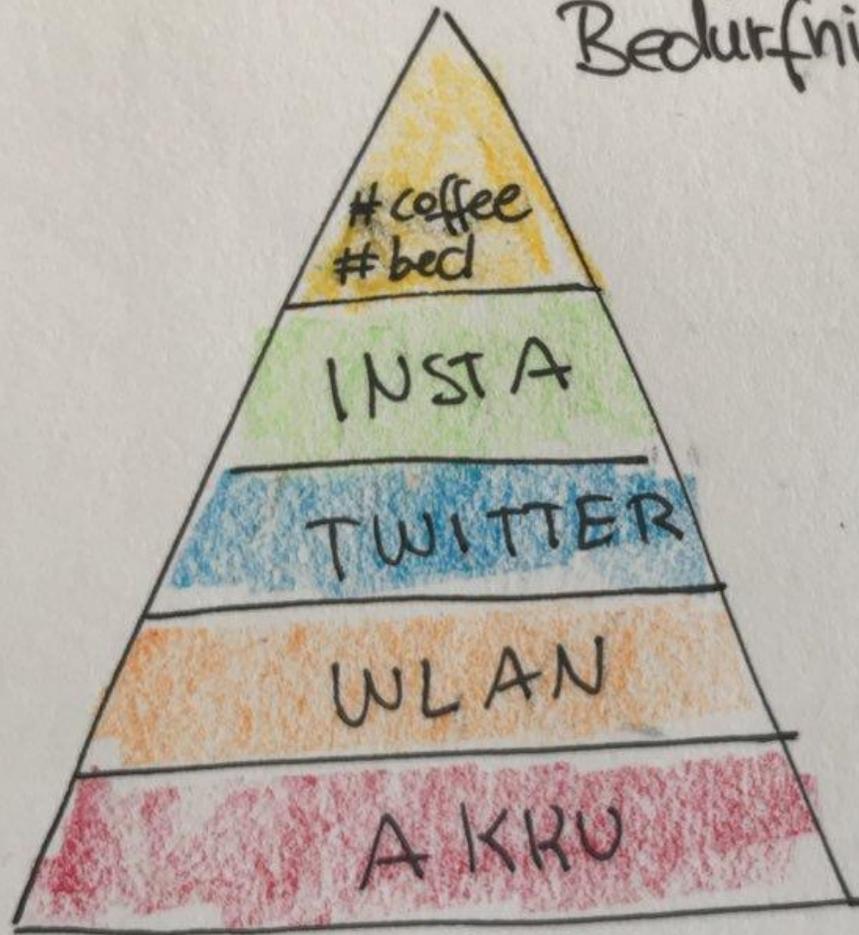


moderne

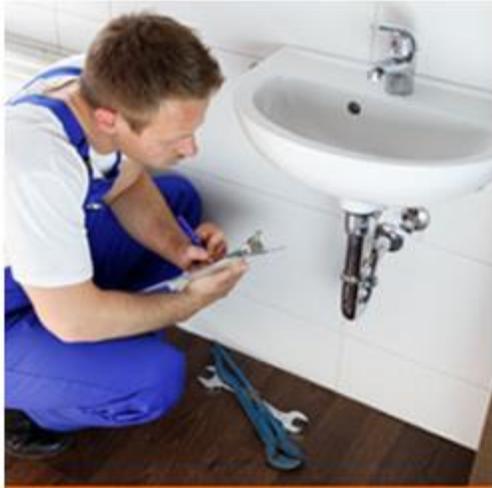
Bedürfnispyramide



@LuiseFreese

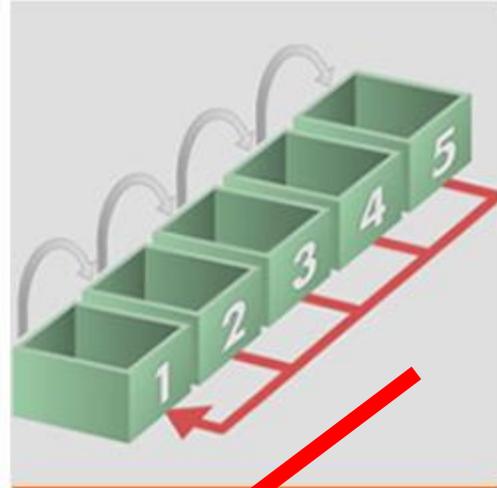
blink - berufsbezogen lernen inklusiv

Ziel des Projekts blink – berufsbezogen lernen inklusiv ist die Unterstützung der Berufsausbildung durch ein mediengestütztes ausbildungsbegleitendes Förderkonzept speziell für benachteiligte jugendliche Zielgruppen. Als Anwendungsfeld wurde der Beruf Anlagenmechaniker/in für Sanitär-, Heizung- und Klimatechnik ausgewählt. Partner im Projekt, das im Juni 2016 gestartet wurde, sind die Unternehmen DEKRA Media GmbH (Konsortialführer), IMBSE GmbH und mmb Institut GmbH. Das Projekt hat eine Laufzeit von drei Jahren. Im Rahmen eines Konzepts der assistierten Ausbildung entwickelt blink verschiedene Unterstützungsangebote, die es benachteiligten Jugendlichen ermöglichen sollen, die Ausbildung erfolgreich zu absolvieren. Zu diesem Zweck entwickelt das Projekt einen integrierten, mediengestützten Förderansatz, der fachliche und sozialpädagogische Unterstützung kombiniert.



Berufsbild

Erfahren Sie mehr



Lernkartei

Erfahren Sie mehr



Coaching-Zone

Erfahren Sie mehr



3D-Simulation

Erfahren Sie mehr



Einloggen

[Passwort vergessen?](#)





**AUTIST
ARTIST**

Finanzieller Unterstützung des Landes Nordrhein-Westfalen und des Europäischen Sozialfonds


 EUROPÄISCHE UNION
 Europäischer Sozialfonds


 ESF
 in Nordrhein-Westfalen
 in Nordrhein-Westfalen

Ministerium für Arbeit,
 Gesundheit und Soziales
 des Landes Nordrhein-Westfalen



Bildungs

Harald Maaßen



IN & OUT

AUTISMUS UND AUSBILDUNG

Mit finanzieller Unterstützung des



EUROPÄISCHE UNION

Europäischer Sozialfond

Avatare

In einer virtuellen Veranstaltung werden Sie durch einen sogenannten "Avatar" dargestellt, Ihrer grafischen Repräsentation innerhalb der virtuellen Welt.

Aktuell kann aus 40 vorgefertigten Avataren gewählt werden, die Sie beliebig farblich anpassen und mit Accessoires ausstatten können. Das macht Spaß und steigert die Wiedererkennbarkeit. Über jedem Avatar erscheint im gestarteten Programm der Name des jeweiligen Teilnehmers.



Sie sehen die Welt durch die Augen Ihres Avatars



Ihre Veranstaltung endet in 9 Minuten.

Herr Bierhinkel steuert die Kamera.



Bildungskonferenz 21.11.2018 - Jan Kluth, David Brudnitzki,
Harald Maaßen

„Jenen Menschen, denen es schwerfiel, sich im persönlichen Kontakt auszudrücken, oder die gar nicht sprechen konnten, boten Computernetzwerke die Chance, Kommunikation nicht nur zu sondern überhaupt erst zu ermöglichen – und zwar ohne all die Erschwernisse, die normalerweise eine Konversation so mühsam Blickkontakt, Körpersprache, Prosodie und die Notwendigkeit, Eindruck zu machen.

Die praktischen Erfordernisse der Online-Kommunikation machten es zudem nötig, dass viele Aspekte der sozialen Interaktion, die üblicherweise unausgesprochen blieben, nun klar ausgedrückt mussten. Emoticons (Gefühlssymbole) wie ☺ ...wurden so etwas soziale Untertitelung für Menschen, denen es schwerfiel, mit und Hintersinn umzugehen.“

Steve Silberman, Geniale Störung, S. 269

„NUN, ALLE
INFORMATIONEN SIND
RAUSCHEN, WENN MAN
DEN CODE NICHT
KNACKT.“

Vielen Dank!
Harald Maaßen
maassen@imbse-gmbh.de

Neal Stephenson, „Snow Crash“, Goldmann
Taschenbuchausgabe, 12/95, S. 90