



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

NEWSLETTER N.2 – 31.10.2021

Action n. 2020-1-IT02-KA201-079054

Realizado no âmbito do projeto LearnEU

Desenvolvido no programa Erasmus Plus KA2

Parcerias Estratégicas para a Educação Escolar

LearnEU

PROJECT
learn.EU

www.project-learn.eu - <https://www.facebook.com/LearnEU>

Novo TPM esperado para Dezembro

Está agendada para 29 de dezembro uma nova reunião transnacional do projeto "LearnEU", que se espera que seja realizada em Espanha. Caso, devido à pandemia ainda em curso, não seja possível desenvolver a reunião com a participação física dos parceiros, obviamente, optaremos por uma reunião virtual no zoom, como feito nas reuniões anteriores. Durante o encontro, será discutido o estado da arte dos diversos produtos intelectuais e serão definidos os passos da mobilidade ainda a concretizar (em particular as chamadas "mobilidades mistas" que devem envolver os jovens estudantes e que, por motivos relacionados com as vacinas necessárias, foram transferidos para 2022).



Intelectual Output1 Completo

Conforme previsto no cronograma, foi concluído o primeiro produto do projeto "Aprender a Europa é um jogo para jovens", ou seja, o desenho animado referente à história da Europa Unida. É possível ver nossa linda animação 2D em todos os oito idiomas da

parceria no link a seguir no youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=x0iMPVhx5bA>.



O desenho animado está, de fato, disponível em italiano com legendas em outros idiomas (que podem ser ativados de uma maneira muito simples indo às configurações de vídeo e escolhendo o idioma preferido entre as opções de legendas existentes). O desenho também tem uma parte interativa onde os alunos podem testar seus conhecimentos de história europeia e verificar seu nível de competências históricas europeias. A parte interativa do vídeo está sempre disponível no youtube no link <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=mHZntdyLLSo>. Nesta área é possível, tendo alguns segundos para cada resposta, responder a várias questões como se fosse um "jogador" de um jogo de tabuleiro.





LearnEU

www.project-learn.eu - <https://www.facebook.com/LearnEU>

Nas duas imagens da página anterior é possível ver uma pequena previsualização dos dois links indicados. Pedimos a todos os interessados que acedam aos dois links e, depois de terem visto o cartoon e testado os seus conhecimentos europeus, nos digam o que acham do nosso trabalho. Obrigado a todos antecipadamente!



O e-game "Europe Hunt" também está pronto

O segundo jogo eletrónico previsto, nomeadamente "Europe Hunt", foi também concluído, em todas as línguas, respeitando os prazos fixados para a sua realização e nestes dias está a ser testado pelos vários parceiros do projeto, para verificar se existem pequenos erros ou bugs de programação. De momento também é possível participar da verificação do e-game simplesmente acedendo ao link provisório que indicamos abaixo:

<https://learneupr.aiju.info/game/>

O jogo pode ser jogado diretamente online, depois de ter escolhido especificamente o idioma em que prefere jogar.



Na verdade, basta ir até a palavra "idioma" e escolher o seu idioma preferido e todo o jogo aparecerá com o idioma escolhido, após clicar em "continuar". Em seguida, inicie o jogo e tente jogar como "caçadores", escolhendo também o nível (são 3 níveis de dificuldade) e o número de jogadores (no máximo 4 que podem participar juntos ao mesmo tempo). Na imagem abaixo desta newsletter pode verificar o grafismo de como o jogo vai aparecer.





Status do terceiro jogo "Quem é quem?"

O terceiro jogo, intitulado "Quem é quem?" também está num estado notável de progresso e será concluído dentro do prazo previsto pelo cronograma do projeto.

Neste caso, o jogo não pode ser jogado diretamente online e deve ser baixado e instalado no seu computador antes de poder jogá-lo.



De momento, mostramos alguns gráficos desenvolvidos especificamente para este e-game que devem estar 100% concluídos em abril de 2022.

Obviamente, este jogo eletrônico também oferece, entre as opções possíveis, a possibilidade de escolher o idioma de referência, depois de se registrar

especificamente com um nome de usuário específico.



Também neste caso, convidamos todos os interessados a testar o jogo em questão, assim que estiver concluído. O jogo, que obviamente prevê poder ser instalado tanto no sistema Windows, como no sistema Mac, estará disponível para download, assim que estiver pronto, no site do projeto.

Euroquiz: um jogo para telemóveis

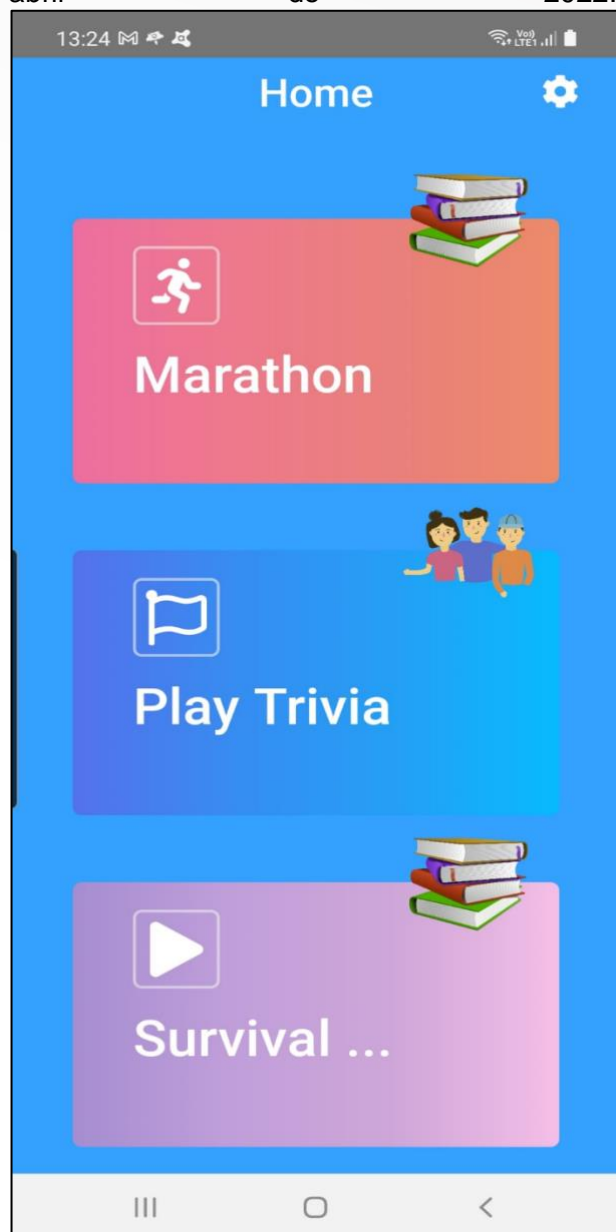
O quarto jogo em construção estará disponível através de uma App específica apenas para telemóveis de última geração, quer utilizem sistemas operativos do tipo Android ou sistemas do tipo iOS. No caso do "Euroquiz" para poder jogá-lo, você precisará baixar o "aplicativo" apropriado do site do nosso projeto e/ou da Google Store online.



LearnEU

www.project-learn.eu - <https://www.facebook.com/LearnEU>

Também neste caso, mostramos uma prévia de algumas imagens do futuro jogo, que esperamos concluir, conforme planeado, até abril de 2022.



Este jogo permitirá que vários jogadores interajam simultaneamente e joguem uns contra os outros.

Quase pronto também está "Descubra os valores fundadores"

O quinto jogo também está em boa fase de planeamento e planeamos concluí-lo até setembro de 2022. No momento estamos testando a plataforma que o contém e em breve estará disponível online para todos os usuários. No jogo será necessário adivinhar algumas frases sobre os valores fundadores em que se baseia a União Europeia.



O jogo do Parlamento e o manual estão atualmente em desenvolvimento

O sexto jogo "Também sou deputado europeu" e o manual "Caminhos recreativos-treino" estão em desenvolvimento e não estarão prontos antes de setembro de 2022, quando começará a fase de realização dos percursos lúdico-educativos que pretendem envolver pelo menos 1000 jovens estudantes nos vários países parceiros.

AVISO LEGAL

Esta publicação foi realizada no projeto "LearnEU" no âmbito do programa europeu "Erasmus Plus KA2 Strategic Partnerships for School Education". Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas a opinião do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.