



Discovering the EU *by* PLAYing

*"Strengthening European Identity through
Education and Culture"*

Partnerzy

Szkola Podstawowa

Proszowice, Polska



E-School Educational Group

Karditsa, Greece



Formative Footprint

Valladolid, Spain



Eurospeak Limited

Dublin, Ireland



Damasistem

Ankara, Turkey



STANDOutEdu

Nicosia, Cyprus



Aby uzyskać aktualne informacje na temat projektu, możesz śledzić nas na Facebooku. Możesz również odwiedzić naszą stronę internetową, aby uzyskać więcej informacji na temat rozwoju projektu i uzyskać dostęp do naszych wyników!

<https://euplay.eu/>

facebook.com/euplayproject/

Tu znajdziesz więcej informacji

 www.euprojects.gr

STANDOutEdu



2021-1-PL01-KA220-SCH-000034346

iTo dwuletni, finansowany przez UE projekt, którego celem jest opracowanie nowatorskich narzędzi cyfrowych, za pomocą których nauczyciele mogą przyciągać, docierać i pomagać uczniom w zrozumieniu kontekstu Unii Europejskiej, wartości UE, a następnie wspierać ich tożsamość kulturową i świadomość kulturową



**Co-funded by
the European Union**

Cele

Celem projektu EUPlay (Discovering the EU by PLAYing) jest opracowanie nowatorskich narzędzi cyfrowych, za pomocą których nauczyciele mogą przyciągać, docierać i pomagać uczniom w podnoszeniu świadomości i zrozumieniu kontekstu Unii Europejskiej, wartości UE, a także w rozwijaniu ich tożsamości kulturowej i świadomości kulturowej. Ponadto nauczyciele lepiej rozumieją znaczenie przygotowania uczniów do świata, w którym systemy cyfrowe są powszechne we wszystkich branżach.



Rezultaty

W ramach projektu EUPlay oczekiwane są następujące rezultaty: Przewodnik dla nauczycieli po Edukacji 4.0, którego celem jest zapewnienie nauczycielom ram umożliwiających zrozumienie, czym jest Edukacja 4.0, w jaki sposób jest ona powiązana z Przemysłem 4.0 oraz jak ważne jest dostosowanie metod nauczania i uczenia się do umiejętności potrzebnych w przyszłości. Ponadto ma on na celu przygotowanie gruntu pod wdrożenie następujących rezultatów. Cyfrowa interaktywna książka EUPlay, która przedstawi historię Unii Europejskiej, wyjaśniając, czym jest UE, czym się zajmuje, wartości UE, a także biografie ważnych przywódców, którzy byli siłą napędową tworzenia UE. Gra cyfrowa EUPlay Treasure Hunt, która pomoże uczniom odkryć i zaangażować się w europejskie dziedzictwo kulturowe oraz wzmocni poczucie przynależności do wspólnej przestrzeni europejskiej. Platforma e-learningowa EUPlay, na której znajdą się wszystkie wyniki projektu.



Cele

W trakcie trwania projektu nauczyciele lepiej rozumieją znaczenie przygotowania uczniów do świata, w którym systemy cyfrowe są powszechne we wszystkich branżach. Mamy nadzieję, że te narzędzia cyfrowe zapewnią młodym Europejczykom angażującą platformę, dzięki której dowiedzą się więcej o UE w czasach zmian i rosnącego napięcia w całej Europie.