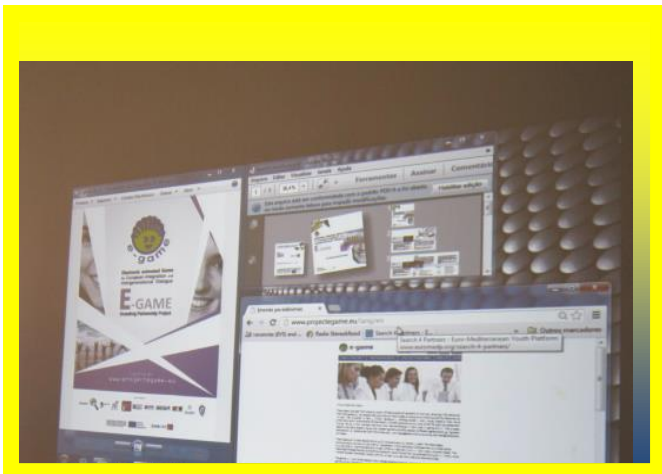


2ème lettre d'information 27.10.2013



3ème meeting à Beja Portugal



Discussion autour du poster du projet



FAITS NOUVEAUX PROJET E-game

Au cours de la première année, le projet E-game a développé de nombreuses initiatives pour le développement et la promotion du jeu électronique et pour sa mise en œuvre en accord avec les partenariats éducatifs Grundtvig LLP.

Depuis la réunion de Birmingham, différents partenaires ont produits des questions et des réponses pour le jeu mais aussi des outils pour sa diffusion .

Ainsi ont été produits:

- ✚ Une brochure décrivant le projet
- ✚ Le site web officiel
- ✚ Différentes pages sur les sites des organisations partenaires
- ✚ Des lettres d'information sur les activités
- ✚ Des comptes sur les réseaux sociaux
- ✚ Un poster
- ✚ Des radio et télédiffusions
- ✚ Des vidéos de chaque projet
- ✚ Différents gadgets de promotion

A l'aide de ces ces outils, ainsi qu'avec les nombreux articles publiés dans les bulletins du coordinateur italien, il a été possible de promouvoir cette initiative au niveau local, national et international, et d'obtenir toujours un grand intérêt médiatique.

Chaque produit, bien sûr, a été évalué et, comme prévu dans le programme des activités approuvées par la Commission européenne, traduits dans les langues respectives des partenaires du projet.



2ème lettre d'information

Le site web officiel

Le site web du projet <http://www.projectegame.eu> est divisé en plusieurs zones et est réalisé en 11 langues pour permettre la meilleure diffusion possible.



e-game



e-game



Username Password

ABOUT PROJECT

NEWS AND EVENTS

PROJECT PARTNERS

RESULTS

GAME



About e-game project

The project started from the evaluation of the situation of economic crisis now existing in Europe and from the necessity to create products that can help people to believe in the future of Europe and its values. The situation is really critical especially among elderly and young people that have problems to arrive to the end of the month with their pension/salary and/or to find jobs to create their future life: so in this moment the faith and the confidence in the Union is going down. The project reason is to help to growing up and bettering the trust of European different generations, giving them the possibility to develop common products working together and favourizing the intergenerational dialogue.

The project aim is the creation of a playful-didactic activity not only useful for the project participants but also available for all the others: in this perspective the game is planned to be available for all permitting to download it from a website which will be widely disseminated. The meaning of the game should be of course to arrive as first at final square: each player will throw dice in order to step into the EU history and its values, cultures, activities and opportunities.

The game will train on European knowledge, entertaining and interesting young people as only a game can do. The game will be somehow similar to the popular Goose Game but it will contain concepts to spread respect, tolerance and mutual understanding and to fight racism and xenophobia.

Le site est donc traduit dans toutes les langues des pays qui participent au projet E-game (Italie, Lituanie, Roumanie, République tchèque, Grèce, Royaume-Uni, Lettonie, Estonie, Turquie, Portugal et France) Il contient, en plus d'une description générale du projet, de ses activités et de ses partenaires des espaces dédiés à la promotion et à la diffusion d'autres initiatives qui ont été développées sur différents sujets dans le domaine des médias et de la communication en général. Dans le site sont enfin visibles toutes les vidéos réalisées au cours des trois réunions du projet développées jusqu'ici (Potenza, Birmingham et Beja).

Réseaux sociaux

Réseau social actif

Toutes les personnes intéressées par le projet E-game peuvent également s'informer grâce aux nombreux comptes de médias sociaux déjà actifs ou en cours d'élaboration:

- Facebook
- Twitter
- LinkedIn
- Youtube
- Scoop.it!
- Referral Key
- Flickr

2ème lettre d'information

RENCONTRE de BEJA (PORTUGAL)

La troisième réunion du projet E-game a eu lieu à Beja, Portugal, du 04 au 07 Juillet 2013; Ce fut une rencontre aussi fructueuse que les précédentes réunions en Italie et au Royaume-Uni.

Pendant la rencontre:

- Ont été présentées des vidéos des précédentes rencontres et des activités;
- les partenaires ont eu une profonde discussion sur le logiciel, les graphiques et le contenu multilingue du site web
- Les dates limites ont été fixées pour la deuxième affiche du projet et la traduction de toutes les questions
- Les outils d'évaluation ont été définis;
- Les dates pour la rencontre suivante à Prague en janvier 2014 ont été fixées

La réunion a également permis la promotion locale lorsque l'ensemble du partenariat international a rencontré le Maire de Beja: un moyen de développer un processus d'activités de partage au niveau institutionnel



Les activités de diffusion locale

En Octobre 2013 plusieurs événements de diffusion ont été réalisés dans les pays de différents partenaires. Parmi ceux-ci, mérite d'être signalé l'événement organisé par le partenaire grec Skakistikos Omilos Panoramatos qui en participant au Festival de la Jeunesse de la municipalité de Pilea Hortiatia a présenté tous les participants du projet.

visit us at:
www.projectegame.eu

partners:

The project has been funded and supported by the European Commission. The views and opinions expressed herein do not necessarily reflect those of the Commission and the Commission cannot be held responsible for any use that may be made of the information contained therein.

LifeLong Learning Programme

euro-net

