



Projektbeschreibung von KIDS4ALL – Key Inclusive Development Strategies for Life Long Learning

Unter dem Motto „Children are our future – Education is theirs!“ möchte KIDS4ALL einen (digitalen) Raum des Lernens entstehen lassen und mit dem Buddy-System die Verwirklichung von Inklusion vorantreiben.

Das Horizon2020 Innovationsprojekt wird von der EU-Kommission gefördert und koordiniert von der Universität Turin (Prof. Dr. Roberta Ricucci) sowie von 15 Partnern aus 11 Ländern innerhalb und außerhalb der EU realisiert. An der Friedrich-Schiller-Universität Jena ist PD Dr. Luisa Conti als Projektleiterin für KIDS4ALL Deutschland verantwortlich und arbeitet dabei mit Klara Räthel M.Ed. als wissenschaftlicher Mitarbeiterin zusammen. Das Projekt ist auf drei Jahre ausgelegt, läuft bis zum 31. März 2024 und wird im Dialog mit dem Thüringer Ministerium für Migration, Justiz und Verbraucherschutz und dem Thüringer Ministerium für Bildung, Jugend und Sport in Deutschland sowie Ministerien weiterer Länder durchgeführt. Des Weiteren wird KIDS4ALL in enger Zusammenarbeit mit der AWO Thüringen (Fachstelle für Interkulturelle Öffnung) und mit der Beratung und in Zusammenarbeit mit Vereinen und Organisationen verwirklicht.

Im Fokus der Arbeit von KIDS4ALL steht die Inklusion von Kindern und Jugendlichen mit Migrations-, Flucht und Asylverfahren und die Förderung der 8 Schlüsselkompetenzen lebenslangen Lernens: Mehrsprachigkeit, digitale Kompetenz, kulturelles Bewusstsein, Lese- und Schreibkompetenz, mathematisch-technische Kompetenz, unternehmerische Kompetenz, Sozialkompetenz und Citizenship-Kompetenz.

Die beiden entscheidenden Säulen des Projekts bilden einerseits die Nutzung des Buddy-Prinzips und die Implementierung von Buddy-Systemen in Einrichtungen des formellen, nicht-formellen und informellen Bildungsbereichs und andererseits der Aufbau einer multilingualen, interaktiven E-Learning-Plattform sowie eines Handbuchs mit Materialien für pädagogische Fachkräfte und für Kinder und Jugendliche.

In Schulen, Bibliotheken, Jugendzentren und -vereinen, Sportclubs und vielen weiteren mehr soll nach dem Buddy-Prinzip eine Kultur des Miteinanders, des Aufeinanderachtens und gemeinsamen Lernens gestärkt werden, indem sich die Kinder und Jugendlichen in Buddy-Paaren oder -Gruppen Herausforderungen stellen und diese gemeinsam meistern lernen. Es geht um den Austausch auf Augenhöhe von Kindern und Jugendlichen mit und ohne Migrations-, Flucht und Asylverfahren.

Dazu wurden im Rahmen von KIDS4ALL im ersten Schritt verschiedene Bildungseinrichtungen und -vereine untersucht, die bereits mit dem Buddy-Prinzip arbeiten und Buddy-Systeme etabliert haben. Auf die Erfahrungen von Lehrkräften/Sozialarbeiter:innen/Pädagog:innen/ Erzieher:innen und Kindern und Jugendlichen aufbauend wurde in der ersten Projektphase das Buddy-Prinzip



untersucht, indem Interviews mit Beteiligten geführt wurden. Aus der Analyse der halbstrukturierten Leitfadeninterviews wurden dann Erkenntnisse für die Implementierung von Buddy-Systemen im Rahmen von KIDS4ALL gezogen.

Die zweite große Säule von KIDS4ALL bildet eine multilinguale, interaktive E-Learning-Plattform mit Inhalten zu den 8 Schlüsselkompetenzen lebenslangen Lernens, die im Rahmen des Projektes aufgebaut und getestet werden soll.

Die Plattform gliedert sich in drei Bereiche: learning, training und creative. Im Bereich learning, dem *know.what*-Bereich, können die Kinder und Jugendlichen in unterschiedlichen Formaten von Gamification, über Videopills, Texten und vieles andere mehr Wissen erwerben. Im Bereich training, dem *know.how*-Bereich, können sie praktisches Wissen erwerben, wie sie eigenes Wissen anderen Kindern und Jugendlichen weitergeben können. Hierfür werden im Rahmen von KIDS4ALL Tutorials zur Erstellung der Lernmaterialien entwickelt und bereitgestellt. Im Bereich creative, dem *work.it*-Bereich, können die Kinder und Jugendlichen schließlich selbst tätig werden und Lernmaterialien für ihre Peers entwickeln. Von Podcasts aufnehmen, über Erklärvideos erstellen, Texte verfassen und vielen weiteren Formaten mehr können sie ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Sie übernehmen die Verantwortung, ihren Peers die für sie spannendsten Inhalte und Kompetenzen aus der eigenen Perspektive zu vermitteln. Darüber hinaus bietet die Plattform auch einen Bereich für die begleitenden Lehrkräfte, Sozialarbeiter:innen, Erzieher:innen und Pädagog:innen, der Informationen, Impulse und Begleitmaterialien bereithält.

Das Handbuch bietet analoges Ergänzungsmaterial zur E-Learning-Plattform und kann immer dann zum Einsatz kommen, wenn die Nutzung der Plattform nicht möglich ist. Sie enthält Impulse, Materialien und Ideen für die Arbeit an den 8 Schlüsselkompetenzen und zur Zusammenarbeit der Buddy-Teams.

Die Auswahl der Inhalte und der Aufbau der E-Learning-Plattform sowie die Entwicklung der Buddy-Box wurden von der Friedrich-Schiller-Universität Jena koordiniert und von 8 interdisziplinären und internationalen Teams erarbeitet und ausgewählt. Dies soll bis Oktober 2022 abgeschlossen sein.

Bevor die E-Learning-Plattform in der Pilotphase getestet wird, werden das Lehrpersonal, Sozialarbeiter:innen, Erzieher:innen und Pädagog:innen sowie die Kinder und Jugendlichen in Workshops zu interkulturellen Kompetenzen, dem Buddy-Prinzip und zu der E-Learning-Plattform auf die Pilotphase vorbereitet, die im Oktober/November 2022 beginnt und 12 Monate dauert.

In der Pilotphase werden die beiden Säulen des Projektes miteinander verbunden, indem die teilnehmenden Einrichtungen sowohl Buddy-Systeme implementieren als auch die E-Learning-Plattform in ihre Aktivitäten, den Unterricht oder in Workshops und weiteren Freizeitangebote einbinden und diese in Buddy-Teams genutzt und weiter ausgebaut wird. Hierfür wurden Fragebögen entwickelt. Darüber hinaus werden während der Pilotphase ethnografische Beobachtungen in den jeweiligen Einrichtungen durchgeführt. Nach Auswertung der im Rahmen der Pilotphase



erhobenen Daten werden diese analysiert und die Ergebnisse werden in einer zweiten, kürzeren Testphase angewendet, bevor die Projektoutputs (E-Learning-Plattform, Handbuch und Leitfaden zur Entstehung von Buddy-Systemen) bis zum Ende des Projekts im März 2024 final festgeschrieben werden.

Die Nachhaltigkeit von KIDS4ALL ist dem Projekt eingeschrieben, denn die Implementierung der Buddy-Systeme soll auf lange Sicht die Inklusion in Einrichtungen des formellen, informellen und nicht-formellen Lernens vorantreiben und eine Kultur der Gemeinschaft und des Miteinanders, voneinander und füreinander Lernens fördern und fruchtbar machen. Die E-Learning-Plattform bleibt auch nach Ende der Projektlaufzeit bestehen und soll zu einem Instrument werden, das in den unterschiedlichen Bildungseinrichtungen von Buddy-Teams genutzt und durch die erstellten Inhalte der Kinder und Jugendlichen stetig weiterentwickelt wird.

Weitere Informationen finden Sie auf der KIDS4ALL-Website, die unter www.kids4all.eu. Bei Fragen können Sie sich jederzeit an kinds4all@uni-jena.de wenden.