



Le opportunità Erasmus+ in risposta alla situazione dovuta alla pandemia COVID-19: i PARTENARIATI STRATEGICI KA226

22 settembre 2020

Rossano Arenare

Agenzia Erasmus+ per l'Istruzione e la formazione professionale - INAPP

Partenariati strategici per la pandemia COVID-19

“Sono lieta che il programma Erasmus+ venga mobilitato per sostenere gli attori chiave nel campo dell’istruzione, della formazione e della gioventù in questi tempi difficili. Metteremo a disposizione **200 milioni di EUR** per sostenere **l’istruzione e la formazione digitale, l’animazione socioeducativa digitale**, ma anche **le competenze creative e l’inclusione sociale**. Si tratta di un passo importante, che spiana la strada al piano d’azione per l’istruzione digitale, che la Commissione lancerà in autunno.”

***Mariya Gabriel**, Commissaria europea per l’Innovazione, la ricerca, la cultura, l’istruzione e la gioventù*

Partenariati per la preparazione digitale e per la creatività

Per rispondere alle circostanze dovute alla Pandemia Covid-19 nel 2020 eccezionalmente il Programma sosterrà:

Partenariati per la preparazione all'istruzione digitale

Questi partenariati sono finalizzati a dotare i sistemi di istruzione e formazione degli strumenti necessari ad affrontare le sfide poste dalla recente improvvisa transizione all'apprendimento online e a distanza, anche aiutando gli insegnanti a sviluppare competenze digitali e tutelando la natura inclusiva delle opportunità di apprendimento

*Settori coinvolti: SCUOLA - **FORMAZIONE PROFESSIONALE** - UNIVERSITÀ*

Partenariati per la creatività

I partenariati per la creatività sono finalizzati a coinvolgere le organizzazioni nei settori dell'istruzione formale, informale e non formale, insieme a quelle dei settori culturali e creativi per sensibilizzare sulla cittadinanza europea e responsabilizzare i cittadini europei affinché possano essere innovatori di successo nel proprio contesto locale

Settori coinvolti: SCUOLA - EDUCAZIONE DEGLI ADULTI - GIOVANI

Priorità - COVID19

Prassi innovative nell'era digitale

Il programma Erasmus+ sosterrà l'adozione di tecnologie digitali e di attività pedagogiche innovative e aperte in materia istruzione, formazione, gioventù e sport. Particolare attenzione sarà data alla promozione della parità di genere e ad affrontare le differenze in relazione all'accesso e all'utilizzo di tali tecnologie e attività da parte di gruppi scarsamente rappresentati. Il programma sosterrà anche l'adozione dei quadri europei sulle competenze digitali di educatori, cittadini e organizzazioni, inclusi lo sviluppo e l'utilizzo di risorse didattiche aperte, libri di testo aperti e software didattici open source. Sarà data priorità alle azioni che promuovono metodi e strumenti di insegnamento, formazione, apprendimento e valutazione innovativi come motori per il miglioramento dell'apprendimento permanente. **Erasmus+ deve continuare a essere mobilitato a sostegno del processo di ripresa dalla pandemia di COVID-19 e dimostrare reattività, adattabilità e flessibilità. Sarà pertanto attribuita priorità ad azioni che contribuiscono alla preparazione all'istruzione digitale e ad attenuare l'impatto della crisi su alcuni dei settori maggiormente colpiti**

Sviluppo di competenze e inclusione mediante l'arte e la creatività

Sarà attribuita priorità alle attività didattiche e all'apprendimento permanente, all'apprendimento informale e non formale e all'animazione socioeducativa (compresa l'animazione socioeducativa digitale) con una componente culturale e creativa per aiutare le giovani generazioni e i professionisti ad acquisire abilità e competenze, incluse le competenze digitali, che rafforzino la creatività nell'istruzione, oltre a stimolare la qualità, l'innovazione e il riconoscimento delle attività di animazione socioeducativa che sostengono il potenziale creativo dei giovani contribuendo in tal modo alla resilienza dei settori culturali e creativi. **Sarà attribuita priorità alle azioni che possono contribuire alla creazione di posti di lavoro, allo sviluppo sostenibile e all'inclusione sociale attraverso le arti, promuovendo approcci innovativi basati sul dialogo interculturale e partecipativo che colleghino l'istruzione, la formazione e le parti interessate giovanili con le organizzazioni dei settori culturali e creativi**

Attività di particolare rilevanza per COVID-19

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

Partenariati strategici COVID-19 VET - Caratteristiche

- Disponibilità Italia** ⇒ **€ 2.739.015,00**
- Tipologia Partenariato** ⇒ ***Sviluppo e Scambio***
- Webform**  ⇒ ***KA226-VET***
- Durata** ⇒ ***da 12 a 24 mesi***
- Paesi/Partner** ⇒ ***Minimo 3 organismi di 3 paesi del Programma***
- Contributo per progetto** ⇒ ***Fino a un massimo di 300.000,00€ per progetti di 24 mesi***

Interesse nazionale su emergenza Covid-19

Il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, ha evidenziato il proprio interesse nei confronti delle candidature i cui obiettivi siano rivolti in particolare a:

- ⇒ sviluppare sistemi digitali da utilizzare nell'ambito dell'istruzione e formazione, al fine di favorire l'insegnamento e l'apprendimento in modalità a distanza o blended e in un'ottica di miglioramento dell'apprendimento permanente
- ⇒ sostenere l'adozione, nei contesti dell'insegnamento e apprendimento, di tecnologie digitali innovative progettate con specifici scopi pedagogici e rese facilmente fruibili da tutti gli individui in un'ottica di inclusione sociale;
- ⇒ progettare modalità innovative che, anche grazie all'utilizzo di strumenti digitali innovativi, possano sostenere la mobilità virtuale o blended.

Documenti di riferimento

⇒ [Webform per tutte le azioni del Programma:](#)

<http://www.erasmusplus.it/webform2020/>

Webform Settore VET: KA226 VET



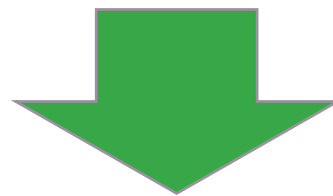
⇒ [Corrigendum to the 2020 Erasmus+ Programme Guide – Version 1 \(2020\): 25/08/2020](#)

http://www.erasmusplus.it/wp-content/uploads/2015/01/2nd-corrigendum-2020-pg-extract-covid_en.pdf

Bando 2020

Prossima scadenza

Azione KA226-VET



ore 12.00 del 29 ottobre 2020

Nuova scadenza

Label Europeo delle Lingue 2020



Erasmus+

ore 12.00 del 26 settembre 2020

Si invita a consultare il sito web:

<http://www.erasmusplus.it/cose-il-label-lingue/>



**European Day of Languages 2020
EDUCATION BEGINS WITH LANGUAGE**

a comprehensive approach to the teaching
and learning of languages

Brussels, 28 september 2020

live streaming

ONLINE CONFERENCE

**28 settembre - ore 10:00 - 12:00
(registrazione entro giovedì 24
settembre)**

- **il ruolo delle competenze linguistiche nel contesto dello Spazio europeo dell'Istruzione**
- **come aumentare l'apprendimento delle lingue straniere**
- **come includere la diversità linguistica e sostenere l'alfabetizzazione in tutte le lingue nelle scuole**

tutte le info: https://ec.europa.eu/education/events/european-day-of-languages-2020_en

