WARRIOR

Il progetto

Il progetto WARRIOR è una iniziativa approvata dall'Agenzia Nazionale per i Giovani nell'ambito del programma Erasmus Plus - Partenariati di Cooperazione per la Gioventù (KA220-YOU) ed è cofinanziato dall'Unione Europea.
È sviluppato da 5 partner e mira a fornire agli operatori giovanili e ai giovani un manuale didattico appositamente progettato per

- rafforzare la loro capacità di identificare informazioni false e manipolazioni,
- formare i giovani a riconoscere le fake news,
- migliorare le competenze digitali degli operatori giovanili per promuovere la lotta contro le falsificazioni e la manipolazione attraverso i social media.

La sua priorità

Il progetto vuole migliorare l'alfabetizzazione mediatica dei giovani negli ambienti virtuali, potenziando le loro competenze digitali per promuovere la lotta contro la contraffazione e la manipolazione attraverso i social media.

SEGUICI

Puoi seguire questo progetto su:

Facebook

Sito web

Erasmus+

progetto
"Warrior`s Values: Effective Defence against Fakes and Frauds"
acronimo
"WARRIOR"
Ref. n.2023-1-IT03-KA220-YOU-000153640

Co-funded by the European Union

Tll sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

BENEFICIARI DEL PROGETTO

I beneficiari diretti sono:

- Giovani (13-30 anni), in particolare i giovani poco qualificati, i NEET, gli sfollati interni e altri giovani a rischio di esclusione sociale in Ucraina, Polonia, Italia, Germania e Grecia
- Animatori giovanili, formatori, educatori

I beneficiari indiretti sono::

- Autorità locali
- Educatori e assistenti sociali
- Organizzazioni partecipantiions

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto mira a:

1. fornire agli operatori giovanili uno strumento educativo innovativo (un programma di formazione per i giovani) che possa essere usato nel loro lavoro;
2. aumentare la capacità dei giovani e degli operatori giovanili di individuare tutte le manipolazioni nell'ambiente virtuale, un'abilità essenziale per il necessario sviluppo delle comunità e dei paesi.

I PARTNER DEL PROGETTO

I partner del progetto sono i seguenti:

- Euro-Net (project coordinator)
- Ukrainian Center of the Future
- InnoVed
- Erasmus ME Academy gGmbH
- Foundation International Center of Dialogue, Innovations and Future

ALTRO SCOPO

Il progetto mira inoltre a incoraggiare la collaborazione nel settore giovanile facilitando le interazioni tra colleghi, esperti e organizzazioni di altri paesi coinvolti nel progetto, con l'obiettivo di fornire opportunità di networking.