

METODOLOGIE

Pentru a ajunge în mod eficient la diferitele grupuri țintă, proiectul va combina diferite instrumente educaționale, multidisciplinare și operaționale, favorizând interacțiunea metodelor și tehnicilor pentru educația interculturală, utilizând în principal metodele promovate în kiturile de formare COE și CE.

În plus, vor fi aplicate următoarele metodologii: ÎNVĂȚARE PRIN EXPERIENȚĂ, ÎNVĂȚARE PRIN PRACTICĂ, ÎNVĂȚARE PRIN JOC

IMPACT AȘTEPTAT

Numeroasele produse intelectuale prevăzute în proiect vor putea, prin urmare, să implice un număr foarte mare de tineri elevi: se estimează că, după crearea rezultatelor planificate (compuse din diverse elemente și instrumente), în următoarele 6 luni, vor fi implicați 1000 de tineri care pot participa activ la activitatea educațională inovatoare creată de parteneriatul european.

20.000 sunt beneficiarii indirecti prevăzuți



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

ORGANIZAȚIA APLICANTĂ: EURO-NET (Italia)



ORGANIZAȚII PARTENERE:

DAMASISTEM YAZILIM, BILISIM, EGITIM, DANISMANLIK
AR-GE VE TIC. LTD. STI. (Turcia)

MPIRMPAKOS D. & SIA O.E. (Grecia)

CCS DIGITAL EDUCATION LIMITED (Irlanda)

ASOCIACION DE INVESTIGACION DE LA INDUSTRIA DEL
JUGUETE CONEXAS Y AFINES (Spania)

IPIAS G. GIORGI (Italia)

SREDNO OPSTINSKO UCILISTE PERO NAKOV
(Republica Macedonia de Nord)

COLEGIUL ECONOMIC "ION GHICA" BRAILA (România)

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PENALVA DO CASTELO
(Portugalia)

Această publicație a fost realizată în cadrul proiectului
„LearnEU” din cadrul programului european „Erasmus Plus KA2
Parteneriat Strategic pentru Educație Școlară”.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Această publicație reflectă doar opiniile autorului, iar Comisia
nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a
informațiilor conținute în aceasta.

PROJECT
learn.EU

LEARN EU

“Learn Europe is a game for young people”

Acronym: LearnEU

www.project-learn.eu/

Acțiunea n. 2020-1-IT02-KA201-079054

realizat în cadrul programului

Erasmus Plus KA2 Parteneriate strategice pentru
educația școlară



Erasmus+

Aprobat de

Agenția Națională Italiană
Erasmus Plus INDIRE



INDIRE ISTITUTO
NAZIONALE
DOCUMENTAZIONE
INNOVAZIONE
RICERCA EDUCATIVA

MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

CONTEXT

Proiectul își propune să creeze un „spațiu pe Uniunea Europeană” potrivit pentru noile generații cu o serie de instrumente și activități recreative-culturale-educative interactive în Europa cu implicarea directă și activă a elevilor, încurajând dialogul intergenerațional și sentimentul de cetățean european activ folosind învățarea inovativă prin joc și prin produse digitale. Acest lucru va permite dezvoltarea unei calități mai bune a muncii care, astăzi, în sectorul școlar este dezvoltată în raport cu cetățenia europeană, deoarece proiectul va genera instrumentele potrivite pentru a lucra cu tinerii și va oferi profesorilor „un nou mod de a explica Europa și valorile sale „prin,, jocuri serioase ”capabile să implice elevii și să-i facă să învețe participând activ și distrându-se.

ORIZONT

Motivele care stau la baza propunerii de proiect sunt în mod evident foarte legate de situația actuală de cunoaștere și neîncredere pe care o au în special tinerii, dar și adulții, față de instituții și în special față de cei care se simt „mai puțin apropiați” din punct de vedere teritorial, mai ales într-o perioadă , ca și cea actuală, în care: există puține oportunități de angajare, mai ales în sud; presiunile naționaliste cresc în toată Europa; criza economică pare să se fi reluat; Regulile europene sunt percepute puțin de toată lumea ca fiind poate prea restrictive.

OBIECTIVE

Scopul proiectului este de a-i face pe toți să înțeleagă că trebuie să credem mai mult în instituțiile noastre europene actuale, investind într-o participare activă mai mare în contextul social și politic: dar acest lucru este posibil numai dacă puteți determina oamenii și îi puteți face să trăiască sentimentul de a fi cetățeani europeni.

Aceasta va fi, de asemenea, o modalitate de a-i impulsiona pe oameni să meargă și să-și exercite dreptul la vot cu mai multă conștientizare, pentru care Comisia Europeană a investit mult în toate țările în 2019 (anul alegerilor noului Parlament European) cu campania #thistimelovote. Prin urmare, proiectul, urmând această pistă de informații / formare, va determina generațiile viitoare de alegători chiar și după 2019 să creadă mai mult în instituțiile europene.

Prin urmare, obiectivul fundamental al proiectului este comunicarea cu Uniunea Europeană și cu instituțiile sale într-o formă simplă, modernă, inovatoare, imediată și conștientă.



PARTICIPANȚI

Grupul țintă va fi compus din cel puțin 1000 de tineri elevi, dar și formatori și profesori care vor dezvolta împreună o „cale de cunoaștere activă și proactivă” a Europei și a instituțiilor sale, sporind și acordând importanță valorilor fondatoare ale Europei comune .

Programul de activități al proiectului intenționează să implice ca beneficiari direcți: personalul organizațiilor partenere; elevi și tineri; profesori și formatori; alte părți interesate și publicul larg.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Programul de activități și produse intelectuale planificate va fi gestionat ca parte a unui parteneriat strategic paneuropean, alcătuit din organizații foarte experimentate în domeniile gamificării și formării educaționale multimedia cu utilizarea jocurilor serioase tridimensionale și dezvoltarea de jocuri de predare de grup și de masă.

Proiectul implică dezvoltarea a 32 de luni de activitate pentru a produce o cale bazată pe următoarele 7 instrumente:

- 1) Istoria animată a Uniunii Europene
- 2) Europa Hunt
- 3) Cine este cine?
- 4) Descoperiți valorile fundamentale
- 5) Euroquiz
- 6) Sunt și deputat european
- 7) Căi de recreere-antrenament