



CULPEER digital

Cultural Peer-Learning goes Online - Digital Learning in Global Adult and Youth
Education by Art and Creativity

Erasmus+ KA220-ADU

Leitfaden für die Integration und Anwendung
der Konzepte von CULPEER digital



Inhaltsverzeichnis

1.	Einführung in das Projekt und seinem Leitfaden.....	3
2.	Didaktisches Konzept und Hintergrund	4
3.	Überblick über die digitalen Konzepte und Online-Formate für CPLC.....	6
4.	Überblick in allen Partnerländern.....	10
5.	Die neue Rolle der Lehrer*innen	12
6.	Anweisungen zur Nutzung der Online-Plattform und des Online-Kurses.....	14
7.	Fazit	18

1. Einführung in das Projekt und seinem Leitfaden

Dieser Leitfaden soll Sie in das CULPEER digital-Konzept einführen und auf den E-Learning-Kurs und die Umsetzung des CULPEER digital-Ansatzes vorbereiten.

Das Projekt CULPEER digital konzentriert sich auf Cultural Peer Learning-Ansätze als digitale pädagogische Methoden: gemeinsame virtuelle Austauschaktivitäten mit kulturellen Gruppen aus dem Globalen Süden für Globales Lernen. Mit dem Projekt möchten wir die folgenden drei Zielgruppen ansprechen:

Die erste Zielgruppe sind Lehrer*innen, Trainer*innen, Sozialarbeiter*innen und Mitarbeiter*innen von Bildungseinrichtungen, die in der Erwachsenen- und Jugendbildung tätig sind, insbesondere solche, die mit weniger privilegierten Lernenden arbeiten. Die zweite Zielgruppe besteht aus Personen, die in der Presse und in den Mainstream- und sozialen Medien arbeiten und die den digitalen Ansatz von CULPEER und seine digitalen Werkzeuge fördern und verbreiten können. Die dritte Zielgruppe schließlich sind die erwachsenen und jugendlichen Lernenden, die indirekt über die geschulten Lehrer*innen, Trainer*innen, Sozialarbeiter*innen und Mitarbeiter*innen von Bildungseinrichtungen, sowie über die sozialen Medien und die in diesem Bereich tätigen Personen erreicht werden sollen. Obwohl die vorgestellten Leitlinien für jeden von Interesse sein können, richten sie sich hauptsächlich an unsere erste Zielgruppe.

CULPEER ist die Abkürzung für CULTural PEER-learning. Peer-Learning, oder Peer-Lernen, ist ein Prozess, bei dem jede Art von Lernenden innerhalb einer Gruppe von Gleichaltrigen mit- und voneinander lernt. Dieser Ansatz lässt sich perfekt auf alle Altersgruppen anwenden und auf ein breites Spektrum unterschiedlicher Bildungssituationen übertragen.

Der kulturelle Peer-Lernen-Ansatz (CPLA - Cultural Peer Learning Approach) kombiniert Kulturelles Lernen mit dem Peer-Lernen-Ansatz und hat seinen Ursprung in der KinderKulturKarawane aus Hamburg, Deutschland. Seit mehr als 20 Jahren wird das Konzept des kulturellen Austauschs zwischen Gleichaltrigen aus dem Globalen Norden und dem Globalen Süden in mehreren europäischen Partnerländern erfolgreich umgesetzt. Durch die Corona-Pandemie wurden erste Ideen entwickelt, diese Methoden auf digitale Formate zu übertragen. CULPEER digital präsentiert eine Reihe von neu geschaffenen digitalen Werkzeugen zur Umsetzung des CPLA in der Erwachsenen- und Jugendbildung.

Das Projekt berücksichtigt den Bedarf an alternativen Quellen und Methoden für das Lernen sowie die Frage der Nachhaltigkeit. Kultureller Austausch in einer globalisierten Welt mag einfach erscheinen, aber die Auswirkungen auf den Planeten in Form von Reisen dürfen nicht unterschätzt werden. Darüber hinaus zielt die Partnerschaft mit diesem Projekt und den entwickelten Ressourcen, Methoden und der Plattform darauf ab, eine Gelegenheit für die oben genannten Punkte zu bieten, ohne dass die Notwendigkeit besteht, zu reisen, da viele nicht die Fähigkeit oder die finanziellen Mittel haben, dies zu tun.

In diesem Leitfaden werden Sie mit dem didaktischen Konzept des Peer-Lernens, der Geschichte von CPLA, der Digitalisierung der Methode und der neuen Rolle des Lehrers/Trainers vertraut gemacht. Darüber hinaus bietet dieses Dokument einen Überblick über Peer-Lernen-Aktivitäten und -Projekte in den Partnerländern, die die Vorteile dieses Ansatzes aufzeigen. Der Leitfaden zeigt Ihnen auch, wie Sie die Online-Plattform und den E-Learning-Kurs nutzen können, die beide im Rahmen des Projekts entwickelt wurden.



2. Didaktisches Konzept und Hintergrund

Peer-Lernen findet statt, wenn *"Auszubildende sowohl auf formelle als auch auf informelle Weise von- und miteinander lernen"*. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Lernprozess, einschließlich der emotionalen Unterstützung, die sich die Lernenden gegenseitig bieten, und nicht so sehr auf den Lernaufgaben selbst. Beim Peer-Lehren sind die Rollen des Ausbilders und des Lernenden festgelegt, während sie beim Peer-Lernen entweder nicht definiert sind oder sich während der Lernerfahrung ändern können. Die Lehrkräfte können sich aktiv als Gruppenmoderatoren einbringen, oder sie initiieren einfach von den Schüler*innen gesteuerte Aktivitäten wie Workshops oder Lernpartnerschaften.

Der Wissenserwerb durch Peer-Lernen wird durch die Förderung von Zusammenarbeit und Teamwork umgesetzt, da es die Lernenden sind, die ein bestimmtes Problem ohne das Eingreifen eines Lehrenden oder Ausbildenden lösen sollen. Wenn ein Ausbilder zur Verfügung steht, kann er/sie natürlich den Prozess verfolgen und die Lernenden unterstützen, wenn diese es wünschen. In diesem Prozess spielt jeder Lernende sowohl die Rolle eines Empfängers als auch die eines Anbieters von Wissen. Alle Lernenden arbeiten zusammen, um eine Lösung für ein bestimmtes Problem zu finden oder ein bestimmtes Ergebnis zu erzielen. Dies erfordert, dass die Fähigkeiten, die die einzelnen Gruppenmitglieder vor oder während der Teamarbeit erworben haben, unter allen Teammitgliedern geteilt werden müssen, um die gesetzten Ziele zu erreichen.

Der Begriff "Peer Learning" stammt von der Harvard University und wurde von dem Physiker und Professor Eric Mazur entwickelt. Er beobachtete, dass seine Studierenden zwar in der Lage waren, ein Problem erfolgreich zu lösen, aber nicht in der Lage waren, ein Konzept zu verstehen. Professor Mazur begann 1991 mit der Entwicklung des Konzepts und nutzte es zunächst nur, um relativ kurze Konzepte zu erklären. Peer-Lernen entwickelte sich allmählich weiter und ist heute eine der effizientesten Lernmethoden, die sowohl in der formalen als auch in der nicht formalen Bildung eingesetzt wird.

Einer der wichtigsten Punkte des Peer-Lernens ist seine Fähigkeit, effektive konzeptionelle Fragen zu stellen, die dem/der Lernenden eine perfekte Orientierung bieten. Um dies zu erreichen, sollten die Fragen laut Prof. Mazur jeweils auf ein Konzept ausgerichtet sein.

Um das Verständnis für diese Methode weiter zu vertiefen, müssen verschiedene Aspekte berücksichtigt werden.

2.1. Aspekte des Peer-Lernens

Peers und das Ähnlichkeitsprinzip

Auch hier besteht das Grundprinzip des Peer-Lernens darin, dass Wissen zwischen "Gleichaltrigen" vermittelt wird, d. h. zwischen Menschen, die in Bezug auf Alter, Status und Probleme ähnlich sind: Dies macht sie in den Augen des/der Lernenden zu glaubwürdigen und zuverlässigen Gesprächspartner*innen, die Respekt verdienen. Der erste Schritt eines Peer-Lernen-Projekts besteht also genau darin, diese Peers zu identifizieren, d. h. diese Peers, die ihren Peers gegenüber nicht die Rolle von Lehrer*innen, sondern von Tutoren/Tutorinnen haben, mit denen ein aktiver Austausch von Ideen und Erfahrungen stattfinden soll.



Die Arbeitsgruppe

Die Stärke der Peer-Lehrenden besteht darin, dass sie sich der Peer-Kommunikation bedienen, d. h. der gleichen Sprache wie die Empfänger, die perfekt verstanden und akzeptiert werden kann. Innerhalb der Gruppe sind die Peer-Agenten des Wandels, und obwohl sie die Protagonisten bei der Wissensvermittlung sind, bauen sie keine hierarchische Beziehung zu den anderen Schüler*innen auf, sie urteilen nicht, sie belehren nicht: sie bleiben auf gleicher Ebene.

Learning by doing

Ein weiteres Merkmal des Peer-Lernens ist das "Learning by Doing": Verschiedene wissenschaftliche Studien haben gezeigt, dass die beste Technik, um ein gründliches Verständnis komplexer Themen und Konzepte zu erlangen, gerade das "Tun" ist, also das Agieren und Handeln. Peers sind daher aufgerufen, Gleichaltrige bei Workshops oder Gruppenaktivitäten, die von Pädagog*innen als Moderatoren organisiert werden, zu unterstützen und zu begleiten.

Dieses System des Wissenstransfers hat mehrere Vorteile. Es stärkt das Selbstwertgefühl der Peers, fordert sie heraus und verbessert ihre zwischenmenschlichen und kommunikativen Fähigkeiten. Die Peers lernen Konzepte leichter, in einem Arbeitsumfeld, in dem sie sich wohlfühlen, ohne Noten oder Urteile, und entwickeln zudem Fähigkeiten und Ressourcen. Darüber hinaus ist der Peer-Unterricht, gerade weil er den gegenseitigen Respekt, das Vertrauen und die Zusammenarbeit zwischen Gleichaltrigen fördert, auch als Präventionssystem gegen negative Phänomene wie Mobbing zu betrachten.

Bewertung

Bei der Bewertung des Peer-Lernen-Prozesses geht es darum, wichtige Lernergebnisse anzusprechen. Es handelt sich um einen Prozess, der den Studierenden hilft, bestimmte Lernergebnisse zu erreichen, die auch auf andere Weise angestrebt werden könnten, aber er kann auch genutzt werden, um Kursziele anzustreben, die auf andere Weise nicht ohne weiteres zu erreichen sind. Dazu gehören sowohl kursspezifische Ziele, z. B. im Zusammenhang mit professioneller Teamarbeit, als auch umfassendere Ziele für lebenslanges Lernen. Wenn diese Ergebnisse wichtig sind, sollte die Bewertung dies widerspiegeln.

Darüber hinaus ist es von grundlegender Bedeutung, Peer-Lernen wertzuschätzen. Das Vorhandensein einer formalen Bewertung wird oft als Indikator für die Wichtigkeit angesehen. Wenn etwas nicht bewertet wird, kann es von Studierenden und Mitarbeiter*innen als weniger wichtig angesehen werden als die Aspekte eines Kurses, die bewertet werden. Die Aufmerksamkeit der Auszubildenden konzentriert sich daher auf die Kursziele, die scheinbar bewertet werden, und nicht auf andere, die nicht bewertet werden. Da kollegiales Lernen in formalen Kursen bisher keinen hohen Stellenwert hatte, kann die Bewertung eine Möglichkeit sein, die Verschiebung der Bedeutung zu verdeutlichen.

Schließlich muss jedes Engagement anerkannt werden. Die Bewertung kann als eine Art akademische Währung fungieren, die einen Ausgleich für den zusätzlichen Aufwand bietet, der mit der Durchführung von Peer-Lernen verbunden sein kann. Peer-Lernen wird häufig in Lehrveranstaltungen eingeführt, um ein breiteres Spektrum an Lernergebnissen zu fördern, als dies sonst der Fall wäre, wie z. B. die oben genannten. Wenn von den Auszubildenden erwartet wird, dass sie sich durch ihre Teilnahme an Peer-Lernen-Aktivitäten mehr anstrengen, dann kann es notwendig sein, diese Anstrengung durch eine entsprechende Verlagerung des Bewertungsschwerpunkts anzuerkennen.



Einige der Vorteile des Peer-Lernens im Vergleich zum traditionellen Lernen mit einem/einer Trainer*in/Lehrer*in sind:

- Es ist interaktiver, was den Prozess des Behaltens von Informationen unterstützt.
- Es fördert Innovation und Kreativität, da der Prozess nicht starr, sondern flexibel ist.
- Mehrere Standpunkte werden ausgetauscht, diskutiert und berücksichtigt.
- Die Tatsache, dass der/die Lernende die Peer-Gruppe unterstützen und zur Erreichung des gemeinsamen Projekts/der gemeinsamen Aufgabe beitragen möchte, garantiert, dass er/sie tiefgreifende und sorgfältige Überlegungen anstellt, damit das Feedback, das er/sie gibt, so ausführlich wie möglich ist.
- Das Feedback der anderen Peers ist einer der größten Vorteile der Methode, da dieses Feedback sehr persönlich ist, weniger einschüchternd und gleichzeitig auf das Arbeitsumfeld der Gruppe zugeschnitten.

2.2. Referenzen

Boracci, C. (2017), „Peer learning or peer education: what it is and how it works“, Lifegate, available at: <https://www.lifegate.it/peer-learning>

David Boud, Ruth Cohen & Jane Sampson (1999): Peer Learning and Assessment, Assessment & Evaluation in Higher Education, 24:4, 413-426

Souci, N. (2021) “The importance of peer learning”, Challenge Me, as seen at: <https://challengeme.online/peer-learning-2/>

TeachThought Staff (2019), The Definition Of Peer Teaching: A Sampling Of Existing Research, available at: <https://www.teachthought.com/pedagogy/peer-teaching-definition/>

3. Überblick über die digitalen Konzepte und Online-Formate für CPLC

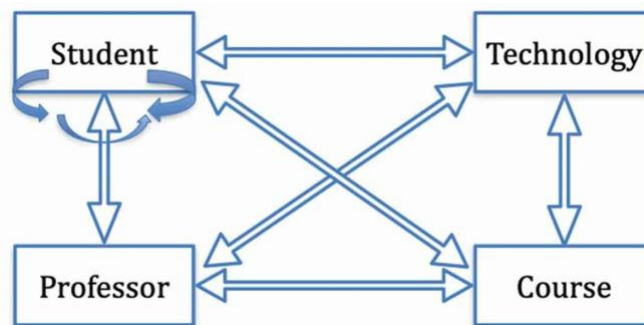
3.1. Digitales Peer-Lernen

Die Allgegenwart der Informationstechnologie hat sich auf fast alle Aspekte unseres Lebens ausgewirkt: die Art und Weise, wie wir arbeiten, leben, uns unterhalten, mit anderen interagieren, Informationen verarbeiten, analysieren und austauschen. Die E-Evolution oder E-Revolution hat E-Mails, E-Work (Telearbeit), E-Commerce, E-Government und jetzt auch E-Education hervorgebracht. E-education oder Online-Bildung verändert die Art und Weise, wie wir lehren und lernen. Die Veränderungen bei den Bildungsmodellen sind tiefgreifend und haben bei Forscher*innen, Pädagog*innen, Verwaltungsangestellten, politischen Entscheidungsträgern, Verlegern und Unternehmen großes Interesse geweckt.

Die Gesundheitskrise veränderte das Bildungswesen dramatisch und zwang Lehrkräfte und Studierende zu einem abrupten Übergang zum Online-Lernen. Vor der Pandemie gab es nur wenige Universitäten, die die Online-Bildung in vollem Umfang akzeptierten und strategisch nutzten.

Auf der Mikroebene gibt es vier Faktoren, die in Wechselwirkung zueinanderstehen:

- Technologie
- Studierende
- Lehrveranstaltungen
- Professor*innen/Lehrende/Dozierende



Wie in der Abbildung oben dargestellt, tragen diese vier Faktoren zum Erreichen der gewünschten Lernergebnisse bei.

Bei den Studierenden umfassen die Unterfaktoren Motivation, Kultur, Lernstil und IT-Kenntnisse. Bei den Dozierenden gehören zu den Teilfaktoren u. a. die Rolle oder der Lehrmodus (kognitiv, affektiv, manageriell) und die IT-Kompetenz. Zu den Kursfaktoren gehören in der Regel die Fachrichtung, berufsbezogen oder geisteswissenschaftlich, naturwissenschaftlich oder gesellschaftswissenschaftlich, und die Lernergebnisse, vielleicht unter Verwendung der bekannten Bloomschen Taxonomie. Technologische Merkmale, die berücksichtigt werden können, sind die verwendete Plattform und die wahrgenommene Nützlichkeit sowie die wahrgenommene Benutzerfreundlichkeit.

In der Online-Ausbildung wird die Interaktion zwischen den Lernenden im Allgemeinen durch ein asynchrones Diskussionsforum erleichtert, das von der ausbildenden Person überwacht wird. Dies wird als Peer-to-Peer (P2P)-Lernen bezeichnet, das bereits ausführlich diskutiert wurde. Im physischen Raum kamen die Schüler*innen zusammen und arbeiteten an einem Projekt oder einer Aufgabe am selben Ort durch Diskussionen und gemeinsame Anstrengungen.

Die Webtechnologie ist heute ein wichtiger Motor für die Innovation des Peer-to-Peer-Lernens. Mit Hilfe der Webtechnologie ist es für einen Lehrer oder einer Lehrerin höchst unwahrscheinlich, wenn nicht gar unmöglich, mit einer großen Anzahl von Schüler*innen individuell zu interagieren. Und wenn er oder sie es doch versucht, ist es hoffnungslos zeitaufwändig im Vergleich zu einer solchen individuellen Interaktion im Präsenzunterricht. Pädagog*innen haben im Rahmen des Präsenzunterrichts Sprechstunden, die sie ebenfalls hoffnungslos überfordern können. Die Auszubildenden bevorzugen jedoch die Interaktion über das Internet.

Die erste Frage, die sich beim digitalen Peer-Lernen stellt, lautet: Wie können kooperative Lernaktivitäten vom Einsatz der Technologie profitieren?

Ein erster Schritt kann darin bestehen, papierbasiertes Schreiben und Zeichnen durch digitale Medien zu ersetzen. Das Gerät kann der Lim sein, Tablets in den Händen der Schüler*innen oder gemeinsame PCs; obwohl die Organisation der Arbeit in allen drei Fällen unterschiedlich ist, besteht der gemeinsame Nenner darin, ein digitales Produkt zu erhalten.

In der Regel schließt die Gruppe oder das Paar eine Aktivität des Kooperativen Lernens mit der Erstellung eines kognitiven Produkts ab, das mit der Klasse geteilt wird; die Tatsache, dass das



Endprodukt in digitaler Form gespeichert wurde, ermöglicht eine effektivere, dauerhaftere und modularere Nutzung (so kann es fächerübergreifend zusammengestellt werden) und eine gemeinsame Nutzung aus der Ferne (wenn die Arbeit zu Hause oder zu einem anderen Zeitpunkt fortgesetzt werden muss).

Virtuelle Klassenzimmer wie Google Classroom oder Edmodo, Speichermöglichkeiten wie Google Drive oder spezielle Bereiche des elektronischen Registers bieten geeignete Räume für die Gruppenproduktion und die Betreuung durch die Lehrkräfte. Der Dienst Google Apps eignet sich besonders für die "mehrhändige" Erstellung von Dokumenten, Tabellenkalkulationen und Folien; GSuite, wie es jetzt heißt, war die erste Online-Kommunikationsumgebung, die effektiv in die Schulen eingedrungen ist und auf die gemeinschaftliche Erstellung digitaler Produkte ausgerichtet war. Die Datei, an der die Gruppe arbeitet, ist für die gesamte Gruppe einzigartig, wird gemeinsam genutzt, beherbergt die Beiträge jedes einzelnen Schülers und jeder einzelnen Schülerin und eignet sich für eine gegenseitige Überprüfung in Echtzeit.

Generell ist die Interaktivität eine entscheidende Komponente, die sowohl von den digitalen Technologien als auch von den Lehrmethoden verfolgt wird. Die Beliebtheit von synchronen Videokonferenzen beruht zum Teil auf der hohen Interaktivität zwischen den Teilnehmer*innen. Die Entwicklung der Funktion "breaking out-rooms" ermöglicht es den Lehrkräften, Gruppenaktivitäten während der Videokonferenz zu organisieren, doch wird den Lehrkräften empfohlen, den strukturierten Leitfaden zur Leistungsförderung zu nutzen.

3.1.1 Beispiele des digitalen Peer-Lernens

Einer zu Hause und drei unterwegs

Die Struktur von Kagans "Einer zu Hause und drei unterwegs" ist ein gängiges Beispiel: Der/die Lehrer*in schlägt in Aussicht auf eine Klassenarbeit eine Wiederholung des Lernmaterials vor, bei der jeder Gruppe eine Übung zugewiesen wird; die Gruppe führt sie gemeinsam durch, und in der zweiten Phase werden die Gruppen aufgelöst und neu zusammengesetzt, so dass jeder Schüler und jede Schülerin mit neuen Gruppenmitgliedern zusammenkommen. Jeder Schüler und jede Schülerin, der/die zuvor ein hohes Maß an Selbstständigkeit bei der Durchführung und Erläuterung der Übung in seiner/ihrer Gruppe erworben hat, ist nun in der Lage, sein/ihr Wissen mit seinen/ihren Mitschüler*innen zu teilen. Wenn die Übung in einem digitalen Heft durchgeführt wurde, wird eine Kopie "on the fly" mit jedem/jeder der neuen Klassenkameraden geteilt; um die Passivität des erneuten Abschreibens der Passagen zu vermeiden, wird jeder Schüler und jede Schülerin auf diese Weise angeregt, zu unterstreichen, hervorzuheben, einen Kommentar einzufügen, Fragen und Zweifel zu notieren. Am Ende der Stunde können die Übungen, Notizen und Kommentare in eine gemeinsame Umgebung hochgeladen werden, damit sie auch von einem/einer abwesenden Klassenkamerad*in zu Hause weiter verwendet werden kann.

Simultane Tischdrehung

Bei einer Struktur wie dem "*Simultaneous Table-Turn*" werden individuelle Antworten auf die Stimuli der Lehrkraft auf ein Blatt Papier geschrieben, das erst später von allen Mitgliedern eingesehen wird, um eine korrekte, gemeinsame Gruppenantwort auszuhandeln. Wenn die individuellen Antworten auf eine Datei geschrieben werden, ist es nicht möglich, sie zu "verdecken", wie es durch das Falten eines Blattes Papier leicht möglich ist. Werden die Antworten jedoch einem Online-Forum anvertraut, kann man ein so genanntes "Frage- und Antwortforum" in der Moodle-Plattform aktivieren, das vorsieht, dass erst nach Beendigung der Antwort alle Antworten der Mitschüler*innen sichtbar werden. So kann jeder/jede erst nach seiner/ihrer Antwort alle Beiträge der anderen sehen und so seinen/ihren Standpunkt mit dem seiner/ihrer Mitschüler*innen vergleichen, um die Verhandlungsaktivität



fortzusetzen. Die vereinbarte Antwort kann am Ende als Gruppensammenfassung in dasselbe Forum eingegeben werden, so dass es sich nicht mehr um ein mündliches Produkt handelt, sondern um eine digitale Dokumentation, die mitgenommen werden kann.

Gruppenuntersuchung

Das Modell der "Gruppenuntersuchung" von Sharan & Sharan eignet sich sehr gut für die Integration mit den Fähigkeiten der Informationskompetenz. Die Recherche- und Nachrecherchephasen der Gruppenuntersuchung entwickeln, wenn sie mit Hilfe des Internets durchgeführt werden, die Fähigkeiten, die die Informationskompetenz als grundlegend erachtet, um die Herausforderung der Internetrecherche, der Informationsauswahl, des Lesens und Reduzierens von Daten, der Bewertung von Quellen, der Aktualisierung und Autorisierung von Websites zu meistern. Ein hervorragender Vorschlag seitens der Lehrkraft, um die Klasse zur Entwicklung einer kritischen Haltung gegenüber Internetinhalten zu führen, kann darin bestehen, anhand von Beispielen zu zeigen, wie das Internet in Bezug auf bestimmte Themen Beweise für alles und das Gegenteil von allem bietet. Es liegt nun auf der Hand, dass der Schritt zu einer noch anregenderen Aktivität kurz ist, die sich auf das "Kontroversen"-Modell von Johnson & Johnson bezieht, bei dem die Relevanz und die wissenschaftliche Untermauerung der Informationen entscheidend für die Verteidigung der These und der Antithese werden.

3.2. Die Methode von CULPEER digital

Das Projekt CULPEER digital hat zehn digitale Methoden als praktische Beispiele für Aktivitäten identifiziert, die online durchgeführt werden können. Diese Aktivitäten wurden entsprechend dem spezifischen Ziel des Projekts ausgewählt, nämlich der Entwicklung und dem Transfer von Online-Formaten und digitalen Konzepten für kulturelle Peer-Lernen-Ansätze im Globalen Lernen und Interkulturellen Lernen zur Sensibilisierung für globale Themen, soziale Integration und kulturelle Teilhabe. Die Entwicklung und Umsetzung digitaler kultureller Online-Aktivitäten und -Methoden konzentriert sich auf alternative Konzepte für den Einsatz von Kunst und kreativen Werkzeugen im Globalen Lernen.

Die digitalen Methoden werden nach einer gemeinsamen Vorlage präsentiert, um den Endnutzern zu helfen, ihre Funktionsweise und Umsetzung besser zu verstehen. Jede digitale Methode hat einen eigenen Bereich im Projektportal, als Teil von **Modul 6**, wo alle Informationen über sie leicht zu finden sind: https://culpeer-digital.eu/e-learning_course.php

3.3. Referenzen

Giudice, G. (2019), "Cooperating using technologies is possible!", Scintille, available at: <https://scintille.it/cooperare-usando-le-tecnologie-si-puo/>

Kumi-Yeboah, A., Sallar, A.W., Kiramba, L.K., & Kim., Y. (2020). Exploring the use of digital technologies from the perspective of diverse learners in online learning environments. Online Learning, 24(4), 42-63. <https://doi.org/10.24059/olj.v24i4.2323>

Shekhar Chandra & Shailendra Palvia (2021) Online education next wave: peer to peer learning, Journal of Information Technology Case and Application Research, 23:3, 157-172, DOI: [10.1080/15228053.2021.1980848](https://doi.org/10.1080/15228053.2021.1980848)

Späni, M. & Petrus, K., (2016), Medial Skills Ed: Peer education or tutoring examples of projects and quality criteria, Piattaforma nazionale per la promozione delle competenze mediali Ufficio federale delle assicurazioni sociali (UFAS), available at:

https://www.giovanimedia.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/IT/Competenze_mediali_ed_Educazione_tra_pari_IT_Web.pdf

4. Überblick in allen Partnerländern

Dieser Abschnitt gibt einen kurzen Überblick über die CULPEER digital-Projekte in den Partnerländern. Es werden Beispiele vorgestellt, die zum Zeitpunkt der Erfassung durch die Partner relevant waren und eine nicht erschöpfende Liste des kulturellen Peer-to-Peer-Austauschs darstellen.

Obwohl die Pandemie von Covid-19 ein motivierender Faktor für die Anpassung verschiedener Live- oder persönlicher Aktivitäten an die sich verändernden Umstände war und ist und diesen Austausch, Veranstaltungen und Aktivitäten eine virtuelle Dimension hinzufügt, zeigt unsere Sekundärforschung, dass es immer noch einen Mangel an kulturellem Peer-to-Peer-Austausch für Erwachsene in der digitalen Welt gibt. Es gibt einige Beispiele für digitale Peer-to-Peer-Lernplattformen, die sich auf den kulturellen Austausch konzentrieren, bei denen Erwachsene durch direkte Interaktion mit Muttersprachlern und Einheimischen etwas über andere Kulturen und Bräuche lernen können, obwohl sich die meisten von ihnen hauptsächlich auf Verbindungen zwischen Sprachlernenden konzentrieren.

Darüber hinaus hat die Forschung herausgefunden, dass die Bedeutung von sozialen Medien, YouTube und anderen Plattformen auch im Zusammenhang mit dem "klassischen" kulturellen Peer-to-Peer-Lernen zunimmt. Vor allem über YouTube kann eine Vielzahl von Fähigkeiten, einschließlich kultureller Themen wie Musik, Tanz, Geschichte, Kochen, Sprache usw., zumindest bis zu einem gewissen Grad erlernt werden. Die Lehrenden können dabei jung oder alt sein und erreichen je nach Thema auch Lernende jeden Alters. Außerdem findet dieser Austausch international statt und bezieht Teilnehmer*innen mit unterschiedlichem sozialem Hintergrund ein. Allerdings sind die Inhalte nicht ausreichend geregelt und können nicht ganz mit dem Lernen in offiziellen Bildungseinrichtungen verglichen werden.

Im engeren Bereich des kulturellen Peer-Lernens (gemäß der Definition des CPLC-Konzepts der Partnerschaft) zeigen die gemeinsamen Ergebnisse aller Partnerländer, dass es nicht viele ähnliche CPLC-Projekte für Erwachsene im digitalen Bereich gibt. Darüber hinaus haben wir keine derartigen Projekte oder Initiativen gefunden, die sich speziell an erwachsene Lernenden richten, was die Bedeutung von Projekten wie CULPEER digital sowie deren Innovation im Bereich der Erwachsenenbildung noch weiter unterstreicht.

Im Folgenden geben wir einen kurzen Überblick über einige der innovativsten Beispiele für digitale kulturelle Peer-to-Peer-Lerninitiativen, -Aktivitäten oder -Projekte, die wir in den Partnerländern gefunden haben und die auch Erwachsene einbeziehen:

- **Playback-Theater:** Eines der wenigen bulgarischen Playback-Theater-Ensembles - "Here and now" - hat eine Form der gemischten Online-Offline-Playback-Performance entwickelt, die eine ernsthafte technologische Unterstützung im Hintergrund hatte. Die Aufführung wurde per Zoom geteilt - ein Link wurde an alle interessierten Zuschauer*innen verschickt. Diese Zuschauer*innen nahmen von zu Hause aus an der Aufführung teil, wobei sie ein Bild von der Bühne und den Schauspieler*innen hatten, das an einigen Stellen zum Rest des physisch anwesenden Publikums wechselte. Das Zoom-Publikum konnte die Aufführung verfolgen und gleichzeitig mit einer erhobenen Hand signalisieren, wenn sie eine Geschichte erzählen oder einfach einen Kommentar abgeben wollte. Mehrere Aufführungen dieser Art wurden im Winter 2020/2021 durchgeführt und brachten dem Online- und Offline-Publikum diese ganz besondere Art von Psychodrama-Theater in einer Mischung aus physischen und digitalen kulturellen Methoden näher.
- Ein ehemaliges "**Brave Kids**"-Projekt in Polen, das heute "Lelenfant" heißt und auf kultureller Peer-to-Peer-Bildung basiert, hat seine Offline-Praktiken und -Verbindungen in digitaler Form fortgeführt und weiterentwickelt. Zur Förderung des Gemeinschaftsgefühls und des Austauschs von Wissen und Fähigkeiten zwischen den Gruppen, mit denen sie zuvor zusammengearbeitet hatten, organisierten sie Online-Treffen, Diskussionen und einige künstlerische Aktivitäten, wie die Erstellung eines Videos und das gemeinsame Singen eines Liedes.
- Ein weiteres polnisches Beispiel ist die von der Polnischen Stiftung für soziale Innovation entwickelte "**Peer-to-Peer-Universität**", die Online-Kurse und Workshops anbietet, die von Gleichaltrigen geleitet werden und sich auf praktische Fähigkeiten und Kenntnisse konzentrieren. Die Kurse sind interaktiv und gemeinschaftlich angelegt, so dass die Teilnehmenden voneinander lernen und ihre eigenen Erfahrungen austauschen können.
- In Slowenien wurde während der Pandemie eine digitale Zoom-Performance mit mehreren Schauspieler*innen organisiert, die jeweils in ihrem eigenen Haus das Originalstück **Through the refugee's eyes** von Humanitas nachspielten. Das Publikum wurde eingeladen, sich in interaktiver Form an der Aufführung zu beteiligen, und zwar ebenfalls bequem von zu Hause aus. Menschen mit Fluchterfahrung beteiligten sich an der Aufführung, teilten ihre Ansichten mit und lasen einige Botschaften in ihrer eigenen Muttersprache vor, was die interkulturelle Dimension dieses digitalen Theaterraustauschs noch verstärkte.
- **Online-Treffen des Klubs der Lehrer*innen für Globales Lernen** in Slowenien: Während der Pandemie wurden von Humanitas mehrere Online-Treffen des Klubs organisiert, bei denen traditionelle Methoden des Globalen Lernens an das virtuelle Umfeld angepasst wurden, einschließlich des interkulturellen Austauschs mit Pädagog*innen aus Südafrika und Bolivien, die ihr interaktives Peer-to-Peer-Training mit slowenischen Lehrer*innen online teilten.

Insgesamt hat die Pandemie das **Potenzial und die Bedeutung des kulturellen Peer-to-Peer-Lernens in digitaler Form** deutlich gemacht. Diese Initiativen boten wertvolle Unterstützung für das Fernlernen und die berufliche Entwicklung in der kulturellen Peer-to-Peer-Bildung. Darüber hinaus konnten diese Initiativen durch ihre Fähigkeit, sich an ein digitales Format anzupassen, ein größeres Publikum erreichen und ihre Wirkung ausweiten. Durch die Nutzung von Online-Plattformen konnten sie mit Menschen in Kontakt treten, die aufgrund geografischer oder logistischer Beschränkungen nicht in der Lage gewesen wären, an den Aktivitäten teilzunehmen.

Darüber hinaus ermöglichte der Einsatz digitaler Tools eine größere Flexibilität bei der Durchführung dieser Initiativen. Sie waren in der Lage, Ressourcen zu erstellen und gemeinsam zu nutzen, an Projekten mitzuarbeiten und sich an interaktiven Diskussionen zu beteiligen, wie es in einem traditionellen Rahmen in Präsenz nicht möglich gewesen wäre.

5. Die neue Rolle der Lehrer*innen

In einem Online-Umfeld hat die ausbildende Person mehrere Rollen, die nicht unbedingt klar voneinander abgegrenzt sind und sich oft überschneiden. Viele Studien in diesem Bereich zielen darauf ab, die vielfältigen Rollen zu kategorisieren, die die ausbildende Person übernehmen muss. Alvarez et al. (2009) führt fünf Rollen an: die Rolle des Designers/der Designerin, die soziale Rolle, die kognitive Rolle, den technologischen Bereich und den Managementbereich. Diese Liste wird von Badia, Garcia & Meneses (2017) weiter ergänzt, die sich zusätzlich auf Bewertungsverfahren und die Unterstützung der Lernpraxis konzentrieren. Demnach sollte die Online-Lehrkraft die Rolle übernehmen, die soziale Interaktion zu steuern, die Bildungsinhalte zu organisieren und sich um das pädagogische Design zu kümmern, die Nutzung der Technologie anzuleiten, Mechanismen zur Lernbewertung und/oder Nachbesprechung zu aktivieren sowie den gesamten Lernprozess zu unterstützen.

5.1. Wie kann die soziale Interaktion in einer Online-Umgebung gefördert werden?

Im Gegensatz zu einem persönlichen Klassenzimmer, in dem die soziale Interaktion von vornherein geplant ist, hängt die soziale Interaktion zwischen den Teilnehmer*innen in einem Online-Kontext oft von den Fähigkeiten der ausbildenden Person ab, ein unterstützendes Umfeld zu schaffen. Der/die Ausbilder*in/Pädagog*in sollte im Voraus sorgfältig planen, wie die Online-Interaktion ablaufen soll und wie sie unterstützt werden kann. [Siehe Modul 2-Kapitel 1]

*"Die Aktivität war interessant. Aber die Dinge wurden für mich noch bedeutungsvoller, als ich eingeladen wurde, an einer Gruppendiskussion teilzunehmen. Ich hatte das Gefühl, dass ich nicht allein war und dass die anderen Teilnehmer*innen meinen Erfahrungen interessiert zuhörten". (Junge Auszubildende, BEREADY Online-Webinare)*

*"Ich würde es gerne vermeiden, passive Zuhörer*innen zu haben. Für mich war es wichtig, Mechanismen für soziale Interaktion zu aktivieren. Dabei habe ich die Teilnehmer*innen eingeladen, einen Online-Rundgang in einer virtuellen Galerie zu machen. Dann lud ich sie in einen Online-Raum ein, um ihre Erfahrungen zu diskutieren. Es kamen viele interessante Bemerkungen zur Sprache und es war interessant zu sehen, wie jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin die Erfahrung auf der Grundlage seines/ihrer kulturellen Hintergrunds reflektierte. (Trainer, BEREADY Online-Webinar)*

5.2. Kulturelle Differenzen

Kulturelle Unterschiede sollten in einer Online-Umgebung ebenfalls berücksichtigt werden, da Lernende mit unterschiedlichem Hintergrund und aus verschiedenen Kulturen zu unschätzbaren Wissensvermittlern für ihre Mitschüler*innen werden können. Pädagog*innen und Moderator*innen sollten bei der Zuweisung von Gruppenprojekten und -aktivitäten proaktiv vorgehen, um eine enge Peer-to-Peer-Interaktion und Möglichkeiten zum Aufbau persönlicher Beziehungen zu ermöglichen (Sadykova, 2014). Beim kulturellen Peer-to-Peer-Lernen besteht das Ziel darin, durch den Austausch von Ideen und Werten sowie durch gegenseitigen Respekt und Verständnis starke Beziehungen zu entwickeln. Daher sollte insbesondere im Online-Modus ein interkultureller Ansatz gewählt werden, um die Lernenden zu motivieren. Um Vielfalt und Authentizität zu fördern, sollten die Lernenden in der Lage sein, sich von den Unterschieden zwischen ihnen und ihren Mitschüler*innen inspirieren zu lassen, ihre Neugierde zu wecken und sie in die Lage zu versetzen, weitere Informationen über ihre Mitschüler*innen zu suchen. In einer Online-Umgebung kann es für die Lernenden schwieriger sein, ihre Gefühle und Emotionen auszudrücken und sich am gegenseitigen Lernen zu beteiligen. Daher können die Lehrkräfte in diesen Bereichen eine große Unterstützung sein, indem sie die Gruppen- und Einzelbewertung erleichtern.

5.3. Interkulturelle Kompetenzen

Kulturelle Vielfalt bringt eine Fülle von Möglichkeiten und einen Reichtum für die Bildungserfahrung mit sich. Dennoch müssen Pädagog*innen in die Entwicklung ihrer interkulturellen Kompetenzen investieren und einen Überblick über den kulturellen digitalen Kontext und die Möglichkeiten haben. Interkulturelle Kompetenz ist die Fähigkeit, in kulturübergreifenden Situationen effektiv zu kommunizieren und sich in einer Vielzahl von kulturellen Kontexten angemessen zu verhalten (Bennett, 2004, S.149). Die UNESCO (2013, S.6) stellt fest: *"Interkulturelle Kompetenzen zielen darauf ab, Menschen von ihrer eigenen Logik und ihren kulturellen Idiomen zu befreien, um sich auf andere einzulassen und ihren Ideen zuzuhören, was die Zugehörigkeit zu einem oder mehreren kulturellen Systemen beinhalten kann"*.

Ein interkultureller Ansatz erkennt an, dass Vielfalt Teil unserer alltäglichen Bildungsrealität ist, und ist auch ein zentraler Ansatz für das Lernen unter Gleichaltrigen (Peer-to-Peer). Er betont die Aspekte der persönlichen Interaktion mit Unterschieden und "Neuem", um eine offene Haltung gegenüber dem Lernen zu entwickeln. Der erste Schritt zur Entwicklung eines interkulturellen Bewusstseins besteht für den/die Pädagog*in darin, sich mit seinem/ihrer eigenen Kulturverständnis auseinanderzusetzen. Welche Bildungserfahrungen prägen beispielsweise Ihre eigenen Erwartungen an Bildung und Ausbildung? Sie könnten über bestimmte Lehrmethoden nachdenken, über Ihre Erwartungen an sich selbst als Lernende, über erfahrene Beurteilungspraktiken, über den Wert der Bildung für Ihre Familie und Kultur usw. Sie könnten auch über Ihre Interaktionen mit Gleichaltrigen im In- und Ausland nachdenken, was die Erwartungen und Erfahrungen mit dem Lehren und Lernen betrifft. Kurz gesagt, Selbstreflexion ist wichtig, um die nötige Distanz zu gewinnen, um zu verstehen, wie unsere "Kultur" unsere Auffassung von Bildung als Praxis, die Werte, die wir der Bildung beimessen, und die Art und Weise, wie wir Bildung als Lernende - und als Lehrende - angehen, prägt (siehe Link unten - Überlegungen).

5.4. Zusammenfassung

Interkulturelles Peer-to-Peer-Lernen umfasst die Interaktion zwischen Lernenden in Verbindung mit sozialer oder kultureller Kommunikation, die durch die Zugänglichkeit und Kommunikation eines Online-Netzwerks ermöglicht wird, das Lerngemeinschaften schafft. Auf diese Weise besteht die Rolle der Lehrkraft darin, einen Raum zu schaffen, in dem die Lernenden ihre Perspektiven, Erfahrungen und Herausforderungen identifizieren, artikulieren und teilen können. Dies wird sie dabei unterstützen und ihnen helfen, die notwendigen Einsichten zu gewinnen, um eine interkulturell integrative Lern- und Lehrkultur zu schaffen. Darüber hinaus haben multikulturelle Peer-Lernen-Gruppen die Möglichkeit, Kulturen zu erforschen, zu entwickeln und zu entdecken, denen sie sonst durch traditionelle Lernmethoden nicht ausgesetzt wären. Folglich ist es von entscheidender Bedeutung, die Lehrkräfte in kollaborativer Teamarbeit zu schulen, da sie als Vorbilder für die Schüler*innen fungieren. Es gibt zwar kein Patentrezept, wie man Pädagog*innen beibringen kann, wie man kollaboratives Lernen umsetzt, aber es besteht ein Konsens darüber, dass dies Teil eines jeden Lehrerausbildungsprojekts sein muss (Shonfeld und Gibson 2019).

5.5. Referenzen

- Álvarez, I., Guasch, T. & Espasa, A. (2009). University teacher roles and competencies in online learning environment: a theoretical analysis of teaching and learning practices. *European Journal of Teacher Education*, 31(3), 321-336.
- Badia, A., Garcia, C. & Meneses, J. (2017). Approaches to teaching online: Exploring factors influencing teachers in a fully online university. *British Journal of Educational Technology*, 48(6), 1193-1207.
- Considerations: An intercultural approach to learning and teaching, source https://www.vu.edu.au/sites/default/files/intercultural-approach_0.pdf
- Bennett, M. J. (2004). Becoming interculturally competent. In J.S. Wurzel (Ed.) *Toward multiculturalism: A reader in multicultural education*. Newton, MA: Intercultural Resource Corporation. (Originally published in *The Diversity Symposium proceedings: An Interim Step toward a Conceptual Framework for the Practice of Diversity*. Waltham, MA: Bentley College, 2002).
- Sadykova, G. (2014). Mediating Knowledge through Peer-to-Peer Interaction in a Multicultural Online Learning Environment: A Case Study of International Students in the US. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 15(3), 24-49.
- Shonfeld, M., & Gibson, D. (Eds.). (2019). *Collaborative learning in a global world* (pp. 59–111). Charlotte, NC: Information Age Publishing.
- UNESCO (2013). *Intercultural Competences: Conceptual and Operational Framework*. Paris, UNESCO.

6. Anweisungen zur Nutzung der Online-Plattform und des Online-Kurses

6.1. Beschreibung der CULPEER digital Online-Plattform

Das CULPEER digital Portal ist das Hauptinstrument, über das die 7 Projektpartner*innen die wichtigsten Ergebnisse für die Endnutzer*innen und die Zielgruppen präsentieren.

Das Portal ist über den folgenden Link direkt zugänglich: <https://culpeer-digital.eu/index.php>.

Die Plattform bietet alle derzeit verfügbaren Werkzeuge und die Nutzung interaktiver Elemente und Instrumente. Mit diesen Merkmalen werden das Online-Portal des Projekts und seine

Funktionalitäten ein Instrument für die Kommunikation mit den Interessengruppen und Begünstigten sein.

Die Plattform und ihre Funktionen werden ein Instrument für die Kommunikation mit den Interessengruppen und Begünstigten sein. Es wird für das Hochladen von Projektergebnissen, Materialien, Berichten und Datenbanken genutzt. Sie wird für die Förderung und Verbreitung von Projektergebnissen und Informationen genutzt.

Durch den Zugriff auf das Portal gelangen die Nutzer*innen auf die Startseite der Website.



Über das Informations- und Kontakt-Menü kann der/die Nutzer*in auf verschiedene Informationsabschnitte des Projekts CULPEER digital zugreifen

- **Projekt Beschreibung** (<https://culpeer-digital.eu/project-description.php>)
Dieser Abschnitt beschreibt die Hauptziele des Projekts.
- **Kontakte** (<https://culpeer-digital.eu/contact.php>)
Hier sind die Kontaktdaten aller Projektpartner:innen gelistet.
- **Projektpartner:innen** (<https://culpeer-digital.eu/contractual-partners.php>)
Ein Abschnitt, bei dem alle 7 Partnereinrichtungen von CULPEER digital kurz vorgestellt werden.
- **Broschüre** (<https://culpeer-digital.eu/brochure.php>)
Hier gibt es die Broschüre auf Englisch mit den wichtigsten Informationen zum Projekt.
- **Veranstaltungen** (<https://culpeer-digital.eu/conference.php>)
In diesem Abschnitt werden alle Veranstaltungen wie Meetings und Konferenzen, die während der Projektlaufzeit stattgefunden haben, präsentiert.

Am oberen Ende des Menüs, sowie auf der Startseite der Webseite können die drei Hauptergebnisse des Projekts ausgewählt werden:



Leitfaden

Der Leitfaden bietet einen Überblick der digitalen Konzepte und Online-Formate für Aktivitäten im Bereich des kulturellen Peer-Lernens:

https://culpeer-digital.eu/guidelines_didactic_concept.php



Online-Kurs

Der Online-Kurs befasst sich mit den verschiedenen Thematiken rund um die kulturellen Peer-Lernen-Ansätze:

https://culpeer-digital.eu/e-learning_course.php



Best Practices

Die Datenbank mit digitalen Fallstudien und Videos über bewährte Verfahren in jedem Partnerland sowie Video-Tutorials für Pädagog*innen:

<https://culpeer-digital.eu/best-practices.php>

6.2. Beschreibung des Online-Kurses von CULPEER digital

Das Hauptergebnis des Projekts CULPEER digital ist der Online-Kurs, der aus 7 Modulen besteht, von denen jedes ein bestimmtes Thema im Zusammenhang mit CULPEER und der Digitalisierung analysiert. Das Ziel des Online-Kurses ist es, kulturelle Peer-Lernen-Ansätze auf digitale Formate zu übertragen und Ausbilder*innen und Pädagog*innen zu erklären, wie sie sich mit all diesen neuen Aspekten des Online-Trainings vertraut machen können.

Wie bereits erwähnt, befasst sich der Online-Kurs mit spezifischen Themen im Zusammenhang mit digitaler Bildung und Peer-Lernen und ist insbesondere wie folgt aufgebaut:

- **Modul 1** - Einführung in digitale Konzepte und Online-Ansätze für kulturelle Peer-Lernen-Aktivitäten
- **Modul 2** - Die Rolle der Pädagog*innen
- **Modul 3** - Know-how über digitale und kreative Methoden des Austauschs und die Bedeutung der sozialen Medien
- **Modul 4** - Die Bedeutung des digitalen kreativen Lernens für Menschen mit sozialen Barrieren
- **Modul 5** - Erwerb von Wissen und Verständnis für Globales Lernen
- **Modul 6** - Transfer von Wissen in kreatives Handeln - Beispiele für den Austausch
- **Modul 7** - Ausbildung von Online-Pädagog*innen: Wie man das Publikum schult

Jedes Modul ist nach einem gemeinsamen Schema aufgebaut:

- Kapitel
- Herunterladbare Dokumente
- Referenzen

Diese Struktur ermöglicht es dem Leser oder der Leserin, wichtige und spezifische Begriffe durchzugehen, um die Konzepte des digitalen Peer-Lernens zu vertiefen und so ein erfahrener Trainer oder eine erfahrene Trainerin zu werden, der/die in der Lage ist, das erworbene Wissen in täglichen Aktivitäten und Kursen anzuwenden.

Herunterladbare Dokumente und Referenzen werden von den Lernenden genutzt, um die in jedem Modul und den dazugehörigen Kapiteln analysierten Konzepte zu vertiefen.

In den Kapiteln des Online-Kurses wird der/die Lernende stets durch ein interaktives Inhaltsverzeichnis unterstützt, das ihm/ihr hilft, den Überblick über die analysierten Themen zu behalten und dank direkter Links zu den anderen Modulen zu springen.

Außerdem sind im Glossar die wichtigsten Begriffen im Bereich kulturelles Peer-Lernen im Zusammenhang mit digitalen Formaten erklärt.

Der Online-Kurs ist ein kostenloses Tool, das über das CULPEER digital Portal (<https://culpeer-digital.eu/index.php>) zugänglich ist und von allen Zielgruppen genutzt werden kann, die sich neue Kenntnisse über die kulturelles Peer-Lernen auf digitale aneignen möchten.



7. Fazit

In den vorangegangenen Kapiteln haben Sie den Ansatz von CULPEER digital kennengelernt und sind nun perfekt vorbereitet, um mit dem Online-Kurs zu beginnen und schließlich die digitalen Methoden zu nutzen und umzusetzen.

Die Forschung hat gezeigt, dass Peer-Lernen bereits in verschiedenen Lernsituationen eingesetzt wird, weniger jedoch kulturelles Peer-Lernen, insbesondere nicht in der Erwachsenenbildung. Da der CPLA (Cultural Peer Learning Approach) in der Kinder- und Jugendbildung bereits hervorragende Ergebnisse erzielt hat, lohnt es sich, diesen Ansatz auch auf die Erwachsenenbildung zu übertragen.

Die positiven Aspekte von CPLA sind, wie Sie nun wissen, zahlreich. Die Methoden verbessern die zwischenmenschlichen und interkulturellen Fähigkeiten der Lernenden, sie tragen dazu bei, stereotype Sichtweisen aufzubrechen, sie fördern kreative und künstlerische Talente und verbessern die Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten. Die Teilnehmer*innen erhalten Anerkennung, bauen dauerhafte und respektvolle Beziehungen zu ihren Mitschüler*innen auf und beginnen, sich als Teil ihrer Gruppe zu sehen. Das Gefühl der Selbstwirksamkeit wird gefördert und die Lernenden erkennen, dass sie Einfluss auf die Entwicklung der Welt haben. Sie beginnen, sich selbst als so genannte "Change Agents" zu sehen, reflektieren ihr Handeln und ihre Handlungsmöglichkeiten und erleben einen Perspektivenwechsel. Außerdem hilft CPLA dabei, komplexe Themen auf eine greifbare, alltägliche Ebene zu übertragen. Und das Wichtigste: Es macht Spaß und motiviert die Teilnehmer*innen, mehr voneinander und übereinander lernen zu wollen.

Mit der innovativen Umsetzung des CPLA in digitale Formate hat CULPEER digital eine neue, inklusive und zukunftsorientierte Plattform geschaffen. Neben den bereits erwähnten positiven Aspekten des CPLA wird hier die Kompetenz im Umgang mit digitalen Werkzeugen gefördert. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Inklusivität. Benachteiligte Menschen, die bisher aus verschiedenen Gründen am Reisen gehindert wurden, haben nun über die digitale Plattform bessere Chancen zur Teilnahme.

Der wichtige Schlüssel zu einer nachhaltigen Welt ist es, die Situation des anderen zu verstehen und gemeinsam Lösungen für eine nachhaltige Entwicklung zu finden, die die Bedürfnisse aller berücksichtigen und anpassen.