



Ortaklar

Szkola Podstawowa

Proszowicach, Polonya



E-School Educational Group

Karditsa, Yunanistan



Formative Footprint

Valladolid, İspanya



Eurospeak Limited

Dublin, İrlanda



Damasistem

Ankara, Türkiye



STANDOutEdu

Nicosia, Kıbrıs



Projeye ilgili güncellemeler için bizi Facebook'ta takip edebilirsiniz. Projenin gelişimi hakkında daha fazla haber ve çıktılara erişmek için web sitemizi de ziyaret edebilirsiniz!

<https://euplay.eu/>

facebook.com/euplayproject/

Proje hakkında daha fazla bilgi için;

www.euprojects.gr

STANDOutEdu



Discovering the

EU *by* **PLAY**ing

"Strengthening European Identity through Education and Culture"

2021-1-PL01-KA220-SCH-000034346

Eğitimciler için; öğrencilerin ilgisini çekebilecek, öğrencilere ulaşabilecekleri ve Avrupa Birliği bağlamını, AB değerlerini anlamalarına yardımcı olabilecek ve ardından kültürel kimliklerini ve kültürel farkındalıklarını geliştirebilecekleri yeni dijital araçlar geliştirmeyi amaçlayan iki yıllık, AB tarafından finanse edilen bir projedir. .



**Co-funded by
the European Union**

Hedefler

EUPlay (AB'yi OYNAYarak Keşfetme) projesinin amacı, eğitimcilerin Avrupa Birliği bağlamı ve değerleri hakkında farkındalık yaratmaları ve ayrıca kültürel kimliklerini ve kültürel farkındalıklarını geliştirmeleri için öğrencilerin ilgisini çekebileceği, öğrencilere ulaşabileceği ve onlara yardımcı olabileceği yeni dijital araçlar geliştirmekle ilgilidir. Ayrıca eğitimciler, öğrencileri dijital sistemlerin tüm endüstrilerde yaygın olduğu bir dünyaya hazırlamanın önemine ilişkin anlayışlarını geliştireceklerdir.



Çıktılar

EUPlay projesi aracılığıyla aşağıdaki sonuçların elde edilmesi beklenmektedir:

1. Öğretmenlerin Eğitim 4.0'ın ne olduğunu, Endüstri 4.0 ile nasıl bağlantılı olduğunu ve öğretim ve öğrenme yöntemlerini gelecekte ihtiyaç duyulan becerilerle uyumlu hale getirmenin önemini anlamaları için bir çerçeve sağlamayı amaçlayan Öğretmenlerin Eğitimi 4.0 Kılavuzu. Ayrıca, aşağıdaki sonuçların uygulanmasına zemin hazırlamayı amaçlamaktadır.
2. AB'nin ne olduğunu, ne yaptığını, AB değerlerini ve AB'nin oluşumunun arkasındaki itici güç olan önemli liderlerin biyografilerini açıklayan Avrupa Birliği Tarihini sunacak olan EUPlay dijital interaktif kitap.
3. Öğrencilerin Avrupa'nın kültürel mirasını keşfetmelerine ve bunlarla ilişki kurmalarına yardımcı olacak ve ortak bir Avrupa alanına ait olma duygusunu pekiştirecek olan EUPlay Hazine Avı Dijital Oyunu.
4. Tüm proje sonuçlarını barındıracak EUPlay e-öğrenme platformu.



Amaçlar

Proje süresince eğitimciler, öğrencileri dijital sistemlerin tüm endüstrilerde yaygın olduğu bir dünyaya hazırlamanın önemine ilişkin anlayışlarını geliştirecekler. Bu dijital araçların, genç Avrupalıların Avrupa genelinde değişim ve artan gerilim döneminde AB hakkında daha fazla bilgi edinmeleri için ilgi çekici bir platform sağlayacağı umulmaktadır.