



# DigiEU

digital garden for  
european schools

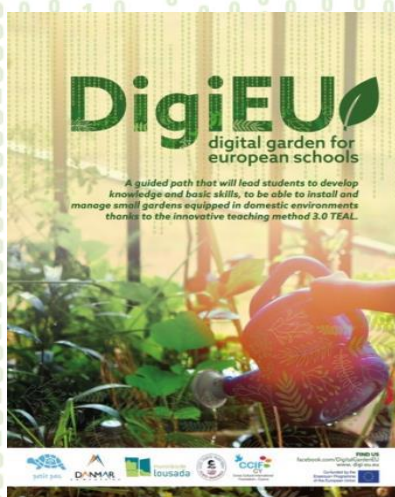
## *Digital Garden for European Schools*

Newsletter n. 3 by CCIF Cyprus

*Alla fine di questa newsletter conoscerai:*

- **Cos'è la TEAL**
- **Come attirare l'attenzione dei tuoi studenti fornendo spazio per la partecipazione attiva!**
- **Come metodi di insegnamento innovativi stimolano l'apprendimento degli studenti rispettando le loro esigenze!**
- **Come puoi supportare i tuoi studenti e creare nuove opportunità di apprendimento!**

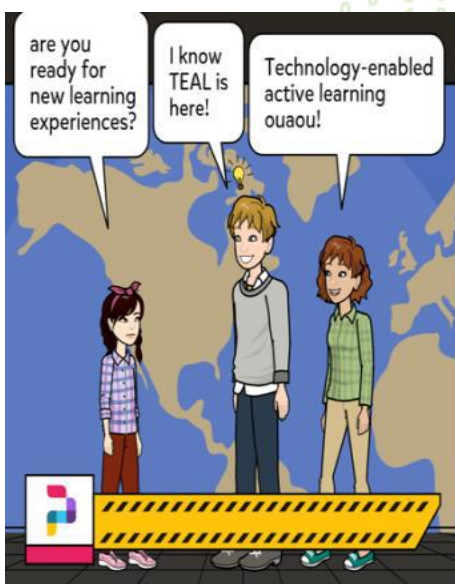
**STRUMENTI**



## Game-app DigiEU

L'app-gioco per gli studenti, permetterà loro di autocostruirsi e gestire il proprio **ORTO** personale, in autonomia e ovunque vivano nel mondo. Un gioco di ruolo che lega la vita del giocatore con quella del suo giardino, a partire dalla sua creazione fino al ciclo stagionale, attraverso consigli, promemoria, tutorial.

La Game-app guida gli studenti durante tutte le fasi di creazione del proprio orto, dall'autocostruzione alla gestione, dalla semina alla raccolta degli ortaggi alla conoscenza della stagionalità.



## Teal Garden Classroom Toolkit

Costituisce una sperimentazione didattica articolata sull'autocostruzione di orti urbani ad uso domestico, con obiettivi multidisciplinari in modalità teorico/pratica, utilizzando la **metodologia TEAL**.

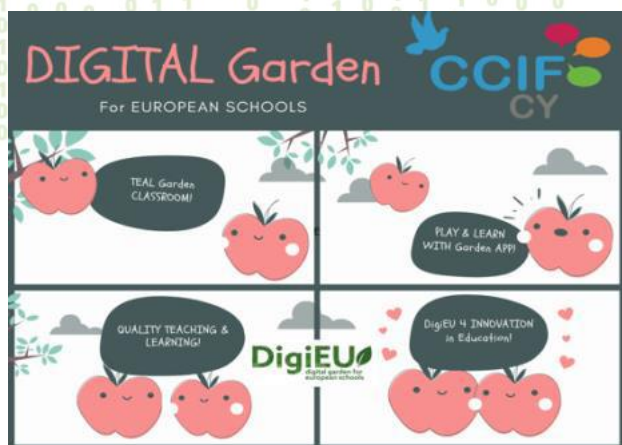
Progettando e prototipando una specifica game-app, da testare durante il laboratorio pilota, la game-app guiderà i ragazzi durante tutte le fasi della creazione del proprio orto, dall'autocostruzione alla gestione, dalla semina alla raccolta degli ortaggi fino la conoscenza della stagionalità.

**ATTIVITÀ**



Nonostante le difficoltà imposte dal COVID-19, le attività del progetto DigiEU non si sono fermate.

La partecipazione attiva e la collaborazione tra i partner continuano adattandosi alle condizioni di lavoro a distanza.



**I Partner lavorano per sperimentare la**

**TEAL** (Technology Enabled Active Learning) strategia didattica che permetterà agli studenti di:

- **esprimersi** meglio;
- assumersi la **responsabilità** per le loro decisioni;
- **condividere** informazioni e cercare insieme

**Soluzioni**

**PARTECIPA**



**MIGLIORA** le tue skills

**IMPARA** di più sugli strumenti pedagogici & educativi

**COLLABORA** per garantire la qualità dell'istruzione

**PROMUOVI** un modo di lavorare innovativo **SCAMBIA** pratiche e crea sinergie con le organizzazioni attive nel campo dell'istruzione **PER** un'istruzione di qualità



### I PARTNER di progetto

Il progetto è sviluppato da partner di cinque diversi paesi dell'UE:



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Progetto numero :2019-1-IT02-KA201-062276



Petit Pas (Italy)



Danmar Computers  
SP ZOO (Poland)



Município de  
Lousada (Portugal)



Liceul Teoretic  
Marin Preda –  
Turnu Magurele  
(Romania)



Cross Cultures  
International  
Foundation (Cyprus)