

## Vierte Pressemitteilung

April 2023

Herzlich willkommen zur vierten Pressemitteilung des Erasmus+-Projekts mit dem Titel „Die hybride Zukunft der schulischen Bildung. Die digitalen Kompetenzen, die wir brauchen, um mit Komplexität umzugehen.“ mit dem Akronym DigiComplex und der Referenznummer 2021-1-ES01-KA220-SCH-000027726. Ziel des Projekts ist die Entwicklung von digitalen Lösungen und Schulungen zur Vorbereitung von Lehrern auf die Gegenwart und Zukunft der hybriden Bildung (vor Ort und online).

### Fortschritt der Projektergebnisse



Das DigiComplex Curriculum und das Trainingsprogramm nähern sich der Fertigstellung und werden bald auf unserer Website in allen Partner-Sprachen frei zugänglich sein. Fünf Kapitel, die Themen wie Virtual Reality, Interaktive Animationen und 3D-Modellierung, die Nutzung von mobilen Anwendungen in Schulen, die Verwendung von spielbasiertem Lernen und die Nutzung von kollaborativen Tools in der Bildung behandeln, sollen Lehrern Strategien und Techniken für die Integration von Technologie in den Bildungsprozess bieten und die Art und Weise verändern, wie sie Unterrichtseinheiten gestalten!

### Was noch?

Wir arbeiten derzeit am zweiten Ergebnis, der [DigiComplex e-Plattform](#), und dem dritten Ergebnis, dem [DigiComplex Educational Game](#).

Die [DigiComplex e-Plattform](#) wird einen Online-Raum für Lehrer bereitstellen, um Wissen über neue Bildungstechnologien in Form von Online-Kursen zu erwerben, sowie die Möglichkeit bieten, die entwickelten Unterrichtsmaterialien zu modifizieren und zu erweitern, um den Bedürfnissen ihrer Schüler gerecht zu werden. Sie wird auch das entwickelte Spiel beherbergen, das für alle frei zugänglich sein wird.

Das [Educational Game DigiComplex](#) wird in Form eines Abenteuerspiels gestaltet sein, bei dem die Schüler mehrere Probleme lösen müssen, um jedes Level zu bestehen.

### Technologie-Ecke: Warum ist der Einsatz von Virtual Reality vorteilhaft für Schülerinnen und Schüler?

Neben innovativem und unterhaltsamem Aspekt bietet Virtual Reality mehrere zusätzliche Vorteile, die Bildungsmaterialien bereichern können! Ein Geschichtslehrer könnte seine Klasse beispielsweise auf eine Exkursion ins Museum oder sogar zu den Pyramiden mitnehmen, ohne das Klassenzimmer verlassen zu müssen. Durch den Einsatz von VR können Schülerinnen und Schüler die Umgebung erkunden und damit interagieren, als wären sie vor Ort, was zu einer ansprechenderen und immersiveren Lernerfahrung führt. Der Lehrer kann die Schülerinnen und Schüler durch die virtuelle Exkursion führen und

Informationen und Kontext über den Ort bereitstellen, um Diskussionen und Fragen anzuregen und die Lektion lebendig zu gestalten!

information and context about the location, encouraging discussion and questions along the way, bringing the lesson to life!

## Meetings

Abgesehen von den regelmäßigen Online-Meetings trafen sich die Partner am **29. März** in Griechenland zur **dritten TPM**. Es war ein produktives Treffen, bei dem die Partner den Stand des Projekts besprachen, ihre jeweiligen Aufgaben für die Entwicklung der Ergebnisse 2 und 3 planten und eine Vielzahl von Managementfragen diskutierten.



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

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

## Lernen Sie die DigiComplex-Partner kennen:

Das DigiComplex-Projekt, das vom 1. Januar 2021 bis zum 1. Dezember 2023 läuft, wird von sieben Partnern durchgeführt:

ASOCIACION DESES 3  
Spain



Kocatürk Danışmanlık  
Turkey



Toroslar Ilce Milli Eğitim Müdürü  
Turkey



Universidade Portucalense  
Portugal



Urban Research and Education UG  
Germany



BrainLog  
Denmark



Die hybride Zukunft der schulischen Bildung. Die digitalen Kompetenzen, die wir brauchen, um mit Komplexität umzugehen.– DigiComplex

2021-1-ES01-KA220-SCH-000027726