

## Τρίτη συνάντηση στην Αθήνα

Στις 10 Μαρτίου, οι εταίροι του DiCultYouth συναντήθηκαν στην Αθήνα, για την τρίτη συνάντηση του έργου. Η συνάντηση πραγματοποιήθηκε από τη Four Elements στις εγκαταστάσεις της στην Αθήνα. Στη συνάντηση, οι εταίροι είχαν την ευκαιρία να συζητήσουν την πρόοδο του έργου και την ανάπτυξη του διαδικτυακού παιχνιδιού DiCultYouth, ενός προγράμματος ηλεκτρονικής μάθησης που θα κυκλοφορήσει σύντομα.

Το παιχνίδι θα βοηθήσει τους παίκτες να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους ικανότητες και τη διαπολιτισμική ευαισθητοποίηση σε ένα εικονικό πολιτιστικό πλαίσιο.



## DiCultYouth για την Ευρώπη: Είστε καλεσμένοι!

Η πρώτη εκδήλωση του έργου DiCultYouth πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα, στις 11 Μαρτίου, στις εγκαταστάσεις της Four Elements. Το πρόγραμμα της εκδήλωσης περιλάμβανε διαλέξεις και εργαστήρια για τον πολιτισμό, την εκπαίδευση και την τεχνολογία, για την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων της νέας γενιάς ευκαιριών απασχόλησης.

Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης, οι εταίροι υλοποίησης του έργου είχαν την ευκαιρία να παρουσιάσουν το έργο στο κοινό περισσότερων από σαράντα νέων και καθηγητών και να δώσουν μια πρώτη ματιά στο παιχνίδι DiCultYouth «Gamifying Digital Cultures for Youth», το οποίο αναμένεται να είναι διαθέσιμο τον Απρίλιο του 2020. Οι συμμετέχοντες είχαν επίσης την ευκαιρία να ακούσουν από διακεκριμένους ομιλητές στους τομείς του πολιτισμού, της εκπαίδευσης και της τεχνολογίας από την Ελλάδα, τη Σερβία και την Κύπρο.



## 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**.

## 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'](#)