

GRUPPO TARGET

GIOVANI ADULTI

disoccupati che desiderano entrare nel settore creativo digitale

EDUCATORI ADULTI

che vogliono sostenere la loro utenza ad entrare nel settore delle arti e della cultura

STAKEHOLDERS ED IMPRENDITORI



**No Place Productions,
UK - Project Coordinator**
Rachel Worsley, Michael Worsley -
noplacemproductions@outlook.com



**MERSEYSIDE EXPANDING HORIZONS LIMITED,
UK**
Anna Bellan
- annabellan@expandinghorizons.co.uk
Joe Hemington
- joehemington@expandinghorizons.co.uk



**CENTRUL PENTRU PROMOVAREA
INVTARII PERMANENTE, Romania**
Rodica Pana - rodica.pana@cplp.ro
Anca Popescu - anca.popescu@cplp.ro



**CENTRO INTERNAZIONALE PER LA
PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE
E LO SVILUPPO ASSOCIAZIONE, Italy**
Allce Scalla - allce.scalla@ceipes.org
Erika Vagante - erika.vagante@ceipes.org



**APROXIMAR - COOPERATIVA DE
SOLIDARIEDADE SOCIAL, CRL, Portugal**
Beatriz Alcantara - beatriz.alcantara@aproximar.pt
Joana Portugal - joana.portugal@aproximar.pt



**Asociación La Bien Pagá Espacio Escénico,
Spain**
Laura Trevisan - laura@labienpaga.es

www.re-write.eu



reWrite

Resources for Education
in Writing Radio Plays
to Inspire Transition into
Creative Employment

www.re-write.eu



The European Commission support for the production of this publication under the project Re-Write 2020-1-UK01-KA227-ADU-094443 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

IL PROGETTO

Il Progetto è stato concepito in risposta all'aumento della disoccupazione tra i giovani adulti, risultato della pandemia COVID19;

Esso affronta lo sviluppo delle competenze, l'inclusione sociale e l'emarginazione attraverso la creatività, le arti e la cultura e sottolinea la necessità del settore di digitalizzare i contenuti al fine di "soddisfare la crescente domanda di contenuti culturali".

QUALI SONO GLI OBIETTIVI

Sviluppare, testare ed integrare risorse innovative ed inclusive di apprendimento per aggiornare e alimentare i talenti e le competenze creative degli adulti che sono stati rimossi dal mercato del lavoro, promuovendo l'imprenditorialità e le opportunità di lavoro all'interno dei settori creativi/digitali nell'era post covid.

Rispondere alla necessità dell'UE identificata nel bando Erasmus+ 2020, per aggiornare e sviluppare le competenze digitali di coloro che sono stati colpiti dalla crisi causata dal Covid e aiutare a ricostruire i settori artistici e digitali in difficoltà.

Contribuire agli obiettivi europei di sviluppo delle competenze innovative e delle competenze digitali, affrontando inoltre il problema dell'esclusione sociale causata dalla disoccupazione di massa e di lunga durata dovuta al Covid e all'emarginazione.

QUALI SONO I RISULTATI

OUTPUT INTELLETTUALE 1

Una serie di podcast per sviluppare le abilità specifiche e necessarie nel settore creativo digitale europeo, in particolare nell'area della creazione, scrittura e registrazione di opere audio.

OUTPUT INTELLETTUALE 2

Una risorsa di apprendimento online per formare i discenti sui bisogni dei datori di lavoro e sui processi di reclutamento del settore artistico e culturale. Questo aiuterà i partecipanti ad identificare e assicurarsi opportunità di lavoro con datori di lavoro del settore digitale e creativo

OUTPUT INTELLETTUALE 3

Una risorsa di apprendimento online, che aggiorni gli studenti sui metodi innovativi per usare i social media commercializzando i propri lavori creativi e digitali a livello nazionale, europeo e internazionale e creando un lavoro autonomo sostenibile.