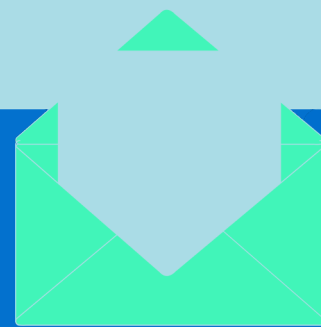


# We Play

Vol. 1, Issue 1



# Newsletter

[WWW.WEPLAYPROJECT.EU](http://WWW.WEPLAYPROJECT.EU)

## GRUPPI DI DESTINAZIONE

Scuole rurali, in particolare quelle primarie, attraverso i loro insegnanti e studenti.

Scuole urbane, organizzazioni giovanili, educatori, ricercatori e studenti che lavorano in contesti sia formali che non formali.

Comunità rurali, contribuendo a promuovere l'inclusione, la coesione sociale e un senso di appartenenza europeo condiviso.



Co-funded by the European Union

## BENVENUTI IN WEPLAY

Nel corso di 24 mesi, a partire dalla Spagna nell'ottobre 2025, WePlay co-creerà una piattaforma digitale, attività collaborative di gamification e risorse condivise che renderanno l'istruzione di qualità e l'azione per il clima un'esperienza vissuta dai giovani.

WePlay è un progetto europeo di gamification educativa che mette in contatto scuole rurali e urbane, trasformando le aule in aree di apprendimento collaborative basate sulla gamification.



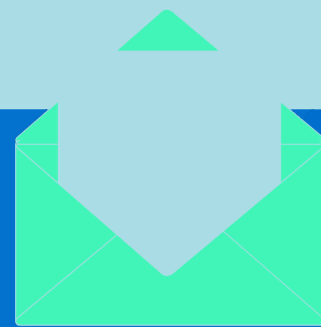
## I NOSTRI RISULTATI PRINCIPALI

- Una piattaforma europea per la gamification educativa destinata principalmente ad insegnanti rurali utile a progettare e gestire attività "gamificate" collegate ad azioni nel mondo reale
- Un'infrastruttura digitale solida e inclusiva che consente alle scuole rurali di collaborare oltre i confini nazionali nonostante i limiti infrastrutturali e di connettività
- Esperienze di apprendimento pilota, incentrate sull'Agenda 2030 e sull'apprendimento socio-emotivo (SEL)
- Basi scientifiche sull'applicazione della gamification nelle aule
- Risorse gratuite, aperte, scalabili e adattabili

Numero del progetto: 2025-1-ES01-KA220-SCH-000351661 Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

# We Play

Vol. 1, Issue 1



# Newsletter

[WWW.WEPLAYPROJECT.EU](http://WWW.WEPLAYPROJECT.EU)

## GRUPPI DI DESTINAZIONE

Scuole rurali, in particolare quelle primarie, attraverso i loro insegnanti e studenti.

Scuole urbane, organizzazioni giovanili, educatori, ricercatori e studenti che lavorano in contesti sia formali che non formali.

Comunità rurali, contribuendo a promuovere l'inclusione, la coesione sociale e un senso di appartenenza europeo condiviso.



Co-funded by the European Union

## CHI È COINVOLTO



- Questo progetto riunisce una solida alleanza di organizzazioni provenienti da varie parti d'Europa, che include:
  - Istituzioni educative
  - Organizzazioni giovanili
  - Ricercatori
- Insieme, stiamo sviluppando risorse e attività per garantire che le risorse di gamification siano accessibili, utili e stimolanti per tutto il tessuto educativo.

I partner coinvolti sono:

1. Estela Cántabra (Spagna)
2. Universidad de Deusto (Spagna)
3. Università Vytautas Magnus (Lituania)
4. Roscommon Leader Partnership (Irlanda)
5. Istituto Comprensivo di Bobbio (Italia)

I partner associati e i siti pilota includono:

- INDIRE - Istituto Nazionale di Ricerca, Innovazione e Documentazione per la scuola italiana, con il movimento delle Piccole Scuole.
- Scuole rurali in Spagna, Italia, Irlanda e Lituania
- Associazione giovanile Foróige (Irlanda)

## COME PUOI PARTECIPARE?

- Partecipa ai nostri eventi: partecipa ai workshop e alle sessioni di gamification.
- Esplora le nostre risorse: visita [www.weplayproject.eu](http://www.weplayproject.eu) per toolkit e aggiornamenti.
- Diffondi la notizia: condividi i tuoi giochi tradizionali preferiti sui social media utilizzando **#WePlayEU**.
- Diventa volontario o partner: aiutaci a organizzare attività e a portare i giochi tradizionali nella tua comunità.

Numero del progetto: 2025-1-ES01-KA220-SCH-000351661 Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.