

## 4<sup>th</sup> pressemeddelelse

April

2023

Velkommen til den fjerde pressemeddelelse fra Erasmus+-projektet "Den hybride fremtid for forskeruddannelser. De digitale færdigheder, vi har brug for for at kunne håndtere kompleksitet" med akronymet DigiComplex og referencenummer 2021-1-ES01-KA220-SCH-000027726, der har til formål at udvikle digitale løsninger og uddannelse til at forberede lærere på den nuværende og fremtidige hybride uddannelse. (På stedet og online).

### Projektets resultater Fremskridt



**DigiComplex-læreplanne og uddannelsesordningen** er ved at være færdige og vil snart være frit tilgængelige på vores websted på alle partnersprog. Fem kapitler om emner som f.eks. virtuel virkelighed, interaktive animationer og 3D-modellering, brug af mobilapplikationer i skoler, anvendelse af spilbaseret læring og brug af samarbejdsværktøjer i undervisningen har til formål at give lærerne strategier og teknikker til at integrere teknologi i undervisningsprocessen og ændre den måde, de leverer undervisning på!

What else?

**DigiComplex-læreplanen** og uddannelsesordningen er ved at være færdige og vil snart være frit tilgængelige på vores websted på alle partnersprog. Fem kapitler om emner som f.eks. virtuel virkelighed, interaktive animationer og 3D-modellering, brug af mobilapplikationer i skoler, anvendelse af spilbaseret læring og brug af samarbejdsværktøjer i undervisningen har til formål at give lærerne strategier og teknikker til at integrere teknologi i undervisningsprocessen og ændre den måde, de leverer undervisning på!

**Undervisningsspillet DigiComplex** vil have form af et eventyrspil, hvor eleverne skal løse flere problemer for at bestå hvert niveau.

**Teknologihjørnet:** Hvorfor er brugen af Virtual Reality gavnlig for de studerende?

Ud over at være innovativ og underholdende tilbyder virtual reality flere yderligere fordele, som kan berige undervisningsmaterialet!

En historielærer kunne tage sin klasse med på en udflugt til et museum eller endda til pyramiderne uden at skulle forlade klasseværelset. Ved at bruge VR kan eleverne udforske **og interagere med omgivelserne, som om de selv var der, hvilket giver en mere engagerende og medrivende læring.**

erfaring. Læreren kan guide eleverne gennem den virtuelle ekskursion og give information og kontekst om stedet og opmuntre til diskussion og spørgsmål undervejs, så lektionen bliver levende!

## Møder

Ud over de regelmæssige onlinemøder mødtes partnerne i Grækenland den 29. marts i forbindelse med det tredje TPM. Det var et produktivt møde, hvor partnerne drøftede projektets status, planlagde deres respektive opgaver i forbindelse med udviklingen af resultat 2 og 3 og diskuterede en række forvaltningsspørgsmål.



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

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

## Mød DigiComplex-partnerne:

DigiComplex-projektet, der løber fra den 1. januar 2021 til den 1. december 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

