

# NEWSLETTER

[WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM](http://WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM)



## InterGames

Juli 2024



## Inhalt #2

Lernen Sie die  
Projektpartner:innen kennen

---

Was haben wir bisher  
erreicht?

---

Woran arbeiten wir derzeit?

## Über das Projekt

InterGames ist ein Erasmus+ KA2-Projekt, das darauf abzielt, Lehrpläne der Sekundarstufe II zu analysieren, Videospiele zum Thema „Konflikt“ auszuwählen, Bildungssequenzen und Unterrichtsmodule dazu auszuarbeiten und in verschiedenen Formaten (fächerübergreifend) mit Lehrer:innen und mit Schüler:innen zu arbeiten.

Interdisziplinarität, Konflikte und Videospiele sind die drei Hauptkomponenten des Projektes, die den Schüler:innen (14 – 16 Jahre) helfen sollen, Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts (z.B. kritisches Denken, Problemlösungsfähigkeit, emotionale Intelligenz) zu fördern und dadurch zu mündigen Bürger:innen werden.



Co-funded by  
the European Union

Das InterGames-Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union kofinanziert und wird von Januar 2024 bis Dezember 2025 durchgeführt. Diese Website und der Inhalt des Projekts spiegeln die Ansichten der Autor:innen wider, und die Europäische Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden (Projektcode: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

# Die Projektpartner:innen



Als entwicklungspolitische Nichtregierungsorganisation setzt sich Südwind seit über 45 Jahren für eine nachhaltige globale Entwicklung, Menschenrechte und faire Arbeitsbedingungen weltweit ein. Durch schulische und außerschulische Bildungsarbeit thematisiert Südwind in Österreich globale Zusammenhänge und deren Auswirkungen.



CIP mit Sitz in Nikosia, Zypern, ist eine gemeinnützige Organisation, die sich auf globale Bildung, soziale Innovation, Unternehmertum, MINT und nachhaltiges Wachstum konzentriert. Sie trägt zur Bildungsentwicklung und zum Engagement in der Gemeinschaft in Zypern bei.



Helixconnect bietet einen praxisnahen Ansatz zur Förderung von Innovationen, zur Unterstützung des Wachstums von Organisationen und zur Ermöglichung einer angemessenen Integration von Innovatoren, NRO, Industrie und Regierung. Unsere Vision ist es, globale Innovationssysteme zu überbrücken und einen globalen Wissens- und Technologietransfer zu ermöglichen.



Björkhöjdskolan ist eine neu gegründete städtische Schule und besteht seit fast drei Jahren. Die Schüler:innen haben unterschiedliche ethnische Hintergründe. Unsere Schüler:innen sind zwischen 13 und 16 Jahre alt. Es gibt etwa 300 Schüler:innen und 30 Mitarbeiter:innen. Die Schule befindet sich in Schweden in der Stadt Borås.



Progettomondo ist eine italienische NRO, die sich für die Bekämpfung verschiedener Formen von Armut und Ungleichheit auf globaler Ebene einsetzt. Sie begann in Lateinamerika und ist heute mit ihren Entwicklungs- und Menschenrechtsmaßnahmen auch in Nordafrika und Subsahara-Afrika aktiv. Sie fördert aktiv das Globale Lernen und die Sensibilisierung der Öffentlichkeit für den Klimawandel zugunsten des interkulturellen Dialogs und im Kampf gegen alle Formen von Diskriminierung, Rassismus und Fremdenfeindlichkeit.



Die Bundeshandelsakademie und Bundeshandelsschule Linz International Business School wurde 1882 gegründet und ist die drittälteste Bundesberufsschule mit kaufmännischem Schwerpunkt in Österreich. Heute werden rund 800 Schüler:innen von 80 Lehrer:innen in drei Zweigen unterrichtet: Der Handelsschule, der Handelsakademie. Neben allgemeiner und kaufmännischer Bildung liegen die Schwerpunkte der Schule in den Bereichen Marketing, International Business und Finanz- und Management.



Die Universität von Coruña (UDC) befindet sich in der gleichnamigen Stadt im Nordwesten Spaniens, der Region Galicien. Die UDC ist eine öffentliche Einrichtung, deren Hauptziel die Schaffung, Verwaltung und Verbreitung von Kultur und wissenschaftlichem, technologischem und beruflichem Wissen durch die Entwicklung von Forschung und Lehre ist.



InterGames

# COMMON RESEARCH REPORT

## Was haben wir bisher erreicht?

Kürzlich haben wir eine Sekundärforschung über die Bildungssysteme der im Konsortium vertretenen Länder in Bezug auf Interdisziplinarität abgeschlossen und dabei wertvolle Informationen zum Verständnis der Ähnlichkeiten und Unterschiede sowie der Lücken und positiven Aspekte gesammelt, was auch den Ausgangspunkt für die Aktivitäten des Projekts darstellt.

Über die Sekundärforschung hinaus bereicherte das Projekt seine Daten und Informationen sowie die Forschungsansätze durch Fokusgruppeninterviews mit Sekundarschullehrer:innen aus jedem der sechs Partnerländer. Diese Diskussionen und Gespräche vermittelten ein tieferes Verständnis der Bildungssysteme der einzelnen Länder in Bezug auf Interdisziplinarität und boten eine ganzheitlichere Sichtweise. Diese Erkenntnisse sind die Basis für die weiteren Aktivitäten im Projekt.



## Woran arbeiten wir derzeit?

Das engagierte Projektteam arbeitet derzeit an der Entwicklung eines gamifizierten, virtuellen Lernlabors für die Weiterbildung von Lehrkräften zum Thema Interdisziplinarität. Außerdem wurden zehn Videogames vorausgewählt, die nun intensiv analysiert werden. Aber dazu dann mehr im nächsten Newsletter.

### InterGames Social Media Kanäle finden Sie hier:

Folgen Sie uns für weitere  
Updates und Informationen



Co-funded by  
the European Union