

METODOLOGIAS

De forma a alcançar eficazmente os vários grupos-alvo, o projeto irá combinar diferentes ferramentas educativas, multidisciplinares e operacionais, favorecendo a interação de metodologias e técnicas para a educação intercultural, utilizando principalmente os métodos promovidos nos Kits de Formação COE e CE.

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

IMPACTO ESPERADO

Os muitos produtos intelectuais previstos no projeto poderão, por isso, envolver um número muito elevado de jovens estudantes: estima-se que, após a elaboração dos resultados planeados (compostos por vários elementos e ferramentas), serão envolvidos, pelo menos, nos últimos 6 meses, 1000 jovens que possam participar ativamente no inovador percurso educativo criado pela parceria europeia.

20.000 são os beneficiários indiretos previstos.



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

ORGANIZAÇÃO PROPONENTE:
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 da Macedónia do Norte)

COLEGIUL ECONOMIC "ION GHICA" BRAILA (Roménia)

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PENALVA DO CASTELO
(Portugal)

Esta publicação foi elaborada 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 os pontos de vista do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações aqui contidas.

PROJECT
learn.EU

LEARN UE

"Aprender a Europa é um jogo para os jovens"

Acrónimo: LearnEU

www.project-learn.eu/

Ação nº 2020-1-IT02-KA201-079054
realizada no âmbito do programa Erasmus+
KA2 Parcerias Estratégicas para a
Educação Escolar



Erasmus+

Aprovado pela
Agência Nacional Italiana
Erasmus Plus 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 às novas gerações, a partir de uma série de ferramentas e atividades interativas, de caráter recreativo, cultural e educacional, na Europa, com o envolvimento direto e ativo de alunos, incentivando o diálogo intergeracional e o sentido de cidadania europeia ativa, recorrendo à gamificação inovadora e a produtos digitais. Isto vai permitir desenvolver um trabalho de melhor qualidade, que nas escolas se desenvolve nas áreas de cidadania europeia, dado que o projeto vai criar as ferramentas necessárias para trabalhar com os jovens e vai proporcionar aos professores "uma nova forma de explicar a Europa e os seus valores" através de "jogos sérios" capazes de envolver os alunos e fazê-los aprender participando e divertindo-se ativamente.

ENQUADRAMENTO

As razões subjacentes à proposta do projeto estão obviamente muito relacionadas com a situação atual do conhecimento e da desconfiança que, em especial, os jovens, mas também os adultos, têm em relação às instituições e, em particular, aqueles que se sentem "menos próximos" do ponto de vista territorial, especialmente num período, como o atual, em que: há poucas oportunidades de emprego, especialmente no Sul; as pressões nacionalistas aumentam em toda a Europa; a crise económica parece ter ressurgido; as regras europeias são vistas um pouco por todos como sendo demasiado restritivas.

OBJETIVOS

O objetivo do projeto é fazer com que todos compreendam que temos de acreditar mais nas atuais instituições europeias, investindo numa maior participação ativa no contexto social e político: mas isso só é possível se pudermos motivar as pessoas e fazê-las viver com a sensação de serem cidadãos europeus.

Esta será também uma forma de pressionar as pessoas a exercerem o seu direito de voto com mais consciência, área na qual a Comissão Europeia investiu fortemente em todos os países durante 2019 (ano eleitoral do novo Parlamento Europeu) com a campanha #thistimeIvote. O projeto, portanto, seguindo este percurso de informação/formação vai incentivar as futuras gerações de eleitores, mesmo depois de 2019, a acreditarem mais nas instituições europeias.

O objetivo fundamental do projeto é, por conseguinte, dar a conhecer a União Europeia e as suas instituições de uma forma que seja, 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 desenvolverão 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: pessoal de organizações parceiras; estudantes e jovens; professores e formadores; partes interessadas e público em geral.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

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

- 1) *A História animada da União Europeia*
- 2) *Caça à Europa*
- 3) *Quem é quem?*
- 4) *Descubra os valores fundadores*
- 5) *Euroquiz*
- 6) *Também sou um deputado europeu.*
- 7) *Percursos de formação recreativa*