

### 3. Pressemitteilung

Dezember 2022

Willkommen zur dritten 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.

#### Fortschritt der Projektergebnisse

Wir freuen uns, dass das DigiComplex Curriculum & Schulungsprogramm Wirklichkeit wird! Nach den Erkenntnissen der Forschungsphase haben wir gemeinsam die folgenden Kapitel für die Entwicklung identifiziert:

**Kapitel I.** Virtuelle Realität – Wie man virtuelle Szenarien für den Unterricht nutzt

**Kapitel II.** Design von interaktiven Animationen und 3D-Modellierung

**Kapitel III.** Mobile Anwendungen.  
Mobile Anwendungen in Schulen

**Kapitel IV.** Prinzipien der Gamifikation.  
GBL und wie man sie in der Schule anwendet

Während wir an der Entwicklung der Inhalte für das DigiComplex Lehrplan & Schulungsprogramm arbeiten, erkennen wir, wie Technologie die Art und Weise, wie Lehrkräfte ihren Unterricht erteilen, verändern kann! Die Lernumgebung entwickelt sich als Ergebnis der Einführung von Technologie. Damit Lehrkräfte Technologie im Bildungsprozess nutzen können, müssen sie ihre digitalen Kenntnisse und Fähigkeiten verbessern, und genau dies ist der Bedarf, den das DigiComplex Lehrplan & Schulungsprogramm anspricht.

Der erste Entwurf des DigiComplex Lehrplan & Schulungsprogramms wird bald zur Überprüfung bereit sein!

**Technology Corner:** Warum sollte man animierte 3D-Designs im Klassenzimmer verwenden?

Abgesehen davon, dass sie ausgefallen und amüsant sind, bieten 3D-Modelle mehrere andere Vorteile, die dem Unterricht zugutekommen und unsere Kursmaterialien bereichern können!

Beispielsweise kann man ein digitales "Objekt" handhaben und manipulieren, ohne Gefahr zu laufen, es zu beschädigen. Angenommen, Sie unterrichten alte Technologie

und müssen 15 oder 20 Jugendliche den Gebrauch einer echten Wasseruhr demonstrieren. Wie ist es möglich, dass es in ihren Händen überlebt? Auf der anderen Seite, wenn die Schüler das digitale 3D-Modell einer Sanduhr sehen und damit experimentieren, jeder in seinem/ihrem Computer-Laborplatz, nur mit Maus und Tastatur, haben wir keine solchen Sorgen, plus null Kosten.

### Verbreitung von Aktivitäten:

Die Verbreitung der Projektaktivitäten ist eine der wichtigsten Überlegungen des Konsortiums. Besuchen Sie unsere Website und unsere Social-Media-Kanäle, um mehr über das Projekt zu erfahren:

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 1. Januar 2023 läuft, wird von sieben Partnern durchgeführt:

