3D-Modelle von historischen Städten

Der Kern der Videospiele wird die Umsetzung der vier historischen Stadtzentren sein, in denen sich die Spieler durch die Straßen und Plätze der Innenstadt orientieren müssen, um die wichtigsten Denkmäler zu finden.

Die Spieler können sich mit der historischen Zeitlinie der Stadt vertraut machen, verschiedene Minispiele spielen und eine letzte Prüfung lösen, bevor sie in das folgende Land reisen.

Diese Spiele werden leicht in der E-Learning-Plattform verfügbar sein, wo auch andere wichtige Materialien zu finden sein werden, wie z.B. eine Datenbank mit bereits existierenden Spielen aus allen am Projekt teilnehmenden Ländern, ein Benutzerhandbuch und ein Handbuch einschließlich eines Lehrplans, unter anderem.

Die Städte, die durch diese Videospiele besucht werden sollen, sind:

Evora (Portugal),

Antequera (Málaga)

Udine (Italien)

Velenje (Slowenien)

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

OUR HERITAGE: WHERE THE PAST MEETS THE FUTURE

2018 EUROPEAN YEAR OF CULTURAL HERITAGE #EuropeForCulture

Die Website
www.e-civeles.eu

KONTAKT DES KOORDINATORS

UNIVERSITÄT MÁLAGA
José Jesús Delgado Peña
jdelgado@uma.es

ÖRTLICHER KONTAKT

UNIVERSITA' DELLE LIBERETA' DEL FVG
Alessia Fabbro
alessia.fabbro@libereta-fvg.it

PROJEKTNUMMER
2017-1-ES01-KA204-038404

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

e-Civeles

DIGITALE KOMPETENZEN UND INTERKULTURELL WERTE IN E-LEARNING UMGEBUNGEN

Der Erwerb von digitalen Fertigkeiten durch Menschen über 55 Jahre sowie Immigranten und Flüchtlinge ist das Ziel des internationalen E-Civeles-Projekts, ebenso wie eine bessere Kenntnis der eigenen Stadtgeschichte und der Denkmäler

e-Civeles

Das Projekt

Das Projekt hat 2017 europäische Fördermittel im Rahmen des Programms Erasmus+ erhalten.

Es zielt auf eine bestimmte Bevölkerungsgruppe ab, deren Wachstumstendenz in naher Zukunft klar erkennbar ist.

Der gemeinsame Faktor, der ältere Menschen und Einwanderer oder Flüchtlinge verbindet, ist, dass sie alle große Schwierigkeiten haben, digitale Fertigkeiten zu erwerben.

Sie zeigen auch die Notwendigkeit auf, andere Arten von Fähigkeiten zu verbessern, wie z.B. georäumliche Fähigkeiten, kognitive Stimulation (bei Menschen +55) oder Fremdsprachenkenntnisse (Immigranten), unter anderen.

In Bezug auf die digitale Kluft sind koordinierte Maßnahmen erforderlich, um die von sozialer Ausgrenzung bedrohte Bevölkerung in die IKT-Welt zu integrieren, ein Ziel, das im Einklang mit Aktion 61 der Digitalen Agenda der Strategie 2020 steht.

e-Civeles

Die Partnerschaft

Das Projekt wird koordiniert von

die UNIVERSITÄT MALAGA-Spanien

Das Konsortium der Partner besteht aus:

BIBA - BREMER INSTITUT FUER PRODUKTION U LOGISTIK GMBH
Deutschland

TREBAG INTELLECTUAL PROPERTY- AND PROJECT-MANAGER LTD— Ungarn

UNIVERSITA' DELLE LIBERETA' —Italien

UNIVERSIDADE SENIOR DE EVORA — Portugal

INTEGRA INSTITUT—Slowenien

e-Civeles

Das Ziel des Projekts

Das Ziel des Projekts ist es, innovative Materialien und Ressourcen zu schaffen, die den Erwerb digitaler Fähigkeiten fördern, die sich in erster Linie an die Lehrer dieser Zielgruppe richten - als Motor für die Verbesserung der Bildung -, ohne jedoch alle Lernenden, die letzten Zielgruppen des Projekts, zu vergessen, und die auch bei den verschiedenen Aktivitäten, die während des Projekts entwickelt werden, berücksichtigt werden.

Weitere Akteure aus dem Bildungs-, Politik- und Verwaltungsbereich, dem öffentlichen und privaten Sektor werden ebenfalls beteiligt sein.

Um die Ziele zu erreichen, wird eine Reihe von Ressourcen geschaffen, wobei die Motivation die Hauptantriebskraft sein wird.

Zu diesem Zweck wird der Einsatz von IKT aus einer Freizeitperspektive wie z.B. dem "Gameplay" gefördert, indem eine Reihe von Videospielen (3D-Modelle historischer Städte) in eine virtuelle Plattform mit anderen unterstützenden Ressourcen und Kommunikationsmitteln eingefügt werden, die die aktive Teilnahme der Benutzer fördern.