

Intergames

Interdisciplinarietà, conflitti e videogiochi

Italia



IL PROGETTO

Interdisciplinarietà, conflitti e videogiochi sono le tre componenti principali del progetto e mirano ad aiutare gli studenti ad acquisire competenze del 21° secolo (pensiero critico, problem solving, intelligenza emotiva) per entrare nel mercato del lavoro e diventare cittadini attivi.

I DESTINATARI

Docenti e studenti (14-16 anni) delle scuole secondarie di 2° grado.

L'OBIETTIVO

migliorare i curricula scolastici delle scuole secondarie e accrescere strumenti e competenze chiave di docenti e studenti a partire dall'introduzione di approcci interdisciplinari nell'educazione attraverso video games sul conflitto

LE ATTIVITÀ

- Sviluppo di un Laboratorio di Apprendimento Virtuale (Virtual Learning Hub) per la formazione dei docenti
- Ideazione e realizzazione di unità didattiche interdisciplinari con utilizzo di videogames per la risoluzione dei conflitti
- Report scientifico di valutazione su efficacia dei percorsi e impatto dell'approccio interdisciplinare nelle scuole secondarie

DURATA: 2023-2025 **FINANZIATORE:** Programma Erasmus +

PARTNER: Il progetto è promosso da Südwind OÖ (Austria) in collaborazione con Progettomondo (Italia), Citizens In Power/Πολίτες Σε Ισχύ (Cipro), Helixconnect (Romania), Universidade da Coruña (Spagna) e le scuole di Borås Stad (Svezia) e HAK HAS Linz International Business School (Austria)