

3D modeli zgodovinskih mest

Jedro video iger bo izvajanje štirih zgodovinskih mestnih središč, kjer se bodo igralci morali usmeriti po ulicah in trgih, da bi našli glavne spomenike.

Igralci se bodo lahko seznanili s zgodovinskim časovnim premikom mesta, se soočili z različnimi minigami in rešili končno sojenje pred potovanjem v naslednjo državo.

Te igre bodo na voljo na platformi za e-učenje, kjer bodo našli tudi druge pomembne materiale, kot so podatkovna baza z že obstoječimi igrami, priročnik za uporabnike in priročnik, vključno s kurikulumom.

Mesta za obisk teh video iger bodo:

Evora (Portugalska),

Antequera (Málaga)

Videm (Italija)

Velenje (Slovenija)

OUR HERITAGE:
WHERE THE PAST
MEETS THE FUTURE



www.e-civeles.eu

KONTAKT KOORDINATORJA
UNIVERZA V MALAGI
José Jesús Delgado Peña
jdelgado@uma.es

LOKALNI KONTAKT
INTEGRA INŠTITUT, Inštitut za razvoj
človekovih potencialov Velenje
Prešernova 8
3320 Velenje
Sonja Bercko Eisenreich
sonja.bercko@eu-integra.eu

PROJEKTNA ŠTEVILKA 2017-1-ES01-KA204-038404



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

DIGITALNE KOMPETENCE
IN MEDKULTURNO
VREDNOTE
V E-UČENJE
OKOLJE

Pridobivanje digitalnih znanj s strani ljudi, starejših od 55 let, priseljencev in beguncev ter boljše poznavanje lastne zgodovine in spomenikov v mestu so cilji mednarodnega projekta e-Civeles.



PROJEKT

Projekt je v okviru programa Erasmus + prejel evropsko financiranje.

Njegov cilj je, da se odzove na specifično prebivalstvo, katerega trend rasti v bližnji prihodnosti je jasen.

Skupni dejavnik, ki združuje starejše ljudi in priseljence ali begunce, je, da vsi imajo težave pri pridobivanju digitalnih veščin.

Prav tako morajo izboljšati druge vrste spretnosti, kot so geospatialne spretnosti, kognitivna stimulacija (med ljudmi +55) ali znanje tujih jezikov (priseljenci).

V zvezi z digitalnim razkorakom so potrebni usklajeni ukrepi za vključitev prebivalstva, ki je izpostavljeno tveganju socialne izključenosti, v svet IKT. Ta cilj je v skladu z ukrepom 61 Digitalne agende strategije Evropa 2020.

Partnerstvo

Projekt usklajuje
UNIVERZA V MALAGI – Španija



Konzorcij partnerjev
sestavlja:

INTEGRA INŠTITUT, Inštitut za razvoj človekovih potencialov Velenje



BIBA - BREMER INSTITUT FUER PRODUKTION UND LOGISTIK GMBH-Nemčija

TREBAG LTD – Madžarska

UNIVERSITA "DELLE LIBERETA" – Italija

UNIVERZIDADNI SENIOR DE EVORA – Portugalska

Cilj projekta

Cilj projekta je ustvariti inovativne materiale in vire, ki spodbujajo pridobivanje digitalnih veščin. Prizadevali smo predvsem učiteljem, ki bodo delovali kot motor za izboljšanje izobraževanja, vendar ne pozabljamo na vse učence, ki so končna ciljna skupina projekta.

Vključeni bodo tudi drugi akterji iz izobraževalnega, političnega in upravnega, javnega in zasebnega sektorja. Da bi dosegli te cilje, bo ustvarjen sklop virov, kjer bo motivacija glavna gonilna sila.

Uporaba IKT se bo spodbujala z rekreativnega vidika z ustvarjanjem nabora video iger (3D modelov iz zgodovinskih mest), ki bodo vstavljeni v virtualno platformo z drugimi podpornimi viri in komunikacijskimi orodji. To bo spodbudilo aktivno udeležbo uporabnikov.