



MyBlueHome

My Blue Home

Nr. proiect: 2021-1-EL01-KA220-000032793

Consortiu

6 parteneri:

University of the Aegean (Lesvos, Grecia 🇬🇷)

Advancis (Porto, Portugalia 🇵🇹)

Boon (Porto, Portugalia 🇵🇹)

Inspectoratul Școlar județean Arad (Arad, Romania 🇷🇴)

IC Giovanni Paolo II (Numana-Sirolo, Italia 🇮🇹)

Școala Primară Vareia (Lesvos, Greece 🇬🇷)



Scopul proiectului

Implementarea practicilor sustenabile în educația copiilor cu vârste între 6-10 ani printr-o abordare distractivă aplicabilă în cadru formal, nonformal sau informal

Conștientizarea, dezvoltarea gândirii critice și analitice, comunicare prin interacțiune cu ceilalți și prin joc

Grup țintă

INTERN

Cadre didactice, cercetători și personal instituții partenere

Elevi

Elevi cu vârste între 6 - 10 ani

Educatori

Cadre didactice, formatori, părinți implicați în educație

Factori de
decizie

Pot include Ministere ale Educației, Directori de școli, Directori muzee, ONG-uri sau alte asociații abilitate în implementarea inițiativelor pentru dezvoltare sustenabilă

Rezultate

- **1. Joc digital "Digital Adventure Game"**, care oferă o experiență de învățare gamificată care poate fi utilizată în clasă, precum și în alte locații (de exemplu, contextul familial, cu prietenii, în centrele de învățare după școală etc.).
- **2. Un muzeu al oceanului**, care va propune orientări pentru activități exploratorii și creative despre Ocean și Sustenabilitate, pe care profesorii le pot implementa sau atribui elevilor acasă sau în alte contexte. Părinții pot participa cu copiii lor.



Descriere rezultat 1

- Jocul Digital Adventure va crea un mediu imersiv și explorator pentru copii, ghidându-i prin toate problemele urgente legate de oceane și sustenabilitate.

- În general, jocurile pot fi instrumente de învățare foarte eficiente care promovează cooperarea și explorarea, permițând copiilor să se concentreze asupra subiectului, să-și dezvolte propriile concluzii și să asimileze cunoștințele cu privire la aspectele prezentate.

- Această experiență captivantă și interactivă contribuie la un mediu de învățare mai prietenos și mai incluziv. În ultimii ani, asistăm la un interes tot mai mare pentru jocuri de aventură digitală pentru divertisment și în scopuri educaționale. Aspectele interactive ale acestor jocuri, mecanica lor și capacitatea de abstractizare permit explorarea și asimilarea conținutului în moduri diferite, într-o abordare mai eficientă a învățării.

- Scopul jocului este de a îmbunătăți cunoștințele despre ocean a copiilor și cunoștințele lor despre obiectivul de sustenabilitate al ONU legat de ocean (UE(SDG14)), încurajându-i să acționeze pentru protecția planetei noastre.

Descriere rezultat 2

Muzeul va consta într-o expoziție de conținuturi create de copiii din școlile partenere, afișând cunoștințele și interesele lor despre oceane și sustenabilitate.

Conceptul acestui muzeu este de a aplica conținutul asimilat în joc (R1) și de a propune o experiență mai practică, creativă pentru educatori și copii, care consolidează cunoștințele lor despre oceane și sustenabilitate.

Parteneriatul va elabora un ghid privind modul de replicare a muzeului în alte școli europene.

După finalizarea conținutului muzeului, copiii vor fi încurajați să-și prezinte creațiile, consolidându-și atitudinile față de sustenabilitate și față de subiecte legate de ocean.

Întâlniri transnaționale de proiect



- M1 - Transnational Meeting #1 (Grecia)
- M2 - Transnational Meeting #2 (Italia)
- M3 - Transnational Meeting #3 (România)
- M4 - Transnational Meeting #4 (Portugalia)

Eveniment de multiplicare

- Evenimentul final va avea durată de 6 ore și va avea loc în fiecare țară parteneră. Scopul acestuia este prezentarea rezultatelor în fața unei audiențe formate din profesori, formatori, factori de decizie și organizații active în domeniul educației.

Planificarea activităților

Project activity*	MONTHS																													
	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	M15	M16	M17	M18	M19	M20	M21	M22	M23	M24	M25	M26	M27	M28	M29	M30
MANAGEMENT AND IMPLEMENTATION	leader																													
A1. MANAGEMENT & QUALITY																														
A1.1. Management strategy & Quality plan	LARGEAN																													
A1.2. Work planning & management tools	LARGEAN																													
A1.3. Quality Templates	LARGEAN																													
A1.4. Progress Report	LARGEAN/ALL																													
A1.5. Online Meetings	ALL																													
A1.6. Green Management, Accessibility & Inclusion plan	ALL																													
A2. DISSEMINATION																														
A2.1. Dissemination Plan	BOOK																													
A2.2. Project Brand	BOOK																													
A2.3. Project Leaflet	BOOK																													
A2.4. Project Website (with updating)	LARGEAN																													
A2.5. Project Social Media (with updating)	SURVALL																													
A2.6. Project Presentations	ALL																													
A2.7. Presentation Video	BOOK																													
A2.8. News/posts in partners websites	ALL																													
A2.9. Dissemination Report	ALL																													
A3. SUSTAINABILITY																														
A3.1. Sustainability Strategy	ALL																													
A3.2. IPR Agreement	LARGEAN/ALL																													
PROJECT'S RESULTS																														
R1. DIGITAL GAME																														
R1.A1. Game Concept	DEV																													
R1.A2. Game Learning Objectives	MEGAN/SCHOOLS																													
R1.A3. Game Specification (with updating)	DEV/BOOK																													
R1.A4. Game Development & Design (with improved versions)	DEV/BOOK																													
R1.A5. Game Learning Contents	MEGAN/SCHOOLS+BOOK																													
R1.A6. Game Testing	MEGAN/SCHOOLS																													
R1.A7. Final Product	ALL																													
R2. OCEAN MUSEUM																														
R2.A1. Guidelines (with updating)	EQ/MPV+CEEP																													
R2.A2. Content Creation	EQ/MPV+CEEP+PROMOTION/BOOK																													
R2.A3. Exhibitions	EQ/MPV+CEEP																													
R2.A4. Final Guidelines and Showcases	EQ/MPV+CEEP																													
TRANSNATIONAL PROJECT MEETINGS																														
Mn - Transnational Meetings	LARGEAN/ALL																													
MULTIPLIER EVENTS																														
En - Final Events	LARGEAN																													

Impact



Creșterea numărului de cadre didactice implicate în educație pentru mediu prin integrarea acesteia în curricula

Dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor și cadrelor didactice



Conștientizarea cu privire la importanța oceanelor și a problemelor de sustenabilitate



Implicarea copiilor de la vârste tinere în educația pentru mediu

Dezvoltarea spiritului de inițiativă în rândul copiilor