



# DIGITALE KOMPETENZ UND BILDUNG IN ZUKUNFT

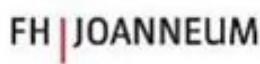


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**DIG4LIFE ist ein Erasmus + Projekt. Sein Ziel ist es gute Erfahrungen auf europäischer Ebene vorzustellen und zu teilen, gleichzeitig aber die digitalen Kompetenzen zu verbessern.**

**Das Hauptziel des Projekts ist es, die Qualität des Unterrichts und die Fähigkeiten der Lehrer zu verbessern, die konstant dem funktionalen und emotionalen Analphabetismus und ungleichen Zugang zu Bildung gegenüberstehen.**

## Konsortium



<http://dig4life.eu/>

[info@dig4life.eu](mailto:info@dig4life.eu)

# INTELLECTUAL OUTPUTS

## Test und Tools für Selbstreflexion der Lehrer

### 101

- Richtlinien für Methodologie und Tools zur Selbstreflexion. Eigene Erkenntnisse bei der Forschungsplanung werden mit Partnern geteilt und Methoden, Instrumente, Werkzeuge, Ergebnisse usw. geklärt.

- Vergleichsbericht, in dem die Stärken und Schwächen der digitalen Fähigkeiten von Lehrern auf der Grundlage von Selbstbewertungsergebnissen zusammengefasst werden (PIAAC und DIGCOMPEDU)

## Co-Design des Prototyps:

### 102

**DIGital Environment for Literacy and Future Education (DIGitales Umfeld für Fähigkeiten und zukünftige Bildung)**

In jedem Partnerland sind Lehrer an der Definition unseres Modells und digitaler Objekte mitbeteiligt. Am Ende ihres DIG4LIFE Kurses kreieren die Lehrer Spiele in den Dimensionen der digitalen Reife / DIGCOMP / PIAAC, die auf die Ausbildung von Schülern abzielen, und entwickeln Storyboards zur Bewertung von Fähigkeiten und zur Ausbildung von SchülerInnen/Studierenden.

## Testen des Prototyps an SchülerInnen

### 103

DIG4LIFE testet den Prototyp in der realen Situation durch Experimentieren und Implementieren des Prototyps an SchülerInnen. IO3 zielt darauf ab, ein Protokoll zu entwickeln, das den Experimentierprozess mit Dig4Life steuert.

Das Protokoll wird validiert und im Rahmen des Projekts verwendet und stellt ein konkretes Ergebnis dar, das Dig4Life für Lehrer abrundet, um weitere Experimente durchführen zu können.

## Test des Prototyps in Dualen Studiengängen

### 104

Die DIG4LIFE-Methodik / -Tools werden in Österreich in den dualen Studiengängen während der Praktikumsphase von Studenten getestet, um Sekundär- und Tertiärinstitutionen mit dem Arbeitsmarkt zu verbinden.

DIG4LIFE verwendet eine offene Forschungsmethode, kombiniert Bottom-up- und Bottom-down-Ansatz und übernimmt gleichzeitig die Verantwortung, Richtlinien vorzuschlagen und diese durch offene Diskussion und Überprüfung mit der realen und virtuellen Community zu testen und zu validieren.

## DIG4LIFE Richtlinien und Digital Toolkit

### 105

Richtlinien und Methoden für die Verbreitung und Veröffentlichung digitaler Produkte zur Verwirklichung in einer digitalen Umgebung basierend auf einem Open-Source-WEB-APP-LMS.

Kommunikation, Überwachung und Dissemination stellen überschneidende Aktivitäten dar, die allen Projekten folgen, um die maximale Verbreitung der Ergebnisse und die kontinuierliche Verbesserung der Gesamtqualität sicherzustellen.