

ERASMUS+ - CALL 2020

DESCRIZIONE

Il programma Erasmus+ è dedicata al settore dell'educazione, dei giovani e dello sport. In risposta al forte impatto che la pandemia Covid 19 ha avuto su questi settori, la Commissione ha stanziato ulteriori 200 milioni di Euro per sostenere progetti volti a migliorare la didattica, l'apprendimento e la valutazione digitale nelle scuole, nell'istruzione superiore e nella formazione professionale. Sostiene scuole, organizzazioni giovanili e istituti di educazione per adulti per lo sviluppo delle competenze e della creatività e il rafforzamento dell'inclusione sociale attraverso le arti.

PROGRAMMA

Erasmus +

TITOLO BANDO E RIFERIMENTO

Call for proposal 2020 - EAC/A02/2019

ENTE GESTORE

Commissione Europea - Agenzia Esecutiva per l'istruzione, gli audiovisivi e la cultura (EACEA) -> Agenzie nazionali (Agenzia Nazionale Giovani; Indire, INAPP in Italia)

OBIETTIVI

Con questo bando si intendono sostenere interventi di miglioramento della didattica, dell'apprendimento e della valutazione digitale nelle scuole e lo sviluppo di competenze e inclusione sociale attraverso le arti come risposta alle conseguenze che la pandemia ha avuto sul settore dell'istruzione e della gioventù.

ATTIVITÀ

I progetti devono rispondere alle seguenti priorità:

- Pratiche innovative nell'era digitale: adozione di tecnologie digitali e di strumenti pedagogici innovativi con un'attenzione alla promozione dell'uguaglianza di genere e l'accesso all'educazione per tutti.
- Sviluppo delle competenze e inclusione attraverso la creatività: attività educative con una componente culturale e creativa che aiutino le nuove generazioni e i professionisti ad acquisire competenze (incluse quelle digitali) che rinforzino la creatività nell'educazione e incoraggino l'innovazione e il riconoscimento del potenziale creativo dei giovani e che contribuiscano alla resilienza del settore culturale (creazione di posti di lavoro, approcci innovativi e partecipativi che mettano in relazione il settore dell'istruzione e della gioventù con il settore creativo e culturale).

I progetti possono prevedere le seguenti attività generali:

- Attività che rinforzino la cooperazione e il network tra le organizzazioni;
- Test e sviluppo di pratiche innovative;
- Attività che facilitino il riconoscimento e validazione delle conoscenze e delle competenze acquisite attraverso attività di educazione formale, non formale e informale;
- Attività di cooperazione tra autorità regionali per promuovere lo sviluppo di sistemi educativi e la loro integrazione a livello locale e regionale;
- Attività per meglio sviluppare la formazione dei professionisti sui temi dell'equità, della diversità e dell'inclusione nell'ambiente educativo e formativo.

Il bando sostiene due tipologie di partenariati strategici (progetti transnazionali intesi a sviluppare e condividere innovazioni, nonché a promuovere la collaborazione, l'apprendimento reciproco e lo scambio di esperienze):

- 1) **Partenariati per l'educazione digitale:** progetti che promuovono l'apprendimento digitale, la trasformazione digitale e il supporto alle organizzazioni per fronteggiare le sfide aperte, anche legate alla crisi Covid. I progetti coinvolgono i settori della Scuola, dell'Università e della Formazione Professionale e possono prevedere queste specifiche attività:
 - Sviluppo di strumenti e metodi digitali per erogare un'educazione inclusiva attraverso strumenti online e virtuali;
 - Supporto ai discenti, insegnanti e trainer nell'adottare la didattica a distanza e online.
 - Formazione e promozione dell'utilizzo responsabile della tecnologia digitale;
 - Attività per integrare le tecnologie digitali in specifici ambiti educativi.
- 2) **Partenariati per la creatività:** progetti in cui la creatività e la cultura stimolino collegamenti tra i beneficiari e gli ambiti culturali particolarmente colpiti dalla crisi. I progetti coinvolgono i settori della Scuola, dell'Educazioni degli adulti, e dei giovani e possono prevedere le seguenti attività:
 - Attività per rinforzare l'aspetto creativo nell'educazione non formale e informale favorendo lo sviluppo di specifici strumenti e competenze;
 - Misure per accelerare la trasformazione digitale nell'ambito creativo e culturale;
 - Promozione della cittadinanza attiva e dell'inclusione sociale attraverso le arti e in particolare tra i giovani;
 - Formazione di talenti e sviluppo dell'imprenditorialità nel settore culturale e creativo;
 - Strumenti di apprendimento e risorse, materiali, corsi e moduli formativi per rafforzare la creatività, la cultura e il multiculturalismo;
 - Iniziative culturali con una dimensione educativa o finalizzate a sensibilizzare su temi di importanza europea;
 - Mobilità internazionale per promuovere le opportunità educative nel settore creativo e culturale.

BUDGET COMPLESSIVO DEL BANDO

Per questo bando è stato stanziato un budget di **200 milioni di Euro**.

BUDGET DI PROGETTO E COFINANZIAMENTO

Il contributo è calcolato in base a importi forfettari per un massimo di 300.000,00 Euro per progetti della durata di 24 mesi.

DURATA PROGETTO E ATTIVITA'

- 1) Tra i 12 e 24 mesi
- 2) Tra i 6 e 24 mesi

SCADENZA

29 ottobre, ore 12.00. I progetti devono iniziare tra il 1° marzo e il 30 giugno 2021.

A CHI È RIVOLTA

Possono partecipare ai progetti enti pubblici e privati dei Paesi partecipanti al programma:

- Istituti di istruzione superiore;
- Scuole e centri educativi di qualsiasi grado;
- Organizzazione non profit;
- Piccole e medie imprese;
- Parti sociali;
- Centri di ricerca;
- Fondazioni;
- Organizzazioni culturali, librerie, musei;
- Gruppi di giovani.

I progetti devono essere presentati da un partenariato di almeno 3 organizzazioni di 3 Paesi diversi.

PAESI PARTECIPANTI

Gli enti partecipanti devono appartenere ad uno di questi Paesi:

- Stati membri dell'Unione europea;
- i paesi EFTA/SEE: Islanda, Liechtenstein e Norvegia;
- i paesi candidati all'adesione all'UE: Turchia, Macedonia del Nord, Serbia

CALL

A questo [link](#) potete prendere visione del testo inglese dell'opportunità.

ESEMPI PROGETTI FINANZIATI/RICERCA PARTNER

A questa [pagina](#) potete prendere visione di progetti finanziati dal programma.

Il seguente [link](#) è, invece, dedicato alla ricerca partner.

ULTERIORI INFO

[Sito ufficiale programma Erasmus+](#)

[Sito italiano del programma Erasmus+](#)

[Sito Agenzia nazionale giovani:](#) ambito giovani

[Sito INDIRE:](#) istruzione scolastica, istruzione superiore, educazione degli adulti

[Sito INAPP:](#) istruzione e formazione professionale

[Guida](#) al programma