

Prioritate: LEADERSHIP INDUSTRIAL
Axa: TEHNOLOGII DE INFORMARE ȘI COMUNICARE (TIC)
Măsura: CONȚINUT
Cererea: TEHNOLOGII PENTRU ÎNVĂȚARE ȘI COMPETENȚE
Program: ORIZONT 2020
Referinta: ICT-22-2016
Domenii: TIC, formare, cercetare, inovare, educație

buget total/sumă acordată pe proiect	data de depunere	beneficiari	eligibilitate țări/regiuni
11.000.000 €; - cofinanțare de 70% pentru acțiunile de inovare, 100% pentru organizațiile non-profit. - cofinanțare de 100% pentru activitățile de inovare și cercetare.	12 aprilie 2016 (orele 17:00 la Bruxelles)	orice entitate constituită legal pe teritoriul unei țări participante la program	state membre UE, țări asociate la program în urma unor acorduri cu UE (lista țărilor în anexele generale), organizații internaționale care au ca scop promovarea cooperării științifice și tehnologice în Europa

Scop și tipuri de abordare:

Cerera va cofinanța acțiuni de inovare și acțiuni de cercetare

Învățarea, astăzi, are loc într-un context de noi interacțiuni între învățarea formală și informală, schimbarea rolului profesorilor, impactul social media și participarea activă a elevilor/studentilor în proiectarea de activități de învățare.

În acest context, provocarea este de a crea un ecosistem de inovare care să faciliteze co-programarea deschisă, mai eficace și mai eficientă, co-creația, precum și utilizarea conținutului digital, instrumentele și serviciile necesare pentru învățarea personalizată și predare. Este nevoie de co-creație și co-evoluție a cunoștințelor și parteneriatelor între actorii din lumea afacerilor și cercetare, comunitățile de utilizatori, educaționale și de formare, organizațiile pentru dezvoltarea legăturii dintre componente și servicii tehnologiile de învățare corespunzătoare, care, la rândul lor, vor responsabiliza profesorii și elevii și vor facilita inovarea (socială) în educație și formare.

Acțiunile de inovare trebuie să propună soluții pentru următoarele arii:

- creație ușoară, mixarea și reutilizarea conținutului, servicii, aplicații și date contextuale pentru procesele de învățare interactivă (de exemplu instrumente de creare și modelare; produse de rețea; platforme de editare electronică, rețele sociale și de colaborare);
- medii de noi experiențe de învățare și experimentare (de exemplu, tehnologii de simulare și modelare 3D, tehnologii de vizualizare, realitate virtuală, inteligența geospațială, tutori inteligenți și alte tehnologii adaptative și multimodale);
- servicii de sprijin educațional (de exemplu, analiză pentru crearea, colectarea, stocarea, partajarea datelor educaționale într-un mod sistematic și sigur).

Pentru acțiunile de inovare și cercetare se vor avea în vedere tehnologiile de învățare mai profundă a științei, tehnologiei, ingineriei, matematicii, combinate cu arta (STEAM), îmbunătățirea inovării și a capacităților creative ale elevilor și sprijinirea noului rol al

Informații suplimentare:

✓ Descrierea acțiunilor de inovare: activități directe menite să producă planuri, configurări sau proiecte pentru produse, procese sau servicii noi, modificate sau îmbunătățite. În acest scop, se pot include realizarea de prototipuri, teste, demonstrații, acțiuni-pilot și de validare a produselor pe scară largă și reproducerea pe piață.

✓ Acțiuni constând în principal din activități cu scopul de a stabili noi cunoștințe și/sau de a explora fezabilitatea unei tehnologii noi sau îmbunătățite, a unui produs, proces, serviciu sau o soluție. În acest scop, ele pot include cercetarea fundamentală și aplicată, dezvoltarea tehnologică și de integrare, testare și validarea pe un prototip la

profesorilor, ca antrenori ai cursantului. Activitățile pot acoperi cercetarea fundamentală (atingând o combinație de discipline, inclusiv disciplinele umaniste) și/sau o componentă și conceperea, la nivel de sistem, de testare pilot (orientat către utilizator), pentru a sprijini strategiile de intervenție în viața reală, cu noi tehnologii (de exemplu, interfețe noi, de calcul, medii de învățare mixte reale, tehnologiile 3D, tehnologia mobilă, etc).

Sursă de informare și documentație:

<http://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/opportunities/h2020/topics/5086-ict-22-2016.html>

Programul de lucru al Comisiei pentru Tehnologiile de Informare și Comunicare 2016-2017:

http://ec.europa.eu/research/participants/data/ref/h2020/wp/2016_2017/main/h2020-wp1617-leit-ict_en.pdf

Ghidul de evaluare (actualizare mai 2015)

http://ec.europa.eu/research/participants/data/ref/h2020/grants_manual/pse/h2020-guide-pse_en.pdf

Instituție responsabilă

Comisia Europeană

DG Cercetare și Inovare

Depunerea aplicațiilor se face electronic:

<http://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/opportunities/h2020/topics/2148-scc-01-2015.html#tab3>

Pentru întrebări referitoare la cererile de propuneri ale programului Orizont 2020, a fost creat un [Helpdesk Horizon2020](#); cei interesați sunt rugați să adreseze întrebările cu cel puțin 2 săptămâni înainte de data limită de depunere a aplicațiilor.

Pentru probleme IT legate de depunerea aplicațiilor:

<http://ec.europa.eu/research/participants/api/contact/index.html>

[Punct National de Contact România](#) pentru programul Orizont 2020

scară mică, într-un laborator sau un mediu simulat.

✓ [Manualul online Orizont 2020](#)