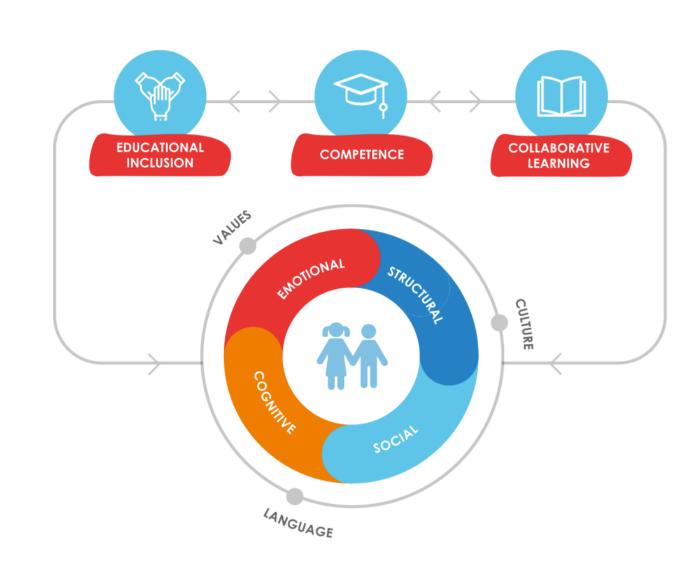
# KIDS4ALLL- CHILDREN ARE OUR FUTURE, EDUCATION IS THEIRS!

## INFORMATION & ÜBERBLICK

Das 3-jährige internationale Innovationsprojekt KIDS4ALLL (Key Inclusive Development Strategies for LifeLong Learning) ist an das Institut für DAF/Z und Interkulturelle Studien, Bereich Interkulturelle Wirtschaftskommunikation der Friedrich-Schiller-Universität Jena gegliedert.



Insgesamt wirken Universitäten, Partnerorganisationen und Entscheidungsträger:innen aus 17 Ländern mit. Das von der EU finanzierte Projekt trägt in dreierlei Hinsicht zur Internationalisierung bei:

- 1. durch die intensive Zusammenarbeit des Konsortiums;
- 2. durch die Förderung von transnationalen Training von pädagogischen Fachkräften;
- 3. durch die Gestaltung einer multilingualen Lernwelt, die zum inklusiven gesellschaftlichen Wandel beitragen will.

## KIDS4ALLL STEHT FÜR:

- # Inklusion
- # Diversität
- # innovative Lernstrategien und -inhalte
- # interkulturelles, inklusives und synergetisches Lernen
- # Mehrsprachigkeit
- # internationale Vernetzung
- # Themen des lebenslangen Lernens
- # Buddy-System
- # gemeinsam offline und online Lernen und Kompetenzen erweitern

## DIE INHALTE BEZIEHEN SICH AUF DIE 8 SCHLÜSSEL-KOMPETENZEN DES LEBENSLANGEN LERNENS

Die KIDS4ALLL Lernwelt hat zwei Zielgruppen:

- 1. 10-19 Jährige. Impulse zu den acht Schlüsselkompetenzen des lebenslangen Lernens regen sie an, voneinander und miteinander zu lernen. Darüber hinaus werden sie von zehn Tutorials unterstützt, eigene Inhalte zu produzieren, sodass andere von ihnen Neues lernen können.
- 2. Erwachsene, die einen pädagogischen Auftrag haben (z.B. Lehrpersonen, Sozialpädagog:innen). Inhalte in drei Kompetenzbereichen stehen für sie zur Verfügung: a) Kollaboratives Lernen; b) Interkulturelle und dialogische Kompetenz; c) sozial-emotionale Kompetenz. Weiterhin fördern zehn Tutorials ihre Fähigkeit, eigene didaktische Projekte zu konzipieren und zu begleiten



Das Besondere?

Das Buddy-System! Das heißt beide Zielgruppen sind eingeladen die KIDS4ALLL Lernwelt mit einer anderen Person (Buddy) zu erkunden, sodass das gemeinschaftliche (voneinander und miteinander) Lernen im Lernprozess selbst integriert ist. Mit seiner Implementierung wird die noch recht wenig eingesetzte gemeinschaftliche Lernform verwirklicht, um so Inklusion bestmöglich zu fördern und bessere Lernerfolge zu erzielen.

#### KONTAKTAUFNAHME

Möchten Sie mehr über das Projekt erfahren und haben Sie weitere Fragen?

Wenden Sie sich per E-Mail an die Projektleitung PD Dr. habil. Luisa Conti oder die Projektkoordination Klara Räthel, M. Ed. unter:

kids4alll@uni-jena.de

http://iwk-jena.uni-jena.de/kids4alll/



KIDS4ALLL Logo



Literacy



Personal, social and learning-to-learn



Multilingual



Digital



Cultural awareness and expression



Citizenship



Science, technology, engineering and mathematics



Entrepreneurship

#### **ENGLISH INFORMATION:**

The KIDS4ALLL project has been granted as Innovation Action in the frame of the Horizon2020 Work Program SC6 entitled 'Europe in a Changing world – inclusive, innovative and reflective societies' and with particular reference to integration challenges of migrant children in educational contexts. It aims to strengthen and valorise transcultural, interdisciplinary skill sets in a highly diversified learner population, that increasingly corroborates the actual necessity for lifelong learning.

Main output of the project is the KIDS4ALLL Learning Environment, designed under the lead of the University of Jena (Luisa Conti) in order to foster collaborative and co-creative learning processes among

- young people (10-19 years old) on the 8 key competences for lifelong learning (see above).
  - teachers and educators on following three competence areas:
    collaborative learning, dialogic and intercultural competence and socio-emotional skills and global competence.

KIDS4ALLL Learning Environment is conceived to be used in all educational contexts and consists of an e-learning-platform, a handbook and an app, all of them free accessible\*, multilingual and interactive.

\* after the end of the pilot-phase (at the beginning of 2024)

