



DigiIT

MANUAL DE FORMAÇÃO

PROMOVER
COMPETÊNCIAS
DIGITAIS ENTRE
OS EDUCADORES
DE ADULTOS DE
GERAÇÕES MAIS
VELHAS

MODULO 4:

RECURSOS



Co-funded by
the European Union

#4 RECURSOS

[Active ageing - Good health adds life to years](#)

[AGEISM & DIGITAL TECHNOLOGY: Policy Measures to Address Ageism as a Barrier to Adoption and Use of Digital Technology](#)

[Ageism is a global challenge](#)

[Ageing Europe - looking at the lives of older people in the EU](#)

[Ageing Europe LOOKING AT THE LIVES OF OLDER PEOPLE IN THE EU - 2020 edition](#)

[Eliminate ageism and age discrimination](#)

[Global report on ageism](#)

[Learning for Active Ageing Intergenerational DG Education and Culture 7 December 2012](#)

[Learning and Final Report](#)

[Lifelong learning in ageing societies: Lessons from Europe](#)

[The Adult Learning Theory - Andragogy - of Malcolm Knowles](#)

[Teaching Adults: What Every Trainer Needs to Know About Adult Learning Styles](#)

[The benefits of ageing](#)

[Top Strategies for Teaching Adult Learner](#)

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: MUDA - Movimento pela Utilização Digital Ativa

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): Portugal - O projeto é promovido por vários parceiros como o Estado Português, e empresas públicas e privadas de diferentes sectores do mercado.

TEMAS ABORDADOS: Utilização de serviços digitais

WEBSITE: <https://www.muda.pt/>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: O objetivo do projeto é aumentar a utilização dos serviços digitais pelos portugueses, particularmente os relacionados com acesso ao banco online, cuidados de saúde, comunicações, compras online e serviços públicos. A participação na iniciativa está disponível para o público em geral, embora a abordagem intergeracional tenda a concentrar-se nas gerações mais velhas. O MUDA tem duas abordagens para formar pessoas sobre como utilizar os serviços digitais e melhorar as competências em TIC: formação intergeracional e recursos online.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO-ALVO - INSCRIÇÃO EM MOOC'S

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: Fornece informações sobre vários serviços online úteis para facilitar a vida quotidiana dos cidadãos. Pode ser um bom recurso para os educadores de adultos que implementam este tipo de formação para seniores.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: Biblioteca de Competências Digitais

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): Estados Unidos da América - A Biblioteca de Competências Digitais é gerida pela CrowdED Learning, a iniciativa de educação aberta do Centro EdTech @ World Education.

TEMAS ABORDADOS: Recursos Digitais para Educadores

WEBSITE: <https://digitalskillslibrary.org/>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: A Biblioteca de Competências Digitais é um repositório aberto de recursos de aprendizagem gratuitos concebido para ajudar todos os alunos adultos a desenvolver as competências digitais necessárias para atingir os seus objetivos pessoais, cívicos, educacionais e de carreira. A Biblioteca de Competências Digitais é gerida pela CrowdED Learning, a iniciativa de educação aberta do Centro EdTech @ World Education. É uma colaboração coletiva por parte de educadores adultos, navegadores digitais, fornecedores de formação de competências digitais e outros indivíduos dedicados a garantir que todos os adultos tenham acesso a conteúdos de competências digitais de qualidade para os ajudar a atingir os seus objetivos pessoais, cívicos, educacionais, e de carreira. Esta biblioteca foi construída por educadores através de eventos do EdTech Maker Space, centrada na curadoria de conteúdos de atividades de competências digitais. Através de centenas de horas de serviço, os colaboradores voluntários ajudaram a compilar cerca de 2.000 atividades de aprendizagem que apoiam o desenvolvimento de competências digitais.

SUBTEMA: SENIORES COMO GRUPO-ALVO

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: É um repositório aberto de recursos de aprendizagem gratuitos, com uma grande variedade de ferramentas organizadas por tópicos, tais como: Comunicação; Criação; Vida Online; Privacidade e Segurança; Aprendizagem ao longo da vida; Competências de Informação, entre outros.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: ICTskills4All

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): Projeto Europeu implementado pela Universidade do Porto - Porto4Ageing (Portugal), All Digital (Bélgica), Cybermoor Services Ltd. (Reino Unido), ECIM Hypokamp (Polónia), RASA (Letónia).
Referência do Projeto 2018-1-PT01-KA204-047353; Duração do Projeto 01/09/2018 a 31/08/2020

TEMAS ABORDADOS: Estratégia de aprendizagem

WEBSITE: <https://www.up.pt/ictskills4all/>;
https://en.wikibooks.org/wiki/ICT4_Elderly;
<https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/ict4-elderly-handbook>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: ICTSkills4All surge como um projeto que visa explorar e testar práticas inovadoras e abordagens eficazes para a conceção e entrega de programas educativos, para apoiar a aquisição de competências digitais entre cidadãos com mais de 55 anos de idade que têm conhecimentos digitais limitados ou sem quaisquer conhecimentos digitais. O projeto inclui O ICT4 the Elderly, um manual que serve como um kit de ferramentas que visa facilitar um caminho para a atualização das competências digitais de indivíduos entre 55 e 75 anos e torná-los conscientes de algumas das muitas oportunidades que a Internet oferece. O manual ICT4 the Elderly é um espaço de formação online para formadores e formandos sobre competências digitais específicas. O objetivo do manual é servir como um espaço de documentação colaborativa para todos os participantes nas nossas atividades de formação. O conteúdo deste manual inclui o conteúdo curricular utilizado pelos educadores nas organizações que lidam com a educação dos seniores, bem como pelos próprios seniores, e fornece atividades de formação como uma Academia Online.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO-ALVO - PROJETOS/FERRAMENTAS

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: A estratégia de aprendizagem fornece o conteúdo pedagógico do projeto ICT 4 the Elderly, introduzindo 6 áreas de competência:

(Intencional) Comunicação digital

Transações digitais

Vida inteligente para o bem-estar

Colaboração digital

Segurança e privacidade

Auto-organização

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: Powerful Tools for Teaching and Learning: Digital Storytelling

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): Universidade de Houston

TEMAS ABORDADOS: Formação para Educadores

WEBSITE: <https://www.coursera.org/learn/digital-storytelling>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: Powerful Tools for Teaching and Learning: Digital Storytelling introduz os educadores à narração digital e explora formas de utilizar as histórias digitais para melhorar as experiências de aprendizagem dos estudantes. O curso foi concebido para ser abrangente mas fundamental. Por abrangente entendemos que o curso fornece uma base sólida para todos os componentes de uma história digital e ilustra estes componentes com tutoriais, exemplos de histórias e links para leituras adicionais. O curso proporciona também uma oportunidade prática para os alunos criarem as suas próprias histórias digitais. O curso é fundamental porque cobre o processo básico de criação de uma história digital começando apenas com um simples guião e com uma simples imagem.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO-ALVO - INSCRIÇÃO EM MOOC'S

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: Este curso destina-se a professores escolares em todas as disciplinas embora esteja aberto a qualquer pessoa com interesse em contar histórias digitais e a metodologia pode ser facilmente adaptada a outros grupos-alvo.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: Digital Educational Tools

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): Socialna akademija (Eslovénia)

TEMAS ABORDADOS: Ferramentas Educativas Digitais

WEBSITE: <https://socialna-akademija.si/digitaleducationaltools/>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: Fornece um catálogo de ferramentas digitais que podem ser utilizadas para fins educacionais. Está organizado em vários tópicos:

- Clicar e jogar;
- Conteúdo;
- Jogos;
- Ferramentas Gráficas;
- Grupos;
- Gestão;
- Desenvolvimento Pessoal;
- Planeamento.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO-ALVO - PROJETOS/FERRAMENTAS

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: Um catálogo útil de uma variedade de ferramentas educacionais que podem ser adaptadas a vários grupos-alvo.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: Scratch

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): MIT (EUA)

TEMAS ABORDADOS:

Codificação

WEBSITE:

<https://scratch.mit.edu/>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA:

Scratch é a maior comunidade mundial de codificação para crianças e uma linguagem de codificação com uma interface visual simples que permite aos jovens criar histórias digitais, jogos e animações. Scratch foi concebida, desenvolvida e moderada pela Scratch Foundation, uma organização sem fins lucrativos.

Scratch promove o pensamento computacional e a capacidade de resolução de problemas, o ensino e a aprendizagem criativos, a auto-expressão e colaboração, e também equidade na computação.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO-ALVO - PROJETOS/FERRAMENTAS

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI

Pode ser uma ferramenta poderosa para ensinar os seniores a abordar a programação. Através da sua abordagem visual passo-a-passo.

Scratch ajuda os utilizadores a aprender através da exploração e a ter um papel ativo no processo de aprendizagem.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: O projeto Digital Competences Development System (DCDS) visava estabelecer um quadro que proporcionasse à população europeia adulta pouco qualificada as competências básicas digitais e transversais necessárias para o emprego, o desenvolvimento pessoal, a inclusão social e a cidadania ativa.

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): ALL DIGITAL (BÉLGICA)
Anos: 2017-2019

TEMAS ABORDADOS: Desenvolvimento de competências digitais para adultos pouco qualificados

WEBSITE: <http://www.dcds-project.eu/>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: O Digital Competences Development Environment (DCDE) é a plataforma de aprendizagem online que apoia a abordagem de aprendizagem combinada empregada no DCDS (Digital Competences Development System).

O DCDE fornece o seguinte:

- Uma ferramenta de auto-avaliação (SAT) a ser utilizada pelos alunos antes de iniciarem a formação, a fim de os ajudar a identificar o nível das suas competências digitais e as lacunas;
- Uma ferramenta de recomendação que combina informação no perfil do aprendente juntamente com os resultados do SAT a fim de sugerir ao professor (e ao aprendente) os percursos de aprendizagem a que deve ser dada prioridade;
- Diferentes percursos de aprendizagem (PA) compostos por competências "DigComp", que contêm material de estudo que complementa o que o professor explica em cada aula presencial. Os percursos de aprendizagem são estruturados a partir de unidades básicas de aprendizagem agregadas em módulos de duração variável. Atualmente, são oferecidas quatro PA's: (a) BASE (obrigatório), (b) Comunicação e Meios Sociais, (c) Criação de Conteúdos Digitais, (d) Exploração de Tecnologias de Informação e Comunicação;
- Testes de avaliação (incluindo testes de aprendizagem e exercícios práticos) para ajudar os alunos e formadores a avaliar o progresso e a aprendizagem;
- Distintivos que os alunos ganharão ao passarem nos testes no final de cada módulo.
- Serviço de fórum para comunicar com professores e pares.

SUBTEMA: SENIORES COMO GRUPO-ALVO

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: Os seniores têm a oportunidade de testar uma ferramenta online exclusivamente dedicada a eles para aumentar a sua competência digital. O MOOC é de fácil acesso, simples mas rigoroso. Também proporciona aos utilizadores muitas atividades práticas (questionários, jogos, etc.) para medir o domínio do conteúdo do curso por parte dos utilizadores.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: O CINAGE oferece interessantes oportunidades de aprendizagem ao longo da vida, envolvendo pessoas seniores com análise crítica do cinema europeu e experiência prática de realização de filmes, promovendo assim o envelhecimento ativo. CINAGE - um projeto multilateral "Grundtvig", apoiado pelo EU Lifelong Learning Programme - foi composto por atividades interligadas que resultaram na produção de um pacote de aprendizagem para utilização por educadores adultos e que visava capacitar as pessoas mais velhas para alcançar um envelhecimento mais ativo.

Atividades incluídas:

- Investigação sobre os tópicos: "envelhecimento ativo e aprendizagem para um envelhecimento ativo", "cinema europeu e envelhecimento" e "modelos de competências para um envelhecimento ativo";
- Grupos focais que, através da análise de filmes europeus, abordaram competências vitais para uma vida sénior saudável;
- A produção do pacote CINAGE centrou-se no processo de envelhecimento ativo por meio do cinema;
- Ações piloto para testar o pacote e onde os participantes fizeram os curtas-metragens CINAGE em oficinas de cinema, abordando competências-chave para ser saudável na vida sénior;
- Workshops de valorização e uma conferência final.

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): AID LEAR, em colaboração com os parceiros do projeto

Anos: 2015-2017

TEMAS ABORDADOS: Promoção do envelhecimento ativo

WEBSITE: <https://cinage.aidlearn.pt/en/>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: O Pacote é o principal produto do projeto, incluindo estratégias de aprendizagem, métodos e recursos para apoiar o Curso CINAGE.

O Curso CINAGE permite aos alunos seniores filmarem os seus próprios filmes sobre o envelhecimento ativo com base na sua auto-reflexão sobre as questões da idade e identificação de estratégias adequadas de envelhecimento ativo.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO-ALVO - PROJETOS/FERRAMENTAS

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: Uma metodologia inovadora e criativa que pode desempenhar um papel fundamental no reforço do envolvimento dos seniores e no apoio ao envelhecimento ativo.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: proADAS

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): Center for Social Innovation LTD, em colaboração com parceiros do projeto
Anos: 2018-2020

TEMAS ABORDADOS: Promoção do envelhecimento ativo através de ferramentas digitais.

WEBSITE: <https://proadas.eu/>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA:

Manual: dá orientações de como formar seniores.

Aprendizagem Online: O curso de e-learning ProADAS oferece oportunidades de formação tanto para formadores como para formandos que proporcionam competências digitais de envelhecimento ativo. O espaço e-Learning concentra-se em 5 módulos:

1. Fragilidade
2. Prevenção de quedas
3. Nutrição
4. Saúde Mental e doenças em seniores
5. Saúde Cardiovascular e doenças em seniores

SUBTEMA: SENIORES COMO GRUPO-ALVO

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: A ferramenta ajuda a adquirir alguns conhecimentos relevantes sobre o envelhecimento ativo ao mesmo tempo que melhora as competências digitais. De facto, o MOOC é também fácil de utilizar e pode apoiar os utilizadores a desenvolverem a sua competência digital.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: O projeto DigitALAD tem como objetivo o desenvolvimento da capacidade dos educadores adultos para enfrentar os desafios e oportunidades digitais do mundo tecnológico.

Os objetivos do projeto DigitALAD são os seguintes:

- Desenvolver a capacidade dos educadores de adultos de se tornarem digitalmente alfabetizados nas suas práticas de ensino
- Construir as competências dos adultos para utilizar ferramentas digitais para a empregabilidade
- Desenvolver recursos inovadores de qualidade para educadores/formadores de adultos e adultos
- Promover a sensibilização para a importância das competências digitais para adultos na Europa

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): European Association for the Education of Adults (EAEA), em colaboração com os parceiros do projeto

Anos: 2019-2021

TEMAS ABORDADOS: Competências digitais

WEBSITE: <https://digitaladproject.eu/en/>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: No âmbito do projeto DigitALAD foi entregue um espaço de e-learning e módulos de aprendizagem online gamificados. Este ambiente gamificado para educadores de adultos foi desenvolvido e incluirá material pedagógico, recursos inovadores e recursos educacionais abertos para que possam ser utilizados para fins de empregabilidade.

O MOOC fornece aos utilizadores 6 cursos:

1. Introdução à Competência Digital
2. Competências profissionais dos educadores
3. Competências pedagógicas dos educadores
4. Competências dos aprendentes
5. Avaliação, validação e reconhecimento dos resultados.

O MOOC inclui um manual destinado a fornecer aos educadores/formadores de adultos o quadro das competências digitais de que necessitam para serem competentes como profissionais.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO-ALVO - INSCRIÇÃO EM MOOC'S

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: As 22 competências-chave estão alinhadas com o Quadro Europeu para a Competência Digital dos Educadores (DigCompEdu). Para cada competência, há uma definição, exemplos de utilização, técnicas para a aplicar na prática, ferramentas relevantes e leituras adicionais. O MOOC é uma ferramenta fácil de utilizar e eficiente para desenvolvimento/fortalecimento das competências digitais dos educadores/formadores de adultos.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: Kwido

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): Kwido, 2021, Espanha

TEMAS ABORDADOS: Demência, cuidados pessoais, estimulação cognitiva, medicina à distância, monitorização, memória.

WEBSITE: <https://kwido.com/>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: Solução completa de cuidados composta por módulos flexíveis que podem ser adaptados às necessidades de cada centro ou empresa. Todos os dados recolhidos por cada módulo ou solução estão inter-relacionados, criando uma solução completa de cuidados de 360°.

SUBTEMA: SENIORES E EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO-ALVO -
PROJETOS/FERRAMENTAS

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: Os formadores podem inscrever os estudantes em diferentes módulos de formação e recolher e analisar os resultados dos cursos.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: Google's Applied Digital Skills

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): Google, Alphabet

TEMAS ABORDADOS: Competências digitais, vida quotidiana

WEBSITE: <https://applieddigitalskills.withgoogle.com/>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: Aulas criativas com vídeos para ajudar os alunos a prepararem-se para as necessidades de hoje e de amanhã.

SUBTEMA: SENIORES COMO GRUPO-ALVO

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: Curso muito acessível para todos, fácil de aceder (pode procurá-lo e encontrá-lo facilmente) e de aspeto simples.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: PROGRAMA DE VOLUNTÁRIOS CULTURAIS SENIORES

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável):

CEATE (Confederação Espanhola de Seniores) - iniciada em 1993 desde então tem vindo a ser desenvolvida em toda a Espanha.

TEMAS ABORDADOS: Envelhecimento ativo, difusão cultural, formação contínua para seniores

WEBSITE: ceate.es

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: Este projeto nasceu em 1993 por ocasião do "Ano Europeu dos Seniores e da Solidariedade entre Gerações". Existe atualmente uma rede de mais de 1.500 voluntários seniores, com idades compreendidas entre os 55 e os 90 anos, que fazem visitas guiadas em mais de uma centena de museus espanhóis e em mais de 50 espaços culturais diferentes em toda a Espanha. Este programa inclui formação contínua não formal para seniores a fim de desenvolver as competências necessárias.

SUBTEMA: SENIORES COMO GRUPO-ALVO

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: Os seniores podem continuar a estar socialmente envolvidos e ocupados enquanto fazem o que querem e prestam serviços de boa qualidade aos utilizadores dos serviços. Permitir-lhes realizar atividades físicas e intelectuais diariamente.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: SENIOR KNOWLEDGE CAMPUS (em desenvolvimento)

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): CEATE (Confederação Espanhola de Seniores)

TEMAS ABORDADOS: Envelhecimento ativo, melhoria das competências digitais e e-learning

WEBSITE: Plataforma de e-learning em desenvolvimento com [moodle](#)

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: um campus de formação e-learning alojado num website a fim de dar acesso, de uma forma inovadora, aos voluntários seniores culturais CEATE e promover a cultura nos locais onde os seniores são um grande grupo com maior risco de exclusão social: Espanha rural e a chamada "Espanha deserta".

Este campus virtual, uma plataforma de e-learning, permitirá aos seniores continuar o processo de aprendizagem e oferecer-lhes um local de encontro digital concebido para chegar a todos os maiores de 60 anos. O objetivo é criar comunidades e fóruns para partilhar interesses comuns sobre múltiplos tópicos, relacionados com o conhecimento e onde possam encontrar acesso a eventos atuais, informação e aprendizagem contínua.

SUBTEMA: SENIORES COMO GRUPO-ALVO

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: Expandir o conhecimento da cultura e da ciência aos seniores, melhorando a sua saúde integral e a qualidade de vida. Intensificar a presença dos seniores no ambiente digital e aproximá-los de atividades dinâmicas e participativas, minimizando-lhes o risco de isolamento.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: Udemy

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): Udemy, Inc.

TEMAS ABORDADOS: Educação, certificação, digitalização

WEBSITE: [udemy.com](https://www.udemy.com)

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: Udemy é uma plataforma que permite aos instrutores construir cursos online sobre os seus temas preferidos. Usando as ferramentas de desenvolvimento de cursos da Udemy, os instrutores podem carregar vídeos, código fonte para programadores, apresentações PowerPoint, PDFs, áudio, ficheiros ZIP e qualquer outro conteúdo que os alunos possam achar útil. Os instrutores podem também envolver e interagir com os utilizadores através de quadros de discussão online.

Os cursos são oferecidos numa vasta gama de categorias, incluindo negócios e empreendedorismo, académicos, artes, saúde e fitness, línguas, música e tecnologia. A maioria das aulas são em assuntos práticos como o Serviço Web da Amazon, formação em Microsoft Excel ou até a utilização de uma câmara de iPhone. A Udemy oferece também Udemy Business (anteriormente Udemy for Business), permitindo às empresas o acesso a um conjunto específico de mais de 20.000 cursos sobre tópicos desde táticas de marketing digital a produtividade de trabalho, design, gestão, programação e muito mais. Com a Udemy Business, as organizações podem também criar portais de aprendizagem personalizados para formação empresarial. Para as empresas mais pequenas, a Udemy oferece um Plano de Equipa Udemy que é uma licença de sede limitada mas de conteúdo idêntico ao da Udemy Business.

SUBTEMA: SENIORES COMO GRUPO-ALVO, EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO-ALVO - INSCRIÇÃO EM MOOC'S, EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO-ALVO - PROJETOS/FERRAMENTAS

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: Grande variedade de tópicos com certificação para alguns deles e destinados a todas as idades.

NOME DO PROJETO OU FERRAMENTA: Seniors Go Digital

ENTIDADE RESPONSÁVEL (país e ano de implementação, se aplicável): Vários

TEMAS ABORDADOS: Educação, digitalização, segurança online

WEBSITE: <http://seniorsgodigital.iit.demokritos.gr/>

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO OU FERRAMENTA: oportunidades de aprendizagem ao longo da vida inovadoras, direcionadas e de alta qualidade para a aquisição de competências digitais que apoiarão de forma sistémica o envelhecimento ativo, o acesso, a inclusão social, a participação e o desenvolvimento pessoal através da utilização do ecossistema de aprendizagem digitalizada a ser desenvolvido, bem como através dos serviços eletrónicos como a governação, a participação e a comunicação eletrónica, fornecidos em cada país parceiro.

SUBTEMA: SENIORES COMO GRUPO-ALVO

POR QUE ISTO PODE SER ÚTIL PARA SI: O projeto é semelhante ao DigIT, os cursos são altamente especializados para a população sénior, fornece aos seniores recursos e informação para aprenderem a utilizar as tecnologias digitais, o que pode ser assustador ou desafiante para alguns seniores que não cresceram com eles. Além disso, o website proporciona aos seniores o acesso a uma comunidade de indivíduos com os mesmos interesses, que também estão a aprender a utilizar as tecnologias digitais. Esta comunidade proporciona um ambiente de apoio para os seniores partilharem as suas experiências, fazerem perguntas e obterem ajuda para quaisquer desafios que possam estar a enfrentar.