



Funded by the
European Union

PROGRAMMA ERASMUS+
KA220-SCH - Cooperation partnerships in school education

Creating interactive SDG classrooms through Augmented Reality

(INTERACTIVE GOALS)

AGREEMENT NUMBER 2021-1-LV01-KA220-SCH-000032485

Il progetto INTERACTIVE GOALS vuole supportare il sistema scolastico tradizionale nell'insegnamento degli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG) consentendo alle scuole di utilizzare tecniche di realtà aumentata (AR) nelle loro pratiche educative, sviluppando, creando e implementando così aule SDG innovative.

Gli **obiettivi** del progetto sono i seguenti:

- Consolidare un partenariato basato sull'apprendimento reciproco, che rafforzi la capacità delle organizzazioni partner coinvolte e le loro reti locali, nazionali e internazionali;
- Creare opportunità per le organizzazioni partner coinvolte e per i professionisti di crescere come sostenitori e creatori di processi di apprendimento innovativi per i giovani utilizzando le tecniche di AR;
- Realizzare due risultati di progetto che supportino l'educazione tradizionale nell'insegnamento degli SDG in modo interattivo e coinvolgente, utilizzando strumenti digitali che sono aperti e accessibili per le scuole, gli insegnanti e gli altri stakeholder;
- Progettare e animare una Learning Mobility (mobilità ai fini dell'apprendimento) per dotare i professionisti coinvolti della fiducia in se stessi e delle competenze necessarie per innovare le loro pratiche.

Un gioco AR che migliori l'apprendimento dell'Agenda 2030 nelle scuole al fine di creare aule SDG innovative, interattive e ludiche sarà creato in inglese e tradotto nelle lingue dei paesi partner coinvolti: spagnolo, lettone, italiano, greco e olandese. Inoltre, saranno redatte delle linee guida metodologiche che supportano l'implementazione di aule SDG moderne, interattive ed efficaci utilizzando le tecnologie AR in inglese e nelle lingue dei paesi partner coinvolti.

I beneficiari del progetto saranno due gruppi target: il gruppo target diretto del progetto è costituito dagli insegnanti, sono quelli che miglioreranno le loro competenze e prenderanno

parte attiva nello sviluppo e nella creazione dei risultati del progetto. Il gruppo target indiretto di questo progetto sono gli studenti: 14 - 19 anni.

Il progetto dal titolo “Creating interactive SDG classrooms through Augmented Reality (INTERACTIVE GOALS)” avrà durata dal 01.12.2021 al 30.11.2023 ed è realizzato da sei organizzazioni partner:

P1 – Lettonia: University of Latvia

P2 – Spagna: Formative Footprint S.L.

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

P4 – Olanda: Atermon B.V.

P5 – Lettonia: Valmiera State Gymnasium

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

