

ERASMUS PARTENARIATI STRATEGICI PER L'ISTRUZIONE DIGITALE E PER LA CREATIVITÀ

OBIETTIVO:

Rafforzare l'istruzione e la formazione digitale e per favorire lo sviluppo di competenze e abilità attraverso la creatività, in risposta all'impatto della pandemia da Covid-19 sui settori dell'istruzione, formazione e gioventù

AZIONI

- Partenariati strategici per la preparazione all'istruzione digitale, ovvero progetti nei settori dell'istruzione scolastica, dell'istruzione e formazione professionale e dell'istruzione superiore mirati a dotare i sistemi di istruzione e formazione degli strumenti necessari per affrontare le sfide poste dal passaggio alla didattica online e a distanza, anche aiutando gli insegnanti a sviluppare competenze digitali e preservando la natura inclusiva delle opportunità di apprendimento.

- Partenariati strategici per la creatività, ovvero progetti nei settori della gioventù, dell'istruzione scolastica e dell'istruzione per adulti che promuovono la cooperazione tra organizzazioni dei settori dell'istruzione formale, informale e non formale e dei settori culturali e creativi, per migliorare lo sviluppo di abilità e competenze che rafforzano la creatività, promuovere la qualità, l'innovazione e il riconoscimento delle attività di animazione socioeducativa che sostengono il potenziale creativo dei giovani, contribuire alla creazione di posti di lavoro, allo sviluppo sostenibile e all'inclusione sociale attraverso le arti e la creatività.

In particolare, i progetti dovrebbero realizzare le seguenti attività:

Partenariati per la preparazione all'istruzione digitale

- attività volte a utilizzare strumenti e metodi digitali per fornire un'istruzione inclusiva e di qualità attraverso mezzi online/virtuali, tra cui l'insegnamento, la formazione e l'apprendimento misti;

- attività volte ad aiutare discenti, insegnanti e formatori ad adeguarsi all'apprendimento online/a distanza;

- attività per insegnare e promuovere un uso più sicuro e responsabile della tecnologia digitale

- attività per comprendere come integrare al meglio la tecnologia digitale online nelle attività di insegnamento, formazione e apprendimento su argomenti specifici, compreso l'apprendimento basato sul lavoro.

Partenariati per la creatività

- attività legate al rafforzamento di tutti gli aspetti della creatività nell'istruzione non formale e formale, migliorando lo sviluppo di abilità e competenze;

- misure per accelerare la trasformazione digitale e l'uso dei mezzi digitali per adattarsi alle modalità in cui i prodotti creativi, i beni e gli eventi culturali sono creati, gestiti, diffusi, utilizzati e consumati;

- attività volte a promuovere la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale attraverso l'arte, in particolare tra i giovani;

- attività volte a coltivare talenti e promuovere l'imprenditorialità (compresa l'imprenditorialità sociale) nei settori culturali e creativi;

- strumenti e risorse di apprendimento, materiali, corsi e moduli di formazione per promuovere la creatività, la cultura e il multiculturalismo;

- iniziative artistiche e culturali aventi una dimensione educativa o mirate alla sensibilizzazione alle questioni sociali e alle questioni europee (rappresentazioni teatrali, mostre, spettacoli musicali, forum di discussione ecc.);

- attività volte a creare o rafforzare reti e nuovi modelli di collaborazione (in particolare attraverso mezzi virtuali) che stimolino l'impegno interculturale e lo sviluppo dello spirito creativo tra i cittadini, in particolare i giovani;
- attività di mobilità transnazionali che promuovono opportunità di apprendimento in spazi creativi e siti del patrimonio culturale, compresi soggiorni creativi per artisti e creatori nei settori dell'istruzione non formale/formale e dell'animazione socioeducativa

MODALITÀ

Un progetto deve coinvolgere almeno 3 organizzazioni di 3 diversi Paesi aderenti al programma Erasmus+

BENEFICIARI:

Organizzazioni pubbliche e private attive nei settori dell'istruzione, della formazione e della gioventù. Nel caso dei partenariati per la creatività, anche a organizzazioni attive nei settori culturali e creativi

STATI ELEGGIBILI:

UE 28
Turchia
Serbia
Macedonia del Nord
EFTA/SEE - Norvegia, Islanda e Liechtenstein

STANZIAMENTO:

" 200 milioni

FINANZIAMENTO:

Massimo 300.000 euro per i progetti della durata di 24 mesi

SCADENZA:

29 ottobre 2020

FONTE:

Commissione europea Corrigendum alla Guida al programma Erasmus+ 2020

REFERENTE:

Commissione europea