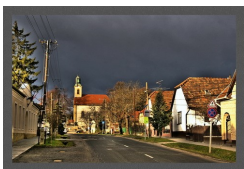


IMAGENS DAS CIDADES DO CONSÓRCIO



OUR HERITAGE:
WHERE THE PAST
MEETS THE FUTURE



Web site www.e-civiles.eu

CONTACTO DO COORDENADOR

UNIVERSITY OF MALAGA
José Jesús Delgado Peña
jdelgado@uma.es

CONTACTO LOCAL

UNIVERSIDADE SÉNIOR DE ÉVORA
Maria Florindo
u.senior.evora@gmail.com

NÚMERO DO PROJECTO 2017-1-ES01-KA204-038404

A Comissão Europeia apoia a produção desta publicação, não sendo responsável pelos seus conteúdos, que reflectem apenas o ponto de vista dos autores, não sendo a Comissão responsável pela utilização por qualquer uso da informação aqui contida.

COMPETÊNCIAS DIGITAIS E VALORES INTERCULTURAIS EM AMBIENTES DE E-LEARNING

A aquisição de competências digitais por pessoas com mais de 55 anos, imigrantes e refugiados é o objectivo do Projecto Internacional E-Civiles, bem como melhorar o conhecimento da sua própria cidade e monumentos.



O Projecto

O Projecto recebeu financiamento Europeu em 2017, do Programa Erasmus+.

Tem como objectivo dar resposta a um público específico, cuja tendência de crescimento, é clara no futuro.

O factor comum que junta seniores, imigrantes e refugiados relaciona-se com as dificuldades identificadas na aquisição de competências digitais.

Apresentam também a necessidade de melhoramento em outras competências, tais como geoespaciais, de estimulação cognitiva (nas pessoas com mais de 55 anos) ou competências de línguas estrangeiras (imigrantes), entre outras.

Em relação à lacuna digital, serão necessárias acções coordenadas para integrar a população em risco de exclusão social no mundo das Novas Tecnologias, um objectivo em linha com a Acção 61 da Agenda Digital da Estratégia 2020.

A Parceria

O projecto é coordenado pela

UNIVERSIDADE DE MALAGA—ESPANHA



O consórcio do Projecto é compost pelos parceiros:

BIBA - BREMER INSTITUT FUER PRODUKTION UND LOGISTIK GMBH—Alemanha



TREBAG— Hungria



UNIVERSITA' DELLE LIBERETA' —Italia



UNIVERSIDADE SENIOR DE EVORA — Portugal



INTEGRA INSTITUT—Eslovénia



O objectivo do Projecto

O objectivo do Projecto E-Civeles é criar uma série de materiais e recursos inovadores que potenciem a aquisição das competências já mencionadas, dirigidos em primeiro, à equipa técnica e educativa de cada segmento populacional referido – como condutores de melhoramentos educativos -, mas sem esquecer os estudantes, enquanto beneficiários finais do projecto, tendo em consideração as diferentes actividades desenvolvidas durante o Projecto.

Porém, outros parceiros de áreas educativas, política e administrativa, de sectores públicos ou privados irão também participar.

De forma a atingir os objectivos já mencionados, um conjunto de recursos será criado, nos quais a motivação será o motor principal.

Para este fim, a utilização das Novas Tecnologias de uma perspectiva lúdica – a “gamificação” – será potenciada por um conjunto de jogos incluídos numa plataforma virtual com o apoio de outros recursos e ferramentas de comunicação que promovam a activa participação dos utilizadores.