

# IMPACTUL MEDIA ȘI ARTĂ DIGITALĂ ASUPRA INCLUZIUNII SOCIALE LA ADULȚI



## Ce conține:

Proiectul GO DigiART  
Întâlnirea de lansare de la București  
GO DigiART IO1 & IO2  
Cunoaște partenerii  
Contactați-ne



Erasmus+

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

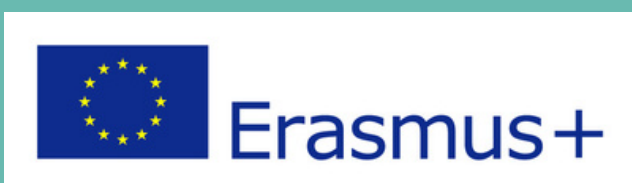


# Proiectul GO DigiART

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 sarcină socială 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 scot din discuție 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.



# Întâlnirea de lansare GO DigiART

București, România

21 și 22 Septembrie 2021



La întâlnirea de lansare a proiectului GO DigiART, coordonatorii de proiect au discutat probleme de management al proiectului, au planificat următorii pași și au împărtășit idei noi.

Prima întâlnire a partenerilor noștri, a avut loc la București, România, în septembrie 2021, în cadrul căreia am discutat probleme care țin de dezvoltarea proiectului nostru!

*Dar, cel mai important este că ne-am cunoscut personal, luând toate măsurile de sănătate necesare, și ne-am bucurat cu toții de timpul petrecut împreună!*



Erasmus+

# Activități finalizate ale 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 încorporată 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.

[Puteti accesa IO1 aici](#)

## 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.

[Puteti accesa IO1 aici](#)

# Cunoaște partenerii

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



Erasmus+

# 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

