

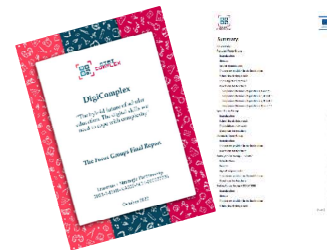
### 3. pressemeddelelse

December 2022

Velkommen til den tredje pressemeddelelse fra Erasmus+-projektet "Den hybride fremtid for uddannelse". De digitale færdigheder, vi har brug for for at kunne håndtere kompleksitet" med akronym DigiComplex og referencenummer 2021-1-ES01-KA220-SCH-000027726.

#### Resultater af projektets fremskridt

Vi er glade for at kunne meddele, at rapporten om resultaterne af de fokusgrupper, der blev afholdt i alle partnerlandene, nu er tilgængelig!



Desuden er vi mere end begejstrede for at se, at DigiComplex pensum- og uddannelsesplanen er blevet en realitet! På baggrund af resultaterne af forskningsfasen identificerede vi i samarbejde følgende kapitler til udvikling:

**Kapitel I.** Virtual Reality - Hvordan man bruger virtuelle scenarier til undervisning

**Kapitel II.** Design af interaktive animationer og 3D-modellering

**Kapitel III.** Mobile applikationer. Brug af mobile applikationer i skoler

**Kapitel IV.** Principper for gamification. GBL og hvordan man bruger dem i skolen

**KAPITEL V.** Samarbejdsværktøjer og interaktive ressourcer (sociale medier, video, billedbehandling, youtube-kanaler)

Mens vi arbejder på at udvikle indholdet til DigiComplex pensum- og uddannelsesplanen, bliver vi opmærksomme på, hvordan teknologien kan ændre den måde, lærerne leverer deres undervisning på! Læringsmiljøet er under udvikling som følge af indførelsen af teknologi. For at lærerne kan udnytte teknologien i undervisningsprocessen, skal de forbedre deres digitale viden og færdigheder, og det er præcis det behov, som DigiComplex pensum- og uddannelsesplanen skal imødekomme.

Det første udkast til DigiComplex pensum- og uddannelsesplanen vil snart være klar til gennemsyn!

## Teknologihjørnet: Hvorfor bruge animerede 3D-designs i klasseværelset?

Ud over at være smarte og morsomme har 3D-modeller flere andre fordele, som kan gavne undervisningen og berige vores undervisningsmaterialer!

Man kan f.eks. håndtere og manipulere et digitalt "objekt" uden fare for at beskadige det. Lad os antage, at du underviser i gammel teknologi, og at du skal demonstrere brugen af et ægte vandur for 15 eller 20 teenagere. Hvordan er det muligt, at det vil overleve i deres hænder? Hvis eleverne derimod ser på og eksperimenterer med den digitale 3D-model af et timeglas, hver især på deres plads i deres computerlokale og kun ved hjælp af mus og tastatur, har vi ingen sådanne bekymringer og ingen udgifter.

## Formidlingsaktiviteter:

Formidling af projektaktiviteterne er en af konsortiets vigtigste overvejelser. Besøg vores websted og kanaler på de sociale medier for at få mere at vide om projektet:

Hjemmeside: <https://digicomplexity.eu/>

Facebook: <https://www.facebook.com/Digicomplex>

## Mød DigiComplex-partnerne:

DigiComplex-projektet, der løber fra den 1. januar 2021 til den 1. januar 2023, gennemføres af syv partnere:

ASOCIACION DESES 3  
Spain



Universidade Portucalense  
Portugal



E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP  
Greece



Toroslar Ilce Milli Egitim Mudurlugu  
Turkey



Kocatürk Danışmanlık  
Turkey



Urban Research and Education UG  
Germany



BrainLog  
Denmark

