



>>> NEWSLETTER I <<<

QRiosity Park: UNE CHASSE AU TRÉSOR BASÉE SUR LE QR-CODE POUR DÉCOUVRIR LES CONNAISSANCES ÉCOLOGIQUES DANS UN PARC URBAIN

Project no. 2024-1-EL01-KA220-SCH-000244241



DÉCOUVREZ LE PARC QRiosity: UNE NOUVELLE FAÇON D'APPRENDRE ET DE SE CONNECTER À LA NATURE

OBJECTIF DU PROJET

QRiosity Park a pour objectif de révolutionner les espaces verts urbains, en impliquant les enseignants et les étudiants grâce à une application mobile innovante, favorisant l'éducation environnementale et l'apprentissage actif. Le projet vise à relever les défis de l'enfance numérisée, du manque d'exposition à la nature et à promouvoir la durabilité. Il vise à responsabiliser les étudiants, à améliorer les compétences des enseignants et à créer un impact durable sur l'éducation en intégrant le plein air dans l'expérience d'apprentissage.

- GO1. Identifier les conditions préalables, les obstacles potentiels et les meilleures pratiques pour une utilisation efficace des espaces verts urbains comme classes en plein air
- GO2. Améliorer les compétences des enseignants dans l'utilisation des espaces verts urbains et des outils numériques interactifs comme outils pédagogiques pour favoriser les valeurs environnementales
- GO3. Promouvoir la pensée critique et la citoyenneté active chez les écoliers sur les questions environnementales

OBJECTIFS

GROUPE CIBLES

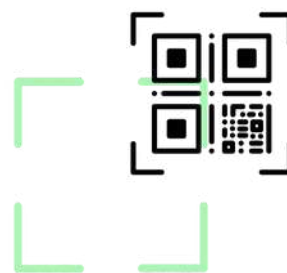
QRiosity Park cible les groupes clés suivants:

Éducateurs : enseignants du primaire et du secondaire bénéficiant d'une formation et d'outils pour l'éducation environnementale.

Étudiants : étudiants urbains participant à un apprentissage en plein air grâce à une application ludique.

Organisations et autorités : collectivités environnementales, éducatives et locales : municipalités et entreprises soutenant l'éducation environnementale au niveau local.

Décideurs politiques : influencent les politiques éducatives aux niveaux local, régional et européen.



QRiosity Park produira:

- Application mobile ludique : encourage l'apprentissage en plein air grâce à des chasses au trésor interactives.
- Ressources pédagogiques : manuel et boîte à outils pour l'enseignement avec les espaces verts urbains.
- Test pilote : garantit l'efficacité et un impact éducatif durable. Promouvoir la durabilité : intègre la conscience écologique dans l'éducation

RÉSULTATS

PARTENARIAT

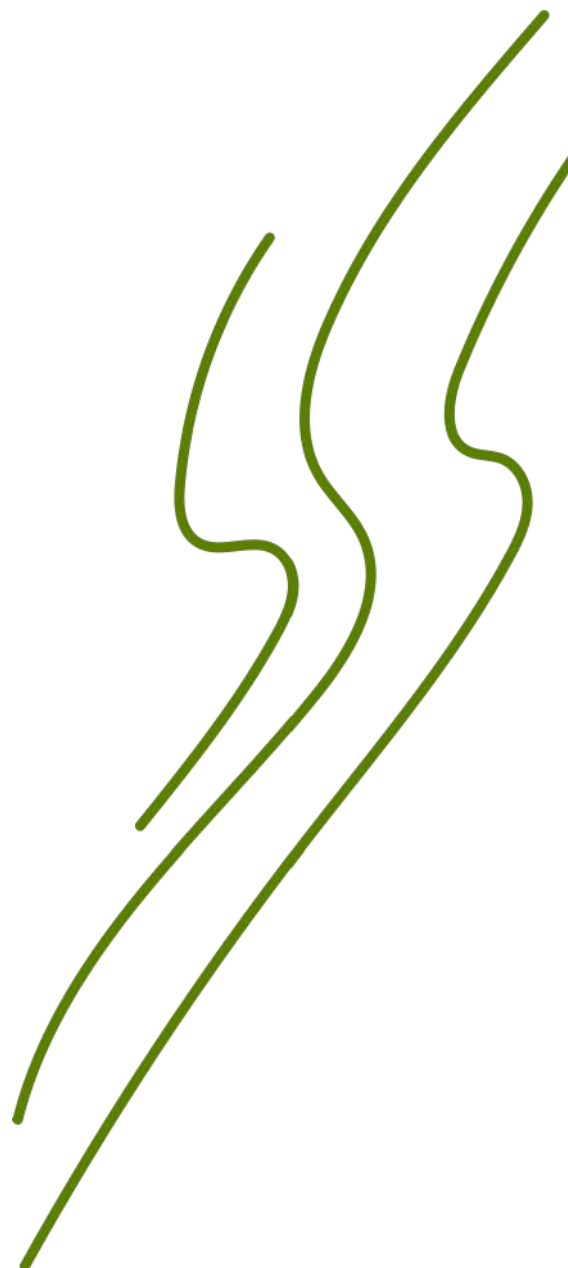
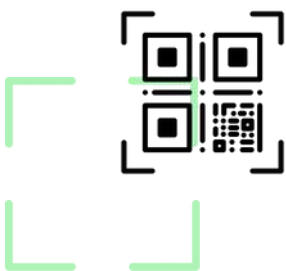
LE CONSORTIUM DU PROJET EST COMPOSÉ DE 5 INSTITUTIONS PARTENAIRES DE QUATRE PAYS

- 8ème Ecole Primaire de Rhodes (Grèce)
- PNEVMA LLC (Bulgarie)
- FONDACIJA AGRO CENTAR ZA EDUKACIJA (FACE)
(Macédoine du Nord)
- Infinitive Design Labs (France)
- INNOVATION BEE (Grèce)

Session transnationale de « formation des formateurs » : une session de formation en France (décembre 2025) pour trois enseignants et un chef de projet de chaque pays partenaire. Événements multiplicateurs : événements finaux dans les pays partenaires, notamment. Bulgarie, Grèce, Macédoine du Nord, et France, pour diffuser les résultats du projet (juillet-octobre 2026). Réunion transnationale finale : tenue en Bulgarie (octobre 2026) pour les partenaires du projet pour conclure et évaluer la mise en œuvre du projet

ÉVÉNEMENTS ET FORMATIONS À VENIR

**RESTEZ À L'ÉCOUTE ET SUIVEZ-NOUS SUR
FACEBOOK, YOUTUBE ET NOTRE SITE WEB POUR
LES NOUVELLES À VENIR !**



18ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ
ΣΧΟΛΕΙΟ
ΡΟΔΟΥ



Co-funded by
the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.