

I MEDIA DIGITALI E L'IMPATTO DELLE ARTI SULL'INCLUSIONE E SOCIALE DEGLI ADULTI



Cosa è incluso:

GO DigiART
Incontro d'inizio a Bucarest
VAI DigiART IO1 e IO2
Contattaci



Erasmus+

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



Progetto GO DigiART

I media digitali e l'arte sono parte integrante dell'educazione e dell'apprendimento degli adulti. L'istruzione degli adulti deve ancora affrontare l'accusa di non rispondere alle attuali sfide associate ai media digitali. Che ruolo giocano i media digitali nell'educazione degli adulti? Quale compito sociale dell'educazione degli adulti la collega ai media digitali? Data la presenza diffusa dei media digitali in tutti gli ambiti della vita e la lunga storia di analisi del supporto tecnico per l'apprendimento, la domanda ragionevole sembra essere se sia ancora necessaria o meno un'esplorazione fondamentale del rapporto tra media digitali e educazione degli adulti.

GO DigiART approfondisce lo stato attuale dei media digitali e dell'arte per l'insegnamento e l'apprendimento e riformula il dibattito sui media digitali per l'educazione degli adulti. Considerando che le attuali opportunità di sfruttare la diffusione e la potenza delle applicazioni dei media per sviluppare le abilità e le competenze di base dei gruppi emarginati sono molte, il nostro progetto cerca di promuovere nuovi interventi educativi.

L'obiettivo principale di GO DigiART è migliorare lo sviluppo delle abilità e delle abilità degli adulti emarginati, che migliorano la creatività, contribuendo così al loro coinvolgimento in nuovi ambienti educativi e contesti dei media digitali e dell'arte. Poiché la crisi del COVID-19 ha colpito in modo particolarmente duro il settore culturale e creativo, sono state esplorate alcune tensioni sociali latenti, inclusa l'esclusione. Gli educatori hanno a portata di mano un'ampia varietà di ambienti e strumenti di apprendimento facili da usare e accessibili a tutti, indipendentemente dalla loro conoscenza dei media digitali, che è ugualmente attraente e porta al contatto e all'impegno con i gruppi emarginati. Tuttavia, manca loro un'adeguata guida interna a causa degli scarsi investimenti in mezzi e risorse.



Erasmus+

GO DigiART Kick-Off Meeting

Bucarest, Romania

21 e 22 Settembre 2021



Alla riunione di avvio del progetto **GO DigiART**, i coordinatori del progetto hanno discusso i problemi di gestione del progetto, pianificato i passi successivi e condiviso nuove idee.

Il nostro primo incontro con i partner si è svolto a **Bucarest**, in **Romania**, nel **settembre 2021**, durante il quale abbiamo discusso le questioni relative allo sviluppo del nostro progetto!

Ma la cosa più importante è che ci siamo incontrati di persona, prendendo tutte le misure sanitarie necessarie e ci siamo divertiti tutti insieme!



Erasmus+

COMPLETE LE ATTIVITÀ DI GO DigiART

IO1 FORMAZIONE IN SERVIZIO E GUIDA METODOLOGICA

La formazione in servizio porrà un'enfasi significativa sul lavoro con approcci non tradizionali all'apprendimento integrato e alla ricerca e sulla valorizzazione dell'ubiquità dei giovani negli ambienti di apprendimento online. Esplorerà i diversi ruoli dei formatori e degli operatori di supporto in questi contesti. Le risorse proposte per le competenze di base porteranno un'ampia gamma di nuovi ambienti di apprendimento al processo di apprendimento e in particolare alle piattaforme dei social media.

Lo scopo della formazione in servizio sarà quello di garantire che i formatori per adulti e qualsiasi altro potenziale intermediario abbiano le competenze necessarie per: a) fornire formazione nella produzione audiovisiva utilizzando i dispositivi multimediali disponibili e il software open source, b) sentirsi a proprio agio nell'utilizzare le risorse dei giovani ed essere adeguatamente formati in modo che possano fornire formazione in combinazione con l'ambiente di apprendimento e indagine, c) comprendere appieno i vantaggi che l'apprendimento online può offrire ed essere pienamente consapevoli dei rischi connessi agli ambienti online d) essere in grado di proteggersi da potenziali fattori negativi online.

Puoi accedere a IO1 qui

IO2 INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO INTEGRATI BASATI SULLA RICERCA COMPETENZE CHIAVE RISORSE

Il progetto propone un nuovo approccio allo sviluppo delle competenze chiave basato su un ambiente di produzione. Utilizzerà una gamma di approcci integrati di insegnamento e apprendimento basati sulla ricerca su misura per coinvolgere i gruppi target e sviluppare le loro capacità. Le competenze chiave che verranno sviluppate grazie ad approcci di apprendimento integrato riguardano la coltivazione delle competenze sociali e politiche, nonché la consapevolezza e l'espressione culturale. Mentre l'apprendimento e gli approcci basati sull'indagine si concentreranno sull'apprendimento delle lingue, la matematica e il pensiero critico e le risorse di apprendimento saranno progettate grazie a un quadro di contenuti di apprendimento per le abilità chiave proposte. È difficile insegnare la competenza sociale e la cittadinanza, così come la consapevolezza e l'espressione culturale quando queste materie non riguardano condizioni realistiche. È molto più vantaggioso e gratificante se gli studenti possono impegnarsi con quell'argomento o con gli argomenti trattati ed è importante vedere ed esplorare ciò che è diverso. Questo approccio di apprendimento aiuta gli studenti a comprendere e accettare le differenze e mentre gli studenti imparano a conoscere se stessi, la propria società e le proprie tradizioni. più possono comprendere e accettare situazioni diverse in altre culture e paesi. Le risorse sociali e statali e culturali per la consapevolezza e l'espressione includeranno modelli per una serie di produzioni digitali attraverso documentari creati dai membri del gruppo target sotto la guida dei loro insegnanti di educazione degli adulti. Mentre verranno concordati temi comuni per i programmi da realizzare in ciascun paese - per sostenere la diffusione e la consapevolezza della diversità all'interno dell'Europa - i temi scelti saranno generali e si concentreranno su regole quotidiane come: (1) Cosa mangiamo a colazione - (2) Chi è il nostro eurodeputato - (3) Qual è il nostro sport nazionale.

Puoi accedere a IO2 qui

Incontra i Partner

- ASOCIATIA 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+

I MEDIA DIGITALI E L'IMPATTO DELLE ARTI SULL'INCLUSIONE E SOCIALE DEGLI ADULTI



Pagina web : <https://go-digiart.eu/>

Facebook: GO DigiArt



Erasmus+

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

