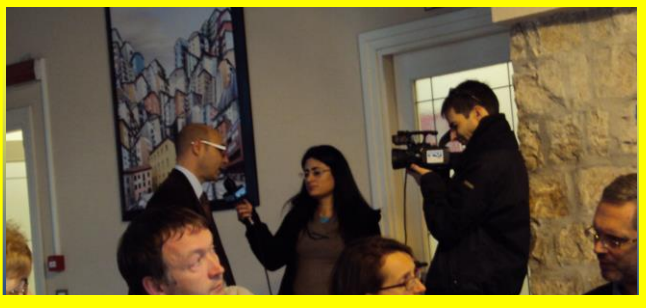




Esmakohtumine Potenzas. Esimene arutelude päev.



Meedia oli huivitatud meie projektist.

GRUNDTVIG'I PARTNERLUSPROJEKT:

”Elektrooniline animeeritud mäng Euroopa integratsiooni ja põlvkondadevahelise dialoogi arendamiseks, E - game”

Elukestva Õppe Programmi poolt kaasfinantseeritud projekti eesmärk on aidata arendada ja parandada usaldust Euroopa erinevate põlvkondade vahel, andes neile võimaluse arendada üheskoos toodet, mis edendaks põlvkondadevahelist dialoogi.

See, august 2012 – juuli 2014, kestev projekt töötab välja edenduskampaania Euroopa Liidu poolt edendatud väärtuste arendamiseks, luues uue materiaalse ja innovaatilise toote, mis võiks väljendada ja hoida selle kampaania suurt tähtsust.

Projekti eesmärgiks on edendada:

- ✚ Mitteformaalset haridust;
- ✚ Inimõiguste haridust;
- ✚ Kultuuridevahelist dialoogi;
- ✚ Kodanikudemokraatiat;
- ✚ Aktiivset osalust;
- ✚ Sotsiaalset ühtekuuluvust ja kaasatust;
- ✚ Oluliste Euroopa Liidu kontseptsioonide ja väärtuste levitamist (võitlust rassismi, antisemitismi, ksenofoobia ja sallimatuse vastu)

Projekti arendatakse erinevate noorte ja vanade inimeste gruppide poolt, kes töötavad koos kogemustega juhendajate käe all.

Projekti eesmärgiks on luua mängulis-didaktiline tegevus, mis poleks kasulik ainult projekis osalejatele vaid oleks kättesaadav ka teistele. Mäng peaks olema allalaetav veebilehelt ja tänu sellele laialt levitav. Mängu eesmärk peaks olema saabuda esimesena viimasesse ruutu: iga mängija viskab täringuid, et saada osa Euroopa Liidu väärtustest, kultuurist, tegevustest ja võimalustest.



Projekti partnerid

Euro-net (Projekti koordinaator) on valitud järgmiste Euroopa Komisjoni Euroopa võrgustike keskuseks: Europe Direct ja Eurodesk.

The Discovery of Talents on mittetulunduslik vabaühendus, mis töötab pagulaste kogukonnaga, et tagada nende täielikum osalemine tsiviilühiskonnas.

Kult-Art on ametlikult registreeritud assotsiatsioon ja selle asutajaliikmed töötasid välja palju keskkonnakaitse ja haridusega seotud tegevusi kohaliku ühiskonna ja ebasoodsas olukorras olevate gruppide jaoks.

N.E. University Ahmet Kelesoglu Hariduse Teaduskond on ülikooli teaduskond, mis asutati nimega Selcuk'i Haridusinstituut. 2010 aastal sai oma praeguse nime.

Check-IN-Koostöö ja Arengu assotsiatsioon on mittetulunduslik organisatsioon, mis teeb tihedalt koostööd avalik-õiguslike ja eraettevõtetega, osaledes aktiivselt igapäevastes kvaliteedi parandamise tegevustes.

Skakistikos Omiolos Panoramatos Youthorama asutati aastal 2003 ja sellel on juba 100 liiget. Organisatsioon põhineb uuel Pilea Hortiatis'e regiooni kultuurikeskusel.

Sadala Hoolekande Ühing asutati aastal 2000 ja tegeleb sotsiaalsete ja majanduslike probleemidega inimestega (enamasti vanurid, kuid ka töötud).

Kaunase piirkondlik innovatsioonikeskus on Leedu ühiskondlik mittetulunduslik organisatsioon, mis asutati 2003. aastal. Eesmärgiks on aktiveerida tehnoloogia paigutamist ja äriprotsesse piirkonnas.

InEurope.o.s. peamine eesmärk on toetada ja motiveerida kohalikku kogukonda ja avalikkust üldisemalt (lapsed, noored, täiskasvanud, vanurid) ja organiseerida neile tegevusi.

M3 – M Cube on uute mõtete kavandamise labor tehnoloogiliste edusammude juurutamiseks sotsiaalvaldkonnas.

Biedriba Pro Futuro on mittetulundusühing, mis tegeleb aastast 2001 Lätis noorte ja täiskasvanute töö ja mitteformaalse haridusega.



	EURO-NET Itaalia
	SKAKISTIKOS OMILOS PANORAMATOS Kreeka
	SADALA HOOLEKANDE ÜHING Eesti
	BIEDRIBA PRO FUTURO Läti
	KAUNAS REGIONAL INNOVATION CENTER Leedu
	ASSOCIATION KULT-ART Rumeenia
	ASSOCIAÇÃO CHECK-IN Portugal
	ASSOCIATION M3 M-CUBE Prantsusmaa
	NECMETTIN ERBAKAN UNIVERSITY Türgi
	THE DISCOVERY OF TALENTS Ühendkuningriigid
	INEUROPE, O. S. Tšehhi Vabariik

PARTNERITE KOHTUMINE POTENZAS



Esimene kohtumine leidis aset Potenzas 22.-25. novembril 2012. aastal Euro-net kontoreis. Esimese päeva kohtumine oli loomulikult pühendatud osalejate saabumisele. Teisel päeval tervitas Itaalia projekti koordinaator osalejaid Potenzas ja tegi lühikese esitluse oma organisatsioonist, millele järgnesid kõigi projektis osalevate partnerite presentatsioonid. Siis esitles koordinaator projekti eesmärke ja partneritele jagatud ülesandeid. Pärast lõunatamist linna südames olevas restoranis esitles Prantsuse partner sotsiaalvõrgustike kontosid, mis loodi E-game projekti tarbeks. Hiljem valisid osalejad projekti logo viiest Eesti partneri poolt välja pakutud variandist. Teise päeva tegevused lõpetas Leedu partner ettekandega veebilehe esmasest kavandist. Päeva lõpp oli pühendatud lühikesele tutvumisele Potenzaga. Kolmas päev algas Euro-net töötajate ettekandega elektroonilise mängu kavanditest, millele järgnes pressikonverents linnavalitsuse hoones. Viimasena otsustati tegevuskava ümberkorraldused. Siis lõppes esimene kohtumine ja pärastlõunal hakkasid kõik osalejad lahkuma Potenzast. Kõikidel koosolekutel salvestas Läti partner kasulikke materjale kohtumise video koostamiseks.



Birminghamis toimunud teisel kohtumisel vastu võetud otsused

Teisel kokusaamisel Birminghamis 2013. a. märtsis loodi kava järgmistek tegevuste elluviimiseks:

1. Mitmekeelse veebilehe loomine ja haldamine
www.projectegame.eu
2. Projekti tulemuste levitamine kasutades sotsiaalmeedia võimalusi
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. Postrite, reklaamvidinate, t-särkide ja videode disain
4. Projekti peamise tööriista, animeeritud mängu arendamine kõigi osalejamaade keeltes.
5. Tulemuste levitamine ja kasutamine kohalikul ja riiklikul tasandil (DEOR strateegia)

Järgmisel kohtumisel, mis leiab aset Portugalis 2013 aasta juulis, keskendume me mängu tarkvarale ja alustame ka küsimuste tõlkimist kõikide osalevate maade keeltesse.

facebook

LinkedIn

twitter

Levitustegevused

Seadsime uudiste levitamise ajakava kõikidele partneritele kuni projekti lõpuni, kaasaarvatud see ajaleht. Aastal 2012 leidis aset levitamise sündmus Thessaloniki's, kus Kreeka partner (Skakistikos Omilos Panoramatos) nimetati Hellenic Foundation of Youth ja Life Long Learning poolt korraldama ametlikku üritust tähistamaks "2012 European Year of Active Ageing and Intergenerational Solidarity". Potenzas esimesel koosolekul osalenud valmistasid ette multimeedia esitluse projektist ja tööprogrammist esitamiseks sellel üritusel.



Lisaks, aasta 2013 mai lõpus, organiseeris N.E University Ahmet Kelesoglu Education Faculty E-game projektiga seotud kohtumise ülikooli töötajate ja tudengitega. Mõned Türgi organisatsiooni liikmed riputasid projektiga seotud plakateid valitud kohtadesse ülikoolis. Lisainfot võib leida veebilehelt: <http://konya.edu.tr/fakulteler/ahmetkelesogluigitimfakultesi/haber/456>



Levitamise sündmused toimusid ka Prantsusmaal, kus M3 M-cube assotsiatsioon organiseeris 2012. aasta kevadel videomängudega seotud üritusi.

Esimese ürituse teema oli "Kuidas säilitada mälu kasutades arvutimänge". See oli Cergy-Pontoise (Pariisi äärelinn) linna, PRIF-i ja MSA poolt korraldatud konverents vanuritele, kus kasutati tahvelarvuteid.



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>

Teine tegevus toimus neljanda linnaosa linnahallis. Põlvkondadevaheline arvutimänguvõistlus ja informaatikateemaline mälu mäng joonistuste ja animatsioonidega. Noored ja vanad mängisid koos ja jagasid kenasid hetki.