

IMPACTUL MEDIA SI ARTĂ DIGITALĂ ASUPRA INCLUZIUNII SOCIALE LA ADULȚI



Ce conține:

Proiectul GO DigiART
Cunoște partenerii
Activități GO DigiART
Contactați-ne



Erasmus+

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

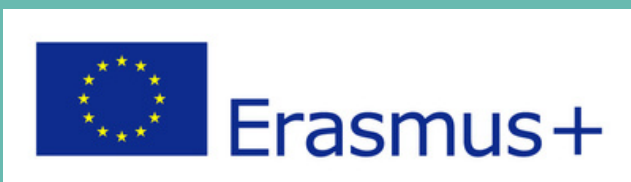


Proiectul GO DigiART

Media digitală și arta sunt o parte integrantă a educației și învățării adulților. Dar educația adulților trebuie să facă față în continuare acuzației de a nu reacționa adecvat la provocările actuale existente legate de media digitală. Ce rol joacă media digitală pentru educația adulților? Ce rol social are educația adulților în legătură cu media digitală? Având în vedere prezența extinsă a mass-media digitale în toate domeniile vieții și istoria lungă a examinării suportului tehnic al învățării, întrebarea legitimă pare să fie dacă mai există sau nu nevoie de o explorare fundamentală a relației dintre media digitală și educația adulților.

GO DigiART aprofundează în stadiul actual al media digitală și al artei pentru predare și învățare și scoate discuția despre media digitală din domeniul educației adulților. Ținând cont de oportunitățile actuale de a exploata diseminarea și puterea pe care o dețin aplicațiile media pentru dezvoltarea calificărilor și competențelor cheie ale grupurilor marginalizate, care sunt destul de multe, proiectul nostru caută să promoveze noi intervenții educaționale.

Scopul principal al GO DigiART este de a îmbunătăți dezvoltarea abilităților și competențelor adulților marginalizați, care întăresc creativitatea, contribuind astfel la angajamentul lor în noile medii educaționale și setari de Digital media & Art. Deoarece criza COVID-19 a lovit în mod deosebit sectoarele culturale și creative, unele tensiuni sociale latente au fost explorate împreună cu excluderea. Educatorii au în mâinile lor o mare varietate de medii și instrumente educaționale atotcuprinzătoare, care sunt ușor de utilizat și pot fi accesate de toți, independent de alfabetizarea digitală, care este, de asemenea, atractivă și antrenantă pentru grupurile marginalizate. Cu toate acestea, există o deficiență atunci când vine vorba de coaching adecvat în serviciu pentru ei, din cauza unei investiții slabe de mijloace și resurse.



Cunoaște partenerii

- ASOCIAȚIA A.S.E.L. RO / A.S.E.L. RO
www.aslel.ro
- Social Innovation & Cohesion Institute/Fifty-Fifty
www.fifty-fifty.gr
- ARISTA DEKA LIMITED
www.aristadeka.eu
- ASOCIACIÓN DE INNOVACIÓN, EMPRENDIMIENTO Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN / INNETICA
www.innetica.org
- FUNDACJA AUTOKREACJA
www.autokreacja.org
- STEPP - STRATEGIE E SVILUPPO / STEPP
www.stepp-up.com
- FilmWorks Trust
www.filmworkstrust.co.uk



Erasmus+

Activitățile GO DigiART

IO1 COACHING ÎN SERVICE ȘI GHID METODOLOGIC

Coaching-ul în serviciu va pune un accent semnificativ pe lucrul cu abordări netradiționale de învățare încorporate și bazate pe anchete și pe valorificarea omniprezentei noilor medii de învățare online. Acesta va explora diferitele roluri ale educatorilor și lucrătorilor de sprijin în aceste medii. Resursele de competențe cheie propuse vor aduce potențial o gamă largă de noi medii educaționale în procesul de învățare și în special platformele de social media. Accentul coaching-ului în serviciu va fi să se asigure că educatorii de adulți și orice alți potențiali intermediari au abilitățile necesare: a) să ofere instruire în producția audiovizuală folosind dispozitive media disponibile și software open-source, b) să fie confortabil să lucreze cu noile resurse și să fie instruiți corespunzător, astfel încât să poată oferi instruire într-un mediu de învățare combinat și bazat pe investigare, c) să fie pe deplin cumpărați de beneficiile pe care le poate aduce învățarea online și totuși pe deplin conștienți de riscurile care apar în medii de linie și d) să se poată proteja împotriva posibilor factori negativi on-line.

IO2 PREDARE ȘI ÎNVĂȚARE BAZATĂ PE CERCETARE RESURSE DE COMPETENȚE DE BAZĂ

Proiectul propune o abordare complet nouă de dezvoltare a competențelor de bază bazată pe un mediu de producție media. Acesta va folosi o serie de abordări personalizate de predare integrată și de învățare bazată pe cercetare pentru a angaja grupurile țintă și a-și dezvolta competențele. Domeniile de competențe de bază care trebuie dezvoltate cu abordări de învățare încorporate sunt competența socială și civică și conștientizarea și exprimarea culturală. În timp ce abordările de învățare bazată pe cercetare se vor concentra pe alfabetizare, calcul și gândire critică, va fi conceput un cadru de conținut de învățare pentru resursele de învățare pentru competențe de bază propuse. Este dificil să predați competența socială și civică și conștientizarea și exprimarea culturală atunci când aceste subiecte sunt îndepărtate din contextele vieții reale. Este mult mai benefic și plin de satisfacții dacă cursanții se pot implica în problemele sau subiectele abordate și pot vedea și investiga ceea ce este diferit. Această abordare de învățare prin acțiune îi ajută pe cursanți să înțeleagă diferența și să o accepte și cu cât cursanții învață mai mult despre ei înșiși, despre propria lor societate și despre propriile tradiții; cu atât mai mult pot înțelege și accepta diferite situații din alte culturi și țări. Resursele de conștientizare și exprimare socială și civică și culturală vor cuprinde șabloane pentru o serie de producții media digitale de tip documentar care vor fi produse de membrii grupului țintă înșiși sub îndrumarea tutorilor lor de educație pentru adulți. În timp ce se vor conveni teme comune pentru programele care urmează să fie realizate în fiecare țară – pentru a sprijini sensibilizarea cu privire la diversitatea din Europa – subiectele alese vor fi generice și se vor concentra pe norme de zi cu zi precum: (1) Ce mâncăm la micul dejun - (2) Cine este europarlamentarul nostru - (3) Care este sportul nostru național.



Erasmus+

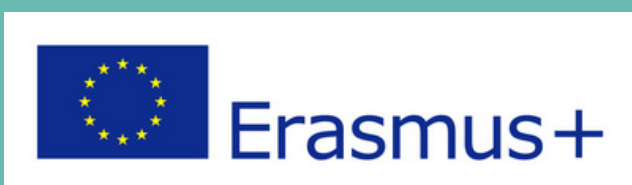
Activitățile GO DigiART

IO3 PLATFORMĂ EDUCATIONALĂ DIGITALĂ

O platformă educațională on-line va fi dezvoltată ca un ghișeu unic care oferă acces instantaneu la suita completă de resurse dezvoltate. Platforma de educație online propusă va sprijini o gamă largă de cursuri online inovatoare și va include un canal YouTube dedicat, unde vor fi difuzate toate scurtmetrajele produse de tinerii adulți. Acesta va încorpora un mecanism de urmărire a cursanților pentru a le permite educatorilor adulți să monitorizeze progresul cursanților prin diferitele resurse oferite. Acesta va găzdui toate noile resurse de competențe cheie, va fi pe deplin compatibil cu Web 2.0 și va include toate caracteristicile standard și așteptate ale rețelelor sociale care sunt acum o parte esențială a învățării online. Platforma de educație on-line va fi un mediu găzduit on-line care rulează pe un server web adaptat acestui scop. Acesta va fi construit pe sistemul de management al conținutului iCMS, bazat pe Cadrul managerilor dezvoltat de experții noștri tehnici. Acest Managers Framework este un cadru de programare scalabil, bazat pe obiecte, care include caracteristici precum versiunea limbii, relațiile obiectelor și modelele de proprietate, toate cu o interfață de conexiune flexibilă. Portalul va fi optimizat pentru acces mobil și va funcționa la fel de bine pe laptop, tabletă sau smartphone. Infrastructura tehnologică propusă va fi dezvoltată conform standardelor de conformitate în materie de accesibilitate.

IO4 RAPORT ȘTIINȚIFIC

Va fi creat un Raport științific, care va surprinde învățarea politicilor din experiențele partenerilor din proiecte și va identifica pașii esențiali pentru a sprijini o mai bună integrare a tinerilor adulți marginalizați în învățarea pe tot parcursul vieții. Raportul științific va avea în vedere rolul educatorilor de adulți și pregătirea profesională oferită celor care se califică să predea în acest domeniu. În mod specific, Raportul științific va lua în considerare robustețea modelelor actuale de instruire a formatorului și dacă aceste programe de formare sunt adecvate scopului. Educatorii adulților oferă servicii esențiale într-o gamă largă de medii de lucru și cu privire la cea mai largă gamă de subiecte educaționale. Educatorii adulților sunt adesea prima linie de apărare în ceea ce privește abordarea problemelor sociale, iar personalul din educația adulților este adesea plasat în linia de atac fără pregătire și sprijin adecvat. Problema cheie pe care raportul științific propus o va aborda este rolul esențial pe care îl joacă formarea inițială și continuă adecvată pentru personalul din educația adulților în obținerea unor rezultate de învățare de calitate, în special atunci când se lucrează cu grupurile țintă cele mai expuse riscului sau marginalizate, unde seturi de abilități specifice sunt esențiale. Raportul științific va examina experiența indicată în 7 țări diferite și va face recomandări pentru schimbarea politicii pe baza acelei experiențe. Se va lua în considerare de ce o schimbare a abordării politicii ar putea fi relevantă și beneficiile de cost care vor fi derivate din noul model dezvoltat.



IMPACTUL MEDIA SI ARTĂ DIGITALĂ ASUPRA INCLUZIUNII SOCIALE LA ADULȚI



WEBSITE: <https://go-digiart.eu/>

Facebook: GO DigiArt



Erasmus+

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

