

## METHODOLOGIES

De forma a atingir eficazmente os diversos públicos-alvo, o projeto irá combinar diferentes ferramentas educacionais, multidisciplinares e operacionais, favorecendo a interação de metodologias e técnicas de educação intercultural, recorrendo principalmente aos métodos promovidos nos Kits de Formação COE e EC.

Além disso, serão aplicadas as seguintes metodologias: **APRENDIZAGEM EXPERENCIAL**, **APRENDIZAGEM FAZENDO**, **GAMIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM**

## IMPACTO ESPERADO

Os muitos produtos intelectuais previstos no projeto podem, portanto, envolver um número muito grande de jovens estudantes: estima-se que, após a criação dos produtos planejados (compostos por vários elementos e ferramentas), estarão envolvidos, nos últimos 6 meses, pelo menos 1000 jovens podem participar ativamente no percurso educacional inovador criado pela parceria europeia.

20.000 são os beneficiários indiretos esperados.



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia

## ORGANIZAÇÃO PROMOTORA: EURO-NET (ITÁLIA)



## ORGANIZAÇÕES PARCEIRAS:

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

**MPIRMPAKOS D. & SIA O.E.** (Grécia)

**CCS DIGITAL EDUCATION LIMITED** (Irlanda)

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

**IPIAS G. GIORGI** (Itália)

**SREDNO OPSTINSKO UCILISTE PERO NAKOV**  
(República do Norte da Macedónia)

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

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

*Esta publicação foi realizada no projeto "LearnEU" no âmbito do programa europeu "Programa Erasmus+ KA2 Parcerias Estratégicas para a Educação Escolar". Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas as opiniões do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nelas contidas.*

PROJECT  
**learn.EU**

LEARN EU

**"Aprenda a Europa é um jogo para jovens"**

Acrónimo: LearnEU

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

**Ação n. 2020-1-IT02-KA201-079054**

*realizado no âmbito do programa*

**Programa Erasmus+ KA2 Parceria Estratégica  
para a Educação Escolar**



Erasmus+

Aprovado pela

Agência Nacional Italiana  
Erasmus +INDIRE



**INDIRE** ISTITUTO  
NAZIONALE  
DOCUMENTAZIONE  
INNOVAZIONE  
RICERCA EDUCATIVA

MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

## CONTEXTO

O projeto visa criar um "espaço na União Europeia" adequado para as novas gerações com uma série de ferramentas e atividades recreativas-culturais-educativas interativas na Europa com o envolvimento ativo direto dos alunos das escolas, incentivando o diálogo intergeracional e o sentido de cidadania europeia ativa, usando uma gamificação inovadora e produtos digitais. Isto permitirá desenvolver um trabalho de melhor qualidade que, hoje, no contexto escolar se desenvolve em relação à cidadania europeia, porque o projeto irá gerar as ferramentas certas para trabalhar com os jovens e proporcionará aos professores "uma nova forma de explicar a Europa e seus valores "por meio de "jogos sérios" capazes de envolver os alunos e fazê-los aprender, participando ativamente e se divertindo.

## BACKGROUND

As razões da proposta do projeto estão obviamente muito ligadas à atual situação de conhecimento e desconfiança que sobretudo os jovens mas também os adultos têm das instituições e em particular daqueles que se sentem "menos próximos" do ponto de vista territorial, especialmente num período como o atual, em que: poucas oportunidades de trabalho, principalmente no Sul; as pressões nacionalistas aumentam em toda a Europa; a crise econômica parece ter recomeçado; as regras europeias são

percebidas um pouco por todos como talvez muito restritivas.

## OBJETIVOS

O objetivo do projeto é fazer com que todos compreendam que precisamos de acreditar mais nas nossas atuais instituições europeias, investindo numa maior participação ativa no contexto social e político: mas isto só é possível se conseguirmos entusiasmar as pessoas e fazê-las viver do sentimento de ser cidadão europeu.

Será também uma forma de impulsionar as pessoas a exercerem o seu direito de voto com mais consciência, para o que a Comissão Europeia investiu fortemente em todos os países em 2019 (ano de eleições do novo Parlamento Europeu) com a campanha #thistimelvot. Seguindo este caminho de informação/formação, o projeto conduzirá as futuras gerações de eleitores, mesmo depois de 2019, a acreditar mais nas instituições europeias.

O objetivo fundamental do projeto é, portanto, comunicar a União Europeia e as suas instituições de uma forma ao mesmo tempo simples, moderna, inovadora, imediata e consciente.



## PARTICIPANTES

O grupo-alvo será composto por pelo menos 1000 jovens estudantes, mas também formadores e professores que irão desenvolver em conjunto um "caminho de conhecimento ativo e pró-ativo" da Europa e das suas instituições, aumentando e dando importância aos valores fundadores da Europa comum.

O programa de atividades do projeto pretende envolver como beneficiários diretos: funcionários de organizações parceiras; estudantes e jovens; professores e formadores; partes interessadas e público em geral.

## DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

O programa de atividades intelectuais e produtos planeados será gerido no âmbito de uma parceria pan-europeia estratégica, constituída por organizações muito experientes nas áreas da gamificação e da formação educacional multimédia com a utilização de jogos sérios 2-3 dimensionais e o desenvolvimento de jogos de ensino em grupo e de mesa. O projeto envolve o desenvolvimento de 32 meses de atividade para produzir um caminho baseado nas seguintes 7 ferramentas:

- 1) *A história animada da União Europeia*
- 2) *Caça na Europa*
- 3) *Quem é quem?*
- 4) *Descubra os valores fundamentais*
- 5) *Euroquiz*
- 6) *Eu também sou um deputado europeu*
- 7) *Recreação - Caminhos de formação*