



1ª Reunião em Potenza. O primeiro dia foi dedicado a debates.



Os Media tiveram interesse no nosso projeto.



PROJECTO DE PARCERIA GRUNDTVIG:

"Electronic animated Game for European Integration and Intergenerational Dialogue, E - game"

O projeto, co-financiado pelo programa de Aprendizagem ao Longo da Vida (Lifelong Learning Programme) tem como objetivo o crescimento e melhoria da confiança entre diferentes gerações da União Europeia, dando-lhes a oportunidade de desenvolver produtos em comum através do trabalho em grupo e favorecendo o diálogo entre gerações.

O projeto – a ser desenvolvido entre Agosto de 2012 e Julho de 2014 – irá criar uma campanha promocional dos valores promovidos pela União Europeia, criando um produto original, tangível e inovador que pode expressar e transmitir a importância da referida campanha.

Os objetivos do projeto focam-se na promoção dos seguintes aspetos:

- ✚ Educação não-formal;
- ✚ Educação sobre os direitos humanos;
- ✚ Diálogo entre culturas;
- ✚ Cidadania democrática;
- ✚ Participação ativa;
- ✚ Inclusão e coesão social;
- ✚ A disseminação de importantes valores e conceitos da UE (luta contra o racismo, anti semitismo, xenofobia e intolerância).

O projeto será desenvolvido por diferentes grupos de população jovem e idosa, trabalhando em conjunto e com a supervisão de líderes experientes.

O objetivo do projeto é a criação de uma atividade divertida e didática que não só seja útil aos participantes do projeto mas que esteja também disponível a qualquer outra pessoa: nesta perspetiva, está planeada a disponibilização para todos e a possibilidade de download do jogo a partir de um website acessível em qualquer lado. O objetivo do jogo deverá ser, claro, chegar em primeiro lugar à última fase; cada jogador lançará os dados de forma a interagir com a história, valores, culturas, atividades e oportunidades da UE.

1ª Newsletter

31.05.2013

Perfis dos Parceiros

Euro-net (Coordenador do Projecto) é o centro seleccionado das seguintes redes da Comissão Europeia: Europe Direct e Eurodesk.

The Discovery of Talents é uma NGO sem fins lucrativos que trabalha com a comunidade de refugiados de forma a assegurar a sua participação plena na sociedade civil.

Kult-Art é uma associação legalmente registada e os seus membros fundadores implementaram muitas ações no sentido da proteção ambiental e da educação para as comunidades locais e grupos em desvantagem.

Universidade N.E. Faculdade de Educação Ahmet Kelesoglu é uma faculdade universitária fundada com o nome Instituto de Educação Selcuk, tendo passado a ter o presente nome em 2010.

Associação Check-IN Cooperação e Desenvolvimento é uma organização sem fins lucrativos que trabalha em cooperação próxima com entidades públicas e privadas, participando ativamente em atividades de melhoria e aumento de qualidade de formação para os jovens.

Skakistikos Omiros Panoramatos Youthorama foi fundada em 2003 e tem já mais de 100 membros. Está sediada no Novo Centro Cultural de Pilea Hortiatis.

Sociedade Sadala Welfare foi fundada em 2000 e lida com pessoas em risco de exclusão económica e social (maioritariamente nas camadas idosas, mas também em grupos de desempregados).

Centro de Inovação Regional Kaunas é uma organização pública Lituana sem fins lucrativos, fundada em 2003. Tem como objetivo a “catalisação” da tecnologia e dos negócios na região.

InEurope.o.s. tem como objetivos principais o suporte e a dinamização das comunidades locais e do público em geral (crianças, jovens, adultos e séniors), assim como a organização de atividades para os referidos.

M3 – M Cube organização é um laboratório para a conceptualização de novas ideias que possam servir na implementação de avanços tecnológicos no campo social.

Biedriba Pro Futuro é uma NGO que desde 2001 está envolvida em trabalho com a juventude e adultos através da educação não-formal, na Letónia.



	EURO-NET Itália
	SKAKISTIKOS OMILOS PANORAMATOS Grécia
	SADALA WELFARE SOCIETY Estónia
	BIEDRIBA PRO FUTURO Letónia
	KAUNAS REGIONAL INNOVATION CENTER Lituânia
	ASSOCIATION KULT-ART Roménia
	ASSOCIAÇÃO CHECK-IN Portugal
	ASSOCIATION M3 M-CUBE França
	NECMETTIN ERBAKAN UNIVERSITY Turquia
	THE DISCOVERY OF TALENTS Reino Unido
	INEUROPE, O. S. Republica Checa

REUNIÃO DE PARCEIROS EM POTENZA



A primeira reunião do projeto teve lugar em Potenza, de 22 a 25 de Novembro de 2012, nos escritórios da Euro-net. O primeiro dia do encontro foi dedicado, claro, à chegada dos participantes. No segundo dia, o coordenador de projeto, Italiano (Euro-net) deu as boas vindas aos participantes e fez uma breve apresentação da sua própria organização, seguida pelas apresentações de cada parceiro do projeto. Foi então que o coordenador apresentou os objetivos do projeto e as tarefas a serem distribuídas aos parceiros. Depois do almoço, num restaurante localizado no centro da localidade, o parceiro Francês apresentou as diferentes contas ligadas às redes sociais e ativadas para o projeto E-game. Mais tarde, os parceiros escolheram o logotipo do projeto, de entre 5 propostas diferentes desenvolvidas pelo parceiro da Estónia. O segundo dia de atividades ficou encerrado após a apresentação, pelo parceiro Lituano, do primeiro esboço do website. A última parte do dia foi, por fim, dedicada a uma breve visita por Potenza. O terceiro dia começou com uma apresentação, pela equipa da Euro-net, de um exemplo de um jogo eletrónico, seguida de uma conferência de imprensa que teve lugar no edifício da Câmara Municipal. A última decisão tomada foi a de redefinir o plano de atividades. Foi então encerrada a primeira reunião e, depois do almoço, todos os participantes iniciaram os preparativos para a viagem de volta. Durante toda a reunião, o parceiro da Letónia procedeu à gravação de imagem para a posterior realização do vídeo do encontro.



Decisões tomadas na segunda reunião, em Birmingham

Durante a segunda reunião, em Birmingham, em Março de 2013, ficou estabelecida a implementação das seguintes ações:

1. Criar e manter o nosso website multilingue: www.projectegame.eu
2. Disseminar os nossos resultados usando o poder das redes sociais:
Facebook:
<http://www.facebook.com/egame.egame?fref=ts>
Twitter:
<https://twitter.com/ProjetEgame>
LinkedIn:
http://www.linkedin.com/profile/view?id=211727910&locale=fr_FR&trk=tyah
3. Proceder à criação de posters, t-shirts, “gadgets” e vídeos.
4. Desenvolver a principal ferramenta deste projeto: um jogo animado, disponível na língua de todos os participantes.
5. Disseminação e Exploração de Resultados a Nível Local e Nacional (Estratégia DEOR)

Na próxima reunião, em Julho de 2013 e que terá lugar em Portugal, iremos focar-nos no software do jogo, dando início também à tradução das várias questões a serem usadas, na língua de todos os participantes.

facebook

LinkedIn

twitter

A nossa Estratégia DEOR

Atividades de divulgação

Definimos uma agenda para todos os parceiros procederem à divulgação das notícias referentes iniciativa até ao final do projeto, assim como à divulgação da presente Newsletter. Em 2012, um evento de divulgação teve lugar em Thessaloniki, onde o parceiro Grego (Skakistikos Omilos Panoramatos) foi nomeado pela Fundação Helénica da Juventude e Aprendizagem ao Longo da Vida para ser o anfitrião do evento oficial que celebra "2012, o Ano Europeu do Envelhecimento Ativo e da Solidariedade Inter Gerações". Os participantes da primeira reunião em Potenza, neste sentido, prepararam uma apresentação multimédia sobre o projeto, assim como o plano de atividades para o evento acima referido, dirigido ao público.



Para além disso, a Universidade N.E. Faculdade de Educação Ahmet Kelesoglu organizou uma reunião no final de Maio de 2013, sobre o projeto E-game, envolvendo tanto os estudantes como a equipa pedagógica da universidade. Alguns membros da organização parceira Turca selecionaram e distribuíram posters por vários sítios da Instituição. É possível encontrar mais informação no seguinte website:

<http://konya.edu.tr/fakulteler/ahmetkelesogluagitimfakultesi/haber/456>



Por último, ações de divulgação tiveram lugar também em França, onde a associação M3 M-Cube organizou, na Primavera de 2012, dois eventos relacionados com videojogos. O tema do primeiro era sobre "Como preservar a memória, utilizando jogos de computador": uma conferência para séniors organizada pela localidade de Cergy-Pontoise (um subúrbio de Paris) e pela PRIF e a MSA, tendo sido utilizados vários tablets Android.

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
Animée par l'association E-Seniors

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

A segunda ação teve lugar na Câmara Municipal do quarto distrito: uma competição inter gerações sobre jogos de computador e uma "quiz" (questionário) com alguma animação em desenho e vídeo. Quer os mais novos como os mais velhos jogaram juntos, partilhando um agradável e divertido momento de partilha.