



REthinking
EDUcation COmpetencies.
Expertise, best practices
and teaching in Digital Era



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

Project number: 2020-KA201-0354A5AF



DiTES



OMNIA



INCOMA CONSULTING



REthinking
EDUcation COmpetencies.
Expertise, best practices
and teaching in Digital Era

email: re-educo@unilink.it

<http://re-educo.eu/>

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto incoraggia la produzione, la sperimentazione e la condivisione di nuovi approcci e metodi di formazione nel campo della cultura digitale.

Gli obiettivi principali di RE-EDUCO sono:

- fornire alle istituzioni, agli studenti e ai settori innovativi un quadro per comprendere meglio le potenzialità e i rischi delle tecnologie digitali;
- incoraggiare la cooperazione e il rafforzamento dei rapporti tra istituti di formazione, centri di ricerca e imprese;
- offrire a studenti e insegnanti l'opportunità di aumentare le loro competenze digitali;
- promuovere lo sviluppo di nuovi percorsi di apprendimento e approcci pedagogici tra gli insegnanti;
- incoraggiare la condivisione di materiali e idee attraverso la promozione di una comunità internazionale;
- condividere le pratiche migliori per la diffusione della cultura digitale e nuovi approcci educativi integrati;
- fornire ai responsabili un quadro di informazioni e dati, utili per guidare le loro strategie e politiche verso una cultura digitale più informata e orientata alle persone.

DESTINATARI

I destinatari del progetto Re-Educo includono:

- Insegnanti
- Studenti
- Università

RISULTATI

101 ANALISI DEI BISOGNI: CITTADINANZA ATTIVA PER LA SOCIETÀ DIGITALE

Questo output approfondisce un programma di formazione per la cittadinanza attiva per la società digitale.

102 ECCELLENZA NELL'INSEGNAMENTO, NELL'APPRENDIMENTO E NELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Questo output fornisce una Alliance 4 Digital Challenge Community (All4DigCha), un corso di formazione e una comunità di apprendimento online. Questa comunità mira a creare uno spazio europeo per l'istruzione e la qualità dell'istruzione per e con il digitale.

103 CONCORSO SCOLASTICO: DALLA RICERCA DELL'IDEA ALLA START UP DIGITALE

Questo output mira a creare nuove cooperazioni, tra cui creazione di reti e strategie, apprendimento tra studenti attraverso un Concorso scolastico: dalla ricerca di idee alle sessioni di start-up digitali. Un'esperienza capace di creare una positiva fertilizzazione incrociata tra scuola, università e lavoro anche per produrre idee progettuali innovative per accompagnare lo sviluppo di un'idea imprenditoriale e start-up.

104 APPRENDIMENTO ATTIVO PER L'INNOVAZIONE DIGITALE

Questo tool elabora materiale di apprendimento/insegnamento/formazione per l'Active Learning per l'innovazione digitale al fine di migliorare le loro abilità e competenze digitali.

Lo scopo della formazione è quello di aiutarli ad identificare le loro lacune personali e sostenerli nell'acquisire le competenze necessarie per presentare i loro progetti in modo innovativo.

105 RILASCIARE I RISULTATI DEL PROGETTO E LE RACCOMANDAZIONI

Questo output fornisce metodologie e linee guida per metodi di apprendimento non formali.