



**DIGITALE HACKATHON-TRAININGSVERANSTALTUNGEN IM DIENSTE
VON E-LEARNING-LÖSUNGEN FÜR DIE POST-COVID-19-GESELLSCHAFT**

PRÄSENTATION DES PROJEKTS

Projektnummer 2021-1-IT01-KA220-VET-000030283

KA220-VET - Kooperationspartnerschaften in der beruflichen Bildung

Laufzeit: 03/01/2022 bis 31/07/2024 (2.5 Jahre)



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**



Einführung in das Projekt

HERAUSFORDERUNGEN (1/2)

Der Ausbruch von **COVID-19** hat alle Teile der Bevölkerung betroffen und wirkt sich besonders nachteilig auf die Mitglieder der am stärksten gefährdeten sozialen Gruppen aus.

Vor dem Ausbruch:

- Die **Digitalisierung** hatte ein großes Potenzial für die Innovationsförderung in der Berufsbildung, aber der soziale und wirtschaftliche Beitrag der Berufsbildung wurde immer zu wenig erforscht und gewürdigt.
- **Berufsbildungseinrichtungen** wurden oft nur als Vermittler von Fertigkeiten angesehen, anstatt eine umfassendere Rolle im Innovations-Ökosystem zu spielen.



Einführung in das Projekt

HERAUSFORDERUNGEN (2/2)

Seit dem Ausbruch der Krise:

- Die **Berufsbildung** wird zunehmend als **Motor für Innovationen** angesehen und ist **Teil des Indikators für lebenslanges Lernen im EU-Innovationsanzeiger**.
- Die **Berufsbildung** bereitet die Lernenden auf Berufe vor, in denen **Kreativität** erforderlich ist, treibt neue Ideen in **Wirtschaft und Industrie** voran und trägt dazu bei, die **Qualifikationslücke zu schließen**.





Einführung in das Projekt

AUFTRAG UND ZIELSETZUNG (1/2)

Das **Projekt HACK4SOCIETY** führt einen Bottom-up-Ansatz ein und bietet Berufsbildungsfachleuten und Lernenden die Möglichkeit, E-Learning-Module, Schulungsmethoden und -techniken vorzuschlagen, die eine bessere Lernerfahrung und damit eine bessere E-Learning-Umgebung schaffen werden.

Dies wird durch **Hackathon-Veranstaltungen** und die Erstellung von **Open Educational Resources (OER)** realisiert.



Einführung in das Projekt

AUFTRAG UND ZIELSETZUNG (2/2)

HACK4Society wird **15 E-Learning-Schulungsmodulare** vorbereiten, die in den Betrieb des **EVBB** (großer europäischer Berufsbildungs-Dachverband) integriert werden und allen Berufsbildungsanbietern in der EU zur Verfügung gestellt werden, insbesondere den kleineren Einrichtungen.





Zielgruppe

HACK4SOCIETY IST GEDACHT FÜR:

- **Berufsbildungsanbieter**, insbesondere kleinere Einrichtungen (auf regionaler oder lokaler Ebene), die Zugang zu hochmodernen und maßgeschneiderten E-Trainingsmodulen haben werden, die sie sonst nicht entwickeln könnten.
- **Lehrkräfte und Ausbilder** in der beruflichen Bildung, die bessere digitale Kompetenzen erwerben werden.
- **Berufsbildungslehrer und Berufsberater**, die Zugang zu gebrauchsfertiger Software und E-Modulen in Form von OER haben werden
- **Lernende in der beruflichen Bildung**, die in einer e-Umgebung bessere Lernerfahrungen machen werden.



Alle Zielgruppen sind eingeladen, an den Hackathon-Veranstaltungen teilzunehmen.





Umsetzung

PROJEKT-ERGEBNISSE

- **O1:** Stärkung der Fähigkeit von Berufsbildungsanbietern, qualitativ hochwertige, integrative digitale Bildung anzubieten.
- **O2:** Bereitstellung neuer OER für die Weiterbildung von Berufsbildungsfachleuten (insgesamt 15).
- **O3:** Aufbau von Kapazitäten durch Bottom-Up-Ansätze auf der Grundlage der während der Projektlaufzeit organisierten Hackathon-Veranstaltungen.
- **O4:** Entwicklung hochwertiger digitaler Inhalte, Förderung innovativer Methoden und Werkzeuge für E-Teaching und E-Learning für die Mitglieder des EVBB und für alle verfügbar.
- **O5:** Förderung und Bereitstellung von Vernetzungsmöglichkeiten zwischen Berufsbildungsanbietern, die durch die Teilnahme des EVBB erreicht werden.
- **O6:** Entwicklung von maßgeschneiderten Lösungen, die auf regionaler/lokaler Ebene angepasst werden können.



Ergebnisse

WAS SIND DIE ERWARTETEN ERGEBNISSE?

- 1. Entwurf eines Online Hackathon-Events Schulungs-
Toolkits für Berufsausbilder in der Welt nach COVID-19**
- 2. Durchführung von Online-Hackathon-Veranstaltungen
Lehrplänen für Lernende in der Berufsbildung**
- 3. Umsetzung der HACK4Society Online-Hackathon-
Veranstaltungen**





Partnerschaft

WER FÜHRT HACK4SOCIETY DURCH?

- Projektleiter: **FORTES Impresa Sociale Srl** - Italien
- TDM 2000 ODV - Italien
- CSI - Center for Social Innovation LTD - Zypern
- AKMI ANONIMI EKPAIDEFTIKI ETAIRIA - Griechenland
- INNOVATION HIVE - Griechenland
- EVBB - Europäischer Verband Beruflicher Bildungsträger - Deutschland
- BK Consult GmbH - Deutschland





MÖCHTEN SIE MEHR ERFAHREN?

KONTAKT: INFO@HACK4SOCIETY.EU

WEBSITE: WWW.HACK4SOCIETY.EU



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

