



1^{ère} Rencontre à Potenza. La première journée a été consacrée aux discussions;



Les Médias se sont intéressés à notre projet

PROJET DE PARTENARIAT: GRUNDTVIG

"Jeu électronique animé pour l'intégration européenne et le dialogue intergénérationnel, E-game"

Le projet, cofinancé par le programme pour l'éducation tout au long de la vie, a pour but d'accroître et d'améliorer la confiance des différentes générations européens, en leur donnant la possibilité de développer des produits communs, de travailler ensemble et de favoriser le dialogue intergénérationnel.

Ce projet, entre Août 2012 et Juillet 2014, va développer une campagne de promotion des valeurs promues par l'Union européenne, par la création d'un nouveau matériel, d'un produit innovant qui pourra soutenir une telle campagne et montrer sa grande importance

Les objectifs du projet sont de promouvoir :

- ✚ l'éducation non-formelle ;
- ✚ L'éducation aux droits de l'homme;
- ✚ Le dialogue Interculturel;
- ✚ La citoyenneté démocratique;
- ✚ La participation active
- ✚ La cohésion et l' inclusion sociales
- ✚ La diffusion de concepts et de valeurs européens importants (lutte contre le racisme, l' anti-sémitisme, la xenophobie, et l' intolérance).

Le projet sera développé par différents groupes de personnes âgées et de jeunes qui travailleront ensemble en réseau sous la surveillance de dirigeants expérimentés

L'objectif du projet est la création d'une activité ludique et didactique utile aux participants au projet mais également disponible pour tous les autres : Dans cette perspective, il est prévu que le jeu soit disponible pour tous grâce à la possibilité de le télécharger à partir d'un site Web, site qui sera largement promu. L'objectif du jeu devrait être, bien sûr, d'arriver en premier au dernier carré: chaque joueur jetant les dés afin de pénétrer dans l'histoire de l'UE, de ses valeurs, de sa culture, de ses activités et opportunités.



1^{ère} Lettre d'information

31.05.2013

Profil des partenaires

Euro-net (Coordinateur du projet) sélectionné comme centre des réseaux: Europe Direct et Eurodesk. de la Commission européenne

The Discovery of Talents est une association sans but lucratif qui travaille avec les communautés de réfugiés afin de permettre leur pleine participation à la société civile

Kult-Art est une association légalement enregistrée et ses membres fondateurs ont mis en œuvre de nombreuses actions pour la protection de l'environnement et l'éducation des communautés locales et des groupes défavorisés.

N.E. University Ahmet Kelesoglu Education Faculty une faculté qui a été fondée sous le nom d'Institut d'éducation Selcuk. Puis, en 2010 a pris son nom actuel.

Check-IN-Cooperation and Development Association est une organisation sans but lucratif qui travaille en étroite collaboration avec les entités publiques et privées, en participant activement à des activités quotidiennes d'amélioration de la qualité

Skakistikos Omilos Panoramatos Youthorama a été fondé en 2003 et compte déjà plus de 100 membres. Il est basé sur Nouveau Centre culturel de la municipalité Pilea Hortiatiss.

Sadala Welfare Society a été fondée en 2000 et s'occupe des personnes en risque d'exclusion sociale et économique (surtout des personnes âgées, mais aussi les chômeurs).

Kaunas Regional Innovation Center est un organisme Public lituanien à but non lucratif qui a été créé en 2003 et vise à activer les transferts de technologie et les processus d'affaires dans la région.

InEurope.o.s. a pour objectif principal de soutenir et d'initier chez les personnes de la communauté locale et le public en général des activités (enfants, jeunes, adultes, personnes âgées)

M3 – M Cube est un laboratoire pour la conceptualisation et la mise en œuvre des avancées technologiques dans le domaine social.

Biedriba Pro Futuro est une ONG qui est impliquée dans la jeunesse et le travail des adultes et l'éducation non formelle en Lettonie depuis 2001.



	EURO-NET Italy
	SKAKISTIKOS OMILOS PANORAMATOS Greece
	SADALA WELFARE SOCIETY Estonia
	BIEDRIBA PRO FUTURO Latvia
	KAUNAS REGIONAL INNOVATION CENTER Lithuania
	ASSOCIATION KULT-ART Romania
	ASSOCIAÇÃO CHECK-IN Portugal
	ASSOCIATION M3 M-CUBE France
	NECMETTIN ERBAKAN UNIVERSITY Turkey
	THE DISCOVERY OF TALENTS UK
	INEUROPE, O. S. Czech Republic

RENCONTRE DU PARTENARIAT À POTENZA



La première réunion du projet a eu lieu à Potenza du 22 au 25 Novembre 2012 dans les bureaux de l' Euro-net. La première journée de la rencontre a été consacrée, bien sûr à l'arrivée des participants. Le deuxième jour, le coordinateur du projet italien (Euro-net) a accueilli les participants et fait une brève présentation de son organisation. Elle a été suivie par les présentations de chaque partenaire du projet . Le coordonnateur a ensuite présenté les objectifs du projet et les tâches dévolues à tous les partenaires . Après le déjeuner dans un restaurant situé dans le centre de la ville , le partenaire français a présenté les comptes des différents réseaux sociaux activés pour le projet E -game. Plus tard, les participants ont choisi, parmi cinq propositions différentes développées par le partenaire estonien, le projet de logo . La deuxième journée d'activité s'est conclue par la présentation du partenaire lituanien de la première version du site web. La dernière partie de la journée a été enfin consacrée à une brève visite de Potenza. La troisième journée a commencé avec la présentation par le personnel Euro-net d'un exemple de jeu électronique, suivie d'une conférence de presse qui a eu lieu dans le bâtiment de la municipalité.

La dernière décision prise fut la redéfinition du plan d'activité suivie de la clôture de la première réunion. Après le déjeuner, tous les participants ont commencé à organiser leur départ de Potenza . Pendant toute la réunion, le partenaire letton a enregistré des images qui seront utilisées pour réaliser le vidéo de la rencontre.



Décisions prises lors de la 2^{de} réunion à Birmingham

Au cours de la deuxième réunion à Birmingham en Mars 2013, a été mis en place la mise en œuvre des actions suivantes:

1. Créer et faire vivre notre site Web multilingue www.projectegame.eu
2. Diffuser nos résultats à travers les réseaux sociaux
Facebook: <http://www.facebook.com/egame.egame?ref=ts>
Twitter: <https://twitter.com/ProjetEgame>
LinkedIn: http://www.linkedin.com/profile/view?id=211727910&locale=fr_FR&trk=tyah
3. Concevoir un poster, des gadgets, des t-shirts, des vidéos. Développer l'outil principal du projet en cours, un jeu animé dans les langues de tous les participants.
4. Diffusion et exploitation des résultats dans au niveau local et national (Stratégie DEOR)

Lors de la prochaine réunion en Juillet 2013 qui aura lieu au Portugal, nous allons nous concentrer sur le logiciel du jeu lui-même , avec la traduction des questions dans les langues de tous les participants.

facebook

LinkedIn

twitter

Activités de diffusion.

Nous avons établi un calendrier pour tous les partenaires pour planifier les initiatives et les nouvelles du projet jusqu'à la fin de celui-ci, ainsi que le bulletin actuel.

En 2012, un événement de diffusion a eu lieu à Thessalonique, où le partenaire grec (Skakistikos Omilos Panoramatos) a été désigné par la Fondation hellénique de la Jeunesse et de l'apprentissage au long de la vie pour accueillir l'événement officiel de célébration de 2012, Année européenne du vieillissement actif et de la solidarité intergénérationnelle. Les participants de la première réunion à Potenza ont, pour cette raison, préparé une présentation multimédia sur le projet et le programme de travail, pour le public de cet événement.



En outre, l'Université NE Ahmet Kelesoglu Faculté de l'éducation a organisé une réunion à la fin de mai 2013, sur le projet E-game pour le personnel universitaire et les étudiants. Certains membres de l'organisme partenaire turc ont accroché des affiches du projet dans certains lieux de l'institution. Il est possible de trouver plus d'informations sur le site Web suivant <http://konya.edu.tr/fakulteler/ahmetkelesoqluegitimfakultesi/haber/456>



Enfin, des actions de diffusion ont également eu lieu en France, où la M3 association M-cube organisée au printemps 2012 deux événements concernant les jeux vidéo..

La première était «Comment préserver sa mémoire en utilisant des jeux d'ordinateur»:conférence pour les personnes âgées, à Cergy-Pontoise (banlieue de Paris) et le PRIF et la MSAavec des tablettes Android

Le Pôle Acti Seniors vous propose une
« Rencontre Intergénérationnelle
autour des jeux interactifs »
en partenariat avec l'association E-Seniors

Mercredi 5 juin de 14h30 à 16h
Inscription au Pôle Acti Seniors au no 01 84 54 75 09
7 place Beethoven 95000 Cergy-Pontoise
Mairie de Abois Paris - 75004 Paris

**Préserver sa mémoire
par le biais des nouvelles
technologies**

- ❖ Les nouveaux outils
- ❖ Comment y accéder ?
- ❖ Cas pratiques

Jeudi 18 avril 2013 de 14H00 à 16H30
Salle du Conseil Municipal de l'Hôtel de ville - Cergy
Animé par l'association E-Seniors

<http://www.e-seniors.asso.fr/confCergy2013.pdf>

La seconde a eu lieu à la mairie du quatrième arrondissement: un concours inter-génération autour de jeux et quiz informatiques avec des dessins et une animation vidéo. Jeunes et vieux, ont joué ensemble, vivant un agréable moment de plaisir et de partage.