

ERASMUS+ - CALL 2020

Scadenza: 29 ottobre 2020

Finalità	<p>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.</p> <p>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.</p>
Fondo strutturale interessato	Erasmus +
Territorio di intervento	<p>Gli enti partecipanti devono appartenere ad uno di questi Paesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
Beneficiari	<p>Possono partecipare ai progetti enti pubblici e privati dei Paesi partecipanti al programma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
Settori d'intervento/ambito di intervento	Educazione
Tipologia di interventi	<p>I progetti devono rispondere alle seguenti priorità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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). <p>I progetti possono prevedere le seguenti attività generali:</p>

1

ERASMUS+ - CALL 2020

- Attività che rafforzino 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.

2

Risorse disponibili	200 milioni di Euro
Contributo/finanziamento	Il contributo è calcolato in base a importi forfettari per un massimo di 300.000,00 Euro per progetti della durata di 24 mesi
Modalità di partecipazione	Procedura telematica
Documentale	Mod. 7.08

Restiamo a disposizione per informazioni in ordine all'assistenza e alla consulenza per la predisposizione delle domande di finanziamento. E' possibile contattarci al n. 081 7871810, oppure inviare una e-mail a segreteria@adim.info