

Key Action KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices

Action Type KA226 - Partnerships for Digital Education Readiness

Project number:2020-1-SK01-KA226-SCH-094386

Titlul proiectului. SChOOL GAMES - Digital Game-based Approach to Education

Durata proiectului:1.06.2021-31.05.2023

Buget:**162356 €**



Funded by
the European Union

Project number:2020-1-SK01-KA226-SCH-094386

Titlul proiectului. SChOOL GAMES - Digital Game-based Approach to Education

- ▶ Coordonator: Butterfly Effect, Slovacia, Bratislava
- ▶ Parteneri:CRHACK LAB FOLIGNO 4D ODV,Italia, Foligno
- ▶ Liceul Tehnologic Sebes, Romania, Sebeş
- ▶ LEAF, Slovacia, Bratislava
- ▶ Impact Games, Slovacia, Bratislava



Funded by
the European Union

Rezumatul proiectului

Project number:2020-1-SK01-KA226-SCH-094386

Titlul proiectului. SChOOL GAMES - Digital Game-based Approach to Education

Scop: dotarea profesorilor, în special a profesorilor de liceu, cu instrumente digitale inovatoare (jocuri educaționale digitale) și dezvoltarea capacității de a oferi educație digitală incluzivă de înaltă calitate.

Rezultate:

IO1: Studiu de cercetare

IO2: joc digital mobil pentru biologie

IO3: Joc digital pentru istorie

IO4: Joc digital mobil pentru geografie

IO5: Pachet metodologic

IO6: Platforma de educație deschisă

Evenimente multiplicatoare organizate în fiecare țară a proiectului



Funded by
the European Union

Indicatori cantitativi

- ▶ Evenimente de multiplicare: cel puțin 275 de profesori și alte părți interesate din sectorul educației și dezvoltării jocurilor vor participa la evenimente de multiplicare ale proiectului.
- ▶ IO: cel puțin 50 de profesori vor fi implicați în proiect prin: participarea la studiu (IO1), furnizarea de informații și implicarea în dezvoltarea jocurilor digitale (IO2-IO4), inclusiv în testarea jocului, primirea buletinului informativ, primirea metodologiei (IO5)
- ▶ IOs: Cel puțin 800 de elevi (14-19 ani) vor beneficia în mod direct de activitățile și rezultatele proiectului pe durata acestui proiect: testarea jocului, prezența la cursurile în care va fi utilizată metodologia.
- ▶ IO-uri: 18 persoane vor lucra la dezvoltarea a 3 jocuri (IO2-4) și se va îmbunătăți capacitatea lor de a produce jocuri educative



Funded by
the European Union



Indicatori cantitativi

- ▶ Campanie online: cel puțin 50 000 de persoane vor fi contactate prin campania online pe rețelele de socializare (17000 pe țară).
- ▶ Platforma de educație deschisă (IO6): cel puțin 1000 de profesori vor accesa IO6 (platforma de educație deschisă). Cel puțin 120 dintre aceștia vor descărca jocurile (IO2,3,4) și pachetul metodologic (IO5) ,care vor fi puse la dispoziție pe platformă.



Funded by
the European Union

Grup țintă

Project number:2020-1-SK01-KA226-SCH-094386

Titlul proiectului. SChOOL GAMES - Digital Game-based Approach to Education

1. Principalul grup țintă sunt profesorii, în special profesorii de liceu, care vor fi echipați cu instrumente și metodologii practice și instruiți să le aplice în munca lor
2. Grupul țintă secundar, care va beneficia de instrumentele dezvoltate de proiect:
 - elevi,
 - părinții elevilor



Funded by
the European Union

Mobilitate transnațională-workshop în Slovacia, aprilie 2023

- ▶ Cel puțin 24 de profesori de liceu /8 din fiecare țară participantă, vor participa la Formare internațională, unde vor fi instruiți să ofere educație de înaltă calitate, incluzivă, prin jocuri digitale.
- ▶ La instruire vor primi IO2, 3, 4 - jocuri digitale și IO5 - pachet metodologic. De asemenea, vor fi prezentate IO6 - platformă de educație deschisă și încurajați să o folosească.
- ▶ Liceul Tehnologic Sebeș va declanșa procedura de selecție a 8 profesori de liceu:3 profesori de geografie, 3 profesori de istorie, 2 profesori de biologie, pentru participarea la workshop-ul de formare (3 zile)
- ▶ Selecția participanților va fi efectuată intern de fiecare organizație de trimitere, cu un apel public deschis și un formular de cerere. Selecția se va baza pe merit (experiență) și motivația de a participa, evaluată prin examinarea formularelor solicitanților. Organizația solicitantă va exercita o supraveghere generală asupra procesului de selecție.
- ▶ Participanții la atelier vor trebui să disemineze rezultatele proiectului. Fiecare participant va trebui să organizeze cel puțin o sesiune cu cel puțin 12 participanți după eveniment ,rezultând astfel 288 de persoane suplimentare care beneficiază de această acțiune.



Funded by
the European Union