



Liebe:r Leser:in!

Our Digital Village zielt darauf ab, in ländlichen Gebieten den Erwerb digitaler und transversaler Kompetenzen zu fördern und die Menschen so auf die Herausforderungen der Zukunft vorzubereiten. Dies geschieht durch die gemeinsame Erarbeitung hochwertiger Bildungsinhalte, die auf die Bedürfnisse des lokalen Umfelds eingehen, während gleichzeitig der langfristige Wandel hin zur Digitalisierung durch aktive Bewusstseinsbildung auf allen Ebenen der Gesellschaft sichergestellt wird.

RÜCKBLICK AUF EIN JAHR VOLLER FORTSCHRITTE

Nun, da sich das zweite Projektjahr von Our Digital Village dem Ende zuneigt, sind wir stolz darauf, wie Teamarbeit und eine gemeinsame Vision uns zu den unglaublichen Meilensteinen geführt haben, die wir bislang erreicht haben. Durch die Bemühungen unserer neun europäischen Partner haben wir wichtige Schritte bei der Vermittlung digitaler Kompetenzen und Möglichkeiten gemacht und den Weg für einen nachhaltigen digitalen Einfluss in ländlichen Gemeinschaften geebnet. Zum jetzigen Zeitpunkt haben wir die Hälfte des Projekts hinter uns und freuen uns, Ihnen einige Höhepunkte präsentieren zu können.

✓ Die Veröffentlichung eines wissenschaftlichen Artikels, der die innovative Wirkung des Projekts Our Digital Village aufzeigt! Diese Studie, an der 278 Teilnehmer:innen aus sieben europäischen Ländern teilnahmen, unterstreicht die transformative Rolle der reziproken mäeutischen Methode (Reciprocal Maieutic Approach - RMA) bei der Förderung digitaler Kompetenzen in ländlichen Gemeinden. Im Rahmen von RMA-Workshops erkundeten die Teilnehmer:innen ihre digitalen Bedürfnisse, Kompetenzen und Wünsche und identifizierten zentrale Herausforderungen wie Infrastrukturlücken und Lehrkräfteausbildung, wobei sie gleichzeitig die Bedeutung des personalisierten Lernens betonten. Die Ergebnisse sind eine wertvolle

Orientierungshilfe für politische Entscheidungsträger:innen, Lehrkräfte und führende Gemeindevertreter:innen und unterstreichen die Bedeutung partizipativer, inklusiver Strategien für eine nachhaltige digitale Inklusion. Der vollständige Artikel ist auf unserer Website verfügbar:

<https://ourdigitalvillage.erasmus.site/scientific-paper/>

✓ Die Entwicklung des Our-Digital-Village-Aktivitäten-Kit ist in vollem Gange, wobei Mäeutikkoordinator:innen, IKT-Expert:innen, Lehrkräfte und Trainer:innen zusammenarbeiten, um eine dynamische, interaktive Ressource zu erstellen. Dieses Toolkit enthält IKT-Herausforderungen, bei denen Technologien wie 3D-Druck, Programmieren, Mikrocontroller, Webentwicklung und Robotik zum Einsatz kommen, sowie pädagogische Leitlinien zur Förderung ihrer Umsetzung im Unterricht. Im Laufe des Projekts wird das Aktivitäten-Kit auf Grundlage der Ergebnisse der anstehenden Evaluierungen, die von der Universität Alicante im nächsten Jahr durchgeführt werden, weiter verfeinert werden, um sicherzustellen, dass das Toolkit auf die tatsächlichen Bedürfnisse der Lehrkräfte und Lernenden zugeschnitten ist.

✓ Die Online-IKT-Info-Desks sind offiziell in Betrieb und bieten engagierte Unterstützung für Community-Mitglieder in den Partnerländern! Sie stehen in neun Sprachen zur Verfügung - Englisch, Italienisch, Spanisch, Portugiesisch, Deutsch, Niederländisch, Griechisch, Slowenisch und Ungarisch - und sind so konzipiert, dass sie leicht zugängliche, persönliche Unterstützung für alle IKT-bezogenen Fragen bieten. Egal, ob Sie als Lehrkraft digitale Tools in Ihren Unterricht integrieren möchten, als Schüler:in mit Herausforderungen beim Programmieren konfrontiert sind oder als erwachsene:r Lernende:r zum ersten Mal mit Technologie in Berührung kommen, unsere Info-Desks sind für Sie da. Wenn Sie technologiebezogene Probleme oder Bedenken haben, bitten wir Sie, uns Ihre Fragen durch Ausfüllen dieser kurzen Umfrage mitzuteilen:

<https://ourdigitalvillage.erasmus.site/oid/>

✓ Jeder implementierender Partner organisierte und implementierte erfolgreich das Training für IKT und pädagogische Fähigkeiten für Lehrkräfte und Trainer:innen mit dem Ziel, grundlegende Fertigkeiten in den Bereichen Programmieren, Robotik, Mikrocontroller, 3D-Modellierung und -Druck sowie Webentwicklung zu vermitteln, um die im Our-Digital-Village-Aktivitäten-Kit vorgeschlagenen Aktivitäten nutzen zu können. Das zweite Ziel bestand darin, Leitlinien für die Anpassung der Aktivitäten an lokale Bedürfnisse und Kontexte bereitzustellen, sowie pädagogische Methoden für die Umsetzung der Aktivitäten in einer Form, die die digitalen Fähigkeiten und andere transversale Fähigkeiten der Lernenden verbessert.

Da sich ein Großteil unserer Arbeit im Jahr 2024 auf die Durchführung und Organisation des Trainings für IKT und pädagogische Fähigkeiten für Lehrkräfte und Trainer:innen konzentriert hat, beleuchtet dieser zweite Newsletter die Ergebnisse dieser Bemühungen.

Im Rahmen der Trainingseinheiten für Lehrkräfte zu IKT und pädagogischen Fähigkeiten wurden in allen Partnerländern sowohl Herausforderungen als auch Erfolge deutlich. Anfängliche Skepsis und logistische Schwierigkeiten, wie begrenzte Ressourcen und die Kommunikation mit den Schulen, waren häufige Hindernisse. Mit dem Fortschreiten der Kurse wuchs jedoch das Engagement und Interesse der Lehrkräfte, digitale Tools wie 3D-Druck und Programmieren in ihren Unterricht zu integrieren. Viele Pädagog:innen äußerten sich begeistert über die potenziellen Einflüsse dieser Fähigkeiten auf ihre Unterrichtspraktiken und betonten, wie wichtig es ist, ihnen Zeit und Unterstützung zu geben, damit sie sich den Umgang mit den Technologien vollständig aneignen können. Die Trainings förderten schließlich ein

tieferes Bewusstsein für den Wert der digitalen Bildung und ihre Bedeutung für ihre berufliche Weiterentwicklung.

Wir laden Sie dazu ein, einen Blick auf unsere [Website](#) zu werfen, um über das Projekt auf dem Laufenden zu bleiben und uns auf [LinkedIn](#) zu folgen.

Viel Spaß beim Lesen!



TRAINING FOR ICT AND PEDAGOGICAL SKILLS FOR TEACHERS AND TRAINERS

Go-funded by the European Union | CENTRO SVILUPPO CREATIVO | FAB LAB | die Berater | kmip | D.M.A. | INOVA | alda

TRAINING FÜR IKT UND PÄDAGOGISCHE FÄHIGKEITEN FÜR LEHRKRÄFTE UND TRAINER:INNEN – WAS SIND DIE WICHTIGSTEN ERGEBNISSE?



ÖSTERREICH

In Österreich führte die Berater von Juni bis Oktober 2024 ein Trainingsprogramm zu den Themen IKT und pädagogische Fähigkeiten durch, das sich an Lehrkräfte und Trainer:innen richtete. Der Schwerpunkt des Trainings lag darauf, die Teilnehmer:innen mit IKT-Fähigkeiten auszustatten und ihnen die notwendigen Tools zur Verfügung zu stellen, damit sie Technologie in ihre Trainings integrieren können. Insgesamt nahmen 15 Trainer:innen aus Tirol an den fünf organisierten Sitzungen teil. Sowohl der theoretische Input als auch die praktischen Lektionen erwiesen sich für die Teilnehmer:innen als sehr ansprechend. Praktische Übungen mit der Technologie ermöglichten es ihnen, die Funktionen zu verstehen und förderten die Integration der Technologie in den Unterricht. Die Rückmeldungen waren sehr positiv und sie betonten die Notwendigkeit der Integration von Technologie in ihre Trainings, um die digitalen Fähigkeiten ihrer Lernenden zu verbessern, damit sie die Lücke in ihrer digitalen Bildung schließen können.



ZYPERN

In Zypern nahmen im Juni fünfzehn Lehrkräfte aus der zypriotischen Digital-Village-Community an einem 30-stündigen IKT-Trainingsprogramm teil, das von den Trainer:innen Andreas Siakas und Popi Aresti geleitet wurde. Das Programm umfasste sechs Vor-Ort-Sitzungen zu den Themen Programmieren, Robotik, Mikrocontroller, 3D-Modellierung und -Druck, Webentwicklung und pädagogische Methoden. Die Teilnehmer:innen zeigten außergewöhnlichen Enthusiasmus und beteiligten sich aktiv an praktischen Aktivitäten, Gruppendiskussionen und gemeinschaftlichen Problemlösungen. Zu den Höhepunkten gehörten kreative Mikrocontroller-Projekte, Lehrkräfte, die ihre ersten Websites entwarfen, und die große Vorfreude auf den Einsatz des 3D-Drucks in ihren Klassenzimmern. Obwohl einige Teilnehmer:innen nicht an allen fünf technologieorientierten Sitzungen teilnehmen konnten, ist geplant, die Schule im September erneut zu besuchen, um weitere Kurse anzubieten. Diese Initiative förderte ein lebendiges Gemeinschaftsgefühl unter den Lehrkräften und unterstrich ihr Engagement für die Integration von IKT in den Unterricht, um sicherzustellen, dass sie gut gerüstet sind, um die nächste Generation von Lernenden zu inspirieren.



GRIECHENLAND

In Griechenland wurde von April bis Oktober 2024 ein umfassendes Trainingsprogramm für IKT und pädagogische Fähigkeiten für Lehrkräfte und Trainer:innen durchgeführt. Die Initiative zielte darauf ab, Lehrkräfte mit den Tools und Kenntnissen auszustatten, die für die Integration von Technologie in ihre Unterrichtspraxis erforderlich sind. Insgesamt wurden 11 Seminare mit einer Dauer von jeweils zwei bis drei Stunden an vier Standorten in den Vororten durchgeführt, an denen insgesamt 23 Teilnehmer:innen vor Ort und 87 Teilnehmer:innen online teilnahmen. Die Seminare vermittelten sowohl theoretische Einblicke als auch praktische Erfahrungen mit digitalen Tools und ermöglichten es den Teilnehmer:innen, innovative Methoden zur Modernisierung der Unterrichtspraxis zu erkunden. Die Rückmeldungen waren durchweg positiv und machten deutlich, wie wichtig es ist, die digitale Kompetenz von Lehrkräften in Vorstadtgemeinden zu verbessern, um die technologische Lücke im Bildungswesen zu schließen.



ITALIEN

In Italien wurde von März bis Mai 2024 ein Trainingsprogramm für Trainer:innen und Lehrkräfte durchgeführt, das sich auf die Verbesserung der IKT-Fähigkeiten und die

Bereitstellung von Tools zur Integration von Technologie in den Unterricht konzentrierte. Die Initiative wurde vom CSC Danilo Dolci und dem FabLab von Palermo geleitet. Insgesamt elf Lehrkräfte und Trainer:innen aus den Gebieten Gibellina und Salemi, wo die italienische Our-Digital-Village-Community gegründet wurde, nahmen an den sieben organisierten Einheiten teil. Die praktischen Lektionen erwiesen sich für die Teilnehmer:innen als besonders interessant. Die direkte Interaktion mit der Technologie ermöglichte es ihnen, ihre Funktionen zu verstehen und sich ihre Anwendung im Klassenzimmer vorzustellen. Das Feedback war sehr positiv und unterstrich, wie wichtig es ist, diese Themen in den Schulen zu behandeln und die Lehrkräfte zu ermutigen, ihre Lehrmethoden durch den Einsatz neuer Technologien zu modernisieren.



POLEN

In Polen bestand das Programm aus 30 Stunden an Workshops, die in fünf Sitzungen unterteilt waren und sich jeweils auf einen bestimmten Bereich konzentrierten: Programmieren, Robotik, Mikrocontroller, 3D-Modellierung und -Druck sowie Webentwicklung. Die Sitzungen wurden sowohl persönlich in Bildungseinrichtungen in Ropczyce und Rzeszów als auch online durchgeführt und boten eine Mischung aus theoretischen und praktischen Lernerfahrungen. 15 Teilnehmer:innen nahmen aktiv an dem Programm teil und zeigten Begeisterung und ein starkes Engagement für die Beherrschung neuer Technologien. Sie arbeiteten gemeinsam an Aufgaben zur Problemlösung und nahmen praktische Projekte in Angriff, wie die Erstellung von Websites, das Programmieren von Mikrocontrollern und die Erprobung von 3D-Druckanwendungen. Die Trainer:innen lobten die Anpassungsfähigkeit und den Eifer der Teilnehmer:innen, diese Technologien im Bildungsbereich anzuwenden und die Trainingsinhalte auf lokale Bedürfnisse zuzuschneiden. Das Programm zeigte signifikante Auswirkungen, da sich die digitalen Fähigkeiten der Teilnehmer:innen in allen Themenbereichen messbar verbesserten, was anhand des DigComp-Rahmens bewertet wurde. Besondere Fortschritte wurden in den Bereichen Programmieren und Webentwicklung festgestellt, wo die Teilnehmer:innen mehr Selbstvertrauen und neue Fähigkeiten bewiesen. Insgesamt vermittelte das Training den Teilnehmer:innen nicht nur wichtige technische Fähigkeiten, sondern auch wertvolle pädagogische Einblicke und förderte innovative Ansätze zur effektiven Integration von IKT in die Bildung.



PORTUGAL

In Portugal waren insgesamt 19 Teilnehmer:innen im Rahmen von 30 Unterrichtsstunden beteiligt. Das Trainingsprogramm konzentrierte sich auf die Verbesserung der IKT- und pädagogischen Fähigkeiten von Lehrkräften und Trainer:innen und war in acht Einheiten aufgeteilt (vier online und vier in Präsenz). Der Lehrplan umfasste verschiedene Themen wie Programmierlogik, Webentwicklung, digitale Tools, Robotik, Design Thinking und Gamifizierung mit aktiver, praktischer Anwendung. Zu den bemerkenswerten Ergebnissen gehörten ein erhöhtes Engagement, mehr Sicherheit im Umgang mit digitalen Tools und

eine kollaborative Lernumgebung. Im Feedback wurde die hohe Beteiligung und das große Interesse hervorgehoben, obwohl festgestellt wurde, dass es aufgrund der Vielfalt der Themen schwierig war, jedes Thema eingehend zu vertiefen. Die gewonnenen Erkenntnisse legen nahe, den Fokus einzugrenzen, um bei künftigen Wiederholungen eine tiefere Auseinandersetzung mit den wichtigsten Themen zu ermöglichen.



RUMÄNIEN

In Rumänien wurde das Training in vier Online-Sitzungen via Zoom und einer abschließenden Präsenzsitzung in Suceava durchgeführt, wobei das Programm Theorie mit praktischer Anwendung verband. Die Teilnehmer:innen beschäftigten sich mit verschiedenen hochmodernen Tools und Technologien, darunter Robotik, Programmieren, 3D-Modellierung, Webentwicklung und mehr. Als innovativstes Instrument erwies sich dabei der Einsatz eines 3D-Druckers, der für seine Vielseitigkeit und seine Relevanz für alle Schulfächer gelobt wurde. Von naturwissenschaftlichen Experimenten bis hin zu kreativen Kunstprojekten wurde der 3D-Drucker als transformatives Tool zur Förderung von Kreativität, Problemlösung und praktischem Lernen im Klassenzimmer vorgestellt. Während der Präsenzveranstaltung hatten die Lehrkräfte die Möglichkeit, mit 3D-Druck, Robotik, Programmieren und anderen Technologien zu experimentieren und praktische Erfahrungen zu sammeln, um diese Tools in ihren Unterricht zu integrieren. Der praktische Ansatz in Verbindung mit eingehenden Diskussionen über pädagogische Anwendungen sorgte dafür, dass die Teilnehmer:innen mit einer klaren Vorstellung der Möglichkeiten zur Verbesserung ihres Unterrichts durch digitale Tools nach Hause gingen. Dieses Training bereicherte nicht nur die technischen Fähigkeiten der Lehrkräfte, sondern unterstrich auch die Rolle von Suceava als Zentrum für Bildungsinnovation und inspirierte die Teilnehmer:innen dazu, dynamisches, inklusives und technologieorientiertes Lernen in ihre Gemeinschaften zu bringen.

Neugierig, was als Nächstes kommt?

Die folgenden Aktivitäten werden wir 2025 umsetzen:

→ Vorbereitung auf die Durchführung von IKT-Kursen für Schüler:innen, erwachsene Lernende und Gemeinschaftsmitglieder. Alle Partner werden vier Kurse anbieten, in denen praktische Aktivitäten aus dem Aktivitäten-Kit mit individuellen Projekten kombiniert werden, die sich mit realen Herausforderungen befassen. Diese Kurse finden in Schulen, lokalen Organisationen und Gemeindezentren statt, wobei Themen wie Programmieren, Robotik und Webentwicklung auf die Bedürfnisse der Teilnehmer:innen zugeschnitten werden. Das beste Projekt wird prämiert, und alle Projekte werden bei künftigen Gemeinschaftsveranstaltungen vorgestellt, um eine breite Beteiligung und Inspiration zu gewährleisten.

→ Die IKT-Info-Desks werden vor Ort eingerichtet, um persönliche Unterstützung in IKT-Fragen in den Partnerländern zu bieten und alle Gemeinschaftsmitglieder, auch jene mit begrenzten digitalen Kenntnissen, anzusprechen, mit dem Ziel, die Inklusivität zu fördern und die ländlichen Gemeinschaften mit wichtigen digitalen Ressourcen auszustatten. Die Info-Desks werden in jedem Land anders funktionieren, um den spezifischen Bedürfnissen der jeweiligen Gemeinschaft gerecht zu werden.

→ Die Organisation zweier bevorstehender Gemeinschaftsveranstaltungen, bei denen die innovativen Projekte vorgestellt werden sollen, die in unseren IKT-Kursen für Erwachsene und Schüler:innen entwickelt wurden. Bei jeder Veranstaltung werden die Ergebnisse von mindestens zwei Kursen vorgestellt. Außerdem werden interaktive Workshops angeboten, die von Lehrkräften und Schüler:innen geleitet werden, um das Engagement der Gemeinschaft zu fördern.

→ Zukünftig wird Our Digital Village fünf Workshops veranstalten, die sich auf die Sicherstellung der langfristigen Nachhaltigkeit des Projekts konzentrieren und Mitglieder der Gemeinschaften zusammenbringen, um über unterstützende Interessengruppen zu diskutieren, Finanzierungsmöglichkeiten zu ermitteln und die Kontinuität und Replizierbarkeit des Projekts zu planen. Diese Themen werden auf dem Online International Digital Summit weiter erforscht, der am Ende des Projekts stattfindet und politische Entscheidungsträger:innen, Lehrkräfte und Interessengruppen aus ganz Europa zusammenbringt, um die Zukunft der digitalen Bildung zu diskutieren. Auf der Veranstaltung wird untersucht, wie das Projekt ausgeweitet und eine langfristige Wirkung sichergestellt werden kann. Die Ergebnisse der Diskussionen werden dazu beitragen, einen umfassenden langfristigen Aktionsplan für künftige Fortschritte in der digitalen Bildung zu erstellen.



Kofinanziert von der Europäischen Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



ALL DIGITAL AISBL, Rue du Commerce 123, Brüssel, Belgien 1000

[Einstellungen verwalten](#)