierte Projet am Kader vum "Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education"*

*Des Publikatioun reflektéiert nemmen d'Vue vum Auteur an d'Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d'Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.*



## GP3 – Eduten Ltd.

### Wei funktionéiert dat?

Viru méi wei 15 Joer huet sech een Team vu jonke Fuerscher vun der Universitét Turku op eng Rees begaang, déi dozou feieren sollt dat si besser Weeër fir ze Leieren an ze Enseignéieren sollten entdecken. Si hu festgestallt dat vill Versich fir digital Tools am Enseignement anzeféieren gescheitert sinn. Eng wichteg Erkenntnis war, dat déi, déi zur Verfügung stoungen den Enseignanten bei hiren Haaptaufgaben, nämlech Feedback ginn, Prüfungen corrigéieren a bewäerten, net wesentlech hëllef konnten. Ouni positiven Feedback war d' Motivatioun vun de Studenten kleng.

D' Fuerscher hu beschloss no enger Méiglechkeete ze sichen, fir Aufgaben ze iwwerpräiwen an Tester a Prüfungen automatesch ze bewäerten. Si hunn och decidéiert dat d'ësst misst esou funktionéieren, dat an di bestoend Aarbechtsofleef vun den Enseignanten kennt integréiert ginn an hinnen esou hëllef, méi vun hirer Zäit fir Interaktioun mat de Schüler ze notzen. , Séier ass hinne kloer ginn, dat déi eenzeg Méiglechkeet doranner besteet den Schüler dozou ze bréngen hier Aufgaben mat digitalen Utile ze erleedegen. Des Approche hätt och d' Potential, d' Erausfuerderung vun der Schülermotivatioun unzegoen.

D'Forscherteam huet sech op d' Wëssenschaft vum digitalen Leieren, Feedback, der fro wei duerch d' Oprechterhaalen vun der Motivatioun Leieren natierlech autonom gëtt, d' Gamifizierung an d' Neurologie vun der Konzentratioun fokusséiert.

D' Team gouf erweidert mat Informatikspezialisten an huet dunn eng Software entwéckelt Team déi nei Léier Modeller geliwwert huet, déi den Erausfuerderungen vum 21. Joerhonnert entsprach hunn an d' Motivatioun un de Schüler ënnerstëtzt huet, déi méi léiere wollten. D'ësst war am Joer 2005, wou E-Learning nach eng futuristesche Visioun war. Nodeems si déi éischt Versioun vun der Software färdeg gestallt haten hu si se verschiddenen Grond Schoulen zur Verfügung gestallt. Et war vum éischten Dag un ee grouse Succès an huet den Enseignante an de Schüler gefall. D' Fuerscher hu séier

**Geographesch  
Situatioun:**  
Finland

**Wat:**

Eduten ass eng  
finnesch edutech  
Entreprise mat der  
Missioun **with the  
mission to help  
students reach their  
academic potential**

**Implementatioun:**  
International

**Grond fir de Success:**  
Forschungsbaséiert,  
digitalt Léieren,  
Gamifizierung,  
kollaborativt Léieren

**Links:**

[www.eduten.com](http://www.eduten.com)

CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzéierte Projet am Kader vum "Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education"

Des Publikatioun reflektéiert nemmen d'Vue vum Auteur an d'Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d' Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.

festgestellt, dass es eine große Verbesserung bei den Lernergebnissen erreicht wurde.

Das Team hat sich inspiriert, für die Software auf Basis von Feedback von den Nutzern zu verbessern. Sie haben immer mehr finnische Schulen eingebunden und die Auswirkungen der Software durchgeföhrt. Bis heute hat das Team mehr als 70 Dokumente veröffentlicht und hat die Zeit genutzt und die internationale pädagogische Wissenschaftscommunity dafür interessiert. Der Forscher sieht sich dem Ausmaß an dem Potential von ihrem System bewusst sein, bei einer Reise nach Indien, wo sie hier Forschungsergebnisse präsentiert haben. Sie haben um Wee bei einer Duerf Schoul een zingjähriegen indische Jong gesinn, deen am engem Reisfeld geschafft huet. Et huet hinne bewusst gemaach dass all Kand misst ee Recht op Schoul hunn dass si d' Méiglecheeet hätten do ee Beitrag e leeschten.

Eduten ass méttlerweil eng Abteilung von der Universität Turku. Die Universität ass für Pädagogik, Forschung an Inhalten verantwortlich, an Eduten bedreitet die Cloud-Plattform, stellt Dingsichter bereit an geriert die 'Entreprise. Et ass eng wissenschaftlech approviiert Steigerung von der von Motivatioun, dem Leieren an den Resultater an dee meescht genotzten digitale Utile für ze Leieren a Finnland. Eduten Playground huet eng Bibliothék mat méi wei 15.000 Exercicer an der Mathé für 6- bis 15-Järeger. Die Übunge sinn a Cooperatioun mat Honnerten von finneschen Enseignante entwéckelt ginn a si für all Curriculum einfach ze benotzen. Eduten Playground bidd den Elteren an den Enseignanten an der Direktioun von der Schoul een Echtzäit Ablék. die Enseignanten können den Fortschritt von de Schüler ganz einfach noverfolgen an die Staarken an die Schwächen von de Schüler erkennen. Op des Aart a Weis kennen Enseignanten hier Zäit mat de Schüler méi gezielt notzen. Die Bildungsmanagement krit een detaillierten Androck von de Leeschtungen von den Enseignanten an de Schoulen op der Basis von deem wat Schüler leieren an net op den Aktivitéiten von den Enseignanten. Des Andréck erméglechen et datengestützt Entscheidungen ze treffen a séier op Verännerungen reagieren ze kennen.

Die Funktionen von Eduten Playground sinn esou konzipiiert, dass sie sich an Aarbechtsfoleef von den Enseignanten afügen. Léier Analysen, einfach Differenziierungen, effektivt Spillen, Ennerstétzung bei der Planung von Unterrichts an einfach Upassungen von Leier plang ennerstétzen Enseignanten. Die Virdeeler sinn:

1. Manner Zäit mat Bürokratie an Bewäertungen verbréngen

Die Übungen von Eduten Playground ginn automatisch bewäert.

2. Einfach a leeschtungsstarke Tracking von de Fortschritter von de Schüler

Eduten Playground bidd den Enseignanten die Méiglecheeet die Entwécklung von einzelnen Schüler nozeverfolgen an awer och von der ganzer Grupp.

3. Einfach Differenzieren

Eduten Playground méscht et einfach Übunge für verschidden Entwécklung stufen unzepassen.

4. Besser Léier Resultater a Punkten

*CDTMOOC ass ee von der Europäescher Kommissioun finanzierte Projet am Kader von "Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education"*

*Des Publikatioun reflektiert nemmen die Vue von Auteur an die Kommissioun kann net resposabel gemaach ginn für die Verwendung dei aus den Informatiounen gemaach ginn.*

Eduten Playground bidd de Schüler d' Méiglechkeet hiert akademesch Potential duerch ee skaleierbaren an motivéierenden Léier Parcours ze ereechen. Gemeinsam mat der Universitéit vun Turku stellt Eduten den Eduten Playground fir méi wei 50.000 Studenten a finnesche Schoulen zur Verfügung. D' Länner, déi Eduten asetzen sinn: Indien, Thailand, Vereenegte Arabische Emirate, Katar, Vietnam, Argentinien, Mexiko, Malaysia, Nepal, Rumänien, Kasachstan, Litauen, Hongkong, Schweden, Groussbritannien an Australien.

Quellen:

<https://www.eduten.com/>

<https://gointernational.fi/edutech/eduten-playground-nepal/>

*CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzéierte Projet am Kader vum "Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education"*

*Des Publikatioun reflektéiert nemmen d'Vue vum Auteur an d'Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d'Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.*

# GP 4 - Creative Problem Solving mat Lego® fir Beruflesch Bildung an Ausbildung

## Wei funktionéiert et

Am Kader vun engem Erasmus+-Projet mam Numm "InnovatiVET" huet den italienesche Partner EURO-NET ee Pilotversuch iwwert Methodik "Creative Problemsolving" an der beruflecher Aus- a Weiterbildung duerch. Mat Hëllef vun engem lokale Ubidder vu Berufsausbildung (StudioDomino) konnt ee steigenden Bedarf un enger méi effektive Berufsberodung fir déi Studenten déi u beruflechen Weiterbildungsaktiviteiten deelhuefen, festgestallt ginn.

D'Ziel vum Experiment war et d' 'Schüler ze ënnerstëtzen aus hirer Komfortzon erauszekommen a sech hier 'berufflechen Méiglechkeeten bewusst ze ginn. Tatsächlech hat den Dr. Raffaele Pesarini (Studio Domino-Manager) festgestallt, dat di meeschten Studenten – souwuel an der Berufsausbildung wei och an no der Héichschoulausbildung – keng Ahnung iwwert hier méiglechen zukünftegen Beruff an hier Carrière hunn.

D' experimentell Methodik baséiert ursprénglech op der LEGO®Serious Play® Methodik. LEGO®Serious Play® ass eng Moderationsmethod, di vun der The Lego Group entwéckelt gi sinn. Hiert Ziel ass d' Verbesserung vum kreativen Denken an der Kommunikatioun. Mënschen baue mat Lego-Steng 3-dimensional Modeller vun hiren Ideeën an erzielen hier Iddien a Geschichten iwwert hier Modeller. Dowéinst den Numm "Serious Play".

Déi an dësem Fall benotzen Methodik geet wäit vum urspréngleche LEGO®Serious Play® weg, well si op een ganzt anert Ziel ausgericht ass (Berufflech Entwécklung anstatt Geschäft- und Produktentwecklung). D' Ziel huet dornanner bestan, duerch een integréierten Usätz, d' Interaktioun, Synergien an eng méiglech zukünfteg Zesummenaarbecht ënner Gläichaltregen mat anzebezielen eng kloer Visioun an ee Bewosstsinn iwwert

CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanziéierte Projet am Kader vum "Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education"

Des Publikatioun reflektéiert nemmen d'Vue vum Auteur an d'Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d' Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.

## Geographisch

### Situatioun:

Italien

### Wat:

Pilotversuch iwwert Methodik "Creative Problemsolving" an der beruflecher Aus- a Weiterbildung mat Lego® Steng

### Implementatioun:

Lokal

### Grond fir Success:

Pilot Experiment zielt op eng besse Berufsberatung an - ennerstetzung of

### Links:

<https://www.innovativet.eu/toolkits/>

den individuelle berufflechen Wee vun all Participant ze schafen.

D' Experiment huet aus verschiddenen Etappen bestan:

- Kuerz Presentatioun vun der Methodik an hiren Prinzipien
- Éischt grondleeënd Bauübung
- Gemeinsam Notzung vun de Resultater
- Benotzen vun de metaphoreschen Legosteng Modeller
- Benotzen vun de Storytelling Legosteng Modeller
- Benotzen vun de Modeller zur Identifizieren vun der Challenges
- Ofschloss Experiment vun der gemeinsamer Visioun
- Andréck a Gefiller austauschen

D' Workshope daueren 2 Stonnen a beschränken sech nëmmen op d' Participanten – Externer si net zougelooss ginn. D' Participanten sinn encouragéiert ginn hier mat Legosteng gebaute Modeller ze presentéieren. Dank dëser Approche war eng kontinuéierlech Diskussioun vun de Resultater ënnert de Peers ënnert der Leedung vum Moderator méiglech. D' Impressiounen déi vun den Participanten koumen waren enthousiastesch.

Hei e puer Kommentare vun den Participanten:

- “Am Ufank war et mir net méiglech, d' Endziel ze verstoen an ze verstoen wei een duerch Spillsaachen eppes Interessantes erreechen kann, awer um Enn hunn ech erkannt, dass se een wierklech staarke Utile ass dee mer erméiglecht huet méi eng kloer Visioun vu menger Zukunft ze kréien.
- Et schéngt wei ee Spill awer et war wierklech matrappen an den Zäitdrock huet et mer erméiglecht méi effektiv ze sinn wat sënnvoll an nätzlech war.
- Ech hunn et immens fonnt! Ech ka mer net virstelle, wei et méiglech ass, dat ech a sou kuerzer Zéit d' Méiglechkeet hat, mäi Wëssen iwwert meng berufflech Méiglechkeeten ze verstärken an ech hunn et genoss.

Quell:

<https://www.innovativet.eu/toolkits>

*CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzéierte Projet am Kader vum “Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education”*

*Des Publikatioun reflektéiert nemmen d' Vue vum Auteur an d' Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d' Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.*

## GP 5 – UJET’s “Re-” Method

### Wei funktionéiert et

UJET ass eng europäesch Entreprise fir Entwécklung und Industriedesign. UJET konzentréiert sech op d'integréiert Entwécklung vun Hardware a Software fir intelligent an innovativ Elektromobilitéitsplattformen. Hiere "altlastenfräien" Design an enger etablierten Automobilwelt ass mat verschidde Präisser ausgezeechent ginn. Tatsächlech ass d'Automobilindustrie bekannt dofir dat se éischer traditionell ass an et vill Virschreften an eng staark Hierarchie gëtt. Et ass deemno immens deier nei Plattformen opzesetzen a vill Entreprene fannen et ze deier innovativ ze sinn oder et ass ze komplizéiert fir si.

An dësem Kader huet eng Grupp Wëssenschaftler und Geschäftsleit déi di selwecht Iddien haten 2013 decidéiert d'Automobilwelt ze revolutionéieren. D'Haaptidee war, d'Norm mat engem héije Moos u Fräiheet an den aussergewöhnlechten a fortschrittlichsten Technologien erauszefuerderen:

- Mam Wessen dat mer an Zukunft eng grouss Unzuel u neien Benutzerszenarien erliewe waarden, wollt UJET een neien Typ vun liichte Gefierer schafen, déi ganz einfach d'Besoinen vum Notzer kéinte ugepasst ginn.
- Bei dëser Visioun wossten si nach net genau, wei eng Iddien si entwéckelen géifen: Si haten verschidde Ideeën fir 3- und 4-Reeder, souguer Objeten déi fléie kennen
- De Projet profitéiert vun engem engem villfältigen Team mat verschidde Kompetenzen an de Beräicher Wëssenschaft, klassischen Maschinne bau, Elektrotechnik und IoT
- Am Ufank hu sie Benutzer Szenarien entworfen, quantitativ a qualitativ Daten gesammelt an hunn déi wesentlech Kritäre fest geluecht: D' Gefier muss zesummeklappbar sinn, d'

**Geographesch  
Situatioun:**  
Luxembourg

**Wat:**  
UJET's Wee ze  
innoveieren

**Implementation:**  
National

**Grond fir de Success:**  
Grouss a kleng  
Donnéeën, villfältiget  
Ekipp, Pilotprojet,  
innovationsfrendlecht  
Environnement, Ureiz  
fir couragéiert Iddien

**Links:**  
<https://ujet.com/portfolio/>

CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanziéiert Projekt am Kader vum "Erasmus+ education"

Des Publikatioun reflektéiert nemmen d'Vue vum Auteur an d'Kommissioun kann net resposabel gemaach ginn.

Batterië muss ee kennen eraus huelen a fir aner Produiten notze kennen.

- D' Iddie dei si erausgesicht hunn, ee Scooter, war ee Kompromëss par rapport zu den Ressourcen, Méiglechkeeten an dem Zäitpunkt fir d' Commercialisatioun.

- De Käer vun der Iddi war , d' "Nei" erfannen/ definéieren/ entwéckelen. "Mir gleewen fest dorunner dat engt Neierfanen an entwéckelen vun deene normalen bekannte Produiten nei Wäerter an domadder och nei Fräiheeten schafe kann"

Ee gutt Beispill fir des Aart a Weis ze denken ass d' Batterië vun dem nei entwéckelen Gefierft, engem Scooter . Bei engem elektreschen Apparat ginn et grondsätzlech zwou Méiglechkeeten: den Apparat un d' Energiequell unzeschléissen (wei bei enger Luucht) oder d Energiequell mobil zu maachen (wei bei engem Mobil Telefon). Fir sech un hier Clienten an hier Bedierfnisser unzepassen hunn se decidéiert déi mobil Variant mat enger Batterie, déi een och kéint vum Scooter erofhuelen, ze wielen (z.B. fir ee Benotzer deen an engem Appartement wunnt). Dat war eng grouss Erausforderung wann ee bedenkt dat eng Esou een Akku méi wei 20kg ka weien. Mat engem oppenen Geescht hunn sie sech dëser Erausforderung gestallt. Hier Fro war:

"Wat ass portabel a weit ronn 20 kg? Eng Valise mat Rieder!":

- Vill verschidde Konzepter (40-50) a Prototypen si produzéiert a getest ginn mat villen Iteratiounen

- Si hunn de Scooter mat eng grousser Unzuel u Sensoren ekipt, déi et hinnen erméiglecht hunn kontinuierlech Daten ze sammeln fir esou d' Gefier permanent e verbesseren.

Innovatioun a Kreativitéit sinn an der DNA vu UJET verankert "Mir hunn eng Versichs a Pilot Installatioun déi schlank a flexibel ass".

D' Matarbechter ginn invitéiert et zur Gewunnecht ze maachen alles ze hannerfroen: d' Zuel vun de Rieder vun engem Gefierft, den Notzen vun engem Kader, d' Emplacement vum Motor... Des Form vu "kriteschem Denken" ass also an der Entreprise déif verwurzelt. Fir all Komponent an all Charakteristik awer och all Prozess. Dowéinst huet den Innovatioun Direkter Benchmarking-Methoden fir Innovationen op der ganzer Welt duerchgeféiert an Brainstorming fir UJET nei definéiert. Zum Beispill kenne Matarbechter hier Iddien op engem spezielle Online-Kanal austauschen, wou se och stockéiert, weiderentwéckelt oder gespäichert ginn. Op des Manéier kann all Matarbechter wou och ëmmer hien eng Iddie huet, zu all Moment op dëse Kanal zougräifen an se do späicheren. Ausserdem ass dëse Kanal u sech schon ee Prozess dee Kreativitéit ënnerstëtzt, well doduerch dat den Matarbechter seng Iddie opschreift gëtt se méi konkret a kann aner Matarbechter inspiréieren. Et gëtt kee "kreative Laboratoire" an de Raimlechkeeten vun UJET, fir si sollt " Innovatioun iwwerall stattfannen".

Quellen:

<https://ujet.com/portfolio/>

*CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzéierte Projet am Kader vum "Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education"*

*Des Publikatioun reflektéiert nemmen d' Vue vum Auteur an d' Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d' Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.*

*CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzierte Projet am Kader vum "Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education"*

*Des Publikatioun reflektéiert nemmen d'Vue vum Auteur an d'Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d'Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.*



## GP 6 – JA Challenge Turku Innovation camp

### Wei funktioneiert et?

D' JA Challenge Turku Innovation Camps zu Turku baséiert op dem vun der JA Finland entwéckelten Junior Achievement Challenge Konzept. Ziel vun der JA Finland (<https://nuoriyrittajyys.fi/en/info/>) ass et, den Entrepreneurgescht an een aktiven Liewensstil ënnert finneschen Jugendlechen zu stäerken, andeems sie hiert Wëssen méi iwwert Entrepreneuriat leieren, Erfahrungen vermëttelen, d' Bereetschaft fir d' Berufsliewen erhéijen an hier Fäähigkeiten am Finanz Management verbessern.

D' Innovationscamp JA Challenge Turku sicht während 24 Stonnen no kreative Léisungen fir interessant Erausforderungen. Duerch d' Participatioun um JA Challenge Turku sammeln d' Studenten aus verschiedenen Disziplinen an ënnerschiddlechen regionalen Héichschoulen Erfahrung an der Aarbecht an multidisziplinären Ekppen an am Notzen unhéieren eegenen Fäegkeeten am kreativen Innovatiounsprozess. D' JA-Challenge Turku gëtt vun der Universitéit Turku, der Stat Turku, JA Finland a Microsoft organiséiert. JA Challenge Turku Green gëtt vun der Fachhéichschoul Turku organiséiert. Das JA Challenge Turku Innovatioun Camp gëtt et säit 2013.

D' Challenges ginn a Collaboratioun mat Boost Turku, der Fachhéichschoul Turku, der Universitéit Turku, Åbo Akademi, der Fachhéichschoul Novia, der Fachhéichschoul Humak, dem Turku Vocational Institute an verschiddenen Entrepreneuren organiséiert, je nodeem, ob d' 'Challengë' vun der Stat Turku, der Noperstat oder enger Entreprise ausgaang ass. Bis elo sinn et dräi Challenges vun Entrepreneuren ginn: SATEL Oy, CTRL Reality Ltd., CinemaHouse Oy und Microsoft. D' Sujeten hu variéiert je no aktuellem Bedarf.: Identifizierung vun industriellen Internet-Applikatiounen fir Konnektiviteitsléisungen, VR/AR-Iddien, sozial Innovatioun a Verantwortung, Klimawandel, Circular Economy Hubs, Kreeslaafwirtschaft vun Textilien.

**Geographesch  
Situatioun:**  
Finnland

**Wat:**  
JA Challenge Turku  
innovation camps  
sichen no kreative  
Léisungen fir  
interessant Challenges  
innerhalb 24 Stonnen

**Implementatioun:**  
Regional

**Grond fir de  
Success:**  
Bedelegung vun der  
Stat, Entrepreneuren an  
Universiteiten,  
multidisziplinär

**Links:**  
<https://www.facebook.com/challengeturku/>

CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzéierte Projet am Kader vum "Erasmus+ education"

Des Publikatioun reflektéiert nemmen d' Vue vum Auteur an d' Kommissioun kann net resposabel ginn. Informatiounen gemach ginn.

Studenten, déi un der Challenge deelgeholl hunn kréien 1 ECTS.

Während dësen Innovatiounscamps hunn all Participanten, oh d´Stied, D´Entreprise an Studenten vill geleiert vun Arbechtmethoden bis zum Wee wei een nei Iddien fënnt.

Quell:

<https://nuoriyrittajyys.fi/en/info/>

<https://www.facebook.com/challengeturku/>

*CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanziéierte Projet am Kader vum "Erasmus+ – KA2 – Strategic Partnerships for higher education"*

*Des Publikatioun reflektéiert nemmen d´Vue vum Auteur an d´Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d´Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.*

## GP 7 – Schola Nova

### Wei funktionéiert et?

2014 ass Schola Nova, eng entreprise social an solidaire (ESS), eng berufsbegleedend Heischschoulausbildung (Universitätsniveau) mat ennerschiddlechen Leierpläng an zwou Branchen, Informatik an digital Technologien, Schola Nova Digital, souwéi Économie, Management a Marketing, Schola Nova Gestion, gegrennt ginn.

Den Haaptfokus vun der Schola Nova läit drop, "de Mënschen, dem Kollektiv, der Hoffnung, dem Engagement an dem konkrete Resultat an de Mëttelpunkt vun eiser Schoul steet" an de Studenten doduerch konkret Mëttel un d' Hand ze ginn fir hier berufflech Zieler ze erreechen. All Lehrpläng setzen een staarken Akzent op déi mënschlech Notioun an zesummen mat der Entwécklung vu Soft Skills am Kader vun engem systemischen Denkusatz. D' Schola Nova bidd hieren Schülerinnen a Schülere perséinlech Ënnerstëtzung an d' Méiglechkeet, intensiv an Ekippen ze schaffen an sech an hiren Leiererfaarungen ze verwierklechen. Partnerschaften mat Organisatiounen erméiglechen et de Studenten, scho während der Schoulzäit mat der Aarbecht unzufänken. D' Employeuren sinn opgeruff, sech aktiv an der Matgestaltung vun de Leierpläng an och der Evaluatioun vun de Schülerinnen a Schüler ze bedeelegen. De Schülerinnen a Schüler ginn konkret berufflech Perspektiven gebueden, wat sécherlech zur Steigerung vun hiner Motivatioun an hirem Selbstwertgefill bäidréit. Déi frei Integratioun an eng Organisatioun erméiglecht et de Studenten ausserdem, ee regelméissegem salaire, onofhängeg vun hirem Alter an hiren Aufgaben ze kréien. Bemierkenswäert ass, dat Schola Nova och eng Leierspillplatz fir Pädagogen ageriicht huet (Schola Nova Lab), wou sie sech an innovativer Pädagogik ausbilden loossen, hier Erfarungen austauschen an nei Methoden mat gestalten kennen. Dachs ass d' d' Platz, op där d' Praktiken vum Erfarungsleieren, der kollektiver Intelligenz, der Moderatioun, dem Blended Learning, der emotionalen Intelligenz, dem Systemdenkens, de Soft Skills... gedeelt, diskutéiert a verfäinert gëtt, ier se an de Coursen ëmgesat ginn.

### Quell:

CDTMOOC ass ee vun der Europäescher Kommissioun finanzéierte Projet am Kader vum "Erasmus+ – education"

Des Publikatioun reflektéiert nemmen d' Vue vum Auteur an d' Kommissioun kann net resposabel gemach ginn.

### Geographesch

#### Situatioun:

Frankräisch

#### Wat:

Work-link-  
Heischschoulbildungsinstitut, das in  
Partnerschaft mit  
Wirtschaftsorganisation  
en soziale Entwicklung  
verfolgt

#### Implementatioun:

Lokal / Regional  
(potentiell National an  
International mat de  
richtege  
Partnerschaften)

#### Grond fir de Success:

Arbeitsverbonden  
Leiererfaarung mat  
heiger menschlecher  
Komponent an engem  
systemeschen Usatz

#### Links:

[www.scholanova.fr](http://www.scholanova.fr)

<http://www.scholanova.fr>

## Credits



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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

“Good Practice examples CDTMOOC from University of Turku, Finland” developed under Erasmus+ project [CDTMOOC](#) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](#)

Erasmus+ project 2019-1-FI01-KA203-060718



contact

[www.cdtmooc.eu](http://www.cdtmooc.eu)

**Publisher:** CDTMOOC consortium  
Free publication, **March 2020**

*Des Publikatioun reflektéiert nemmen d`Vue vum Auteur an d`Kommissioun kann net resposabel gemach ginn fir d`Verwendung dei aus den Informatiounen gemach ginn.*