

NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM



InterGames

Luglio, 2024



Tema #2

Il partenariato

Cosa abbiamo realizzato

E ora?

Il progetto

InterGames è un progetto Erasmus+ KA2 che mira a migliorare i curricula scolastici delle scuole secondarie e accrescere strumenti e competenze chiave di docenti e studenti a partire dall'introduzione di approcci interdisciplinari nell'educazione attraverso video games sul conflitto

Interdisciplinarietà, conflitti e videogiochi sono le tre componenti principali del progetto che intendono aiutare gli studenti (14-16 anni) ad acquisire le competenze del 21° secolo (pensiero critico, problem solving, intelligenza emotiva) per entrare nel mercato del lavoro e diventare cittadini attivi.



Co-funded by
the European Union

InterGames è un progetto cofinanziato dal programma ERASMUS+ dell'Unione Europea, e verrà realizzato da Gennaio 2024 a Dicembre 2025. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agencia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. (Codice progetto: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

partenariato



Come organizzazione non governativa, Südwind ha realizzato campagne per lo sviluppo globale sostenibile, per i diritti umani e per le condizioni di lavoro eque in tutto il mondo da oltre 40 anni. Attraverso il lavoro educativo dentro e fuori la scuola, Südwind in Austria affronta le interrelazioni globali e i loro effetti.



Operativa a Nicosia, Cipro, CIP è un'organizzazione no profit che si occupa di global education, innovazione sociale, imprenditoria, STEM e crescita sostenibile. Contribuisce allo sviluppo educativo e al coinvolgimento della comunità a Cipro.



Helixconnect offre un efficace approccio pratico per stimolare l'innovazione e la crescita delle organizzazioni supportando una corretta integrazione tra innovatori, ONG, imprese e governi. La nostra visione è quella di collegare i sistemi di innovazione globale e consentire il trasferimento di conoscenze e tecnologie.



Björkhöjdskolan è una nuova scuola comunale attiva da quasi tre anni. Gli studenti hanno diversi background di provenienza. I nostri studenti hanno tra i 13-16 anni. La scuola conta su circa 300 studenti e 30 membri del personale e si trova in Svezia nella città di Borås.



PROGETTOMONDO

E' una ONG impegnata a contrastare le diverse forme di povertà e di disuguaglianza a livello globale. Tutto è iniziato in America Latina, ed oggi è attiva con i suoi interventi di sviluppo e di difesa dei diritti umani anche in Africa e in Medio Oriente. promuove attivamente l'Educazione alla Cittadinanza Globale (ECG) e la sensibilizzazione pubblica su cambiamenti climatici, dialogo interculturale e contrasto a tutte le forme di discriminazione, razzismo e xenofobia.



La Bundeshandelsakademie und Bundeshandelsschule Linz, scuola internazionale di economia, è stata fondata nel 1882 ed è la terza più antica scuola professionale federale secondaria con indirizzo commerciale in Austria. Oggi circa 800 studenti sono seguiti da 80 insegnanti in tre sezioni: scuola commerciale (Handelsschule, 3 anni) porta a una formazione professionale qualificata; l'accademia commerciale (Handelsakademie, 5 anni)



**UNIVERSIDADE
DA CORUÑA**

L'Università di A Coruña (UDC) si trova nell'omonima città, in Galizia, regione nord-occidentale della Spagna chiamata Galizia. UDC è un'istituzione pubblica il cui obiettivo principale è generare, gestire e diffondere la cultura e le conoscenze scientifiche, tecnologiche e professionali attraverso lo sviluppo della ricerca e dell'insegnamento.



InterGames

COMMON RESEARCH REPORT

Cosa abbiamo realizzato

In questi mesi abbiamo concluso la ricerca sull'interdisciplinarietà nei sistemi educativi dei paesi rappresentati dal partenariato, raccogliendo informazioni preziose per comprendere le somiglianze e le differenze, nonché le lacune e gli aspetti positivi, che saranno anche il punto di partenza per le attività del progetto.

Inoltre, il progetto ha arricchito i dati e le informazioni, nonché gli approcci di ricerca, attraverso focus group e interviste in presenza e online con docenti di scuola secondaria di ciascun Paese. Questi scambi hanno fornito una comprensione più approfondita dei sistemi educativi di ciascun Paese in relazione all'interdisciplinarietà e hanno offerto una visione più olistica.



E ora?

Il partenariato sta ora lavorando per sviluppare il Virtual Learning Lab e le micro-sfide basate sulla gamification per la formazione dei docenti sull'interdisciplinarietà, tenendo conto dei dati raccolti dalle attività precedenti.

Le pagine social del progetto InterGames sono online!

Seguici per aggiornamenti e
informazioni:



Co-funded by
the European Union