

Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments

L'acquisizione di competenze digitali da parte di adulti over 55 e di immigrati e rifugiati è l'obiettivo del progetto internazionale e-Civeles. Sei paesi costituiscono il consorzio internazionale del progetto: Spagna (Università di Malaga), Germania (BIBA), Ungheria (Tregag), Italia (Università delle LiberEtà), Portogallo (Universidade Sénior de Évora) e Slovenia (INTEGRA).

Il progetto

Coordinato dall'Università di Malaga, il progetto è finanziato nell'ambito del programma europeo Erasmus+. Il suo obiettivo è quello di rispondere a una sfida per una popolazione specifica la cui crescita nel prossimo futuro è evidente. Il fattore comune che accomuna gli anziani e gli immigrati o i rifugiati è che tutti hanno grandi difficoltà ad acquisire competenze digitali.

Essi presentano anche la necessità di migliorare altri tipi di competenze, come le competenze geospaziali, la stimolazione cognitiva (nelle persone over 55) o la padronanza di una lingua straniera (immigrati). In relazione al divario digitale, sono necessarie azioni coordinate per integrare la popolazione a rischio di esclusione sociale nel mondo delle TIC, un obiettivo in linea con l'Azione 61 dell'Agenda digitale della Strategia 2020.

Il Progetto e-Civeles in corso

Il quarto e ultimo incontro transnazionale si è tenuto a Budapest, Ungheria, ospitato dall'ente Tregag il 9 e 10 dicembre 2019. I partner del progetto hanno perfezionato le fasi finali in armonia con i risultati del progetto e gli eventi moltiplicatori. I punti all'ordine del giorno erano così programmati: dopo aver presentato lo stato di avanzamento del progetto i partner hanno avuto una panoramica del Piano di lavoro: completamento e traduzione delle linee guida e del curriculum,

progettazione e realizzazione del videogioco, e discussione del Piano di divulgazione e attività di sfruttamento nell'ultima fase del progetto.

Nei mesi tra settembre e novembre 2019 sono stati organizzati eventi moltiplicatori finali in tutti i paesi e le istituzioni coinvolte nel progetto. In totale, più di 280 persone provenienti da diverse istituzioni (Pubblica Amministrazione a livello locale, regionale e nazionale, associazioni e ONG, personale e fornitori di educazione degli adulti, tra gli altri) hanno partecipato agli eventi moltiplicatori.

Il responsabile del progetto ha accolto l'invito dell'Università Casa Grande di Guayaquil (Ecuador) a mostrare i principali risultati del nostro progetto nel 10° Seminario Pedagogico su ICT e Innovazione del novembre 2019.

Il progetto e-Civeles sarà presente anche alla Conferenza "Inclusive Ageing: reducing social exclusion among older people", ROSEnet Cost Action Closing Conference che si terrà a Bruxelles a marzo 2020.



Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments

Prossimi passi

Una volta che il nostro progetto sarà terminato tutti i prodotti saranno facilmente disponibili on line e gratuitamente sul sito web del progetto www.e-civeles.eu. Tra le altre informazioni, è possibile consultare il database con una raccolta di circa 90 esempi di migliori pratiche internazionali con descrizioni in inglese nel lavoro sul campo dei "serious games", nonché il videogioco creato ad hoc con lo scenario virtuale di 4 diverse città europee (Évora in Portogallo, Antequera in Spagna, Udine in Italia e Velenje in Slovenia), un manuale con le linee guida per insegnanti e formatori, oltre al programma di un corso per formatori.

NUESTRO PATRIMONIO:
DONDE EL PASADO SE
ENCUENTRA CON EL FUTURO

