

PARCEIROS

SUÉCIA

FOLKUNIVERSITETET
(COORDENADOR DO PROJETO)
WWW.FOLKUNIVERSITETET.SE

PORTUGAL

VIRTUAL CAMPUS
WWW.VIRTUAL-CAMPUS.EU

GRÉCIA

UNIVERSIDADE DE TESSÁLIA
WWW.UTH.GR

ROMÉLIA

IREA
WWW.IREA.RO

ESPAHA

MEDIA CREATIVA
WWW.MEDIACREATIVA.EU

ITÁLIA

ANZIANI E NON SOLO
WWW.ANZIANIENONSOLO.IT



A programação pode ajudar a desenvolver competências de resolução de problemas, trabalho de equipa e pensamento analítico, assim como estimular a criatividade, ensinar as pessoas a cooperar para lá de barreiras físicas e geográficas e a comunicar numa língua universal. (DG Connect, 2020).



MELHORAR A LITERACIA DIGITAL ATRAVÉS DE EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM EFICAZES PARA ADULTOS

REFORÇAR AS COMPETÊNCIAS DE PROGRAMAÇÃO DE ADULTOS COM MAIS DE 55 ANOS



2020-1-SE01-KA227-ADU-O92582



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Este documento relacionado com o projeto, elaborado pelos beneficiários em conjunto ou individualmente, em qualquer forma ou através de qualquer meio, deve indicar que reflete apenas a visão do(s) autor(es) e que a Agência Nacional e a Comissão Europeia não são responsáveis por qualquer utilização que possa ser feita da informação que contém. .

www.silvercoders.eu

#silvercoders



A **União Europeia**, como um dos objetivos da **Coligação Europeia para as Competências e Empregos Digitais** (Digital Skills and Jobs Coalition), pretende assegurar que todos podem desenvolver as suas competências digitais (incluindo programação), de forma a serem bem sucedidos na sociedade e no mercado de trabalho.

Atualmente, mais de 90% das ocupações profissionais requerem competências digitais, incluindo capacidades de programação; no entanto, existe também uma escassez de profissionais qualificados.

Esta lacuna leva à necessidade de intervenções para potenciar o crescimento económico sustentável através do desenvolvimento do capital humano, do aumento da competitividade europeia, da redução do desemprego, e da promoção da coesão social.

CONTEXTO

O PROJETO

O desenvolvimento de competências digitais é, para os adultos, uma forma de manter a mente ativa e preservar as capacidades cognitivas, nomeadamente em termos de criatividade, atenção, memória e processamento linguístico.

Estudos comprovaram que se verifica uma transferência positiva de competências de programação para situações que requerem pensamento criativo, competências matemáticas e metacognição, assim como competências espaciais e de raciocínio.

Tal comporta grandes vantagens num mundo onde os adultos têm de ter competências financeiras, e competências de gestão pessoal e social. Além disso, existe também a possibilidade de estes adultos intervirem nos setores criativos e culturais, que beneficiariam com uma transformação que os tornasse mais digitalizados, abrangentes, e modernos.

O objetivo do projeto SILVERCODERS (Melhorar a Literacia Digital através de Experiências de aprendizagem eficazes para Adultos) é o desenvolvimento das competências de programação de adultos com mais de 55 anos, através dos seguintes resultados:

- 1 Uma **metodologia de aprendizagem** para desenvolver as competências de programação de adultos com mais de 55 anos, com base numa abordagem de dificuldade gradual, que requer conhecimentos mínimos no início, mas apresenta também desafios mais complexos para utilizadores mais experientes.
- 2 Uma **fase de teste e validação**, para desenvolver as competências de programação dos adultos.
- 3 **Conteúdo de suporte instrucional**, apresentado na forma de vídeos de boas práticas, vídeo-aulas e guias de utilizador, que irão facilitar a integração da metodologia proposta nas organizações de educação para adultos. Este resultado irá também incluir o desenvolvimento de abordagens de validação e certificação de acordo com o quadro europeu.

O projeto irá também proporcionar contactos entre um conjunto de especialistas e formadores experientes, que detêm competências específicas, permitindo-lhes constituir uma comunidade de apoio ao desenvolvimento do projeto.

