

Partnerstwo

W projekt zaangażowanych
jest 7 partnerów z 6 różnych
krajów europejskich:



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

Büro für Kultur- und
Medienprojekte gGmbH (Niemcy)

Humanitas (Słowenia)

Pixel Associazione Cultural (Włochy)

Edumotiva - European Lab for
Educational Technology (Grecja)

FAE Foundation (Polska)

Fundacja Rozwoju Potencjału
Kulturalnego i Biznesowego
Społeczeństwa Obywatelskiego (Bułgaria)



**Rówieśnicze uczenie
się przez Internet**

**Cyfrowe uczenie się w
globalnej edukacji
dorosłych i młodzieży**

Wymiana międzykulturowa

digitalizacja

różnorodność

Zrównoważony rozwój środowiska

Włączenie

Zagadnienia globalne

Metody cyfrowe

Numer projektu:

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035261



**Co-funded by
the European Union**

Strona internetowa:
www.culpeer-digital.eu

Kontekst

Od 2000 roku partnerzy projektu zapraszają grupy artystyczne z krajów Południa do zaprezentowania swoich występów jako niekognitywny dostęp do edukacji globalnej w młodzieżowych centrach społecznościowych i innych

miejscach publicznych. W ten sposób prezentują swoją różnorodność kulturową i kreatywność oraz, co najważniejsze, jak radzą sobie z takimi wyzwaniami jak życie w ubóstwie, życie jako uchodźcy, dzieci-prostytutki i środowiskach dotkniętych zmianami klimatycznymi.

Z powodu pandemii koronawirusa grupy z Globalnego Południa nie mogły podróżować tak jak w poprzednich latach. Dlatego partnerzy zaczęli opracowywać

i ćwiczyć alternatywne strategie poprzez koncepcje cyfrowe i działania online dla w ramach podejścia Cultural Peer-Learning.

Cele:

Culpeer Digital ma na celu rozwój i transfer formatów online i koncepcji cyfrowych dla kulturowych i rówieśniczych metod uczenia się w zakresie edukacji globalnej i uczenia się międzykulturowego w celu podniesienia świadomości na temat kwestii globalnych, tematu integracji społecznej i uczestnictwa w kulturze.

Projekt Culpeer Digital koncentruje się na integracji i różnorodności poprzez cyfrowe metody uczenia się kulturowego dla nauczycieli pracujących z dorosłymi, a zwłaszcza tych, którzy kształcą osoby znajdujące się w niekorzystnej sytuacji. Ponadto projekt przyczynia się do ograniczania zmian klimatycznych poprzez wymianę międzykulturową na tematy globalne za pośrednictwem kanałów cyfrowych i minimalizacji podróży.

Grupy docelowe

- Edukatorzy pracujący z dorosłymi i młodzieżą
- Odbiorcy, influencerzy, którzy rozpowszechniają platformę
- Uchodźcy i migranci, którzy korzystają z kreatywnych metod uczenia się i otrzymują odpowiednie szkolenia, które mogą wspierać ich codzienne życie w Europie

Rezultaty projektu

- Kursy online na temat cyfrowego podejścia do kultury i wzajemnego uczenia się
- Platforma internetowa z różnorodnymi, bezpłatnie dostępnymi zasobami edukacyjnymi do cyfrowego uczenia się kultury i wzajemnego uczenia się
- Cyfrowe centrum filmowe Culpeer