

Partenariato

7 partner da 6 paesi europei differenti sono coinvolti nel progetto:



Cultural Peer-Learning goes Online

Digitales Lernen in der globalen Erwachsenen- und Jugendbildung



Scambio culturale

Digitalizzazione

Diversità

Sostenibilità ambientale

Inclusione

Argomenti globali

Metodi digitali

Equalita, Institut für Qualifizierung und Vernetzung in Europa e.V. (Germania)

Büro für Kultur- und Medienprojekte gGmbH (Germania)

Humanitas (Slovenia)

Pixel Associazione Cultural (Italia)

Edumotiva - European Lab for Educational Technology (Grecia)

FAE Foundation (Polonia)

Foundation for development of the cultural and business potential of the civil society (Bulgaria)

Numero di progetto:

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035261



Co-funded by
the European Union

Webseite:

www.culpeer-digital.eu

CONTESTO

Dal 2000, i partner del progetto hanno invitato gruppi di artisti del Sud del mondo a presentare le loro produzioni creative come approccio non cognitivo all'educazione globale per i giovani, i centri comunitari e altri luoghi pubblici. In questo modo, condividono la loro diversità culturale e la loro creatività e, soprattutto, i modi in cui affrontano sfide come la povertà, la vita da rifugiati, la prostituzione minorile e le perdite causate dal cambiamento climatico.

A causa della pandemia di Corona, i gruppi del Sud del mondo non hanno potuto viaggiare come negli anni precedenti.

Pertanto, i partner hanno iniziato a sviluppare e testare strategie alternative attraverso concetti digitali e attività online per applicare l'approccio culturale e di apprendimento tra pari.

OBBIETTIVI

Culpeer Digital mira a sviluppare e trasferire formati online e concetti digitali per approcci culturali e di apprendimento tra pari sull'educazione globale e l'apprendimento interculturale per aumentare la consapevolezza delle questioni globali, il tema dell'integrazione sociale e la partecipazione culturale.

Il progetto Culpeer Digital si concentra sull'inclusione e sulla molteplicità attraverso metodi di apprendimento culturale digitale per gli educatori che lavorano con gli adulti e in particolare per quelli che educano persone svantaggiate.

Inoltre, il progetto contribuisce a mitigare il cambiamento climatico attraverso lo scambio interculturale su temi globali attraverso i canali digitali e la riduzione dei viaggi.

GRUPPI TARGET

- Educatori che lavorano con adulti e giovani
- Disseminatori, influencer che distribuiscono la piattaforma
- Rifugiati e migranti che beneficiano di metodi di apprendimento creativi e ricevono una formazione adeguata che può sostenere la loro vita quotidiana in Europa

RISULTATI

- Corsi elettronici sugli approcci digitali per l'apprendimento culturale e reciproco
- Piattaforma online con una varietà di risorse educative liberamente disponibili per l'apprendimento digitale culturale e reciproco
- Centro cinematografico digitale Culpeer

