

Objetivos

- 1.Sensibilización:** El proyecto pretende concienciar sobre la importancia del conocimiento digital y la formación tecnológica. Destaca cómo dicha formación puede mejorar las capacidades de los formadores y contribuir al desarrollo de una cultura de innovación dentro del sector de la educación y la formación.
- 2.Trayendo un cambio permanente:** DIGITRAINER 4.0 busca lograr un cambio permanente dentro de las instituciones de Educación y Formación Profesional (FP).
- 3.Comunicación con las partes interesadas:** el proyecto se centra en la comunicación efectiva con las partes interesadas y los responsables políticos importantes. Su objetivo es sensibilizarlos sobre el papel fundamental que desempeña el conocimiento digital en la formación y la educación.
- 4.Perfeccionamiento de las habilidades de los capacitadores:** DIGITRAINER 4.0 está dedicado a mejorar las habilidades de gestión digital de los capacitadores. Los formadores que participen en el programa tendrán la oportunidad de perfeccionar sus habilidades y transferir el aprendizaje derivado de su participación en el proyecto.
- 5.Optimización de Habilidades Personales:** El proyecto también busca optimizar las habilidades personales de los entrenadores, particularmente en áreas como la confianza en uno mismo y la determinación. Estas habilidades personales se consideran vitales para que los formadores integren con éxito el conocimiento digital en sus prácticas docentes y se adapten al panorama cambiante de la educación.



Contacto

digitrainer4.0@gmail.com
www.digitrainerproject.eu



DIGITRAINER 4.0



Co-funded by
the European Union



digitrainer
4.0

Folleto del proyecto



Este Folleto fue elaborado como resultado del proyecto "UPSKILLING TRAINERS TO EDUCATION 4.0 - DIGITRAINER 4.0" número 2023-1-NL01-KA220-VET-000153434 y la Comisión Europea no es responsable del contenido y opiniones de los autores.

Importancia de las Habilidades Digitales en la Educación:

- El proyecto subraya la importancia crítica de las habilidades digitales en el campo de la educación, particularmente en el contexto de la Educación 4.0.
- Enfatiza que los educadores y formadores deben estar equipados con competencias digitales para utilizar eficazmente la tecnología para la enseñanza, involucrar a los alumnos y mantenerse actualizados con las tecnologías emergentes.
- Las habilidades digitales se consideran esenciales para crear un entorno de aprendizaje más personalizado y adaptable, donde las necesidades y resultados de cada estudiante puedan abordarse individualmente.

La motivación del proyecto gira en torno a la necesidad de mejorar las habilidades y competencias digitales entre formadores y educadores. Su objetivo es abordar los desafíos y brechas identificados en el ámbito de la educación, particularmente en el contexto de la transformación digital de la educación (Educación 4.0).

Paquetes de trabajo

Paquete de trabajo 1 -

Gestión de proyectos

Paquete de trabajo 2 -

Investigación, diseño y contenido

Paquete de trabajo 3 -

Herramientas de aprendizaje electrónico y pilotaje

Paquete de trabajo 4 -

Comunicación, difusión y explotación



Co-funded by
the European Union



Socios



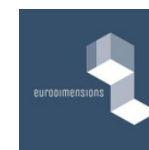
SOML
Los países bajos



CRES
Italia



DIDEAS
España



EURODIMENSIONES
Malta



HR CONSULTA
Malta



CENTRO DE ENFOQUE
GMBH
Alemania

