

## Το DiCultYouth με μια ματιά

Το DiCultYouth είναι ένα έργο Erasmus + που εργάζεται για την ανάπτυξη και την προώθηση συνεργιών μεταξύ των δημιουργικών τομέων του πολιτισμού, της εκπαίδευσης και της τεχνολογίας για την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων και της απασχολησιμότητας των νέων. Το έργο υποστηρίζει επίσης εκπαιδευτικά συστήματα και πολιτιστικούς οργανισμούς για να αξιοποιήσουν στο έπακρο τις νέες τεχνολογίες, ώστε να μπορούν να συμβάλουν στην απασχολησιμότητα της νέας γενιάς.

Στόχος μας είναι να ενισχύσουμε την απασχολησιμότητα των ευάλωτων νέων και να υποστηρίξουμε τους νέους με ανθρωπιστικές σπουδές για την αναζήτηση ευκαιριών σταδιοδρομίας σε τομείς που σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά. Η μεθοδολογία των εταίρων του έργου βασίζεται στη δημιουργία ενός **διαδικτυακού μαθήματος κατάρτισης: DiCultYouth για μια ευρωπαϊκή ψηφιακή οικονομία** και την έναρξη ενός **διαδικτυακού παιχνιδιού**.

## Εναρκτήρια διακρατική συνάντηση στην Κύπρο

Η ομάδα των εταίρων του DiCultYouth πραγματοποίησε την πρώτη της συνάντηση στις 23 και 24 Ιανουαρίου 2019 στη Λευκωσία, στην Κύπρο. Η συνάντηση διοργανώθηκε από την CARDET και είχε ως στόχο μια σύντομη επισκόπηση των στόχων του έργου, των προσδοκιών, των αποτελεσμάτων και του σχεδίου δράσης. Κατά τη διάρκεια της συνάντησης, οι εταίροι του έργου είχαν την ευκαιρία να συζητήσουν τις λεπτομέρειες των 3 κύριων αποτελεσμάτων καθώς και να θέσουν το έδαφος για τις δραστηριότητες του έργου σε όλα τα επίπεδα (διαχείριση έργου, χρηματοοικονομικά, διάδοση και διασφάλιση ποιότητας).

## Δεύτερη διακρατική συνάντηση στο Σεράγεβο

Η 2η διακρατική συνάντηση DiCultYouth πραγματοποιήθηκε στις 2 και 3 Ιουλίου στις εγκαταστάσεις της SMOC στη Βοσνία-Ερζεγοβίνη. Κατά τη διάρκεια του πρώτου εξαμήνου, οι εταίροι συμφώνησαν τις κατευθυντήριες γραμμές του IO1 «Χάρτης ψηφιακών δεξιοτήτων στον πολιτιστικό τομέα: «συγκριτική ανάλυση» και άρχισαν να εργάζονται για την επίτευξη των πρώτων ορόσημων του έργου, της έρευνας γραφείου και της συλλογής δεδομένων. Αυτή η συνάντηση ήταν ιδιαίτερα σημαντική καθώς έθεσε το έδαφος για τα επόμενα βήματα και τη συνέχιση των δραστηριοτήτων του έργου με τον ίδιο επιτυχημένο τρόπο.

## Ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων IO1

Ένας από τους κύριους στόχους του έργου DiCultYouth είναι η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο ο πολιτισμός και η τεχνολογία μπορούν να συνεργαστούν για την προώθηση της απασχολησιμότητας των νέων, την ενίσχυση της ικανότητας των πολιτιστικών οργανισμών και την απελευθέρωση του δημιουργικού δυναμικού της τεχνολογίας. Σε αυτό το πλαίσιο, η κοινοπραξία ανακοινώνει με χαρά την ολοκλήρωση της συγκριτικής ανάλυσης που εκπονήθηκε στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων IO1. Ο σκοπός αυτής της έκθεσης είναι να χαρτογραφήσει την τρέχουσα κατάσταση και τάση στον τομέα της ψηφιακής τεχνολογίας στον πολιτιστικό τομέα και να προσπαθήσει να διερευνήσει τον τρόπο δημιουργίας δεξιοτήτων (στην άτυπη εκπαίδευση) για τους νέους στη διαφύλαξη της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η έκθεση βασίζεται στη συλλογή και παραγωγή τεκμηριωμένων δεδομένων και πληροφοριών που θα χρησιμοποιηθούν ως αφετηρία για την ανάπτυξη / αξιολόγηση της δημιουργίας του προγράμματος ηλεκτρονικής μάθησης.

## Τι θα ακολουθήσει;

- Κυκλοφορία παιχνιδιού την άνοιξη του 2020
- Διαθέσιμο μάθημα eLearning το καλοκαίρι του 2020
- DiCultYouth για την Ευρώπη: Σας προσκαλούμε! - Εγγραφείτε για τον Μάρτιο του 2020 στην Αθήνα



Επισκεφτείτε την ιστοσελίδα μας <https://dicultyouth.eu/el/>



Βρείτε μας στο Facebook: [‘DiCultYouth: Digitization and culture for new generations’](#)