

METODOLOGIAS

Para llegar de manera efectiva a los distintos grupos destinatarios, el proyecto combinará diferentes herramientas educativas, multidisciplinares y operativas, favoreciendo la interacción de metodologías y técnicas para la educación intercultural, utilizando principalmente los métodos promovidos en el COE y EC Training Kits.

Además se aplicarán las siguientes metodologías: EXPERIENTIAL LEARNING, LEARNING BY DOING, GAMIFICATION OF LEARNING

IMPACTO ESPERADO

Gracias a la gran cantidad de productos intelectuales previstos en el Proyecto, se podrá involucrar a un gran número de jóvenes estudiantes: tras la creación de los productos previstos (compuestos por varios elementos y herramientas), se estima que, participarán activamente, en los últimos 6 meses del proyecto, más de 1000 jóvenes, empleando el contenido innovador desarrollado por los socios europeos.

De manera indirecta, se esperan más de 20.000 beneficiarios.



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

ORGANIZACIÓN LIDER:
EURO-NET (Italia)



PARTICIPANTES:

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

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

CCS DIGITAL EDUCATION LIMITED (Irlanda)

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

IPIAS G. GIORGI (Italia)

SREDNO OPSTINSKO UCILISTE PERO NAKOV
(Republica del Norte de Macedonia)

COLEGIUL ECONOMIC "ION GHICA" BRAILA (Rumania)

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

This publication was realized in the project "LearnEU" in the framework of the European programme "Programme Erasmus Plus KA2 Strategic Partnerships for School Education" This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held

PROJECT
learn.EU

LEARN EU

"Learn Europe is a game for young people"

Acrónimo: LearnEU

www.project-learn.eu/

Action n. 2020-1-IT02-KA201-079054
realizada en el marco del
Programa Erasmus Plus KA2 Strategic
Partnerships for School Education



Erasmus+

Aprobado por
Italian National Agency
Erasmus Plus INDIRE



INDIRE ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INNOVAZIONE RICERCA EDUCATIVA

MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

CONTEXTO

El proyecto tiene como objetivo crear un "espacio en la Unión Europea" adecuado para las nuevas generaciones con una serie de herramientas y actividades interactivas recreativas-culturales-educativas en Europa con la participación activa directa de los estudiantes de las escuelas, fomentando el diálogo intergeneracional y el sentido de la Europa activa y ciudadanía, utilizando productos digitales innovadores de gamificación. Mejoraremos la calidad del trabajo que, hoy en día, en el sector escolar, se desarrolla en relación a la ciudadanía europea porque el proyecto generará las herramientas adecuadas para trabajar con los jóvenes y proporcionará a los profesores "una nueva forma de explicar Europa y sus valores "a través de" juegos serios "capaces de involucrar a los estudiantes y hacerlos aprender participando activamente y divirtiéndose.

BACKGROUND

Las razones del porqué de esta propuesta, están obviamente, muy relacionadas con la situación actual de conocimiento y desconfianza que tienen, sobre todo los jóvenes (pero también los adultos) hacia las instituciones y en particular hacia aquellas que se sienten "menos cercanas" desde el punto de vista territorial, en un período, como el actual, en el que: hay pocas oportunidades laborales, especialmente en el Sur; las presiones nacionalistas aumentan en toda Europa; la crisis económica parece haberse reanudado; Las reglas europeas son percibidas, quizás, como demasiado restrictivas.

OBJETIVOS

El objetivo del proyecto es hacer que todos comprendan que debemos creer más en nuestras instituciones europeas actuales invirtiendo en una mayor participación activa en el contexto social y político: pero esto solo es posible si se puede ilusionar a la gente y hacer que tengan el sentimiento de ser ciudadano europeo.

También es una forma de empujar a la gente a ir y ejercer su derecho al voto con más conciencia, ya que la Comisión Europea invirtió mucho en todos los países en 2019 (año de elecciones del nuevo Parlamento Europeo) con la campaña #thistimelvot. Por lo tanto, el proyecto, siguiendo esta línea informativa, impulsará a las futuras generaciones de votantes, incluso después de 2019, a creer más en las instituciones europeas.

El objetivo fundamental del proyecto es, por tanto, informar sobre la Unión Europea y sus instituciones de una forma a la vez sencilla, moderna, innovadora, inmediata y consciente.



PARTICIPANTES

El grupo objetivo estará compuesto por al menos 1000 jóvenes estudiantes, pero también formadores y profesores que desarrollarán juntos un "camino de conocimiento activo y proactivo" de Europa y sus instituciones, aumentando y dando importancia a los valores fundacionales de la Europa común.

El programa de actividades del proyecto pretende involucrar diferentes beneficiarios: personal de las organizaciones; estudiantes y jóvenes; profesores y formadores y público en general.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

El programa de actividades y productos intelectuales planificados, se desarrollarán por organizaciones muy experimentadas en gamificación y formación educativa multimedia empleando "serious games" y desarrollo de juegos didácticos grupales y de mesa.

El proyecto implica el desarrollo de 32 meses de actividad para producir un camino basado en las siguientes 7 herramientas:

- 1) La historia animada de la Unión Europea
- 2) A la Caza de Europa
- 3) ¿Quién es quién?
- 4) Descubra los valores fundamentales
- 5) Euroquiz
- 6) Yo también soy diputado europeo
- 7) Manual de ¿Cómo Jugar?