

Sur quoi porte FG4AG ?

FA4AG vise à promouvoir de bonnes habitudes alimentaires chez les personnes âgées en proposant des solutions de jeu innovantes pour expliquer les bases d'une bonne nutrition et d'un mode de vie sain. La dimension ludique va à la fois stimuler la motivation des seniors à s'informer sur les bonnes habitudes alimentaires et promouvoir l'utilisation des TIC.

Un **guide nutritionnel** sera disponible pour tous les seniors, afin d'en savoir plus sur les bonnes habitudes alimentaires. La dimension de l'apprentissage sera renforcée par **la plateforme des jeux sur la nutrition** qui sera spécifiquement adaptée aux besoins des seniors en termes d'utilisabilité et d'acceptabilité.

Ces 2 outils sont les principaux résultats du projet, que le consortium va co-concevoir en prenant en compte les besoins réels des seniors. En fait, ils ont été impliqués depuis le tout début du projet et ils vont tester et valider les principaux résultats.

Le projet FG4AG est mené au niveau transnational afin de partager des points de vue différents et de construire une connaissance commune de l'alimentation équilibrée basée sur les habitudes des différentes parties de l'Europe. En outre, la nutrition est une question qui concerne tous les pays et la sensibilisation aux régimes alimentaires équilibrés est un défi commun relevé par tous les pays européens.

NEWSLETTER #1, mars 2020

Food Gaming for Active aGeing (FG4AG)

Jeux sur la nutrition pour un vieillissement actif



2019-1-FR01-KA204-06210

Ce que fait FG4AG ?

- **Rapport sur l'état des lieux des meilleures pratiques** et des besoins des groupes cibles dans quatre pays : la France, l'Italie, l'Espagne et le Royaume-Uni ;
- Un rapport avec **les résultats des sessions de co-création** dans trois pays : La France, l'Espagne et le Royaume-Uni mobilisant plus de 30 personnes âgées ;
- **Un programme éducatif complet** sur le site web du projet, basé sur les besoins des utilisateurs et produit avec l'aide de professionnels de la nutrition et de chercheurs ;
- Une plateforme offrant des jeux interactifs et éducatifs sur la nutrition : **La plate-forme de jeux sur la nutrition**
- **Le site web du projet** accueillant tous les principaux résultats ;
- **La page Facebook** du projet et divers matériels de diffusion

Ce qui s'est déjà produit...

Le 3 mars 2020, la réunion de lancement du projet a eu lieu à Paris, en France, dans les locaux d'E-Seniors. Tous les partenaires ont terminé avec succès la première phase du projet et ont présenté un résumé de leur analyse, dans le cadre de la production intellectuelle 1. Cette première réunion avait les objectifs suivants:

1. Présentation des partenaires ;
2. Révision de la mission, des tâches, des objectifs, des résultats et des responsabilités du projet ;
3. Présentation des principales règles de gestion et des règles financières du projet :
 - 3.1. FG4AG Diagramme de Gantt
 - 3.2. Rapports
4. Revue générale du plan et de la stratégie de dissémination du projet ;
5. Discussion sur le logo et le site web du projet ;
6. Plan qualité et gestion des risques ;
7. Présentation des principaux résultats de la production intellectuelle 1 ;
8. Lancement de productions intellectuelles 2 et 3 ;
 - 8.1. Planification des sessions de co-création
 - 8.2. Discussion sur le guide nutritionnel



Prochainement...

- Dans les prochains mois, des partenaires de France, d'Espagne et du Royaume-Uni organiseront des sessions de co-création en utilisant des scénarios et des sondages culturels numériques
- Production du Guide Nutritionnel
- La deuxième réunion du projet aura lieu à Abertay, en Ecosse, le 3 septembre 2020.

Association E-Seniors,
France
(coordinateur du projet)

www.eseniors.eu



University of Abertay,
Royaume-Uni

www.abertay.ac.uk



AIJU, Espagne

www.aiju.es



VITECO, Italie

www.vitecolearning.eu/

