



# Digitale Hackathon- Trainingsveranstaltungen im Dienste von E-Learning-Lösungen für die Post-Covid-19-Gesellschaft



Kofinanziert von der  
Europäischen Union

# Herausforderungen

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.

Seit dem Ausbruch der Krise:

- Die berufliche Bildung wird zunehmend als Innovationsmotor 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.



# Auftrag und Ziele

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.

Hack4Society wird 15 E-Learning-Schulungsmodulare vorbereiten, die in den Betrieb des EVBB (großer europäischer Berufsbildungs-Dachverband) integriert werden, um sie allen Berufsbildungsanbietern in der EU anzubieten, insbesondere den kleineren Einrichtungen.

## 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 eine bessere Lernerfahrung in einer e-Umgebung machen werden.



# Projekt-Ergebnisse

- O1: Stärkung der Fähigkeit von Berufsbildungsanbietern, qualitativ hochwertige, integrative digitale Bildung anzubieten.
- O2: Bereitstellung neuer OER zur Weiterbildung (insgesamt 15) für Berufsbildungsfachleute.
- 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.

# Projektpartner

- 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

# Förderprogramm

- Erasmus+ KA220-VET - Cooperation partnerships in vocational education and training
- Projektbudget & Laufzeit: 291.662 euros - 03/01/2022 to 31/07/2024 (2.5 Jahre)

## Erfahren Sie mehr über Hack4Society:

- Kontakt: [info@hack4society.eu](mailto:info@hack4society.eu)
- Website: [www.hack4society.eu](http://www.hack4society.eu)



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