WARRIOR

Das Projekt

TDas WARRIOR-Projekt ist eine von der Nationalen Jugendagentur genehmigte Initiative im Rahmen des Programms Erasmus Plus Kooperationspartnerschaften im Jugendbereich (KA220-YOU) und wird von der Europäischen Union kofinanziert.
Es wurde von fünf Partnern entwickelt und zielt darauf ab, Jugendarbeitern und jungen Menschen ein speziell entwickeltes pädagogisches Handbuch zur Verfügung zu stellen, um

- Ihre Fähigkeit stärken, Falschinformationen und Manipulationen zu erkennen,
- Jugendliche darin schulen, Fake News zu erkennen,
- die digitalen Kompetenzen von Jugendbetreuern verbessern, um den Kampf gegen Fälschungen und Manipulationen in sozialen Medien zu fördern.

Seine Priorität

Das Projekt möchte die Medienkompetenz junger Menschen in virtuellen Umgebungen verbessern und ihre digitalen Fähigkeiten verbessern, um den Kampf gegen Fälschung und Manipulation durch soziale Medien zu fördern.

FOLGEN SIE UNS

Sie können dieses Projekt verfolgen auf:

Facebook

Web site

Erasmus+

WARRIOR'S VALUE

Projekt
"Kriegerwerte: Effektive Verteidigung gegen Fälschungen und Betrug"
Acronym: "WARRIOR"
Ref. Nr. 2023-1-IT03-KA220-YOU-000153640

Kofinanziert durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

PROJEKTBEGÜNSTIGTE

Direkte Begünstigte sind:

- Junge Menschen (13–30 Jahre), insbesondere Geringqualifizierte, NEET, Binnenvertriebene und andere junge Menschen, die von sozialer Ausgrenzung bedroht sind, aus der Ukraine, Polen, Italien, Deutschland und Griechenland
- Jugendarbeiter, Trainer, Pädagogen

Indirekte Begünstigte sind:

- Lokale Behörden
- Pädagogen und Sozialarbeiter
- Teilnehmende Organisationen

PROJEKTZIELE

Das Projekt möchte:

1. Jugendarbeitern ein innovatives Bildungsinstrument (ein Jugendtrainingsprogramm) zur Verfügung stellen, das sie in ihrer Arbeit nutzen können
2. die Fähigkeit junger Menschen und Jugendarbeiter zu verbessern, alle Manipulationen in der virtuellen Umgebung zu erkennen, was eine wesentliche Fähigkeit für die notwendige Entwicklung von Gemeinschaften und Ländern ist

DIE PROJEKTPARTNER

Die Projektpartner sind:

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

ANDERES ZIEL

Das Projekt zielt außerdem darauf ab, die Zusammenarbeit innerhalb des Jugendsektors zu fördern, indem es die Interaktion zwischen Gleichaltrigen, Experten und Organisationen aus anderen am Projekt beteiligten Ländern erleichtert, mit dem Ziel, Vernetzungsmöglichkeiten zu schaffen.