



Funded by the
European Union

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ERASMUS+
KA220-SCH – Σύμπραξη για Συνεργασία στον τομέα της Σχολικής Εκπαίδευσης

Creating interactive SDG classrooms through Augmented Reality

(INTERACTIVE GOALS)

Αριθμός Σύμβασης: 2021-1-LV01-KA220-SCH-000032485

Το σχέδιο INTERACTIVE GOALS αποσκοπεί στην υποστήριξη του έργου των εκπαιδευτικών στη διδασκαλία των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης (ΣΒΑ) μέσα από την ενσωμάτωση τεχνικών επαυξημένης πραγματικότητας (AR) στις εκπαιδευτικές τους πρακτικές. Το σχέδιο έχει ως απώτερο στόχο την ανάπτυξη και δημιουργία καινοτόμων αιθουσών για τη διδασκαλία των ΣΒΑ.

Οι στόχοι του σχεδίου είναι οι ακόλουθοι:

- η δημιουργία μιας ισχυρής εταιρικής σχέσης που βασίζεται στη ανταλλαγή γνώσεων και εμπειριών μεταξύ των εταιρών και η οποία θα συμβάλει στην ενίσχυση των δυνατοτήτων των εμπλεκόμενων οργανισμών-εταίρων αλλά και των τοπικών, εθνικών και διεθνών δικτύων τους;
- η δημιουργία ευκαιριών για τους εμπλεκόμενους οργανισμούς-εταίρους να αναπτύξουν καινοτόμες προσεγγίσεις που θα απευθύνονται εκπαιδευτικούς και μαθητές αξιοποιώντας την τεχνολογία της AR;
- την ανάπτυξη δύο καινοτόμων αποτελεσμάτων για την υποστήριξη της διδασκαλίας των ΣΒΑ με διαδραστικό και ελκυστικό τρόπο μέσα από τη δημιουργία ψηφιακών εργαλείων που είναι ανοικτά και προσβάσιμα για τα σχολεία, τους εκπαιδευτικούς και άλλους ενδιαφερόμενους;
- τον σχεδιασμό και διευκόλυνση μιας μαθησιακής κινητικότητας για να εξοπλίσει και να ενδυναμώσει τους εμπλεκόμενους επαγγελματίες με αυτοπεποίθηση καθώς και με τις απαραίτητες ικανότητες για να δημιουργήσουν τα καινοτόμα αποτελέσματα του σχεδίου.

Θα δημιουργηθεί ένα παιχνίδι Επαυξημένης Πραγματικότητας που θα ενισχύει την εκμάθηση της Ατζέντα 2030 για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη, προκειμένου να προωθηθούν καινοτόμες, διαδραστικές και παιγνιώδεις προσεγγίσεις για τους ΣΒΑ στα σχολεία. Το παιχνίδι θα δημιουργηθεί στα αγγλικά και θα μεταφραστεί στις γλώσσες των εμπλεκόμενων χωρών-εταίρων: ισπανικά, λετονικά, ιταλικά, ελληνικά και ολλανδικά. Επίσης, ο μεθοδολογικός οδηγός που θα αναπτυχθεί για την υποστήριξη του παιχνιδιού Επαυξημένης Πραγματικότητας

θα μεταφραστεί σε όλες τις γλώσσες των εμπλεκόμενων χωρών-εταίρων. Οι ωφελούμενοι του σχεδίου είναι οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές. Οι εκπαιδευτικοί είναι αυτοί που θα αναπτύξουν τις ικανότητές τους και θα λάβουν ενεργό μέρος στην ανάπτυξη και τη δημιουργία των αποτελεσμάτων του σχεδίου. Η έμμεση ομάδα-στόχος αυτού του σχεδίου είναι οι μαθητές: 14 - 19 ετών.

Το σχέδιο με τίτλο **Creating interactive SDG classrooms through Augmented Reality (INTERACTIVE GOALS)** θα υλοποιηθεί το διάστημα από 01.12.2021 έως 30.11.2023 από τους ακόλουθους έξι εταίρους:

P1 – Λετονία: University of Latvia

P2 – Ισπανία: Formative Footprint S.L.

P3 – Ελλάδα: MPIRMPAKOS D. & SIA O.E. [E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP]

P4 – Ολλανδία: Atermon B.V.

P5 – Λετονία: Valmiera State Gymnasium

P6 – Ιταλία: Consorzio Comunita' Brianza Societa' Cooperativa Sociale – Impresa Sociale



Φωτογραφία της συνάντησης, τραβηγμένη από την Inga Savicka

