

## PARTNER



LBP. Asociación La Bien Pagá Espacio Escénico



KIST Consult



AKETH. Anaptixiako Kentro Thessalias



GOI. Governorship of Istanbul - ISTANBUL VALILIGI



SILVERSAP. Coopérative d'Activité et d'Emploi dans les Services A la Personne et la Silver Economie



INFODEF. Institute for the Promotion of Development and Training



BEYKOZ. Beykoz Kaymakamlığı



NQS. INNOQUALITY SYSTEMS LIMITED



Co-funded by the European Union

"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. Projektnummer 2021-1-ES01-KA220-ADU-000027053"



Eine Brücke zwischen "digitalen Migrant\*innen" und "digitalen Eingeborenen»

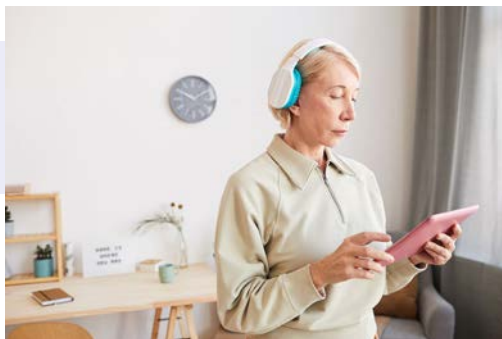


"Digitale Bildung und Kompetenzen haben sich heutzutage als lebenswichtig erwiesen, da sie alle Lebensbereiche intensiv betreffen.

Die Kanäle des sozialen Lebens, der persönlichen Entwicklung und Sicherheit, des aktiven Engagements in der Bürger\*innenschaft haben sich in Abhängigkeit von den zeitgenössischen Fortschritten und Veränderungen verändert.

Personen über 55 Jahre werden als "Digital Migrants" auf Deutsch "Digitale Migrant\*innen" bezeichnet, da sie zu einer Zeit geboren wurden, als digitale Technologien noch nicht weit verbreitet waren. Dies bringt sie bei der Anpassung an die digitalen Kompetenzen, des sich ständig wandelnden Zeitalters, in eine nachteilige Position. Menschen, die in das digitale Zeitalter hineingeboren wurden, werden dagegen als "Digital Natives" auf Deutsch "Digitale Eingeborene" bezeichnet, was im Grunde bedeutet, dass sie "Muttersprachler\*innen" von Computern, digitalen Werkzeugen und dem Internet sind.

Das Ziel des Projekts MIND THE GAP besteht in der Ermittlung der Bedürfnisse von digitalen Migrant\*innen im Hinblick auf die Schaffung eines Rahmens für zeitgemäße digitale Kompetenzen, die Entwicklung neuer Lerninhalte und -methoden, die Bereitstellung einer E-Learning-Plattform mit digitalen Modulen und Webinaren als Landkarten, um ihnen zu helfen, aktive Teilnehmer\*innen im digitalen Umfeld zu werden."



## ZIELGRUPPE UND ENDBEGÜNSTIGTE

"Die Hauptzielgruppe der Projektprodukte sind Erwachsenenbildner\*innen, Institutionen, Behörden und Vertreter\*innen der Erwachsenenbildung, die ältere Menschen beim Erwerb zeitgemäßer Fähigkeiten unterstützen.

Die Endbegünstigten sind Erwachsene (+55 Jahre) mit geringen digitalen Fähigkeiten ("digitale Migrant\*innen")»

## Theoretischer und methodischer Rahmen für zeitgemäße digitale Kompetenzen für Erwachsene

Dieser theoretische und methodische Kompetenzrahmen soll einen Überblick über die aktuellen Bedürfnisse und Herausforderungen digitaler Migrant\*innen im Anpassungsprozess an das digitale Umfeld geben.

## Trainingscurriculum für digitale Migrant\*innen

Das Ergebnis zielt darauf ab, ein Schulungsprogramm für Trainer\*innen der Erwachsenenbildung zu schaffen, um älteren Menschen digitale Fähigkeiten beizubringen. Diese digitalen Fähigkeiten sollen ihnen helfen, sich durch soziale Interaktion und digitale Werkzeuge in der modernen Welt zurechtzufinden. Das Trainingscurriculum konzentriert sich darauf, den Trainer\*innen das Wissen und die Fähigkeiten zu vermitteln, die erforderlich sind, um die Lernenden effektiv zu unterrichten.

# Projektergebnisse

## E-Learning-Plattform mit digitalen Modulen für zeitgemäße digitale Kompetenzen für digitale Migrant\*innen

Ziel ist es, eine mehrsprachige E-Learning-Plattform für Trainer\*innen der Erwachsenenbildung zu schaffen, um älteren Menschen (digitalen Migrant\*innen) digitale Kompetenzen für den täglichen Gebrauch zu vermitteln. Die Plattform wird digitale Module mit Inhalten anbieten, die Aspekte des "digitalen Lebens" abdecken, und einen praktischen Leitfaden zur Unterstützung der Herausforderungen in der Erwachsenenbildung.

## Webinare / Lehrvideos als Plan für digitale Migrant\*innen in der virtuellen Welt

Es wird eine Reihe von Webinaren/Lehrvideos zu den konkreten Funktionen der digitalen Werkzeuge im täglichen Leben entwickelt, um Erwachsenen eine Anleitung für den Zugang zu elektronischen öffentlichen Diensten und sozialen Interaktionswerkzeugen im digitalen Umfeld zu geben.