

Modelli 3D di centri storici

Il nucleo dei nostri videogiochi è costituito dall'implementazione di quattro centri storici, dove i giocatori dovranno orientarsi tra strade e piazze per trovare i monumenti principali. I giocatori saranno in grado di conoscere la cronologia storica della città, affrontando diversi mini giochi e risolvere una prova finale prima di viaggiare nel seguente paese .

Questi giochi saranno disponibili nella nostra piattaforma di e-learning, dove si troveranno anche altri materiali importanti, come una banca dati con giochi già esistenti da tutti i paesi partecipanti al progetto, una guida utente e un manuale che include, tra gli altri, il programma di un corso sugli stessi temi del progetto.

Le città da visitare con i videogiochi saranno :

- Evora (Portogallo),
- Antequera (Spagna)
- Udine (Italia)
- Velenje (Slovenia)



OUR HERITAGE:
WHERE THE PAST
MEETS THE FUTURE



Sito web www.e-civeles.eu

CONTATTI DEL COORDINATORE

UNIVERSITY OF MALAGA
José Jesús Delgado Peña
jdelgado@uma.es

CONTATTI DEL PARTNER LOCALE UNIVERSITA' DELLE LIBERETA' DEL FVG

Alessia Fabbro
alessia.fabbro@libereta-fvg.it

PROGETTO NUMERO 2017-1-ES01-KA204-038404

Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

COMPETENZE DIGITALI
E VALORI
INTERCULTURALI
IN AMBIENTI DI
E-LEARNING

Gli obiettivi del progetto internazionale E-Civeles sono l'acquisizione di competenze digitali da parte di adulti over 55 ed immigrati o rifugiati e una più approfondita conoscenza storica delle città in cui vivono e dei loro monumenti



Il progetto

Il progetto è stato finanziato nel 2017 attraverso il programma europeo Erasmus+ .

È indirizzato ad un segment specifico di popolazione la cui crescita è un trend molto chiaro.

Il tratto comune che unisce adulti e immigrati o rifugiati è la loro grossa difficoltà nell'acquisizione di competenze digitali.

C'è bisogno inoltre di migliorare anche altre competenze, come le abilità geospaziali, la stimolazione cognitiva (tra gli over 55) o la lingua seconda (tra gli immigrati).

Per quanto riguarda il gap digitale, sono necessarie azioni coordinate per integrare la popolazione a rischio di esclusione sociale nel mondo delle TIC, un obiettivo in linea con l'azione 61 dell'agenda digitale della strategia Europa 2020.

La partnership

Il progetto è coordinato da
UNIVERSITY OF MALAGA—Spagna



I partner sono:

BIBA - BREMER INSTITUT FUER PRODUKTION UND LOGISTIK GMBH—Germania



TREBAG INTELLECTUAL PROPERTY- AND PROJECT-MANAGER LTD— Ungheria



UNIVERSITA' DELLE LIBERETA' —Italia



UNIVERSIDADE SENIOR DE EVORA —
Portogallo



INTEGRA INSTITUT—Slovenia



Obiettivi del progetto

L'obiettivo del progetto è quello di creare materiali e risorse che promuovano l'acquisizione di competenze digitali, ed è rivolto principalmente agli insegnanti di questo target di popolazione - come motore per il miglioramento educativo - ma senza dimenticare tutti i discenti, i gruppi target finali del progetto che saranno presi in considerazione anche nelle diverse attività sviluppate durante il progetto.

Saranno coinvolti anche altri attori del settore dell'istruzione, del settore politico e amministrativo, del settore pubblico e di quello privato.

Per raggiungere gli obiettivi sarà creata una serie di risorse in cui la motivazione sarà la principale forza trainante.

A tal fine l'uso delle TIC sarà promosso da un punto di vista ricreativo, creando una serie di videogiochi (modelli 3D di città storiche) inseriti in una piattaforma virtuale con altre risorse di supporto e altri strumenti di comunicazione che promuoveranno la partecipazione attiva degli utenti.