

**I.C. "Leonardo da Vinci"**



**Erasmus+**

**Enriching lives, opening minds.**

## **Erasmus + è il Programma dell'Unione europea**

nei settori dell'**Istruzione, della Formazione, della Gioventù e dello Sport, per il periodo 2021-2027.**

Erasmus+ sostiene le priorità e le attività stabilite dallo *Spazio Europeo dell'Istruzione*, il Piano d'Azione dell'educazione digitale e l'Agenda europea delle competenze.

Gli obiettivi specifici del programma comprendono:

Promuovere la mobilità degli individui e dei gruppi a fini di apprendimento e la collaborazione, la qualità, l'inclusione e l'equità, l'eccellenza, la creatività e l'innovazione al livello delle organizzazioni e delle politiche nel campo dell'istruzione e della formazione;

Promuovere la mobilità a fini di apprendimento non formale e informale, la partecipazione attiva dei giovani, la collaborazione, la qualità, l'inclusione, la creatività e l'innovazione al livello delle organizzazioni e delle politiche giovanili;

Promuovere la mobilità a fini di apprendimento del personale sportivo e la collaborazione, la qualità, l'inclusione, la creatività e l'innovazione al livello delle organizzazioni e delle politiche sportive.

Le opportunità per il mondo della scuola in Erasmus+ mirano a **migliorare la qualità e l'efficacia dell'istruzione**, al fine di permettere a tutti i cittadini europei di acquisire le competenze fondamentali definite dal quadro strategico [Istruzione e Formazione 2020](#).

Il Programma prevede anche attività di didattica collaborativa a distanza all'interno della community europea di docenti **eTwinning**.

## **Il nostro progetto:**

**[GAME OF SCHOOLS - 2021/2023](#)**

**Scuola coordinatrice:**

**I.C. Leonardo da Vinci – Roma**

*Referente prof.ssa Stefania Vasta*

**Paesi partners:**

**Turchia (Scuola Secondaria)**

**Lituania (Scuola Secondaria)**

Il progetto, di durata biennale, mira a sviluppare un metodo alternativo basato sul gioco attraverso attività di problem solving integrate e coinvolgenti per promuovere un ambiente di apprendimento positivo. Obiettivo del nostro progetto è altresì quello di favorire l'integrazione e le pari opportunità tra gli studenti e supportare le eccellenze delle nostre comunità scolastiche. Ciascuna scuola coinvolgerà gli alunni in un percorso di apprendimento principalmente facendo uso di computer e videogiochi.