

## ERASMUS+ Leitaktion 2

Strategische Partnerschaften im  
Schulbereich (Konsortialprinzip)

Antragsrunde Oktober 2020

\*

Projektsteckbriefe:

Geförderte Projekte zum Thema  
**Digitales Lernen (KA 226)**  
**Kreativität und Kunst (KA 227)**

# INHALT

Alphabetisch nach dem Ort der Einrichtung geordnet

Land	Koordinierende Einrichtung	Projektthema (Laufzeit)	Partnereinrichtungen
Projekte zum Thema Digitales Lernen (KA 226)			
NW	Universität Bielefeld	Enactive Learning in Mathematics at Home  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sveuciliste u Rijeci, Rijeka/ HR</li> <li>• Sv. Ignaco Lojolos Kolegija, Kaunas/ IT</li> <li>• International Consulting and Mobility Agency Sociedad de Responsabilidad Limitada, Sevilla/ ES</li> </ul>
NW	Berufskolleg Ostvest– Sekundarstufe II  Datteln	Erweiterung der Kompetenzen im Bereich der digitalen Unterrichtstechniken für Lehrkräfte  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• EDUCAnet - Gymnazium, Stredni Odborna Skola a Zakladni Skola Praha s.r.o., Prag/ CZ</li> <li>• Gumushacikoy Mesleki Egitim Merkezi, Amasya/ TR</li> <li>• Colegiul Tehnic "Iuliu Maniu", Bukarest/ RO</li> <li>• Anadolu University, Eskisehir/ TR</li> </ul>
NW	Akademie Klausenhof gGmbH  Hamminkeln	A framework for the design and implementation of European Virtual SchOOLS  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Centre for Advancement of Research and Development in Educational Technology LTD- Cardet, Lefkosia/ CY</li> <li>• Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci, Palermo/ IT</li> <li>• Douka Ekpaideftiria AE - Palladion Lykeion Ekpaideuthria Douka, Maroussi/ GR</li> <li>• Spectrum Research Centre CLG, Ballyjamesduff/ IE</li> <li>• University of Nicosia, Nicosia/ CY</li> </ul>
NW	Ingenious Knowledge GmbH  Köln	E-Learning through Videos in a European Setting  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceip Tomás Romojaro, Fuensalida/ ES</li> <li>• Mikitamäe Kool, Mikitamäe/ EE</li> <li>• Primary School Trnsko, Zagreb/ CR</li> <li>• Ratz Lab Eventos Audiovisuales SL, Toledo/ ES</li> </ul>

Land	Koordinierende Einrichtung	Projektthema (Laufzeit)	Partnereinrichtungen
NW	Universität Paderborn	Streaming approaches for Europe – Enhancing the digital competences by streaming approaches for schools to tackle the challenges of COVID- 19  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingenious Knowledge GmbH, Köln/ DE</li> <li>• Ceip Tomás Romojaró, Fuensalida/ ES</li> <li>• Kurzy Zebra s.r.o., Ctětín/ CZ</li> </ul>
SL	IMC Information Multimedia Communication AG  Saarbrücken	Design, create, teach and train:A smart ecosystem to support teachers in designing and creating padagogically sound digital lessons and resources  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuclio Nucleo Interactivo de Astronomia Associacao, Sao Domingos de Rana/ PT</li> <li>• Ellinogermaniki Agogi Scholi Panagea Savva AE, Pallini/ GR</li> <li>• Verein zur Förderung moderner Lernsysteme, Riegelsberg/ DE</li> <li>• Grundschule St. Ingbert Südschule, St. Ingbert/ DE</li> </ul>
MV	RegioVision GmbH Schwerin	Growth Mindset in Educational Triangles  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilmiolavoro srl, Campli (TE)/ IT</li> <li>• STEP Institut, Zavod Za Psihologijo Dela in Podjetnistvo, Ljubljana/ CR</li> <li>• Liceul Tehnologic Electromures, Trgu Mures/ RO</li> <li>• Werkstatt-Berufskolleg Unna/ DE</li> <li>• Magale Salestarrak, Urnieta/ ES</li> <li>• Liceo Scientifico Statale "Marie Curie", Giulianova/ IT</li> <li>• Gimnazija Skofja Loka, Škofja Loka/ SI</li> </ul>
NW	Universität Siegen	Supporting Learnings and Education on the Fringe of the Digital Sphere  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Universidad de Alicante/ ES</li> <li>• Anoixto Ergastirio Athinas Astiki mi Kerdoskopiki Etaireia, Athen/ GR</li> </ul>

Land	Koordinierende Einrichtung	Projektthema (Laufzeit)	Partnereinrichtungen
NW	Bergische Universität Wuppertal	Supporting Successful Learning in Digital Learning Environments  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• N.E.T. (Networking Education and Training) Associazione Culturale, Ponte San Nicolo PD/ IT</li> <li>• CSI Center for Social Innovation LTD, Nikosia/ CY</li> <li>• Universita Degli Studi Gabriele d'Annunzio di Chieti-Pescara, Chieti/ IT</li> <li>• Agrupamento de Escolas de Aljustrel/ PT</li> </ul>
<b>Projekte zum Thema Kreativität und Kunst</b>			
BE	Berlin Cosmopolitan School  Berlin	Implement service learning in schools TO GET digital cultural HERitage enhanced  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupamento de Escolas José Estevão, Aveiro/ PT</li> <li>• Link Group, Belgrad/ RS</li> <li>• "Budakov Films" eood, Sofia/ BG</li> <li>• A &amp; A Emphasys Interactive Solutions Ltd, Nikosia/ CY</li> <li>• Eurogeo vzw, Oostkamp Waardamme/ BE</li> <li>• Politeknika Ikastegia Txorierri s.coop, Derio/ ES</li> <li>• Eurocrea Merchant srl, Mailand/ IT</li> </ul>
NW	Westfälisches Forum für Kultur und Bildung e.V.  Bielefeld	Kreativität – Kompetenz – KUNST – Material – Module – MUSIK  (23 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Polhemsgymnasiet, Göteborg/ SE</li> <li>• Muintearas Teoranta, Leitir Móir/ IE</li> <li>• Metodicko-Pedagogicke Centrum, Bratislava/ SK</li> <li>• Sihtasutus Eesti Kunstimuuseum, Tallinn/ EE</li> <li>• Middelbare Steinerschool Vlaanderen, Gent/ BE</li> <li>• Vytauto Didziojo Universitetas, Kaunas/ LT</li> <li>• PIKC Liepajas Muzikas, makslas un dizaina vidusskola, Liepāja/ LV</li> <li>• Liepajas 7.vidusskola, Liepaja/ LT</li> </ul>
SN	Solaris Förderzentrum für Jugend und Umwelt gGmbH Sachsen  Chemnitz	EXPLORE+ creative explorations of curiosity for innovative transdisciplinary, STEAM and social learning  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupamento de Escolas Pinheiro e rosa, Faro/ PT</li> <li>• Instituto Lusíada de Cultura, Lissabon/ PT</li> <li>• Cēsu novada pašvaldība, Cēsis/ LV</li> <li>• Friendly Appeal Cesis State Grammar School, Cesis/ LV</li> <li>• Municipiul Timisoara, Timisoara/ RO</li> </ul>

Land	Koordinierende Einrichtung	Projektthema (Laufzeit)	Partnereinrichtungen
BY	Friedrich-Alexander-Universität Erlangen – Nürnberg	Social and Cultural innovation Labs  (24 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimuli for Social Change, Thessaloniki/ GR</li> <li>• Open University Subotica Ltd., Subotica/ RS</li> <li>• Asociacion Cultural Comenzemos Empezemos, Sevilla/ ES</li> <li>• Social Cooperative Enterprise Cinesthesia, Ermoupolis/ GR</li> </ul>
NW	Dragion Legion e.V.  Köln	Innovating Digital Education in an Age of Limited Social contact.  (20 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berufskolleg Alsdorf der Städteregion Aachen, Alsdorf/ DE</li> <li>• Abbey Community College, Roscommon/ IE</li> <li>• Liceo Classico e linguistico Carmine Sylos, Bitonto/ IT</li> </ul>

Die Projektzusammenfassungen in englischer und deutscher Sprache stammen von den Projektträgern.

## Projekte zum Thema Digitales Lernen (KA 226)

Aktenzeichen: VG-226-IN-NW-20-24-093406	Antragsteller: UNIVERSITAET BIELEFELD	Ort: BIELEFELD	Bundesland: NW
Projektbeginn: 01.04.2021	Projektende: 31.03.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 180.160 €
Titel: Enactive Learning in Mathematics at Home		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sveuciliste u Rijeci, Rijeka/ HR</li> <li>• Sv. Ignaco Lojolos Kolegija, Kaunas/ IT</li> <li>• International Consulting and Mobility Agency Sociedad de Responsabilidad Limitada, Sevilla/ ES</li> </ul>	
<p>Project Summary:</p> <p>Mathematics is often considered to be difficult and unattractive, despite being a basic skill, a required competence to succeed in the labour market and a foundation for other sciences, technologies and applications. Enactive methodologies help to increase the attractiveness of Mathematics (they help to motivate students and stimulate mathematical acting and thinking) and, to a broader extent, contribute to reduce their underperformance. Nevertheless, the adoption of an enactive approach to Mathematics teaching is based on two main preconditions or premises.</p> <p>On the one hand, teachers need to acquire and be equipped with the adequate pedagogical skills to implement this methodology, particularly when it concerns to its applicability to the context of digital education and training. On the other hand, enactive materials can to be hard to obtain in the current context strongly affected by the COVID-19 crisis and especially considering the fact that, for several months, schools were closed and education was distance-based.</p> <p>EnLeMaH seeks to promote the adoption of innovative digital pedagogical competences for Mathematics school teachers, which will enable them to develop the knowledge and skills to:</p> <p>a) Implement an enactive teaching&amp;learning methodology adapted to the context of digital education that contributes to make Mathematics more attractive for school students (12-16 years);</p> <p>b) Guide school students in creating, using household supplies, enactive materials that support their learning processes, with a special focus on Mathematics learning in the field of functions.</p> <p>Specifically, EnLeMaH will:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Provide teachers with adapted pedagogies and innovative teaching methodologies supporting high-quality and inclusive digital education in the field of Mathematics (with a special focus on functions);</li> <li>- Contribute to make Mathematics more attractive and to increase students' engagement by promoting the use of manipulatives that support mathematical learning processes;</li> <li>- Empower and build the capacities of Mathematics school teachers to guide students in creating enactive materials using household supplies;</li> <li>- Offer Mathematics school teachers lifelong learning and professional development opportunities, as well as the possibility to collaborate and exchange practices with their peers.</li> </ul> <p>Over the course of 24 months, EnLeMaH will achieve the following Intellectual Outputs:</p>			

- O1 – Definition of the EnLeMaH Methodological Framework describing the approach, principles and proposed actions to adopt enactive methodologies in the context of digital education;

- O2 – Creation of the Online Teacher Training Course “Applying the EnLeMaH Methodology”, which will be aimed at providing Mathematics school teachers with adapted pedagogies and innovative teaching methodologies supporting high-quality and inclusive digital education in the field of Mathematics (with a special focus on functions);

- O3 – Development of the EnLeMaH platform, which will serve as a learning hub for the EnLeMaH target groups and, in particular, O2 beneficiaries.

EnLeMaH will directly impact Mathematics school teachers, both those that are already active in the labour market, as well as future teachers (that is, graduate students who are enrolled in Master’s degrees or other training programmes aimed at providing didactical competences in the field of Mathematics education). Indirectly, EnLeMaH will benefit schools (with a special focus on those that have curricula that address functions), as well as students aged between 12-16 years and enrolled in Mathematics classes.

Other stakeholders encompass: education&training providers; institutions responsible for implementing teacher training programmes in the field of Mathematics education, active in building the capacities of Mathematics school teachers and/or involved in the lifelong learning and professional development of teachers; experts in the field of didactics, Mathematics education or the use of enactive methodologies in Mathematics teaching&learning; and public regional/national institutions and decision/policy-makers in the field of education&training.

Coordinated by Bielefeld University, the EnLeMaH Consortium brings together 4 institutions from Germany, Croatia (University of Rijeka), Lithuania (St. Ignatius of Loyola University of Applied Sciences) and Spain (INCOMA), who are experienced actors in education&training and provide specific expertise in the field of Mathematics education and the promotion of key, transversal competences that favour employability and inclusion.

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

Die Einführung eines enaktiven Ansatzes beim Lernen mathematischer Inhalte soll Schülerinnen und Schülern helfen ein mentales Netzwerk aufzubauen, um mathematische Konzepte und Beziehungen zu verstehen und zu erkennen. Folglich tragen enaktive Methoden dazu bei, das Verständnis und die Attraktivität der Mathematik zu erhöhen. Zudem können sie unzureichende Leistungen der Lernenden reduzieren, die auf fehlendem Verständnis fußen. Die Umsetzung eines enaktiven Ansatzes im Mathematikunterricht basiert auf zwei Voraussetzungen: (1) Die Lehrerinnen und Lehrer haben die pädagogischen Fähigkeiten zum Einsatz enaktiver Methoden. (2) Materialien für enaktives Arbeiten bei einem Unterricht auf Distanz oder häuslichen Übungen sind vorhanden oder ohne einen großen Aufwand beschaffbar. Das vorliegende Projekt „Enactive Learning in mathematics at Home (EnLeMaH)“ zielt darauf ab, die Aneignung innovativer digitaler pädagogischer Kompetenzen für Lehrerinnen und Lehrer im Fach Mathematik zu fördern. Dies wird dadurch erreicht, dass Lehrerinnen und Lehrer in die Lage versetzt werden um: a) eine enaktive Lehr- und Lernmethodik zu implementieren, die dazu beiträgt, Mathematik für Schülerinnen und Schüler in der Sekundarstufe I (12-16 Jahre) verständlicher und attraktiver zu gestalten. b) Schülerinnen und Schüler bei der Erstellung von aktiven Materialien aus dem häuslichen Umfeld anzuleiten und deren Lernprozesse zu unterstützen. Das Projekt EnLeMaH fokussiert auf den Aufbau pädagogischer Kompetenzen durch Lehrerinnen und Lehrer, um eine enaktive Methodik im Hinblick auf einen Unterricht auf Distanz oder hausbasiertes Arbeiten zu entwickeln.

Aktenzeichen: VG-226-BP-NW-20-24- 093699	Antragsteller: Berufskolleg Ostvest - Sekundarstufe II -	Ort: Datteln	Bundesland: NW
Projektbeginn: 01.03.2021	Projektende: 28.02.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 75.515 €
Titel: Erweiterung der Kompetenzen im Bereich der digitalen Unterrichtstechniken für Lehrkräfte		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• EDUCAnet - Gymnazium, Stredni Odborna Skola a Zakladni Skola Praha s.r.o., Prag/ CZ</li> <li>• Gumushacikoy Mesleki Egitim Merkezi, Amasya/ TR</li> <li>• Colegiul Tehnic "Iuliu Maniu", Bukarest/ RO</li> <li>• Anadolu University, Eskisehir/ TR</li> </ul>	
<p>Project Summary:</p> <p>Covid-19 restrictions having closed many schools around the world, have caused us to change our thinking about distance learning. The new challenge for educators is that they have to develop continuous teaching plans and associated teaching methods for students staying at home. This situation, especially while the teaching model doesn't cause many problems for the theoretical/conceptual courses, creates the need for the design knowledge of high quality teaching materials to realize applied courses. This situation reminded educators the importance of neglected digital education.</p> <p>According to a recent study by the Munich IFO Institute with more than 10,000, including parents, the time spent by children on education during the epidemic was cut by half. 74% of the children spent a maximum of four hours a day on educational activities, while 38% spent only two hours a day studying. It was determined that children's screen usage out of class increased from three hours a day to over five hours. Nine out of ten people surveyed called for teachers to train in online education. The project focused on strengthening teacher qualifications in digital education field.</p> <p>OECD/PISA Director Andreas Schleicher said on German education system, "Schools need to be able to understand digital media fields to influence students in the right area. After Covid-19, life is more complex for our outdated curriculum. First class people with intellectual maturity to gain skills should be raised". In project activities, the design teachings of digital materials that support the basic and cross-development of students are presented.</p> <p>Project title is Developing teacher competencies in the field of digital teaching techniques. The project aim is to improve teachers' lost-teaching rates with student-centered techniques in the digital evolution. Because while the lost-teaching level is 21% during face-to-face education, it is close to 50% in distance education. The priority of the European commission for 2019-2024, "Digital Europe transformation", can be realized with the Industry 4.0 revolution and the pedagogical transformation of digital education systems connected to it. For example:<a href="https://intelitek.com/industry-4-0/">https://intelitek.com/industry-4-0/</a></p> <p>The aim of the project is for teachers to adopt an innovative, interactive, result-oriented, skills-based digital education approach. They will comprehend changing student roles in learning process at the end of the project. In digital field, improvement will be achieved in teaching learning skills. They will develop skill-based objective scales and implement current and concrete teaching evaluation techniques. Adaptation skills will develop from classical education approach to the innovative one.</p> <p>The project starts on 01.03.2021. It will continue for 24 months. the project, a strategic partnership was adopted with 4 vocational schools and 1 higher education institution from 4 countries. The project owner is Berufskolleg Ostvest - Sekundarstufe II - vocational</p>			



school in NRW state in Germany. University partner Anadolu University, Turkey offers nearly 3 million students in distance education opportunities and offices in 27 countries around the world and is an institution of higher education operating in the 46 examination centers. Czechia (Educanet) is an IT vocational school that follows digital technology in distance education with Google classes, which have educational protocols with technology giants such as IBM and DELL. Romanian (Iuliu Maniu) technical college concentrated on vocational teachings of autonomous driving and simulation software in automotive technologies. GMH MESEM from Turkey is a model vocational school that can develop Android and IOS-based mobile training material for hands-on lessons throughout the distance education process and shares them with local authorities.

Transnational mobilities were planned to 4 partner schools for the sustainable effects of project outputs. There are 5 activities targeting the participation of all partners. Participants are teachers, education managers and academicians, each consisting of 3 people. 2 TPMs for 2 days will be held as preparation at the beginning and final evaluation at the end. 3 LTTs to be held in the host country consist of 5-day workshop activities.

In the project, the target group is 249 teachers who educates 9700 students in partner vocational schools. Indirect target groups are other locally existing vocational schools and EU member school administrators and teachers who will benefit from the dissemination activity. Sharing the outputs with target groups will be provided with a sequence of planned actions. The concrete output of project are e-book, website, recommendation report and e-twinning projects. Dissemination tools are conferences, seminars, social media broadcasts and other visual materials. The long-term impact and sustainability expected will be achieved with the pedagogical outputs and the competencies they will create.

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

Covid-19-Beschränkungen, die viele Schulen auf der ganzen Welt geschlossen haben, haben uns veranlasst, unser Denken über Fernunterricht zu ändern. Die neue Herausforderung für Pädagogen besteht darin, dass sie kontinuierliche Unterrichtspläne und zugehörige Unterrichtsmethoden für Schüler entwickeln müssen, die zu Hause bleiben.

Während diese Situation insbesondere für die theoretischen / konzeptionellen Kurse des Unterrichtsmodells nicht zu viele Probleme verursachte, erforderte sie das Designwissen über hochwertige Unterrichtsmaterialien (wie in den Berufsschulen des Projekts), um die angewandten Kurse zu realisieren.

Laut einer aktuellen Studie des Münchner IFO-Instituts haben mehr als 10.000 Menschen einschließlich Eltern, die Zeit, die Kinder während des Epidemieprozesses für Bildung aufwenden, um die Hälfte reduziert. 74% der Kinder verbrachten maximal vier Stunden pro Tag mit Bildungsaktivitäten, während 38% nur zwei Stunden pro Tag mit Lernen verbrachten. Es wurde festgestellt, dass die außerschulische Bildschirmnutzung von Kindern zugenommen hat und diese Nutzung von drei Stunden zuvor auf jetzt über fünf Stunden gestiegen ist. Neun von zehn Befragten forderten eine Lehrerausbildung im Online-Training. Aus diesem Grund konzentriert sich das Projekt auf die Stärkung der Lehrerqualifikation im Bereich der digitalen Bildung.

Ziel ist es, Lehrkräfte mit schülerzentrierten Lerntechniken in der digitalen Evolution verbessern und „lost-teaching“ zu verringern. Denn während der Präsenzunterricht im Präsenzunterricht 21% beträgt, liegt dieser Anteil im Fernunterricht bei fast 50%. Die Priorität der Europäischen Kommission für 2019-2024, "Digital Europe Transformation", kann mit der Industrie 4.0-Revolution und der damit verbundenen pädagogischen Transformation digitaler Bildungssysteme verwirklicht werden. Zum Beispiel: <https://intelitek.com/industry-4-0/>

Lehrer verfolgen einen innovativen, interaktiven, ergebnisorientierten, kompetenzbasierten digitalen Bildungsansatz. Am Ende des Projekts werden, die Lehrer, die sich ändernden Rollen der Schüler im Lernprozess verstehen. Im digitalen Bereich werden Verbesserungen beim Unterrichten von Lernfähigkeiten erzielt werden. Er / sie wird objektive Skalen entwickeln die auf Fähigkeiten basieren und aktuelle sowie konkrete Bewertungstechniken für den Unterricht realisieren. Die Anpassungsfähigkeiten werden vom klassischen Bildungsansatz zum innovativen Bildungsansatz verbessert. Aufgrund

der pädagogischen Überlegungen werden die Lehrer ihre Ausbildung weiterentwickeln und während ihres gesamten Berufslebens Fähigkeiten vermitteln.

Im Rahmen des Projekts wurde eine strategische Partnerschaft mit 4 Berufsschulen und 1 Hochschuleinrichtung aus 4 Ländern geschlossen. Hochschuleinrichtungen der Türkei (Anadolu University) bieten weltweit fast 3 Millionen Studenten Fernunterricht und sind in 27 Ländern mit 46 Büros und Testzentren tätig. Tschechien (Educ Janet) ist eine IT-Berufsschule, die die digitale Technologie im Fernunterricht mit Google-Klassen genau verfolgt und über Bildungsprotokolle mit Technologie-Giganten wie IBM und DELL verfügt. Die rumänische Fachhochschule (Iuliu Maniu) konzentrierte sich auf die berufliche Lehre autonomer Fahr- und Simulationssoftware in der Automobiltechnik. In der Türkei (Gmh Mesem) bietet Berufsausbildung im Dienstleistungssektor. Es handelt sich um eine Modellschule, die Android e IOS-basiertes mobiles Unterrichtsmaterial für den praktischen Unterricht während des gesamten Fernunterrichtsprozesses entwickeln und mit den lokalen Behörden teilen kann.

Das Projekt startet am 01.03.2021. Es wird 24 Monate dauern. Für 4 Partnerschulen waren transnationale Mobilitäten geplant, um die nachhaltigen Auswirkungen der Projektergebnisse zu erzielen. Es gibt 6 Aktivitäten, die Mobilität beinhalten. 2 TPM (Trans-Projekttreffen) werden zu Beginn des Projekts als Vorbereitung und am Ende als abschließende Bewertung durchgeführt. Zu den TPM-Teilnehmern gehört die zweitägige Mobilität von 3 Personen von gemeinsamen Partnern. Im Rahmen des Projekts werden 3 LTT (Transnationales Lernen, Lehren, Training) durchgeführt. Aus allen Partnern werden 3 Teilnehmer ausgewählt. Eine 5-tägige Lernaktivität (Workshop) findet im Gastland statt. Die Zielgruppe, im Rahmen dieses Projekts, sind 249 Lehrer, welche 9700 Schüler in Partnerländern betreuen. Indirekte Zielgruppen sind andere lokale Berufsschulen sowie Schulverwalter und Lehrer von EU-Mitgliedern, die von der Verbreitungsaktivität profitieren werden. Das Teilen der Ergebnisse mit den Zielgruppen wird mit einer Abfolge geplanter Aktionen bereitgestellt. Das konkrete Ergebnis des Projekts sind E-Book, Website, Empfehlungsbericht und E-Twinning-Projekte. Verbreitungsinstrumente sind Konferenzen, Seminare, soziale Medien und andere visuelle Materialien.

Aktenzeichen: VG-226-IN-NW-20-24-093410	Antragsteller: Akademie Klausenhof gGmbH	Ort: Hammingeln	Bundesland: NW
Projektbeginn: 01.05.2021	Projektende: 30.04.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 268.565 €
Titel: A framework for the design and implementation of European Virtual Schools		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Centre for Advancement of Research and Development in Educational Technology LTD-Cardet, Lefkosia/ CY</li> <li>• Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci, Palermo/ IT</li> <li>• Douka Ekpaideftiria AE, Maroussi/ GR</li> <li>• Spectrum Research Centre CLG, Ballyjamesduff/ IE</li> <li>• University of Nicosia/ CY</li> </ul>	
<p><b>Project Summary:</b></p> <p><b>CONTEXT</b></p> <p>The pandemic is accelerating digital transformation in education and work. The physical distancing imposed around the globe, is forcing education organizations around Europe to consider remaining fully online for months. Within a week, after general lockdown, universities and primary and secondary schools were asked to transform to virtual schools. A recent UNESCO (2020) report estimates that over 1.5 Billion students and youth had to stay away from schools and universities due to the COVID-19 pandemic. Although EU countries have been pushing ICT in schools and including the digital competence on the European but also national competence frameworks, this is the first time that almost ALL schools in Europe are asked to move so fast and adopt distance learning methods and tools.</p> <p>Understanding the complexities of online learning and designing effective online courses, is not an easy task. However, schools across Europe were asked overnight to become virtual schools, without all the pieces in place. This project brings together a consortium which consists of 6 partners, from 5 European countries which cover a wide range of expertise related to the aims of the project, as well they have a Pan-European outreach in their activities. The consortium ensures both a balanced geographical representation of EU countries as well as representation from different types of organizations. The complementary nature of the partnership is evident, since there is a good balance of Ministries, eLearning centres, Schools, SMEs, and NGOs.</p> <p><b>OBJECTIVES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Develop school leaders and teachers' capacities to design and deliver online education.</li> <li>- Develop a practical toolkit aligned with the DigCompEdu, with practical, step-by-step guides on how to design and deploy virtual schooling.</li> <li>- Adapt and use the SELFIE and TET-SAT tools to be tailored for Virtual Schooling.</li> <li>- Develop the digital skills of teachers and learners.</li> </ul> <p><b>TARGET GROUPS</b></p> <p>The project builds on the existing knowledge developed by partners and aims at supporting schools, teachers and leadership teams to design and deploy Virtual Schooling and online courses. The primary target groups for this project include:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teachers and School Leadership Teams</li> <li>- Learning designers, educational technologists and support staff</li> <li>- Students and their parents (indirectly)</li> </ul>			

## INTELLECTUAL OUTPUTS

- IO1 Virtual Schooling Toolkit for School leadership teams and teachers
- IO2 Training course for teachers and school leaders on Virtual Schooling
- IO3 Training course for students on how to be effective online learners.
- IO4 eLearning platform with OERs on Virtual Schooling

The expected results of the project are:

- Improved capacity of schools and education systems to design and deploy virtual schooling
- Improved competencies for school leadership teams, teachers and school staff to design and implement virtual schools.
- Improve the capacity of schools and education systems to engage in online education.
- Improve the understanding of parents on the factors influencing successful online learning and their role
- Improved learners' capacity to learn online

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

Europaweit mussten Schulen innerhalb kürzester Zeit auf ausschließliches Lernen auf Distanz switchen: Seit Frühjahr 2020 bleiben Bildungseinrichtungen überwiegend fast ausschließlich online zugänglich. Die dafür erforderlichen Rahmenbedingungen fehlen oder können häufig nicht genutzt werden. Im Projekt „A framework for the design and implementation of European virtual schools“ beteiligen sich 6 Partner aus 5 EU-Ländern daran, Schulen und Lehrkräfte in ihrer Kompetenzentwicklung hinsichtlich der Entwicklung und Durchführung des langfristigen Online-Lernens auf Distanz zu unterstützen. Mit der Entwicklung eines Toolkits wird ein konkretes Instrument zur praktischen Anwendung für Lehrende zur Verfügung gestellt, dabei wird der Europäische Rahmen für Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu) berücksichtigt. In Trainingskursen – auch für Lernende – steht die Effektivität des Online-Lernens im Fokus. Auf einer E-Learning Plattform werden OER (open educational resources) und die Projekt-Produkte öffentlich zugänglich gemacht. Das über zwei Jahre laufende Projekt startet am 01.05.2021 und wird von der Akademie Klausenhof koordiniert.

Aktenzeichen: VG-226-IN-NW-20-24-093713	Antragsteller: Ingenious Knowledge GmbH	Ort: Köln	Bundesland: NW
Projektbeginn: 01.03.2021	Projektende: 28.02.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 199.074 €
Titel: E-Learning through Videos in a European Setting		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceip Tomás Romojaró, Fuensalida/ ES</li> <li>• Mikitamäe Kool, Mikitamäe/ EE</li> <li>• Primary School Trnsko, Zagreb/ HR</li> <li>• Ratz Lab Eventos Audiovisuales SL, Toledo/ ES</li> </ul>	
<p>Project Summary:</p> <p>In the project we are planning to analyze the curriculum of primary schools in the project countries and produce high quality instructional videos that will be available to teachers and students. The recent difficulties caused by the COVID-19 situation have shown that most schools and teachers are ill-prepared for having to rely on distance learning and although most teachers are somewhat able to give students exercises that they can solve at home, instructing them and explaining learning content is not so easy. According to many teachers instructional videos would be a simple solution for this and a helpful tool for teachers, especially since young generations of learners are already used to learning with videos on Youtube and other video platforms.</p> <p>There are a lot of different good uses for video based instruction aside from pandemic lockdowns. Distance learning can be helpful in cases of individual students who must remain home due to illness (For example an illness that leaves the student contagious but not too sick to pay attention to instruction) for one obvious example. But it can also allow students who live remotely to have access to levels of instruction from specialist teachers that they ordinarily might not have access to. Distance learning can also aid disabled students who might not be able to physically attend school every single day, but still want access to quality daily teaching.</p> <p>But most school districts are ill-prepared for handling the demands of distance learning, and many teachers are left to try to figure out best practices on their own to perform their duties in a way they were never prepared for at university. While of course there are similarities between standing in front of a classroom full of eager minds and recording a video or doing a conference with the same students, there are important differences. Furthermore, many people are uncomfortable appearing before the camera in a way that's permanently recorded.</p> <p>Apart from the videos we will also create an open web hub that makes the videos freely accessible to everyone who is interested. In this project we will focus on mathematics and the similarity of this topic in the partner countries will make it suitable for a strong cooperation. We intend to cover the entire curricula of the first 4 years of mathematics in the partner countries and we will also create a few instructional videos for other school subjects to show how they could be done. We plan to convince with the high quality and the effectiveness of the videos so that other sources of funding can be obtained in order to add videos of the other school subjects later on. These videos would be a resource that teachers could use in conjunction with their normal curricula to support and supplement their instructions, even when normal school operations resume. Having a host of videos that are prepared by professional instructors that teachers can share with their students in addition to whatever readings or problems they have assigned will be a huge boon to modern teachers wanting to give their students the best possible chances to learn and grow.</p>			

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

Für Grundschulen sind Zeiten von Schulschließungen besonders schwierig, da in diesem Umfeld Lehrkräfte am wenigsten auf den Einsatz von E-Learning vorbereitet sind. In kaum einem europäischen Land ist es gelungen, Lehrkräfte der Primarstufe gut genug vorzubereiten, um flächendeckend Distanzlernen einzusetzen. Zumal kommt auch dazu, dass Schüler noch nicht die Kompetenzen besitzen, die für den Online-Unterricht notwendig wären.

Wir adressieren in diesem Projekt das Problem, in dem wir Teile des Curriculums in kurzen Videos altersgerecht erklären und diese Videos kategorisiert Lehrkräften zur Verfügung stellen. Wir planen, damit eine Lösung zu schaffen, die Lehrkräfte ohne besonderes Training leicht einsetzen können und die gleichzeitig junge Lernende anspricht, da sich informelles Lernen mit Hilfe von Videos bei jungen Generationen in den letzten Jahren immer mehr durchgesetzt hat.

Die Strukturierung der Videos und die leichte Verfügbarkeit führen in unseren Augen dazu, dass die in diesem Projekt entstehenden Materialien vielfältig einsetzbar sind, auch wenn keine Pandemie den Schulalltag durcheinander bringt. Beispielsweise können die Videos zur Nachbereitung des Unterrichts genutzt werden, falls Schüler etwas nicht verstanden haben, oder Schüler können Unterricht nachholen, falls sie diesen aufgrund von Krankheit verpasst haben.

Aktenzeichen: VG-226-IN-NW-20-24- 093590	Antragsteller: UNIVERSITAET PADERBORN	Ort: Paderborn	Bundesland: NW
Projektbeginn: 01.03.2021	Projektende: 28.02.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 160.754 €
Titel: Streaming approaches for Europe - Enhancing the digital competences by streaming approaches for schools to tackle the challenges of COVID-19		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingenious Knowledge GmbH, Köln/ DE</li> <li>• Ceip Tomás Romojaro, Fuensalida/ ES</li> <li>• Kurzy Zebra s.r.o., Ctětín/ CZ</li> </ul>	
<p>Project Summary:</p> <p>COVID-19 influences the daily work at all schools. In the current situation, which is strongly characterized by the effects of the contact restrictions due to the corona pandemic, it is clear that schools at all levels, i.e. primary, lower and upper secondary, are faced with the challenge of teaching in online formats.</p> <p>The Erasmus+ project SAFE addresses this new and innovative way of learning and teaching in the age of digitization and COVID-19. It is settled in the programme field of school education. The partnership creates awareness concerning the needs to of a didactic approach to eLearning. The approach of SAFE focusses on the use of streaming within school education. The project works on a basic concept for the integration of elearning in daily teaching work. In this basic concept, teachers use tablets or laptops on which, for example, a blackboard application such as LiveBoard, Doceri, or Explain Everything is streamed, with the information on this board and the teacher's language being streamed directly to the learners. This enables the teachers to implement familiar forms of teaching, such as writing on the blackboard or on an overhead projector, in almost the same way and to provide explanations and explanations. Participation can optionally take place online via a live stream or by creating a recording that is later available on a server as a preserve or film for viewing at any time.</p> <p>The SAFE-Streaming concept will be created on the basis of the DISK-Online model. DISK-Online stands for Didactic Interactive Streaming Know-how and this approach is designed for dealing with the challenges of COVID-19 and the technologic challenges at schools and education.</p> <p>The DISK-Online model of Beutner/Pechuel was already presented at the Ministry of Education (NRW) in October 2020 and which will be presented at Deutscher Bundestag (Enquete Commission for Digitisation) in November 2020. The DISK-Online Approach was developed and tested in 2020 under the restrictions of COVID-19 and was also succesfully presented at SITE Interactive Conference USA and Innovate Learning Conference USA in 2020. The feedback was excellent and first implementations at school came to excellent results and support on the sides of the teachers and learners. The DISK-Online approach comes in its basic setting with an increasing level of interaction. Interaction is described from DISK 1 (low teacher-centred interaction) to DISK4 (learner-centred interaction) and can be used at different schools to adjust the teaching to technical restrictions and digital teaching competences.</p> <p>Teachers need an approach which can be used in the classroom with learners who are (a) all are not present in the classroom, or whose learners (b) are only partially present in the classroom or (c) who want to add eLearning elements to their lessons now and in the future.</p> <p>The SAFE project creates an approach using Streamlabs OBS and the streaming platform twitch to enable teacher to deal with the challenges of COVID-19 and to integrate eLearning in a sustainable and transferable way in school education and their lessons. The teachers will be trained on using Streamlabs OBS and the streaming platform within the SAFE project and also multipliers will be trained. This is a way to deal with elearning where</p>			

learners only need to have a browser and no specific technical or eLearning knowledge and the teachers have a quite easy approach deal with new approaches.

SAFE aims to create the streaming concept, to provide an implementation at various schools, to write a handbook for teachers as well as a SAFE-Streaming in School education book and provides an evaluation of the implementation. Moreover, SAFE comes up with a policy paper and a layman´s report to provide recommendations for further school education.

SAFE-Streaming in School education book will be created in English language and provides information on the project, the implementation, a checklist for teachers, hints for teacher, the survey and the evaluation results and insights in the innovative SAFE concept.

A part of SAFE will also be an acceptance study in the partner countries to get a European view on acceptances, experiences, problems and chances in the fields of eLearning and streaming in school education. Target groups are teachers, learners and educators.

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

Das Erasmus + -Projekt SAFE - *Streaming approaches for Europe* - befasst sich mit dieser neuen und innovativen Art des Lernens und Lehrens im Zeitalter der Digitalisierung und von COVID-19. Die Partner erstellen im Projekt mithilfe von Streamlabs OBS und der Streaming-Plattform Twitch einen Ansatz, mit dem Lehrer die Herausforderungen von COVID-19 bewältigen und eLearning integrieren können. Und dies geschieht auf nachhaltige und übertragbare Weise in der Schulbildung und im Unterricht. Die Lehrkräfte werden im Umgang mit Streamlabs OBS und der Streaming-Plattform im Rahmen des SAFE-Projekts geschult. Zudem werden auch Multiplikatoren trainiert. Dies ist eine Möglichkeit, mit E-Learning umzugehen, bei der die Lernenden nur einen Browser und keine spezifischen technischen oder eLearning-Kenntnisse benötigen sowie die Lehrkräfte einen recht einfachen Ansatz umsetzen, um mit neuen Anforderungen umzugehen. Der DISK-Online-Ansatz von Beutner / Pechuel bildet die Grundlage der Konzeption von SAFE.

Insgesamt zielt das Projekt SAFE darauf ab, ein Streaming-Konzept zu erstellen, eine Implementierung an verschiedenen Schulen bereitzustellen, ein Handbuch für Lehrer sowie ein 'SAFE-Streaming in School Education'-Buch zu schreiben und bietet eine Bewertung der Implementierung. Darüber hinaus legt SAFE ein Strategiepapier und einen Laienbericht (einfach zugängliche Erläuterungen und Formulierungen für jedermann) vor, um Empfehlungen für die weitere Schulbildung zu geben. Das Buch 'SAFE-Streaming in School Education' wird in englischer Sprache erstellt und enthält Informationen zum Projekt, zur Implementierung, eine Checkliste für Lehrkräfte, Hinweise für Lehrkräfte, Umfrage- sowie Bewertungsergebnisse und Einblicke in das innovative SAFE-Konzept. Ein Teil von SAFE wird auch eine Akzeptanzstudie in den Partnerländern sein, um einen europäischen Überblick über Akzeptanzen, Erfahrungen, Probleme und Chancen in den Bereichen eLearning und Streaming in der Schulbildung zu erhalten. Hauptzielgruppen sind Lehrkräfte, Lernende und Pädagogen.

**Informationen:**

<https://wiwi.uni-paderborn.de/departement5/wirtschaftspaedagogik-prof-beutner/forschung/aktuelle-drittmittelprojekte/safe>



Aktenzeichen: VG-226-IN-SL-20-24-093693	Antragsteller: IMC INFORMATION MULTIMEDIA COMMUNICATION AG	Ort: SAARBRUCKE N	Bundesland: SL
Projektbeginn: 01.04.2021	Projektende: 31.03.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 260.508 €
Titel: Design, create, teach and train: A smart ecosystem to support teachers in designing and creating pedagogically sound digital lessons and resources		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuclio Nucleo Interactivo de Astronomia Associacao, Sao Domingos de Rana/ PT</li> <li>• Ellinogermaniki Agogi Scholi Panagea Savva AE, Pallini/ GR</li> <li>• Verein zur Förderung moderner Lernsysteme, Riegelsberg/ DE</li> <li>• Grundschule St. Ingbert Südschule/ DE</li> </ul>	
<p><b>Project Summary:</b>  The COVID-19 pandemic shed light on the general insufficient readiness of schools and teachers to move to distance, online-based teaching and learning practices. One of the difficulties faced was finding free appropriate learning applications and ready-to-use digital content suitable for the local curricula. Another challenge was many teachers' lack of competency in planning, designing, and conducting digital classroom activities, or the experience in instructional design and digital content creation.</p> <p>The Design-CT project aims at supporting schoolteachers, of all grade levels and with various digital competency proficiency levels, to become authors and designers of pedagogically-sound blended- and digital-lessons and resources.</p> <p>The Design-CT Ecosystem is co-created, tested, validated and evaluated by teachers. The ecosystem is integrated onto the Lernwelt platform (<a href="http://www.lernwelt.biz/">http://www.lernwelt.biz/</a>) . It extends the platform features and already available content repository and puts together the different project results. The Design-CT Ecosystem embodies teacher and peer-to-peer training programmes, design kits with digital lessons' scenarios supported with templates and worked-out examples, and an authoring tool providing smart system-support for the creation of kits, lessons and resources.</p> <p>More specifically, the Design-CT project offers six teacher and peer-to-peer training programmes available in English, French, German, Greek and Portuguese, and co-designed with and for teachers of diverse digital competency profiles: beginner, advanced and proficient users of educational technology. Furthermore, the Design-CT Ecosystem provides an authoring tool with smart support and recommendations for content creation which facilitates the conversion of traditional learning content into a digital one. For instance, it allows for a text or scanned document to be automatically transformed into well-designed digital teaching units with multimedia and online tools support. The ecosystem also supports the implementation of a semi-automated gamification tool, that generates individual and group gamified challenges from imported text with questions and answers. The authoring tools' smart recommendation feature uses the lessons' templates and a library of multimedia resources and pedagogically selected tools to support teachers in modifying and creating lessons suitable for their grade level, subject domain and selected learning scenario.</p> <p>The aim of the Design-CT project is to produce 45 Design-CT Kits with pedagogically designed and selected scenarios, tools and templates, and 150 exemplary lessons that teachers can readily re-use, re-purpose and implement in their teaching practices. Supported by the authoring tool, the content of the kits can be translated into any</p>			

language, eliminating the language barrier in sharing and re-using educational resources. The Design-CT project is designed to extend and support existing systems used by educational organizations. The ecosystem and its elements can be shared in whole or in part on most external systems, including learning management systems and content repositories.

The Design-CT consortium will involve at least 48 teachers, from all school levels of the partner countries and with different digital competency profiles, in the direct co-creation and initial evaluation processes of the project outputs. Those teachers, forming the core of the Design-CT Cells, and supported by the project partners, will train and support at least 200 teachers in their schools and regions on the Design-CT approach and ecosystem. As the project teachers' dissemination activities are designed around the train-the-trainer concept, the Design-CT Cells and P2P Cells (peer-to-peer) are expected to be self-sustaining community of practitioners, exponentially increasing the number of its participants, promoting and implementing innovative pedagogy and tools for the creation of high-quality digital content.

The Design-CT consortium aims at reaching out to at least 600 teachers, 100 schools and 30 educational organizations and networks in Europe and beyond. With the flexibility of the Design-CT Ecosystem, its possible integration into available systems, and inclusiveness of all schoolteachers regardless of their digital proficiency, the Design-CT project is expected to have a great impact on schools' digitization and teachers' professional development.

The Design-CT project has the potential to advance the integration of smart technologies in the education sector, supporting transnational cooperation and overcoming language barriers. More importantly, the project is inclusive to all teachers supporting them to become designers and creators of their own pedagogically sound blended- and digital-lessons and resources with minimal effort and time.

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

In der COVID-19-Pandemie stellte sich die allgemein unzureichende Bereitschaft von Schulen und Lehrern heraus auf onlinebasierte Lehrmethoden umzustellen. Eine der Schwierigkeiten bestand darin, geeignete kostenlose Lernanwendungen und einsatzbereite digitale Inhalte zu finden, die für individuelle Lehrpläne geeignet waren. Eine weitere Herausforderung war die unzureichende Kompetenz vieler Lehrer bei der Planung, Gestaltung und Durchführung digitaler Unterrichtsaktivitäten oder die mangelhafte Erfahrung bei der Erstellung digitaler Inhalte.

Das Projekt Design-CT zielt darauf ab, Lehrkräfte aller Klassenstufen und mit unterschiedlichen digitalen Kompetenzen zu unterstützen, Autoren und Designer von pädagogisch fundierten Blended- und Digital-Unterricht und Ressourcen zu werden.

Das Design-CT-Ökosystem wird von Lehrern mitgestaltet, getestet, validiert und evaluiert.

Das Ökosystem ist in die Lernwelt-Plattform (<http://www.lernwelt.biz/>) integriert. Es erweitert die Funktionen der Plattform und bereits verfügbare Inhaltsrepositorien. Das Ökosystem umfasst Lehrer- und Peer-to-Peer-Schulungsprogramme, Design-CT Kits mit digitalen Unterrichtsszenarien, die durch Vorlagen und ausgearbeitete Beispiele unterstützt werden. Außerdem beinhaltet es ein Autorentool, das eine intelligente Systemunterstützung für die Erstellung von Lerninhalten, Kits, Unterrichtseinheiten und Ressourcen anbietet. Das Autorentool unterstützt auch die Übersetzung von Inhalten, einschließlich der vorgefertigten Kits und Vorlagen, wodurch die Sprachbarriere bei der gemeinsamen Nutzung und Wiederverwendung von Bildungsressourcen beseitigt wird. Genauer gesagt bietet Design-CT sechs Lehrer- und Peer-to-Peer-Trainingsprogramme, 45 Design-CT-Kits mit pädagogisch gestalteten und ausgewählten Szenarien, Werkzeugen und Vorlagen sowie 150 beispielhafte Unterrichtseinheiten, die von den Lehrern leicht wiederverwendet, neu eingesetzt und in ihre Unterrichtspraxis implementiert werden können. Die Trainingsprogramme werden in Englisch, Französisch, Deutsch, Griechisch und Portugiesisch verfügbar sein.

Das Projekt wird mindestens 48 LehrerInnen aus allen Schulstufen und mit unterschiedlichen digitalen Kompetenzprofilen in den direkten Mitgestaltungs- und Evaluierungsprozess der Projektergebnisse einbeziehen. Sie gehören zur Kerngruppe,

den sogenannten Design-CT Zellen, um ihre KollegInnen weiterzubilden und die Projektergebnisse zu verbreiten.

Das Design-CT-Konsortium wird mindestens 600 Lehrer, 100 Schulen und 30 Bildungsorganisationen und Netzwerke in Europa und weltweit erreichen. Die Flexibilität des Design-CT-Ökosystems, seine mögliche Integration in vorhandene Systeme und die Einbeziehung aller Lehrkräfte ermöglichen dem Projekt einen großen Einfluss auf die Digitalisierung von Schulen und die berufliche Entwicklung von Lehrern zu haben.

Das Design-CT Projektkonsortium besteht aus fünf Partnern: imc information multimedia communication AG (Koordinator, Deutschland), Ellinogermaniki Agogi Scholi Panagea Savva AE (Griechenland), Núcleo Interativo de Astronomia (Portugal), Verein zur Förderung moderner Lernsysteme – Lernwelt (Deutschland), und der Grundschule St. Ingbert Südschule (Deutschland).

Aktenzeichen: VG-226-IN-MV-20-24- 093714	Antragsteller: RegioVision GmbH Schwerin	Ort: Schwerin	Bundesland: MV
Projektbeginn: 01.03.2021	Projektende: 28.02.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 298.893 €
Titel: Growth Mindset in Educational Triangles		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilmiolavoro srl, Campli (TE)/ IT</li> <li>• STEP Institut, Zavod Za Psihologijo Dela in Podjetnistvo, Ljubljana/ SI</li> <li>• Liceul Tehnologic Electromures, Trgu Mures/ RO</li> <li>• Werkstatt-Berufskolleg Unna/ DE</li> <li>• Magale Salestarrak, Urnieta/ ES</li> <li>• Liceo Scientifico Statale "Marie Curie", Giulianova/ IT</li> <li>• Gimnazija Skofja Loka, Škofja Loka/ SI</li> </ul>	
<p>Project Summary:</p> <p>The European Council of October 2017 called for education and training systems to be 'fit for the digital age'. However, according to the Digital Education Action Plan (COM 2018 12 final) "progress on integrating technology in education remains limited". The recent "European Skills Agenda for sustainable competitiveness, social fairness and resilience" (COM 2020 274 final) stated that the Covid19 emergency revealed "the limitations of our current digital preparedness", and especially in the education system.</p> <p>Our project is designed to target one of the most pressing issues in the educational landscape across Europe: how to make the transition of teaching and learning from the traditional face-to-face setting into the modern digital realm. This enormous task is further aggravated through the extraordinary conditions the Covid-19 pandemic has put upon schools and societies. Now there is the need to accomplish this transition in a very short time period. While there are a lot of objective obstacles to be overcome like the lack of hardware (especially with students from low-income-families), missing software or non-existing broadband internet access, the most profound hurdle is the mindset of teachers, students and parents. Digital education is broadly viewed as inferior and only acceptable as a substitute in times of an emergency. While the economy is making big steps toward a digital era (work 4.0), the educational system is persevering in a century-old setting. Our project aims to make a difference in the underlying triangle of teachers, students and parents and develop a growth mindset in all three points of this specific triangle. A growth mindset, according to Carol Dweck, enables individuals to overcome failures and open them for new experiences and skills. It gives us a fundamentally different view of our abilities and changes our perception of changes and challenges.</p> <p>This growth mindset is not only a suitable metaphor for the modern attitude within the current generation of students but rather the pivotal requirement for the successful transition of education into the digital realm. Only with a growth mindset, the educational triangle can support young people to acquire the skills needed for the labour market of the near future.</p> <p>This project has five objectives that we together aim to achieve:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. better teachers self-efficacy in regard to their digital skillset</li> <li>2. better usage of digital tools by students through growth mindset methods</li> <li>3. better the acceptance of digital tools within parents</li> <li>4. broaden the support for a growth mindset at schools</li> </ol>			

## 5. practical growth mindset model for digital teaching

We will engage members of all three points of the educational triangle as our target groups:

- teachers
- students
- parents

Digital education inherently needs a growth mindset, because it is based on a fundamentally different kind of engagement of the students. While students might - through their age and their natural habit to be curious - be better equipped to develop this kind of mindset, teachers and parents have a much harder way to go. Thus, we will apply our experiences from different previous projects to helping the whole educational triangle to develop the necessary growth mindset.

We will develop innovative practices that are based on the individual as well as the collective needs of teachers, students and parents.

Digital education will be a key part of the European educational landscape even after the current Covid-19-pandemic is over. With a growth mindset, the necessary transition into the digital world will be much easier for everyone.

Our activities:

- four intellectual outputs (IO) with a focus on the support of growth mindset within the whole educational triangle, including a growth mindset model for digital teaching
- two short-term joint staff training events for the project partners (Train - the - trainer event for growth mindset, Interactive workshop for design of growth mindset model)
- one central multiplier event titled "Promoting growth mindset in the educational triangle" in Germany
- five multiplier events titled "Best practices: growth mindset in digital education" (one in each country)
- Pan European conference on the growth mindset activities in digital education.
- four transnational project meetings, one of them as a virtual meeting

Long term benefits and sustainability: the developed IO and the content will be made available online for the public in five languages. We will ensure that this website will remain online after the finalization of the project for five years. The teachers that were trained in the training activities will coach colleagues and disseminate the principles of growth mindset further. Our growth mindset model for digital teaching with its compendium of best practices can be used throughout the school landscape in the EU.

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

### **ZIELE**

Wir möchten:

- die Selbstwirksamkeit von Lehrer\*innen in Bezug auf ihre digitalen Kompetenzen stärken
- die Nutzung digitaler Tools durch die Schüler\*innen verbessern (durch wachstumsorientiertes Denken der Lehrer\*innen)
- die Akzeptanz digitaler Tools bei den Eltern verbessern
- die Unterstützung für ein wachstumsorientiertes Denken an den Schulen verbreitern
- ein praktisches Modell für wachstumsorientiertes Denken beim digitalen Unterricht entwickeln

### **BEDARF**

Die anhaltende Covid-19-Pandemie zwingt Schulen in ganz Europa dazu, sich im digitalen Unterricht zu engagieren. Es gab aber kaum Zeit dafür, Lehrer\*innen, Schüler\*innen und Eltern auf diesen gewaltigen Umbruch vorzubereiten. Der plötzliche Wechsel vom Präsenzunterricht zu virtuellen Unterrichtsstunden wird mit vielen Vorbehalten aufgenommen. Einige davon sind durch externe Probleme begründet (fehlende digitale Infrastruktur), andere beruhen auf fehlenden Kenntnissen und Fähigkeiten (Organisation des digitalen Unterrichts, Engagement der Schüler\*innen in digitalen Umgebungen) und

manche basieren auf inneren, psychologischen Barrieren (Angst vor dem Unbekannten, Mangel an Selbstvertrauen).

Eine im vergangenen Jahr veröffentlichte Studie der Robert-Bosch-Stiftung fand heraus, dass 2/3 der deutschen Lehrer\*innen den Wechsel zu einem digitalen Unterricht praktisch unvorbereitet vollziehen mussten. Neben fehlender Ausstattung benannten sie fehlende eigene Kenntnisse in der Nutzung digitaler Tools als das Hauptproblem. Gemäß einer weiteren Studie (Wübben-Stiftung 2019) betrachten 50% der Lehrer\*innen in Deutschland die Nutzung digitaler Unterrichtsmittel als suboptimal. Die erzwungene Umstellung auf digitalen Unterricht hat diese Vorbehalte nicht gelindert.

Unser Erasmus+ Projekt wird sich mit diesen Kenntnis- und psychologischen Problemen beschäftigen. Wir sind davon überzeugt, dass wir die Effektivität digitalen Lehrens deutlich verbessern können, wenn wir die genannten Hürden sorgfältig in den Blick nehmen. Wir werden das Modell des wachstumsorientierten Denkens als primäres Paradigma für die Entwicklung neuer digitaler Kompetenzen und eine positive Grundhaltung hinsichtlich digitalen Unterrichts einsetzen. Eine Kombination inspirierender digitaler Tools, interaktives Training, Arbeit mit Eltern sowie die ganzheitliche Unterstützung von Schulprojekten wird Lehrer\*innen einbeziehen und ihre Schüler\*innen motivieren. Dadurch kann es zu einer Veränderung in der Einstellung in Bezug auf digitalen Unterricht kommen, neue Kompetenzen erschließen, Eltern motivieren und Schüler\*innen in einem neuen Lernumfeld anregen.

Der Übergang zu digitaler Bildung wird ungeachtet der Dauer der aktuellen Pandemie fortschreiten: unsere modernen Gesellschaften und Wirtschaftssysteme verändern sich bereits rasant in einem Prozess, der als „digitaler Wandel“ bekannt geworden ist. Viele Arbeitsplätze und Berufe sind von diesen tiefgreifenden Veränderungen bereits betroffen, andere werden bald folgen. Die Entwicklung eines wachstumsorientierten Denkens im gesamten pädagogischen Dreieck ist daher essentiell für die beruflichen Perspektiven aktueller und künftiger Generationen auf allen Bildungsebenen.

### **ZIELGRUPPEN**

Lehrer\*innen in der oberen Sekundarstufe aus allen Partnerländern sind die Hauptzielgruppe unseres Projektes. Weil die digitale Transformation nicht nur die Lehrer\*innen berührt, wenden wir uns auch an Schüler\*innen und deren Eltern (und damit die drei Punkte des sogenannten „pädagogischen Dreiecks“).

Durch Multiplikatorenveranstaltungen werden wir europäische Lehrer\*innen von der Primär- bis zur Tertiärstufe erreichen, die im digitalen Unterrichten aktiv sind. Das Projekt wird seine größte Wirksamkeit bei den Lehrer\*innen und Schüler\*innen haben. Darüber hinaus gehören die Eltern der Schüler sowie Dozenten und Fachberater, die Weiterbildungen für Lehrer anbieten, zu den Nutznießern. Der vierte Arbeitsabschnitt des Projektes könnte insbesondere für politisch Verantwortliche von Interesse sein, weil es ein evidenzbasiertes Modell für das digitale Lernen nach den Prinzipien wachstumsorientierten Denkens entwickelt.

Aktenzeichen: VG-226-IN-NW-20-24- 093587	Antragsteller: Universität Siegen	Ort: Siegen	Bundesland: NW
Projektbeginn: 01.03.2021	Projektende: 28.02.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 299.920 €
Titel: Supporting Learnings and Education on the Fringe of the Digital Sphere		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Universidad de Alicante/ ES</li> <li>• Anoixto Ergastirio Athinas Astikimi Kerdoskopiki Etaireia, Athen/ GR</li> </ul>	
<p><b>Project Summary:</b></p> <p>The corona pandemic has uncovered a number of systemic inequalities with regard to education and access to learning opportunities. Across countries and settings in the EU, the necessity to resort to the digital sphere with learning has shown that it is not equally possible for all members of a society to follow suit. Particularly vulnerable groups (including people with a migration background, people with a refugee background, non-native speakers), who were already having a difficult experience before, have now been even more strongly left behind in terms of education. For some it is the lack of access to equipment (Tablets, or Laptops and PCs) with necessary digital technologies, that prevents their engagement in a digital learning sphere. For others it is the prevalent distance to learning institutions and a perception of the education system as a closed space that prevents their engagement. Their educational opportunities remain unexplored and chances for societal participation limited as a result.</p> <p>Working with social workers as well as the newly emerged profession of cultural mediators who is acting as a bridge towards municipalities and local educational institutions such as schools, and extending their personal reach-out towards the digital sphere by means of chatbots, the SEEDS project proposes a combination of social and digital outreach as a means to mitigate this effect. Needed learning contents will be communicated in a new way by means of chatbots, where municipalities and educational institutions can create learning materials in a pre-defined way, and cultural mediators and social workers can provide the learning material in the backend in a pre-defined way. The server will send the learning material to the chatbot, where the user can access a variety of learning materials (based on classes but also on the material itself such as videos, PDFs, texts, pictures) and can also answer questions. The user receives feedback for the answers and can also track the learning progress.</p> <p>To achieve this, the SEEDS project takes a step-by-step approach, and: 1) identifies appropriate contents for learning materials in a participatory action research approach involving teachers, municipal officials, cultural mediators, as well as the target group of young and adult learners from socially and culturally diverse, educationally distant family backgrounds; 2) creates templates and guidance for content creation by cultural mediators; 3) conducts a networked evaluation across different learning settings in Europe, thus enabling the testing of the socio-technical system as well as the identification of 'universal' European application scenarios.</p>			
<p><b>Zusammenfassung in deutscher Sprache:</b></p> <p>Die Corona-Pandemie hat eine Reihe von systemischen Ungleichheiten in Bezug auf Bildung und Zugang zu Lernmöglichkeiten aufgedeckt. Über alle Länder und Settings in der EU hinweg hat die Notwendigkeit, beim Lernen auf die digitale Sphäre zurückzugreifen, gezeigt, dass es nicht für alle Mitglieder einer Gesellschaft gleichermaßen möglich ist, diesem Beispiel zu folgen. Besonders schutzbedürftige Gruppen (u.a. Menschen mit Migrationshintergrund, Menschen mit Fluchthintergrund, Nicht-Muttersprachler), die schon vorher schwierige Erfahrungen gemacht haben, sind nun noch stärker von der Bildung abgehängt worden. Für einige ist es der fehlende Zugang zu Geräten (Tablets oder Laptops und PCs) mit notwendigen digitalen Technologien, der ihr</p>			

Engagement in einem digitalen Lernumfeld verhindert. Für andere ist es die vorherrschende Distanz zu Bildungseinrichtungen und die Wahrnehmung des Bildungssystems als geschlossener Raum, der ihr Engagement verhindert. Ihre Bildungsmöglichkeiten bleiben ungenutzt und die Chancen auf gesellschaftliche Teilhabe dadurch eingeschränkt.

In Zusammenarbeit mit Sozialarbeitern sowie dem neu entstandenen Berufsstand der Kulturvermittler, die als Brücke zu Kommunen und lokalen Bildungseinrichtungen wie Schulen fungieren und ihre persönliche Reichweite mittels Chatbots in die digitale Sphäre ausdehnen, schlägt das SEEDS-Projekt eine Kombination aus sozialer und digitaler Anknüpfung als Mittel zur Abschwächung dieses Effekts vor. Benötigte Lerninhalte werden auf eine neue Art und Weise mittels Chatbots vermittelt, wobei Kommunen und Bildungseinrichtungen Lernmaterialien in einer vordefinierten Art und Weise erstellen können und Kulturvermittler und Sozialarbeiter das Lernmaterial im Backend via Templates bereitstellen können. Der Server sendet das Lernmaterial an den Chatbot, wo der Benutzer auf eine Vielzahl von Lernmaterialien (basierend auf vorgefertigten Varianten, aber auch auf dem Material selbst wie Videos, PDFs, Texte, Bilder) zugreifen und auch Fragen beantworten kann. Der Benutzer erhält Feedback zu den Antworten und kann auch den Lernfortschritt verfolgen.

Um dies zu erreichen, verfolgt das SEEDS-Projekt einen schrittweisen Ansatz und: 1) identifiziert geeignete Inhalte für Lernmaterialien in einem partizipativen Forschungsansatz unter Einbeziehung von Lehrern, kommunalen Verantwortlichen, Kulturmediatoren sowie der Zielgruppe junger und erwachsener Lerner aus sozial und kulturell vielfältigen, bildungsfernen Familienhintergründen; 2) erstellt Vorlagen und Anleitungen für die Erstellung von Inhalten durch Kulturmediatoren; 3) führt eine vernetzte Evaluation über verschiedene Lernsettings in Europa durch und ermöglicht so die Erprobung des soziotechnischen Systems sowie die Identifizierung "universeller" europäischer Anwendungsszenarien.



Aktenzeichen: VG-226-IN-NW-20-24- 093694	Antragsteller: BERGISCHE UNIVERSITAET WUPPERTAL	Ort: WUPPERTAL	Bundesland: NW
Projektbeginn: 03.05.2021	Projektende: 02.05.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 297.945 €
Titel: Supporting Successful Learning in Digital Learning Environments		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• N.E.T. (Networking Education and Training) Associazione</li> <li>• Culturale, Ponte San Nicolo PD/ IT</li> <li>• CSI Center for Social Innovation LTD, Nikosia/ CY</li> <li>• Universita Degli Studi Gabriele d'Annunzio di Chieti-Pescara, Chieti/ IT</li> <li>• Agrupamento de Escolas de Aljustrel/ PT</li> </ul>	
<p><b>Project Summary:</b>  The school closures all over Europe during the spread of COVID-19 triggered a shift towards digital learning. However, not all teachers and students were prepared for the sudden need of implementing digital learning. For instance, in Germany, a majority of teachers still relied on traditional forms of teaching during the school closures (e.g., Hillenbrand, Börnert-Ringleb, &amp; Casale, in preparation). In previous research as well as research conducted during the school closings, several factors can be identified that might hinder digital learning processes. These factors can be classified as a) interventionist/teacher-related factors (e.g., willingness to implement the intervention), b) organizational/school-related factors (e.g., access to needed materials or equipment), and c) recipient/student-related factors (e.g., individual profiles of students) (see Börnert-Ringleb, Casale &amp; Hillenbrand, under review). Whilst school-related and teacher-related variables are discussed in public and policy as target variables ensuring a wider implementation of digital learning, student-related variables remain a blind spot. However, especially student characteristics might impede successful learning in digital learning. In order to ensure successful digital learning, special attention must be paid to these student characteristics.</p> <p>There are at least three important core competencies that students need for digital learning: (1) Self-regulation skills, (2) motivation to learn, and (3) technical knowledge/technical equipment. First, digital learning requires high levels of self-regulation skills. Students need to be able to coordinate, initiate, maintain, and reflect the learning process in order to reach the individual learning goal. Whilst in traditional teaching and learning students can still rely on forms of external regulation and guidance by their teachers or fellow students, individuals with low self-regulation skills are at risk for failure in digital learning environments that do not provide external regulation. Second, digital learning requires high motivational skills of the students, since learning engagement and task completion are done asynchronously and thus autonomously. Third, technical knowledge about the use of technical equipment (i.e., hardware and software) is a basic prerequisite for digital learning.</p> <p>Previous research indicated that in particular some groups of students can be characterized by lacking the aforementioned competencies (e.g. students with learning difficulties). If the design of digital learning environments does not consider the specific profiles and characteristics of all students, the risk increases of widening the gap between students who had been struggling in learning before the school closures and their peers.</p>			

Teachers need to be aware of students' needs during the development of digital learning environments, but at the same time, the students need to be empowered by receiving specific support promoting self-regulation skills, motivation to learn, and technical knowledge in digital learning environments.

Therefore, the goal of the project is to address the aforementioned student-related obstacles in the implementation of digital learning and by that means to ensure the learning and school success of all students. Students should be addressed within a digital learning environment that a) considers their individual characteristics (e.g. motivation and interests, knowledge, self-regulation), and b) empowers them for future digital learning processes by reinforcing and training key competencies of digital learning (e.g. self-regulation skills). In order to achieve this goal, six partners from the European educational context work together in the SLIDE project in a participative and co-constructive way. The aforementioned project results should tackle the systematic disadvantage of students with special educational needs in digital learning and thus promote the social inclusion of all students in digital learning environments even after the COVID-19 pandemic.

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

Digitales Lernen in Schulen ist insbesondere aufgrund der Schulschließungen während der Covid-19-Pandemie in den Fokus des Interesses gerückt. Europaweit standen und stehen Schulen vor der Herausforderung, ihrem Bildungs- und Erziehungsauftrag auf Distanz durch digitalen Unterricht nachzukommen. Wissenschaftliche Analysen und Studien, die während der pandemiebedingten Schulschließungen durchgeführt wurden, zeigen allerdings auch sehr deutlich, dass insbesondere Schüler\*innen mit sonderpädagogischen Förderbedarfen im Lernen und in der emotional-sozialen Entwicklung bzw. mit bedeutsamen Lern- und Verhaltensschwierigkeiten eine vulnerable Gruppe im digitalen Lernen darstellen, da ihrem Recht auf Bildung nur bedingt entsprochen wird (Casale, Börnert-Ringleb & Hillenbrand, 2020; Couper-Kenney, & Riddel, 2021) und sie insgesamt weniger Unterstützung und Feedback von ihren Lehrkräften wahrnehmen (Neset Maelan et al., 2021). Lehrkräfte führen dies vor allem durch Probleme in der Selbstregulation und der Lernmotivation sowie in unzureichendem technischem Wissen auf Ebene der Schüler\*innen zurück (Börnert-Ringleb, Casale & Hillenbrand, 2021). Gleichzeitig birgt das digitale Lernen aber auch enorme Potentiale für Schüler\*innen mit Lern- und Verhaltensschwierigkeiten, da es flexible und individuelle Lern- und Unterrichtsformen ermöglicht und wirksam Lernleistungen verbessern kann (Hartley, 2007; Li & Ma, 2010). Diese Potentiale und Wirkungen entfalten sich allerdings nur dann vollumfänglich, wenn das digitale Lernen in eine ganzheitliche Lernumgebung integriert ist (Hedley, 2004).

In SLIDE wollen wir daher diese Barrieren adressieren und damit den Lern- und Entwicklungserfolg aller Schüler\*innen, aber insbesondere der Schüler\*innen mit bedeutsamen Lern- und Verhaltensschwierigkeiten ermöglichen. Ziel ist die Entwicklung eines app-gestützten Leitfadens, der bei der Schaffung einer digitalen Lernumgebung helfen soll, die zum einen die individuellen Eigenschaften der Schüler\*innen explizit berücksichtigt (v.a. Motivation und Interessen, technisches Wissen, Selbstregulation) und sie zum anderen in den für digitales Lernen erforderlichen Schlüsselkompetenzen fördert. Damit wollen wir die systematische Benachteiligung von Schüler\*innen mit sonderpädagogischem Förderbedarf beim digitalen Lernen reduzieren und so die inklusive Bildung aller Schüler\*innen in digitalen Lernumgebungen auch nach der COVID-19-Pandemie ermöglichen.

Projekte zum Thema Kreativität und Kunst

Aktenzeichen: VG-227-IN-BE-20-24-093556	Antragsteller: Berlin Cosmopolitan School	Ort: Berlin	Bundesland: BE
Projektbeginn: 01.05.2021	Projektende: 30.04.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 298.680 €
Titel: Implement service learning in schools TO GET digital cultural HERitage enhanced		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupamento de Escolas José Estevão, Aveiro/ PT</li> <li>• Link Group, Belgrad/ RS</li> <li>• "Budakov Films" eood, Sofia/ BG</li> <li>• A &amp; A Emphasys Interactive Solutions Ltd, Nikosia/ CY</li> <li>• Eurogeo vzw, Oostkamp Waardamme/ BE</li> <li>• Politeknika Ikastegia Txorierri s.coop, Derio/ ES</li> <li>• Eurocrea Merchant srl, Mailand/ IT</li> </ul>	
<p>Project Summary:</p> <p><b>OBJECTIVE</b>          TOGETHER aims to foster digital creativity of young generations by leveraging on the “service learning” methodology and applying it to secondary schools, with the aim to engage students in community-valuable activities of digital transformation for cultural heritage resources, protecting and enhancing its value as community’s cultural assets. The project will develop a training path for secondary school teachers on how to provide significant creative digital skills through the application of service learning oriented to the design of a motivating learning environment, aiming to engage students in real-life initiatives in collaboration with key local actors for the promotion of their cultural heritage.</p> <p><b>CONTEXT</b>          What is service learning?          Service-learning means to create a link between students' learning objectives and actual needs from the community they are living in, therefore literally taking learning out of the classrooms and into the real life. Service learning differs from community service because it is not sporadic or made on a voluntary basis, but systematic and included in the school's syllabus, developed in a close and long-term relationship with the community's stakeholders.</p> <p>Why cultural heritage?          Because cultural heritage lays at the heart of the creative economy, seriously hit by the COVID-19 emergency, and it plays a fundamental role for ensuring the continued development of societies. Therefore, there is an increasing need for the young generations to take over a role of responsibility towards their current and future cultural wealth, through the deployment of new competence frameworks where hard (digital) and soft (creativity) skills should be prominent. The process of digitisation and digital transformation of cultural capital that is currently underway is providing a great help for its long-term preservation and valorisation, while at the same time contributing to close the gap with younger generations, that are today fully digital native.</p> <p>The application and deployment of digital technologies, together with opportunities for their personal commitment presented as a challenge, provide a valid opportunity to close this</p>			

gap and lead to higher degrees of involvement. As a matter of fact, digitisation might turn Europe's cultural resources into an important pillar of the digital economy, while making heritage more accessible and open up new ways of enjoying cultural content.

An innovative use of cultural heritage has also the potential to actively engage people, helping to secure integration, inclusiveness, social cohesion and public/private investment, all necessary ingredients of smart, sustainable and inclusive growth. The digitization of cultural heritage, whilst initially relegated to institutions, is now increasingly a collective process involving community access and collective sharing of knowledge. For this reason, the project TOGETHER aims to raise the engagements of secondary schools in cultural heritage management and preservation through a bottom-up approach, in order to build on this emerging practice and provide new pedagogical opportunities.

The project TOGETHER has been designed in order to deliver the following tangible results:

**IO1 Teacher's Handbook and Competence framework**

The first thread of activities will be aimed at delivering the Teacher's Handbook, i.e. an instructional resource for secondary school teachers in the field of humanities to guide them towards the design and implementation of Service Learning-inspired initiatives addressed to the promotion and digitisation of local cultural heritage through digital creativity. The Handbook will mix theoretical contexts and rationale with practical insights.

**IO2 TOGETHER Digital Creative Academy**

The Academy will be an open online environment that will be useful for secondary school teachers and leaders to integrate the learning path taken with the Handbook. It will host a set of complementary resources (i.e. the Toolbox) like proposals for activities, project concepts and strategies, templates, assessment sheets and digital resources, delivered in a variety of formats. Elements of gamification will be adopted to improve students' engagement. The Academy will be designed as a Social Learning Environment, thus encouraging co-creation

of materials, participation and the formation of a European-wide community of practice.

**TARGET GROUPS**

The direct target group envisaged for the TOGETHER project are secondary school teachers and leaders, that are going to benefit from a new and innovative opportunity of Continuous Professional Development (CPD). The role of the teacher is broadening and becoming more demanding, as they are expected to use a wide variety of methods, tools and approaches and to tailor them to the students' needs.

**Zusammenfassung in deutscher Sprache:**

TOGETHER (Implement service learning in schools TO GET digital cultural HERitage enhanced) zielt darauf ab, die digitale Kreativität junger Generationen zu fördern, indem es die Methodik des "Service Learning" nutzt und auf Sekundarschulen anwendet, mit dem Ziel, Schüler in gemeinschaftlich nutzbare Aktivitäten der digitalen Transformation von Kulturerbe-Ressourcen einzubinden, um deren Wert als Kulturgut der Gemeinschaft zu schützen und zu steigern. Das Projekt wird einen Schulungsweg für LehrerInnen der Sekundarstufe entwickeln, wie man durch die Anwendung von "Service Learning", das sich an der Gestaltung einer motivierenden Lernumgebung orientiert, bedeutende kreative digitale Fähigkeiten vermitteln kann, mit dem Ziel, SchülerInnen in reale Initiativen in Zusammenarbeit mit wichtigen lokalen Akteuren zur Förderung ihres kulturellen Erbes einzubinden.

Aktenzeichen: VG-227-BP-NW-20-23- 093427	Antragsteller: WESTFALISCHES FORUM FUR KULTUR UND BILDUNG EV	Ort: BIELEFELD	Bundesland: NW
Projektbeginn: 03.05.2021	Projektende: 02.04.2023	Projektdauer in Monaten: 23	Bewilligtes Budget: 59.800 €
Titel: Kreativität – Kompetenz – KUNST * Material – Module – MUSIK		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Polhemsgymnasiet, Göteborg/ SE</li> <li>• Muintearas Teoranta, Leitir Móir/ IE</li> <li>• Metodicko-Pedagogicke Centrum, Bratislava/ SK</li> <li>• Sihtasutus Eesti Kunstimuuseum, Tallinn/ EE</li> <li>• Middelbare Steinerschool Vlaanderen, Gent/ BE</li> <li>• Vytauto Didziojo Universitetas, Kaunas/ LT</li> <li>• PIKC Liepajas Muzikas, makslas un dizaina vidusskola, Liepāja/ LV</li> <li>• Liepajas 7.vidusskola, Liepaja/ LT</li> </ul>	
<p>Project Summary:</p> <p>3K*3M Partner from: School / university / teacher training / museum / music school / adult education work together. The common goal is the review of already existing and the creation and presentation of new creative approaches to digitization, including previous project results.</p> <p>Due to the forced lockdown during the corona phase, both educational and cultural institutions have been forced to find new ways of presentation, mediation and communication. When personal encounters - whether temporary or long-term - become restricted or impossible, it is important that pupils, students, museum and concert visitors, artists and the interested public remain in contact without breaking off the dialogue. This challenge is linked to technical possibilities and the ability to handle the corresponding software, but also to the digitization and preparation of content that can be worked on and discussed online.</p> <p>Neither of these is a matter of course. In many places, technical equipment has been upgraded, but the people who will use it in the future are not always up to the newly created possibilities. At the same time, it is important to prepare content in such a way that personal encounters, individual contact and feedback, and lively exchanges can be transferred to the virtual space. This also requires preparation, competence and the willingness to take such digital paths in the first place. Creating such modules is our goal. A presentation of already existing examples and the joint creation of new digital tools is the focus of the project work. Contents cannot be transferred 1:1, which is why the exchange between experienced partners is important. It is also intended that the project work will simultaneously result in a further training course, but this is not the first priority.</p> <p>If we want to remain in contact with the various target groups, if learning, study, training and teaching processes are not to be abruptly terminated, then we must be prepared to be digitally prepared enough to be able to digitally convey individual modules, presentations and possibly even entire seminars and teaching units. If culture is not to fall into a deep slumber, then art, music and literature (theater) must find ways of digital presentation and presence. Individual digital passages can be incorporated into analog processes - for</p>			

example, when it comes to vocal passages or dialogues. Here, various stages and concert halls have developed excellent examples in recent months.

The project team is broadly based with experts from the fields of education and culture in order to respond appropriately to the challenge. We work together in a partner group that has a good foundation in blended learning, modularization and digitalization. Our aim is to create common digital formats that can be used in the different institutions - and beyond. The Kadriorg Museum in Tallinn not only wants to present objects and provide information about them, but here the virtual museum visit should also be a "visual experience". The Music and Art School in Liepaja will not only present individual concert pieces, but also create first steps for music workshops online. The methodological-didactic center in Bratislava has already developed digital formats in the summer of 2020 to continue teacher training online and to offer teachers support for their own online lessons. The Westfälisches Forum works closely with the Westfalen-Kolleg Paderborn, which has been offering the "Abitur Online" course for over 15 years. Here 50% of the lessons are digital. The platform work is constantly maintained and expanded, so that a good pool for development and adaptation can be used. The Foreign Language Institute of the University of Kaunas supports the group by using different language modules and the participating schools in Ghent, Gothenburg, Liepaja and Paderborn test and try out the different new modules. The University of Liepaja participates indirectly, as the Department of Pedagogy cooperates with School No. 7 and the Art and Music School. Teachers work as lecturers at the university. Our co-opted partner in Moscow, the State Linguistic University with a propaedeutic program, will also develop and translate modules. This makes sense and is helpful because Liepaja and Tallinn have a relatively large Russian population, and students with a migration background also study at the Westfalen-Kolleg. With the developed, documented and commented materials, a further education course is to be designed. Presentations of the results will take place in May 2022 /2023.

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

3K\*3M Partner aus: Schule / Universität / Lehrerbildung / Museum / Musikschule / Erwachsenenbildung arbeiten zusammen. Gemeinsames Ziel ist die Sichtung bereits vorhandener und die Schaffung und Präsentation neuer kreativer Ansätze zur Digitalisierung unter Einbeziehung früherer Projektergebnisse.

Durch den erzwungenen Lockdown in der Coronaphase sind sowohl die Bildungs- als auch die Kultureinrichtungen dazu gezwungen worden, neue Wege für die Präsentation, Vermittlung und Kommunikation zu gehen. Wenn persönliche Begegnung – punktuell oder auch längerfristig – eingeschränkt oder unmöglich wird, ist es wichtig, dass Schüler, Studenten, Museums- und Konzertbesucher, Künstler und die interessierte Öffentlichkeit in Verbindung bleiben ohne Abbruch des Dialogs.

Diese Herausforderung ist an technische Möglichkeiten und die Fähigkeit mit der entsprechenden Software umzugehen geknüpft, aber auch an Digitalisierung und Aufbereitung von Inhalten, die online erarbeitet und diskutiert werden können. Beides ist nicht selbstverständlich. An vielen Stellen wurde technisches Equipment aufgerüstet, aber die Personen, die damit zukünftig umgehen, sind den neu geschaffenen Möglichkeiten nicht immer gewachsen. Gleichzeitig geht es darum, Inhalte so aufzubereiten, dass die persönliche Begegnung, die individuelle Ansprache und Rückmeldung, sowie der lebendige Austausch in den virtuellen Raum transferiert werden können. Auch das bedarf der Vorbereitung, der Kompetenz und der Bereitschaft, überhaupt solche digitalen Wege zu beschreiten. Solche Module zu schaffen ist unser Ziel. Eine Präsentation bereits vorhandener Beispiele und die gemeinsame Erstellung neuer digitaler Tools ist der Schwerpunkt der Projektarbeit. Inhalte können nicht 1:1 transferiert werden, weshalb der Austausch unter erfahrenen Partnern wichtig ist. Dass aus der Projektarbeit gleichzeitig ein Fortbildungskurs hervorgehen wird, ist ebenfalls beabsichtigt, hat aber nicht erste Priorität.

Wenn wir mit den verschiedenen Adressatengruppen weiterhin im Gespräch bleiben wollen, wenn Lern-, Studien-, Ausbildungs- und Vermittlungsprozesse nicht jäh beendet werden sollen, dann müssen wir uns darauf einstellen, digital so gut vorbereitet zu sein, dass wir einzelne Module, Präsentationen und möglicherweise auch ganze Seminare und

Unterrichtseinheiten digital vermitteln können. Wenn die Kultur nicht in einen Dornröschenschlaf fallen soll, dann müssen Kunst, Musik und Literatur (Theater) Wege der digitalen Präsentation und Präsenz finden. Einzelne digitale Passagen können in analoge Prozesse eingebaut werden – beispielsweise, wenn es um Gesangspassagen oder Dialoge geht. Hier haben verschiedene Bühnen und Konzerthäuser in den letzten Monaten exzellente Beispiele entwickelt.

Das Projektteam ist breit aufgestellt mit Fachleuten aus den Bereichen Bildung und Kultur, um auf die Herausforderung angemessen zu reagieren. Wir arbeiten in einer Partnergruppe zusammen, die über gute Grundlagen im Bereich blended learning, Modularisierung und Digitalisierung verfügt. Unser Ziel sind gemeinsame digitale Formate, die in den verschiedenen Einrichtungen – und darüber hinaus – genutzt werden können. Das Museum Kadriorg in Tallinn will nicht nur Objekte präsentieren und Informationen dazu liefern, sondern hier soll der virtuelle Museumsbesuch auch ein „Seherlebnis“ sein. Die Musik- und Kunstschule in Liepaja wird nicht nur einzelne konzertante Stücke präsentieren, sondern erste Schritte für Musikworkshops online kreieren. Das methodisch-didaktische Zentrum in Bratislava hat im Sommer 2020 schon digitale Formate entwickelt, um die Lehrerfortbildung online fortzusetzen und um den LehrerInnen Hilfestellung bei eigenem Onlineunterricht anzubieten. Das Westfälische Forum arbeitet eng mit dem Westfalen-Kolleg Paderborn zusammen, das seit über 15 Jahren den Lehrgang „Abitur Online“ anbietet. Hier erfolgt 50% des Unterrichts digital. Die Plattformarbeit wird ständig gepflegt und erweitert, so dass ein guter Fundus für Entwicklung und Adaption genutzt werden kann. Das Fremdspracheninstitut der Universität in Kaunas unterstützt die Gruppe durch den Einsatz verschiedener Sprachmodule und die beteiligten Schulen in Gent, Göteborg, Liepaja und Paderborn prüfen und erproben die verschiedenen neuen Module,. Die Universität Liepaja nimmt indirekt teil, denn die Abt. Pädagogik kooperiert mit der Schule Nr. 7 und der Kunst- und Musikschule. Lehrkräfte arbeiten als Dozenten an der Universität. Unser kooptierter Partner in Moskau, die staatliche linguistische Universität mit einem Propädeutikum, wird ebenfalls Module entwickeln und übersetzen. Das ist deshalb sinnvoll und hilfreich, weil Liepaja und Tallinn einen relativ hohen russischen Bevölkerungsanteil haben, und auch am Westfalen-Kolleg lernen Studierende mit Migrationshintergrund.

Mit den entwickelten, dokumentierten und kommentierten Materialien soll ein Fortbildungskurs konzipiert werden. Ergebnispräsentationen erfolgen im Mai 2022 /2023.

Aktenzeichen: VG-227-IN-SN-20-24- 093721	Antragsteller: Solaris Foerderzentrum fuer Jugend und Umwelt gGmbH Sachsen	Ort: Chemnitz	Bundesland: SN
Projektbeginn: 01.06.2021	Projektende: 31.05.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 276.410 €
Titel: EXPLORE+ creative explorations of curiosity for innovative transdisciplinary, STEAM and social learning		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupamento de Escolas Pinheiro e rosa, Faro/ PT</li> <li>• Instituto Lusíada de Cultura, Lissabon/ PT</li> <li>• Cēsu novada pašvaldība, Cēsis/ LV</li> <li>• Friendly Appeal Cesis State Grammar School, Cesis/ LV</li> <li>• Municipiul Timisoara, Timisoara/ RO</li> </ul>	
<p><b>Project Summary:</b>  EXPLORE+ is a 2 year educational project that will create a new methodology for school educators and cultural pedagogues to jointly develop transdisciplinary and creative learning interventions. These interventions take the form of multimedia exhibitions and participatory cultural programmes. Targeting young students and citizens, the methodology activates inherent curiosity and creativity and makes use of exercises of scientific exploration, collective co-creation and creative expression to develop new skills related to STEAM, creativity, critical thinking, social learning, and learning-to-learn. The main aim is to establish an original and innovative work methodology that equips young people to come up with own creative solutions to societal challenges related to science denial, disinformation or other anti-intellectualism issues that trouble European communities. Fear, isolation, peer pressure, confirmation biases and lack of media literacy among European citizens are wicked problems that pose serious challenges for the social, environmental and economic stability of the European project. Europeans live in a digital, global information-age in which post-truth culture, disinformation and digital infodemics have real life consequences at a global scale - be it about the covid-19 pandemic, climate change, or xenophobia-fueled political polarization.</p> <p>The current and future generations of Europeans citizens must be equipped with skills and tools to make their own reliable and evidence-based decisions, as well as produce new solutions for Europe that are original and adaptive - in their communities, in their professional and private life, or as part of wider political processes. The intersection between school and cultural initiatives is the perfect space to develop those skills and tools.</p> <p>EXPLORE+ consortium gathers a group of educational centres, schools, musea, science centres and municipalities with the objective to pilot mutually-beneficial cooperation models between school, cultural spaces and civil society; to innovate formal learning processes via "creative exploration" pedagogies that foster transdisciplinary teaching in cultural and social contexts; to equip students with creativity and STEAM skills that empower them to become innovators; to consolidate pedagogic tools and methods that equip a community of educators and cultural pedagogues across Europe to cooperate with each other and build partnerships between education, culture and wider society for sustainable development and active citizenship purposes;</p> <p>EXPLORE+ engages 150 students and 80 educators/cultural pedagogues as participants an co-creators in the development of its methodology and activities, that include 3 peer-learning sessions and study visits, 3 interdisciplinary exhibitions, and 3 public science fairs</p>			



including 3 info sessions about the EXPLORE+ methodology, toolkit and MOOC course. The outputs and knowledge of the EXPLORE+ community are shared with the wide European educational and cultural sector in a final conference.

The EXPLORE+ outputs are the transdisciplinary/participatory methodology for making multimedia exhibitions, the know-how and working process developed by partners, as well as a comprehensive toolkit that can inspire and guide others on how to replicate and implement the methodology in new situations. These two outputs are then packaged for dissemination and exploitation via an EXPLORE+ MOOC course that freely shares the methodology with European educators and pedagogues, and certifies them as EXPLORE+ practitioners.

The long term benefits of the project are the establishment of improved learning processes that equip educators and students to manage transdisciplinary cooperation in a way that also increases creativity and critical thinking skills, as well as achievement in STEAM disciplines, plus media literacy. As such, the project tackles current skills gaps, and equips young citizens to create and implement innovative solutions to promote their desired/sustainable post-covid 19 futures, in cooperation with civil society, education, industry, culture and the wider communities they are part of.

Science points towards curiosity playing a decisive role in helping people adapt to uncertain realities, making them think more deeply, come up with more creative solutions, and develop more trusting and more collaborative relationships, as well as leading to more innovation and positive changes in creative and noncreative performance (at school and work).

A more knowledgeable and (environmentally, economically and socially) sustainable Europe is possible, if current and future generations find the paths and visions to get there through the uncertain and uncharted times ahead. Curiosity, creativity, critical thinking and transdisciplinary STEAM skills will be the means of discovery of that sustainable Europe. EXPLORE+ is the very beginning of our creative exploration. Let's become EXPLORE+(RS)!

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

Das zweijährige Projekt EXPLORE+ fördert Kooperationen von Schul- und Kulturpädagogen um neue, interdisziplinäre und kreative Lernformen zu entwickeln. Multimediale und partizipative Ansätze sind wichtige Bestandteile des Konzepts. Neugier und Kreativität junger Europäer werden in einem interdisziplinären Umfeld angeregt. Es entstehen neue Lernmethoden und Kompetenzen des sozialen Lernens und kritischen Denkens. Sie werden interdisziplinär, z.B. in der MINT-Bildung, angewendet. Hauptziel ist es, Heranwachsenden neue innovative Arbeitsmethoden und kreative Lösungen für gesellschaftliche Herausforderungen Europas zu ermöglichen. Heutigen Phänomenen - der Leugnung wissenschaftlicher Erkenntnisse, der Desinformation und fortschreitender Bildungsfeindlichkeit wird entgegengewirkt.

Die Herausforderungen für den sozialen, ökonomischen und ökologischen Zusammenhalt in Europa erwachsen aus Zukunftsangst, sozialer Isolation und Erwartungsdruck, aus Vorurteilen oder mangelnder Medienkompetenz. Im Zeitalter globaler Information gedeiht auch eine wahrheitsverzerrende Kultur digitaler Desinformation (z.B. über die Covid-19-Pandemie, den Klimawandel oder eine fremdenfeindliche politische Polarisierung). Dies führt zu realen Konsequenzen globalen Ausmaßes. Zukünftige Generationen bedürfen deshalb der Fähigkeit, Entscheidungen auf der Basis gesicherter und belastbarer Informationen zu treffen und neue Lösungen für den Zusammenhalt Europas hervorzubringen. Dazu gehört auch die Fähigkeit, in einem weitgefassten Prozess in beruflichem und privatem Umfeld selbstbestimmt zu agieren. Schnittstellen zwischen den Disziplinen, z.B. Bildung und Kultur, eröffnen dabei Raum zur Entwicklung und Ausprägung dafür wichtiger Kernkompetenzen.

Im Projekt EXPLORE+ arbeiten Bildungszentren, Schulen, Museen, Wissenschaftszentren und Kommunen die „Kulturhauptstädte Europas“ waren, sind oder sein werden, partnerschaftlich zusammen, um

- nutzbringende Kooperationen von Bildung, Kulturraum und Zivilgesellschaft zu entwickeln und zu erproben,
- die Erneuerung formaler Lernprozesse durch „Kreative Erkundung“ und Interdisziplinarität zu fördern,
- Lernende mit einer nachhaltigen Mischung aus Kreativität und MINT-Kompetenz auszustatten,
- pädagogische Methoden der fruchtbringenden Kooperation zwischen Schul- und Kulturpädagogen zu etablieren,
- eine Partnerschaft zwischen Bildung, Kultur und Gesellschaft aufzubauen und
- nachhaltige Entwicklung durch partizipative Mitwirkung europäischer Bürgerinnen und Bürger zu fördern.

EXPLORE+ möchte 150 Lernende und 80 Schul- und Kulturpädagogen einbeziehen, die an der Entwicklung der Methodik und allen zugehörigen Aktivitäten mitwirken. Bestandteile sind Lernaktivitäten und Studienbesuche, interdisziplinäre Ausstellungen und öffentliche Messen sowie Toolkit und MOOC-Kurs. Die Ergebnisse werden in einer Konferenz mit europäischen Akteuren aus Bildung und Kultur erörtert. Im Ergebnis entstehen interdisziplinäre methodische Ansätze für multimediale Ausstellungen und neues spezifisches Know-How. Der Arbeitsprozess wird umfassend beschrieben, um zur Anwendung der Methodik in neuen Konstellationen zu inspirieren. Dies fließt in einen MOOC-Kurs ein, der die freie Nutzung der Ergebnisse in Europa ermöglicht und Pädagogen als EXPLORE+ Anwender zertifiziert.

Langfristig wird es Lehrenden und Lernenden möglich interdisziplinäre Zusammenarbeit im Lernprozess zu handhaben, die eigene Kreativität und kritisches Denken zu fördern. Das Projekt trägt zur Lösung fachlicher und sozialer Defizite junger Menschen bei und ermöglicht ihnen innovative Lösungen, um eigene Zukunft auch nach der COVID-19-Pandemie zu gestalten. Die Aktivitäten beziehen Akteure der Zivilgesellschaft, der Bildung, der Wirtschaft, der Kultur und des Umfeldes ein, aus dem die Teilnehmenden stammen. Neugierde hilft jungen Menschen entscheidend bei der Auseinandersetzung mit Neuem, bei kreativen Lösungen in neuen Situationen und beim Aufbau einer kooperativen und vertrauensvollen Zusammenarbeit mit Gleichgesinnten. Dies führt zu Innovation und kreativen Veränderungen der Leistungsfähigkeit im schulischen oder beruflichen Umfeld. Ein wissensbasiertes und ökologisch, ökonomisch und sozial nachhaltiges Europa wird möglich, wenn zukünftige Generationen an den Wegen und Visionen arbeiten, die dorthin führen. Neugier, Kreativität, kritisches Denken oder interdisziplinäre MINT-Bildung sind geeignete Mittel, um das nachhaltige Europa zu entdecken. EXPLORE+ ist ein kreativer Anfang. Lassen Sie uns gemeinsam zu Entdeckern werden - Let's become EXPLORE(RS)!

Aktenzeichen: VG-227-IN-BY-20-24- 093380	Antragsteller: FRIEDRICH- ALEXANDER- UNIVERSITÄT ERLANGEN- NÜRNBERG	Ort: Erlangen	Bundesland: BY
Projektbeginn: 01.03.2021	Projektende: 28.02.2023	Projektdauer in Monaten: 24	Bewilligtes Budget: 225.810 €
Titel: Social and Cultural Innovation Labs		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimuli for Social Change, Thessaloniki/ GR</li> <li>• Open University Subotica Ltd., Subotica/ RS</li> <li>• Asociacion Cultural Comenzemos Empezemos, Sevilla/ ES</li> <li>• Social Cooperative Enterprise Cinesthesia, Ermoupolis/ GR</li> </ul>	
<p><b>Project Summary:</b>  Covid-19 has initiated a new era to the way we live, learn and interact. Schools are invited to change the way they function, shifting their methods to digitalisation, sending children at home and interacting with them online in an attempt to retain the school main schedule whilst losing touch with more social and creative activities when arts subjects in schools in several countries have been eliminated from the curricula. At the same time the Culture and Creative Sector (CCS), a sector with a major socio-economic contribution, has been hit hard by the pandemic while being already in a difficult position with little recovery plan since. In this respect, creativity scholars are advocating for years towards incorporating teaching for creativity at all levels of education. Our needs analysis indicates that teachers are in need of professional development that will enable them to apply creativity in lessons and establish learning environments that encourage creative growth.</p> <p>Therefore, responding directly to their needs, Social &amp; Cultural Innovation Labs (SCIL) will attempt to bring the CCS back to schools but on a new basis of a cross-sectoral, purpose and community driven partnership, building capacities for teachers and creativity and innovation for students. To accomplish this mission, the project is setting the following objectives: Reinforce the development of creativity at school by creating a framework and a curriculum for establishing cross-sectoral partnerships among schools and CCS; train teachers of secondary education on applying arts-based educational tools, such as digital art and augmented reality, on a new collaborative, learner-centered, challenge based and purpose driven approach; equip students with the necessary arts-based tools and competences to collaborate with multidisciplinary teams and develop creative and innovative solutions around societal challenges.</p> <p>Therefore, teachers and students of Secondary Education are within our primary target groups as well as CCS professionals and local communities who will be actively involved in SCIL in the 4 partner countries.</p> <p>Intellectual Outputs foreseen for the SCIL project are:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. SCIL Student arts-based Curriculum for introducing and applying digital art and campaigning tools with real hands-on case studies</li> <li>2. SCIL Teachers' Training programme for the development of teachers' competences and the methodological integration of new forms of art and advocacy tools in curricula, leading to social innovation</li> <li>3. SCIL Audiovisual Hub with tutorials, ready-to-use materials, step-by-step methodology and testimonies of SCIL participants</li> </ol>			

4. SCIL Interactive Platform, with dialogue forum and the creation of an online community of students, teachers and artists

A joint staff training is foreseen for teachers and artists as well as multiplier events in all countries. The project implementation is structured around the 4 IOs and their implementation is planned for 24 months. All activities carried out serve the production of the IOs that will unfold in the following phases: – preparation – design and development– testing-evaluation and fine-tuning.

The production of the above results will ultimately lead to the following long-term expected impact:

Support students in acquiring and developing new age necessary skills that will transform them into up-to-date, creative and active citizens; enhance teachers' professional development by supporting them to apply innovative interdisciplinary teaching practices related to creative citizenship education; engage students, teachers, schools, artistic groups and associations, parents, community stakeholders and policy makers to build an ecosystem that exposes and encourages children evolve more creative competences using tools from the CCS to solve problems, change perspective and gain confidence; building long-standing partnerships between schools and the community; advocating for updated arts education in schools.

The main exploitation goal for the future is to ensure that SCIL outputs will be utilised after the project completion by secondary education schools in the 4 partnering countries and also beyond so as to foster the next generation of creative changemakers in Europe.

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

Laut dem letzten Bildungs- und Ausbildungsmonitor (2019) gaben nur 43 % der Lehrkräfte in der EU an, dass sie sich bereit fühlten, Kreativität und Problemlösungsfähigkeiten sowie fächerübergreifende Aktivitäten zu unterrichten. Darüber hinaus zeigt die Forschung, dass Lehrkräfte eine berufliche Weiterbildung benötigen, die es ihnen ermöglicht, Kreativität im Unterricht anzuwenden und Lernumgebungen zu schaffen, die kreatives Wachstum fördern. Als direkte Antwort auf diese Bedürfnisse wird SCIL daher versuchen, den Kultur- und Kreativsektor (CCS) zurück in die Schulen zu bringen, allerdings auf der Grundlage einer sektorübergreifenden, zweckorientierten und gemeinschaftsorientierten Partnerschaft, die Kapazitäten für Lehrkräfte und Kreativität und Innovation für Schülerinnen und Schüler aufbaut. Schulen als Inkubatoren für die Kompetenzen von Kindern sind der Raum, in dem aktive und kreative Bürger heranwachsen, und CCS-Fachleute sind die idealen Katalysatoren für diesen Prozess.

In dieser Hinsicht ist es unsere Mission, Schulen und CCS in eine Partnerschaft der Kreativität zusammenzubringen, die auf der Bildungsphilosophie der Social Innovation Education (SIE) basiert; ein Bildungsansatz, der während des H2020-Projekts NEMESIS mitentwickelt wurde. Um diese Mission zu erfüllen, setzt das Projekt die folgenden Ziele:

- Stärkung der Entwicklung von Kreativität in der Schule durch die Schaffung eines Rahmens und eines Curriculums für den Aufbau von sektorübergreifenden Partnerschaften zwischen Schulen und CCS, wobei kreative Fachleute mit Lehrkräften und Schülerinnen und Schülern interagieren, Co-Creation-Methoden anwenden und die Entwicklung von Kreativität und sozialen Innovationsfähigkeiten wie kritisches Denken, Problemlösung und Interessenvertretung unterstützen.
- Weiterbildung von Lehrkräften der Sekundarstufe in der Anwendung kunstbasierter Bildungswerkzeuge, wie z. B. digitale Kunst und Augmented Reality, in einem neuen kollaborativen, lernerzentrierten, herausforderungsbasierten und zweckorientierten Ansatz, der Kreativität und aktive Bürgerschaft auslösen kann.
- Schülerinnen und Schüler mit den notwendigen kunstbasierten Werkzeugen und Kompetenzen auszustatten, um mit multidisziplinären Teams zusammenzuarbeiten und kreative und innovative Lösungen für gesellschaftliche Herausforderungen zu entwickeln, die sich in Zeiten von COVID-19 verschärft haben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die primären Zielgruppen von SCIL Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe sowie CCS-Fachleute sind, die aktiv an den SCIL beteiligt sein werden. Sekundäre Zielgruppen sind Gemeindemitglieder, lokale NGOs, Behörden und lokale Medien, die von den lokalen SCILs eingebunden werden.

Schließlich wollen wir mit diesem Projekt zur Durchsetzung einer Europäischen Partnerschaft für Kreativität beitragen, die es Lehrkräften ermöglicht, sich über bewährte Methoden zur Förderung der Kreativität in der Schule auszutauschen. Daher wurden Partner aus verschiedenen europäischen Ländern ausgewählt, um die Wirkung des Projekts in ganz Europa zu erhöhen und ergänzendes Fachwissen einzubringen.

Aktenzeichen: VG-227-BP-NW-20-20-093751	Antragsteller: Dragon Legion e. V.	Ort: Köln	Bundesland: NW
Projektbeginn: 01.03.2021	Projektende: 31.10.2022	Projektdauer in Monaten: 20	Bewilligtes Budget: 68.103 €
Titel: Innovating Digital Education in an Age of Limited Social contact.		Partnereinrichtungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berufskolleg Alsdorf der Städteregion Aachen, Alsdorf/ DE</li> <li>• Abbey Community College, Roscommon/ IE</li> <li>• Liceo Classico e linguistico Carmine Sylos, Bitonto/ IT</li> </ul>	
<p><b>Project Summary:</b></p> <p>The project Innovative Digital Education in an Age of Limited Social development (IDEALS) is an innovative approach to immerse secondary school students in discovery learning through games. This is achieved by a series of workshops, learning activities and digital engagement through an online portal described below.</p> <p>The digital aspect of IDEALS, which is the most consistent part of the whole project itself, addresses the actual crisis which is hindering large scale mobilities and intercultural learning. Having the majority of the students involved in the project interacting through digital platforms compensate for the lack of actual larger scale exchanges, giving a virtual and safe space for such interactions while connecting each reality.</p> <p>The primary focuses of education are creative skills, linguistic skills, international efficacy, digital competence and lifelong learning. Innovating digital learning platforms and modes of cultural exchange within this changing sphere is paramount to the development of young people in Europe.</p> <p>Dragon Legion, the facilitator of this project, is a European network of role-players, using non-formal education techniques in youth work internationally for the last 6 years. IDEALS will take place in a time where the norm of intercultural exchange and mobilities such as this are impeded by the Covid-19 crisis.</p> <p>To address this our 'embers' online shared world portal provides a Bi-lingual platform for international students to play and work together online and to share creative content in a participatory, inclusive environment; a simulated shared setting controlled and adapted by our moderators. The goals are to empower students through a creative environment, encourage their creativity, connect the students together in an emotionally stimulating cooperative environment and to begin our process of intercultural exchange and language development that will run throughout and beyond the 20 months of this project. Through these activities the participants experience how their team members from other countries think, act, and make decisions, in a simulated #real world environment#</p> <p>The participants are students and teachers with varied backgrounds, facing geographical, economical, social, physical and psychological disadvantages. All students are within their last 2 years of high school, at this pivotal age and in such an unstable time for education worldwide the transnational skills, digital competences and self efficacy we will cultivate is critical.</p> <p>The schools and teachers involved will widen their network and teaching tool set, providing the foundation of long term partnerships that could lead to many opportunities of exchange in the future.</p> <p>There will be 3 classes involved (roughly 70 students, depending on the actual class numbers) in our digital platforms, requiring no extra funding or mobilities, 36 of which (12 for each school) will participate in learning mobilities.</p> <p>One teacher and one student ambassador from each school along with 2 Dragon Legion youth workers, will work together to facilitate the exchange, allowing for diverse leadership</p>			

training and skill sharing in the project meetings, learning mobilities, and through the duration of the project.

The activities throughout the project include;

Project meetings with all the facilitators in the early stages to clarify and build on the aims and tools used during the project, to set learning goals and confirm role division.

Workshops to introduce and engage students in our Embers platforms. Motivational events online to continue transnational cooperation. Sessions to stimulate creativity; co-designing characters, adventures, and the game setting that will be played in the main learning activity, teaching RPG and improvisational theatre techniques and developing on the participants creative efficacy. .

The main learning activity will be a week long immersive bi-lingual RPG sessions co-designed by the greater group. This will solidify the cumulative effects of the previous months.

The students will finally meet in person in a series of 6 bi-lingual exchanges: the basis of these games sessions has been developed to teach linguistic skill, train soft skills and develop on the cultural exchange the students will have been experiencing throughout but also to cultivate a feeling of success, strength in social skills (both international and local) and heroism that boosts the confidence and active engagement of young and disadvantaged learners.

In the long run, the project is also a base for future exchanges and cooperations, integrating and empowering youths from these diverse backgrounds, giving students the possibility to experience Europe, not only as a whole of nations, but as a whole of people, each with its own culture and background. Through these activities the participants experience how their team members from other countries think, act, and make decisions, in a simulated 'real world' environment.

Zusammenfassung in deutscher Sprache:

Zwar sollte man meinen, dass in Zeiten von durch die Covid-19 Pandemie erzwungenem Online-Unterricht es viel einfacher geworden ist, Schüler international zu vernetzen, doch anscheinend ist genau das Gegenteil der Fall. In Gesprächen mit mehreren Schulen haben wir festgestellt, dass internationale Kontakte fast gar nicht mehr zustande kommen, da sie an den meisten Schulen in erster Linie auf direkten Besuchen beruhen.

Die Dragon Legion ist ein internationales Netzwerk, das sich für stärkere Kooperation in Europa einsetzt. Wir planen mit diesem Projekt Schüler dabei zu unterstützen, interkulturelle Kompetenzen zu erwerben und spielerisch Kontakte im Ausland aufzubauen. Dazu setzen wir Rollenspiele ein, durch die Schüler angeregt werden, neue Rollen und Standpunkte einzunehmen und eine Reihe von Kompetenzen zu erwerben. Zudem vernetzen wir die Schüler an 3 Schulen durch eine Shared World Online Plattform, in der ein reger spielerisch motivierter Austausch stattfinden soll. Gleichzeitig sollen dabei Fremdsprachen trainiert werden, da wir sowohl Englisch als auch Deutsch als Kommunikationssprache einsetzen werden.

Ziel des Projekts ist es, Ansätze zu erproben und Strukturen aufzubauen, die dazu führen, dass Schüler einen stärkeren Bezug zu Europa bekommen und durch entstandene Kontakte und Freundschaften in anderen europäischen Ländern keine Scheu davor haben, später ein Praktikum oder ein Studium im Ausland zu machen. Weiterhin wollen wir Schüler durch einen Rollenspielansatz dabei unterstützen, eine Reihe wertvoller Skills zu trainieren.