

PARTNER



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. [Project Number: 2019-1-DE03-KA201-060127]

KONTAKT

info@emysteries.eu



[@emysterieseu](https://www.instagram.com/emysterieseu)



www.emysteries.eu



Lernen digitale Technologien in Schulen zu verwenden

WAS?

Das Projekt eMysteries bietet eine interaktive Umgebung, die von mobilen Rich-Media-Geräten unterstützt wird und für Bildungszwecke bei Lernenden der Sekundarstufe II (15-18 Jahre) eingesetzt werden kann, um ihre Lesefähigkeiten durch aktive Teilnahme an Leseaufgaben zu verbessern. Durch die Nutzung der interaktiven Umgebung haben die Lernenden die Möglichkeit, ihre eigenen Detektivgeschichten zu erstellen, die an verschiedene Charaktere und Handlungen angepasst werden können. Das Projekt bietet auch eine Lehrer-Toolbox und ein MOOC, die die Fähigkeiten und die Professionalität der Lehrenden im Umgang mit der eMysteries-Umgebung und den Ressourcen in ihrer täglichen Praxis verbessern sollen.

WARUM?

Bis zum Ende der Schulpflicht haben die meisten jungen Menschen in der EU regelmäßig Computer und Internet für eine Vielzahl von Aktivitäten genutzt. Während die häufigsten Aktivitäten junger Menschen, die Mobiltelefone nutzen, das Schreiben von SMS und das Lesen zur Informationssuche und Unterhaltung sind, hat die PISA 2015 gezeigt, dass jeder fünfte Lernende in der Europäischen Union nicht über ausreichende Lesekenntnisse verfügt.

Das Projekt eMysteries zielt darauf ab, die Fähigkeit von Lehrenden der Sekundarstufe II, die mit Lernenden (15-18 Jahre) arbeiten zu entwickeln, um digitale Werkzeuge für die Erreichung von Alphabetisierungszielen zu nutzen. Es werden auch weitere Lehrkräfte, Schulleiter, politische Entscheidungsträger, Wissenschaftler, Personen, die in außerschulischen Programmen arbeiten, und andere relevante Interessenvertreter von den innovativen pädagogischen Perspektiven zur Verbesserung der Lese- und Schreibfähigkeit des eMysteries-Projekts profitieren.

WIE?

Lehrkräfte der Sekundarstufe II werden direkt in das Projekt einbezogen. Sie arbeiten an den Ergebnissen mit und können so ihr Wissen, ihre Fähigkeiten und ihre Einstellung zur Förderung der Lesekompetenz verbessern. Schüler der Sekundarstufe II haben die Möglichkeit, die interaktive Umgebung während der Unterrichtsstunden zu nutzen, um sich im kreativen Schreiben zu üben und eigene Krimis zu schreiben. Sie werden ihre Lese- und Schreibfähigkeiten verbessern, Selbstvertrauen entwickeln und somit aktiv an der digitalen Gesellschaft teilnehmen können.

WER?

