



Our Digital Village

Newsletter 3

Das Projekt „*Our Digital Village*“ zielt darauf ab, in ländlichen Gebieten durch die Förderung des Erwerbs digitaler und übergreifender Kompetenzen aktiv zu werden und die Menschen auf die Herausforderungen der Zukunft vorzubereiten. Dies soll durch die gemeinsame Erstellung hochwertiger Bildungsinhalte geschehen, die den Bedürfnissen des lokalen Kontexts entsprechen, und gleichzeitig durch aktive Sensibilisierung auf allen Ebenen der Gesellschaft eine langfristige Transformation hin zur Digitalisierung gewährleisten.



Zum Abschluss des dritten Jahres von *Our Digital Village* und der Fertigstellung des Projekts sind wir stolz darauf, die **wichtigsten Höhepunkte** dieser letzten Projektphase vorstellen zu können:

Eine Vielzahl neuer Veranstaltungen (Kurse, Informationsveranstaltungen, Infostände, Workshops, Webinare und Konferenzen), die *Our Digital Village* weiter gestärkt haben.

Steigende Teilnehmer:innenzahlen, die eine wachsende und engagierte digitale Dorfgemeinschaft widerspiegeln.

Wichtige Erfolge, die einen starken und nachhaltigen Einfluss auf das reale Leben vieler Bürger:innen in ländlichen Gebieten in ganz Europa hatten.

Wir laden Sie dazu ein, unsere [Website](#) zu besuchen, um die neuesten Projektressourcen zu entdecken, und uns weiterhin auf [LinkedIn](#) zu folgen, um über alle Neuigkeiten von **Our Digital Village** auf dem Laufenden zu bleiben!





Was geschah 2025 in Our Digital Village?

Im letzten Jahr des Projekts wurden von den Projektpartnern viele verschiedene Veranstaltungen und Workshops organisiert.

IKT-Schulungen und -Kurse

Um das *Our Digital Village Aktivitäten-Kit* mit Lehrkräften und Trainer:innen zu testen und zu bewerten, organisierten die Partner im Februar **Schulungsaktivitäten** und **IKT-Kurse** in Bildungseinrichtungen, lokalen Organisationen und Gemeindezentren in den Zielgebieten.

Jedes teilnehmende Land organisierte lokale Schulungen, an denen mindestens 15 Lehrkräfte und Trainer:innen teilnahmen. Die Schulungen vermittelten Grundkenntnisse in den Bereichen **Programmieren, Robotik, Mikrocontroller, 3D-Modellierung** und **-Druck** sowie **Webentwicklung**. Durch diese Aktivitäten erwarben die Lernenden das digitale Wissen, das sie benötigten, um die im Aktivitäten-Kit vorgeschlagenen Übungen durchzuführen und sie an die lokalen Bedürfnisse und Gegebenheiten anzupassen.

Darüber hinaus führte jedes Partnerland vier **IKT-Kurse** durch, mit dem Ziel, die digitalen und übergreifenden Kompetenzen von mindestens 60 Lernenden pro Land auf der Grundlage der im Aktivitäten-Kit vorgestellten IKT-Herausforderungen zu verbessern. Um die Kompetenzen der Lernenden weiter zu stärken, waren mindestens 25 % jedes IKT-Kurses der Entwicklung eines **persönlichen digitalen Projekts** gewidmet, bei dem die Lernenden Technologie oder Programmierkenntnisse einsetzten, um ein für sie selbst oder ihre Gemeinschaft relevantes Problem zu lösen. Alle Projekte wurden anschließend bei den folgenden ODV-Gemeinschaftsveranstaltungen vorgestellt, und in jedem Partnerland wurde das beste Projekt ausgezeichnet.

Im Anschluss an die IKT-Kurse organisierte jeder Partner drei **gemeinsame Bewertungseinheiten** (zwei persönlich und eine online), um die lokalen



Auswirkungen der Projektaktivitäten zu bewerten und Feedback zur Verbesserung künftiger Initiativen zu sammeln.

Vor Ort, an diesen IKT-Standorten, richteten die Partner **IKT-Infostellen** ein, um der Gemeinschaft direkte digitale Unterstützung zu bieten. Qualifizierte Mitarbeiter:innen von Partnerorganisationen boten Menschen, die Beratung suchten, persönliche digitale Unterstützung. Insgesamt wurden sieben Info-Desks (+ ein Online-Info-Desk, der jederzeit verfügbar ist und [hier](#) zu finden ist) eingerichtet und 40 Menschen dank dieser Initiative unterstützt.

Darüber hinaus wurden zwei weitere **Informationsveranstaltungen** zu wichtigen Themen im Zusammenhang mit digitaler Kompetenz und Technologie organisiert, um den offenen Dialog und den Wissensaustausch zu fördern.

All Digital Weeks

Im März war *Our Digital Village* bei den All Digital Weeks zu Gast. Während eines **Webinars** erklärten die Projektkoordinator:innen Giulia D'Annibale und Alberto Biondo vom Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci ausführlich, wie die **Reziprok-Mäeutische Methode (Reciprocal Maieutic Approach – RMA)**, die seit



den 1950er Jahren vom Soziologen und Pädagogen Danilo Dolci erprobt wurde, Bildung und wirkungsvolle Veränderungen durch direkten Austausch, Beteiligung und Selbstanalyse der betroffenen Menschen fördert. Darüber hinaus stellten Giulia und Alberto praktische Strategien vor, um



Kofinanziert von der
Europäischen Union

ländliche Gemeinden in die digitale Weiterbildung einzubeziehen, und berichteten von ihren Erfahrungen und konkreten Erfolgsgeschichten aus der Praxis.

Digitales Empowerment in ländlichen Gemeinden durch Our Digital Village

Im Juni veröffentlichte die Universität Alicante eine neue **Forschungsarbeit** von Rosabel Martinez Roig darüber, wie das Projekt *Our Digital Village* den RMA anwendet, um digitale Kompetenzen zu verbessern und die Inklusion in ländlichen Gemeinschaften in ganz Europa zu fördern. Basierend auf den Erfahrungen von 278 Teilnehmer:innen, darunter Lehrkräfte, Schüler:innen und erwachsene Lernende aus den teilnehmenden Ländern, liefert sie wertvolle Einblicke in die digitalen Barrieren in ländlichen Gebieten und die bedeutenden Auswirkungen partizipativen digitalen Lernens.

Die Ergebnisse der Studie unterstreichen, wie wichtig es ist, die digitale Infrastruktur zu verbessern, die Lehrkräfteausbildung zu stärken und individualisierte Lernwege zu unterstützen, während gleichzeitig die Gemeinschaften durch Zusammenarbeit, Kreativität und Autonomie wachsen können.

Fertigstellung des *Our Digital Village* Aktivitäten-Kits

Das im Rahmen des Projekts entwickelte **Aktivitätskit** wurde fertiggestellt und im September auf der [Projektwebsite](#) veröffentlicht.

Es richtet sich an Lehrkräfte und Trainer:innen, die sowohl in der formalen als auch in der nicht-formalen Bildung tätig sind. Es ist in **vier Abschnitte** unterteilt:

1. Einführung: Dieser Abschnitt unterstreicht die Bedeutung digitaler Kompetenzen in der heutigen digitalisierten Welt.
2. Eine Sammlung von 50 IKT-Aktivitäten: Die Sammlung enthält Lernpfade für verschiedene Technologien, wobei es für jede Technologie zehn spezifische Herausforderungen gibt, die in Schwierigkeitsgrade unterteilt sind. Ziel ist es, die digitalen und transversalen Kompetenzen von Lehrkräften, Trainer:innen



und Lernenden zu stärken. Die Aktivitäten wurden gemeinsam von RMA-Expert:innen, IKT-Expert:innen, Lehrkräften und Trainer:innen in ländlichen Gebieten entwickelt und lassen sich leicht an unterschiedliche pädagogische und geografische Kontexte anpassen.

3. Allgemeine pädagogische Leitlinien: Sie unterstützen Lehrkräfte und Trainer:innen bei der Umsetzung der oben genannten Aktivitäten auf der Grundlage der lokalen Bedürfnisse, Wünsche und Gegebenheiten.
4. Zusätzliche Ressourcen für mehr Selbststudium.

Interaktive Workshops von *Our Digital Village*

Ende September und Oktober organisierte ALDA, ein Partner von *Our Digital Village*, zwei **interaktive Online-Workshops** zum Thema digitale Bildung in ländlichen Gemeinschaften.

Im **ersten Workshop** lernten die Teilnehmer:innen das Projekt insgesamt kennen, und die Partner tauschten sich über die wichtigsten Erkenntnisse aus den Selbstreflexionsworkshops aus, die sie in ihren Ländern durchgeführt hatten. Anschließend nahmen die Lernenden an einer interaktiven Übung teil, in der sie die digitalen Barrieren in ihren eigenen Gemeinden erfassen und die Personen identifizieren mussten, die von diesen Lücken am stärksten betroffen sind. Abschließend diskutierten sie, wie gängige Herausforderungen durch die Zusammenarbeit der Interessensgruppen bewältigt werden können.

Im Anschluss daran befassten sich die Teilnehmer:innen im **zweiten Workshop** mit dem im Rahmen des Projekts erstellten Aktivitäten-Kit und dem Trainingsplan. Sie lernten dabei aus Pilotmaßnahmen, die von *Our Digital Village* in ganz Europa durchgeführt wurden, und konnten so konkrete erste Schritte zur Umsetzung von Schulungen zu digitalen Kompetenzen in ihren lokalen Gemeinschaften definieren.

Dies war eine einzigartige Gelegenheit für die Teilnehmer:innen, um sich mit Gleichgesinnten auszutauschen, die ebenfalls im Bereich der digitalen Transformation tätig sind, und um gemeinsam zu erörtern, wie die Herausforderungen der IKT lokal für Jugendliche, Erwachsene und Senior:innen angepasst werden können.

Bridging the Gap: Digital Education in Rural Areas

Im Oktober organisierte *Our Digital Village* den internationalen Online-Gipfel „*Bridging the Gap: Digital Education in Rural Areas*“ (dt. „*Die Kluft überbrücken: Digitale Bildung in ländlichen Gebieten*“).

Der Gipfel bot den Teilnehmer:innen die Möglichkeit, sich mit der **europäischen Politik im Bereich der digitalen Bildung** auseinanderzusetzen und zentrale Fragen im Zusammenhang mit der **digitalen Kluft in Europa** zu diskutieren.

Die Veranstaltung stellte innovative **bewährte Methoden** zur Überwindung der digitalen Kluft vor, präsentierte **Initiativen**, die **in den Partnerländern umgesetzt wurden**, und ermöglichte es den Teilnehmer:innen, sich über **Projektergebnisse** zu informieren, die konkrete Auswirkungen auf das tägliche Leben der Bürger:innen in den ländlichen Zielgemeinschaften hatten.

Die Teilnehmer:innen vertieften ihr Verständnis der digitalen Kluft in ländlichen Gebieten sowohl aus praktischer als auch aus akademischer Perspektive. Durch **interaktive Aktivitäten** wie 3D-Modellierung, die während des Projekts in den ländlichen Gemeinschaften umgesetzt worden waren, erwarben sie außerdem **neue digitale Kompetenzen** und gewannen mehr Selbstvertrauen im Umgang mit Technologie.

Konferenz „Inclusive Digital Europe“

Im November fand die **Abschlusskonferenz** des Projekts mit dem Titel „**Inclusive Digital Europe Conference**“ (dt. „*Konferenz inklusives digitales Europa*“) im Maison des Associations Internationales in Brüssel statt. Die Veranstaltung brachte Lehrkräfte, politische Entscheidungsträger:innen, zivilgesellschaftliche Organisationen und lokale Behörden zusammen, um eine zentrale Frage zu erörtern: **Wie kann der digitale Wandel in Europa wirklich inklusiv werden, insbesondere für ländliche und abgelegene Gemeinschaften?** An der Konferenz



nahmen **63 Teilnehmer:innen vor Ort** und **231 Online-Teilnehmer:innen** teil, von denen **187 länger als 30 Minuten anwesend** waren.



Our Digital Village in Zahlen



Länder: 8



Erreichte Personen während der gesamten Projektlaufzeit:

KPIs wurden in allen Arbeitspaketen erreicht:

- WP2: Partizipative Kontextanalyse in ländlichen Gebieten

KPIs	Ist-Daten	Kommentare
210 Personen als Teilnehmer:innen an mündlichen Workshops	277 Personen beteiligt	+32

- WP3: Gemeinsame Gestaltung des Aktivitäten-Kits und der Bewertungstools

KPIs	Ist-Daten	Kommentare
------	-----------	------------



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Mindestens 10 Lehrkräfte oder Trainer:innen in der Brainstorming-Einheit	67 beteiligte Lehrkräfte	+99
--	--------------------------	------------

WP4: IKT-Schulungen und -Kurse

KPIs	Ist-Daten	%
105 Lehrkräfte oder Trainer:innen sollen in IKT geschult werden	123	+17
28 Kurse sollen in sieben Partnerländern durchgeführt werden	Mind. 35	+25
420 Personen sollen an den Kursen teilnehmen	Mind. 622	+48

T4.1: Schulung für IKT- und pädagogische Kompetenzen für Lehrkräfte

Partner	Anzahl der erreichten Teilnehmer:innen
CSC	15 angemeldet; 11 Vollteilnehmer:innen
ACDC	16 Teilnehmer:innen
KMOP	32 Teilnehmer:innen
CSI	15 Teilnehmer:innen
Die Berater	15 Teilnehmer:innen
INOVA+	19 Teilnehmer:innen
DANMAR	15 Teilnehmer:innen



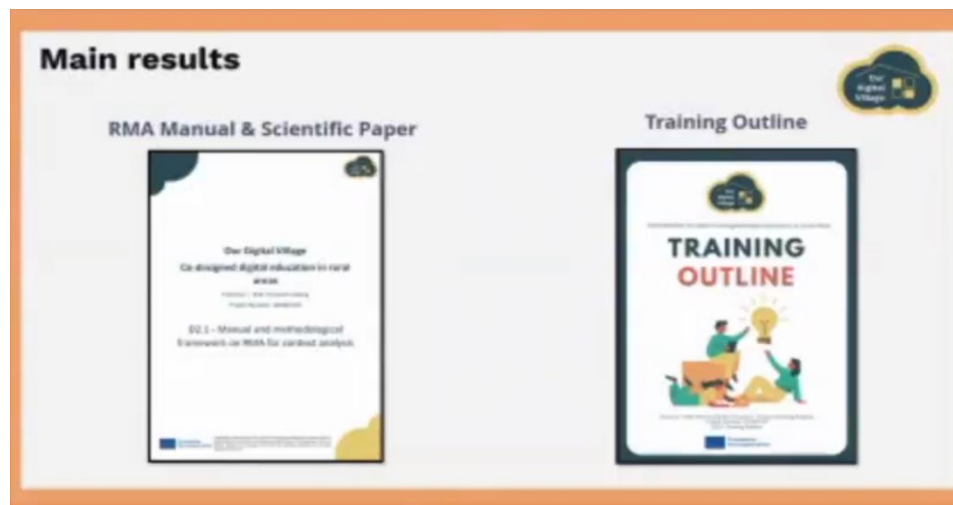
Projektergebnisse

Die Projektpartner haben während der gesamten Initiative sehr gut zusammengearbeitet und *Our Digital Village* zu einer starken lokalen Gemeinschaft für die Verbesserung digitaler Kompetenzen gemacht. Die Lernenden konnten ihre



digitalen Kenntnisse erheblich verbessern. Diese hervorragende Zusammenarbeit hat zu den folgenden Endergebnissen von *Our Digital Village* geführt:

- **RMA-Handbuch:** Das RMA-Handbuch bietet Einblicke in das Leben von Danilo Dolci, einen Überblick über die reziprok-mäeutische Methode und praktische Informationen zur Durchführung der Workshops. Das Handbuch diene allen mäeutischen Koordinator:innen während der Workshop-Zyklen als Referenz und ist eine Ressource für zukünftige Trainer:innen oder Forscher:innen, die durch partizipative Prozesse und Selbstanalyse-Workshops außerhalb des Projekts Sensibilisierung und Veränderungen in der Bildung bewirken möchten. Das Handbuch finden Sie [hier](#).
- **Trainingsleitfaden:** Dieser Leitfaden stellt den theoretischen Kern des Projekts dar. Der Trainingsleitfaden beschreibt die Theorien hinter der Technologie und den nicht-formalen partizipativen Ansätzen, die in den digitalen Dorfgemeinschaften, bestehend aus Bildungseinrichtungen, lokalen Behörden und politischen Entscheidungsträger:innen in den ländlichen Gebieten der Partnerländer, zum Einsatz kommen. Den Leitfaden finden Sie [hier](#).



- **Wissenschaftliche Arbeit** von Rosabel Martinez Roig: Die akademische Studie finden Sie auf Seite 99 [dieser Veröffentlichung](#).
- Das *Our Digital Village* **Aktivitäten-Kit** finden Sie [hier](#).



Our-Digital-Village-Aktivitäts-Kit

Einführung

Das Our-Digital-Village-Aktivitäts-Kit thematisiert den wachsenden Bedarf an inklusiver und innovativer digitaler Bildung. Als Antwort auf die sich verbreitende digitale Kluft - besonders evident während schneller technologischer Veränderungen und globaler Unruhen - bietet dieses Kit strukturierte, leicht zugängliche Ressourcen, die wesentliche digitale und transversale Fähigkeiten fördern. Es unterstützt eine Verschiebung hin zu dynamischeren, praktischeren und zukunftsorientierten Lernansätzen in verschiedenen Kontexten.



Überblick über die Technologien

Das Aktivitäts-Kit beschäftigt sich mit fünf wichtigen technologischen Bereichen:

- 3D-Modellierung und Druck
- Programmieren
- Robotik
- Mikrocontroller
- Web Development

Jeder Bereich wird durch praktische Herausforderungen präsentiert, die auf drei Komplexitätsstufen entwickelt wurden: Anfängerniveau, mittleres Niveau und fortgeschrittenes Niveau. Diese Herausforderungen fördern Exploration, Kreativität und reale Problemlösung. Der Ansatz kombiniert die Entwicklung digitaler Fähigkeiten mit kritischem Denken, Zusammenarbeit und Anpassungsfähigkeit. Das Kit umfasst auch Optionen für Low-Tech- oder unplugged Lernumgebungen und gewährleistet breite Zugänglichkeit unabhängig von der verfügbaren Ausrüstung.

Aktivitäts-Kit ☰

Theorie 📖



Wie geht es weiter?

Die Partner möchten sicherstellen, dass die innovativen Ansätze des Projekts zur digitalen Bildung nicht nur vorübergehende Maßnahmen bleiben, sondern zu **integralen Bestandteilen** der Bildungssysteme, politischen Rahmen und ländlichen Gemeinschaften insgesamt werden.

Aus diesem Grund bleiben alle Ergebnisse nach dem Prinzip der offenen Lizenz frei zugänglich. Zudem sind die wichtigsten Ergebnisse in neun Sprachen (EN, IT, FR, DE, GR, PL, RO, ES, PT) verfügbar und können einfach von der Projektwebsite heruntergeladen werden, die nach Abschluss des Projekts noch mindestens drei Jahre lang aktiv bleiben wird.

Darüber hinaus sind die am Projekt beteiligten Partner häufig aktiv an Bildungs- und Trainingsaktivitäten für Menschen aus benachteiligten Verhältnissen und mit geringem digitalen Bildungsniveau beteiligt. Sie nutzen die entwickelten Bildungsmaterialien und den Ansatz des Projekts weiterhin als Arbeitstools in ihren



laufenden Bestrebungen, die Bedeutung transversaler und digitaler Kompetenzen in der heutigen Welt zu fördern.

Darüber hinaus werden das *Our Digital Village* Aktivitäten-Kit sowie der Trainingsleitfaden, der zur Unterstützung der Durchführung von Schulungen im Bereich der IKT- und pädagogischen Kompetenzen für Lehrkräfte und Trainer:innen entwickelt wurde, von den Partnern in externen Kontexten weiter gefördert, damit sie auch in weiteren ländlichen Gebieten eingesetzt werden können.

Konkret sind die wichtigsten Ziele für die Etablierung und Nachhaltigkeit des Projekts:

1. **Integration in Bildungssysteme:** Gewährleistung, dass die Bildungsmethoden, Tools und digitalen Strategien des Projekts zu einem integralen Bestandteil der nationalen Lehrpläne in den Partnerländern werden.
2. **Einbindung von Interessensgruppen und Einflussnahme auf die Politik:** Aufbau dauerhafter Beziehungen zu Bildungseinrichtungen, Behörden und politischen Entscheidungsträger:innen, um sich für die Einbettung der innovativen Ansätze des Projekts in die digitale Bildungspolitik auf lokaler, nationaler und EU-Ebene einzusetzen.
3. **Kapazitätsaufbau und Kontinuität der Fortbildung:** Einleitung eines kontinuierlichen Weiterbildungsrahmens für Lehrkräfte in ländlichen Gebieten unter Nutzung der vielfältigen Fortbildungsressourcen des Projekts.
4. **Einbindung der Gemeinschaft und Sensibilisierung:** Durchführung einer fortlaufenden Kampagne, um die Bedeutung der digitalen Kompetenz hervorzuheben und gemeinschaftliche digitale Initiativen in ländlichen Gebieten anzuregen.
5. **Nachhaltigkeit durch Finanzierung und Ressourcen:** Aktive Suche und Sicherung von Finanzmitteln für die Fortsetzung der Projektaktivitäten und die Initiierung neuer digitaler Bildungsprojekte.
6. **Bewertung und Anpassung:** Einrichtung eines umfassenden Bewertungsrahmens zur Beurteilung der langfristigen Auswirkungen des



Projekts auf die Entwicklung digitaler Kompetenzen in ländlichen Gemeinschaften.

7. **Replikation und Skalierung:** Schaffung eines replizierbaren und skalierbaren Modells der erfolgreichen Initiativen des Projekts, das die Anpassung und Umsetzung in anderen ländlichen Kontexten innerhalb und außerhalb der EU ermöglicht.

Vielen Dank, dass Sie unsere Reise begleitet und Our Digital Village mit uns gemeinsam aufgebaut haben!



Laden Sie hier alle ODV-Materialien herunter!



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

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.

ALL DIGITAL AISBL, Rue des Deux Églises 14, 1000 Brüssel, Belgien



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**