

Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments

Pridobitev digitalnih spretnosti pri odraslih nad 55 let ter priseljenci in begunci je cilj mednarodnega projekta E-Civeles. Šest držav sestavlja mednarodni konzorcij projekta: Španija (University of Malaga), Nemčija (BIBA), Madžarska (Trebag), Italija (ULE), Portugalska (USE) in Slovenija (INTEGRA).

Projekt

Koordinacija Univerze v Malagi, projekt prejema evropsko financiranje v okviru programa Erasmus +. Njegov cilj je odgovoriti na izziv za specifično prebivalstvo, katerega rast v bližnji prihodnosti je jasna. Skupni dejavnik, ki združuje starejše ljudi in priseljence ali begunce, je, da imajo vsi večje težave pri pridobivanju digitalnih veščin.

Predstavljajo tudi potrebo po izboljšanju drugih vrst veščin, kot so geoprostorske spretnosti, kognitivna stimulacija (pri ljudeh +55) ali znanje tujega jezika (priseljenci). V zvezi z digitalno vrzeljo so potrebni usklajeni ukrepi za vključitev prebivalstva, ki jim grozi socialna izključenost, v svet IKT, kar je cilj, skladen z ukrepom 61 Digitalne agende strategije 2020.

V mesecih od septembra do novembra 2019 so bili organizirani končni multiplikatorji v vseh državah in institucijah, vključenih v projekt. Skupnega dogodka se je udeležilo več kot 280 ljudi, ki prihajajo iz različnih institucij (javna uprava na lokalni, regionalni in nacionalni ravni, združenja in nevladne organizacije ter osebje in izvajalci izobraževanja odraslih).

Vodja projekta je pozdravil povabilo univerze Casa Grande iz Guayaquila (Ekvador), da na desetem pedagoškem seminarju o IKT in inovacijah, ki je bil novembra 2019, pokaže glavne rezultate našega projekta.

e-Civeles bo prisoten tudi na konferenci "Vključujoče staranje: zmanjšanje socialne izključenosti med starejšimi", zaključna konferenca ROSEnet Cost Action marca 2020 v Bruslju.

Projekt E-Civeles je v teku

Četrto in zadnje nadnacionalno srečanje je potekalo v Budimpešti na Madžarskem, gostil pa ga je Treg, od 9. do 10. decembra 2019. Projektni partnerji so izpopolnili zadnje korake v skladu z rezultati projekta in multiplikatorjev. Točke dnevnega reda so bile razporejene na naslednji način: po predstavitvi napredka projekta so partnerji imeli pregled delovnega načrta: dokončanje in prevajanje smernic in učnega načrta, oblikovanje in izvajanje videoigre ter razprava o Načrt razširjanja in dejavnosti izkoriščanja v zadnji fazi projekta.



<https://www.e-civeles.eu>

Kaj je naslednje?

Ko se bo naš projekt kmalu končal, bodo vsi intelektualni rezultati na voljo na spletu in brezplačno na spletni strani projekta www.e-civeles.eu. Med drugimi informacijami lahko preverite bazo z zbirko približno 90 primerov najboljših praks z opisi v angleščini pri terenskih igrah resnih iger, pa tudi video igre, ustvarjene ad hoc z

virtualnim scenarijem 4 različnih evropskih mest (Évora na Portugalskem, Antequera v Španiji, Udine v Italiji in Velenje v Sloveniji), priročnik s smernicami za učitelje in trenerje, pa tudi učni načrt.



e-Civeles Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments

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

HOME ABOUT THE PROJECT MAIN ACTIVITIES MEETINGS RESULTS DISSEMINATION CONTACT

HOME

In the e-Civeles project, universities, research centres and adult education organizations join efforts, betting for equitable social models in which citizens may participate actively in the framework of strategies that may strengthen intergenerational communication and cultural awareness among people from diverse cultural backgrounds.

Nowadays, in the European Union, we strive to achieve respect and mutual understanding among different cultures in education and even beyond. In this sense, the e-Civeles project focuses on competence in awareness and cultural expressions, as well as on social and civic competences; moreover, it will enhance skills to learn to learn, it will train in communication and practical skills in the digital environments and it will also improve knowledge and raise awareness of the cultural heritage in Europe.

INTELLECTUAL OUTPUTS

DATABASE

HANDBOOK

CURRICULUM

VIDEO GAME