

## METODOLOGIE

Per poter raggiungere in maniera efficace i vari gruppi obiettivo, il progetto coniugherà diversi strumenti didattici, multidisciplinari ed operativi, favorendo l'interazione di metodologie e tecniche per l'educazione interculturale, utilizzando principalmente i metodi promossi nei Training Kit del COE e della CE.

Inoltre, si applicheranno le seguenti metodologie: EXPERIENTIAL LEARNING, LEARNING BY DOING, GAMIFICATION OF LEARNING.

## IMPATTO PREVISTO

I tanti prodotti intellettuali previsti nel progetto saranno dunque in grado di coinvolgere un numero molto elevato di giovani studenti: si stima che, dopo la creazione dei previsti output (composti da vari elementi e strumenti), negli ultimi 6 mesi si potranno coinvolgere almeno 1000 giovani che potranno partecipare attivamente al percorso didattico innovativo creato dalla partnership europea. 20.000 sono i beneficiari indiretti previsti.



Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea

### COORDINATORE:

**EURO-NET** (Italia)



### PARTNER:

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

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

**CCS DIGITAL EDUCATION LIMITED** (Irlanda)

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

**IPIAS G. GIORGI** (Italia)

**SREDNO OPSTINSKO UCILISTE PERO NAKOV**  
(Repubblica della Macedonia del Nord)

**COLEGIUL ECONOMIC "ION GHICA" BRAILA** (Romania)

**AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PENALVA DO  
CASTELO** (Portogallo)

*Questa pubblicazione è stata realizzata nel progetto "LEARN EU" nell'ambito del programma europeo "Erasmus Plus KA2 Partenariati strategici per l'educazione scolastica". Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni dell'autore, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.*

P R O J E C T  
**learn.EU**

**LEARN EU**

**"Imparare l'Europa è un gioco da ragazzi"**

**Acronimo: LearnEU**

[www.project-learn.eu/](http://www.project-learn.eu/)

**Azione n. 2020-1-IT02-KA201-079054**

*realizzato nell'ambito del programma*

**Erasmus Plus KA2 Partenariati strategici per**

**l'educazione scolastica**



**Erasmus+**

*Approvato da*  
**Agenzia Nazionale Italiana**  
**Erasmus Plus INDIRE**



**INDIRE** ISTITUTO  
NAZIONALE  
DOCUMENTAZIONE  
INNOVAZIONE  
RICERCA EDUCATIVA

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## CONTESTO

Il progetto mira a creare uno "spazio sull'Unione Europea" adatto alle nuove generazioni con una serie di strumenti e attività interattive di natura ricreativo-culturale-educativa in Europa, con il diretto coinvolgimento attivo degli studenti delle scuole, incoraggiando il dialogo intergenerazionale e il senso di cittadinanza europea attiva, ed utilizzando la *gamification* ed i prodotti digitali innovativi.

Ciò permetterà di sviluppare una migliore qualità del lavoro che, oggi, nel settore scolastico viene sviluppato in relazione alla cittadinanza europea perché il progetto genererà gli strumenti giusti per lavorare con i giovani e fornirà ai docenti "un nuovo modo di spiegare l'Europa e i suoi valori" attraverso "serious games" capaci di coinvolgere gli allievi e far loro apprendere nuove conoscenze partecipando attivamente e divertendosi.

## BACKGROUND

Le motivazioni alla base della proposta progettuale sono ovviamente molto connesse con la situazione attuale di conoscenza e sfiducia che soprattutto i giovani, ma anche gli adulti, nutrono verso le istituzioni e, in particolare, verso quelle che sentono "meno vicine" dal punto di vista territoriale, specialmente in un periodo come quello attuale in cui: le opportunità lavorative sono poche, specie nel Sud; le spinte nazionaliste aumentano in tutta Europa; la crisi economica sembra essere ripresa; le regole europee vengono percepite un po' da tutti come - forse - troppo restrittive.

## OBIETTIVI DEL PROGETTO

L'obiettivo del progetto è far crescere la fiducia nelle nostre attuali istituzioni europee, investendo anche in una maggiore partecipazione attiva nel contesto sociale e politico. Ciò è possibile solo riuscendo a coinvolgere anche emotivamente le persone, facendo vivere a tutti loro la sensazione, in prima persona, di essere cittadino europeo.

Questo sarà un modo anche per spingere le persone ad andare ad esercitare con più consapevolezza il proprio diritto di voto, cosa per la quale la Commissione Europea ha investito molto e in tutti i Paesi membri proprio nel 2019 (anno di elezioni del nuovo Parlamento Europeo) con la campagna #stavoltavoto. Il progetto, quindi, seguendo questa scia di informazione/formazione spingerà le future generazioni di elettori anche dopo il 2019 a credere maggiormente nelle istituzioni europee.

L'obiettivo fondamentale del progetto è quindi quello di comunicare l'Unione Europea e le sue istituzioni in una forma che sia allo stesso tempo semplice, moderna, innovativa, immediata e consapevole.



## PARTECIPANTI

Il gruppo target sarà composto da ben 1000 giovani studenti, ma anche formatori e docenti che insieme svilupperanno un "percorso di conoscenza attiva e pro-attiva" dell'Europa e delle sue istituzioni, accrescendo e ridando importanza ai valori fondanti della comune Europa. Il programma delle attività del progetto intende coinvolgere come beneficiari diretti: Staff delle organizzazioni partner; Studenti e giovani; Docenti e formatori; Stakeholders e pubblico in generale.

## DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Il programma delle attività e dei prodotti intellettuali previsti sarà gestito nell'ambito di un partenariato strategico pan-europeo, composto da organizzazioni espertissime nei settori della *gamification* e della formazione didattica multimediale con l'uso di *serious game* a 2-3 dimensioni e nello sviluppo di giochi didattici di gruppo e da tavolo. Il progetto prevede uno sviluppo di 32 mesi di attività per produrre un percorso basato sui seguenti sette tools:

1. *La storia animata dell'Europa Unita*
2. *Caccia all'Europa*
3. *Chi è chi?*
4. *Euroquiz*
5. *Scopri i valori fondanti*
6. *Sono anche io un deputato Europeo*
7. *Recreational-training paths*