



**Organizația:** Asociația Activ pentru Comunitate (partener)

**Titlul proiectului:** EU Youth Power

**Tipul proiectului:** Parteneriat Strategic ERASMUS+ în domeniul formării profesionale - KA202

**Grupul țintă al proiectului:** Tineri europeni din școli și universități (14 - 35 ani)

**Perioada de implementare:** 2017 – 2020

### Scopul și obiectivul principal al proiectului

Scopul echipei de proiect este de a crea un instrument de „edutainment” inovativ care va putea fi utilizat de către partenerii din proiect, dar și de către stakeholderi externi ca parte a misiunii lor de a contribui la incluziunea socială și de a promova cetățenia europeană utilizând pentru acest proces instrumente digitale.

Obiectivul principal îl reprezintă dezvoltarea de inovare în domeniul instrumentelor educaționale digitale.


### Obiective propuse și îndeplinite


Proiectul **“EU Youth Power”** are ca scop informarea și conștientizarea elevilor/studentilor/tinerilor adulți VET asupra UE și a cetățeniei europene prin dezvoltarea unui instrument digital inovativ pentru facilitarea incluziunii sociale prin dobândirea de noi competențe lingvistice utilizând o metodă „edutainment”. Ca grup țintă sunt vizați elevii, studenții și tinerii adulți din întreaga Europă, iar acest fapt este posibil pentru că tehnologiile digitale pot trece foarte ușor peste granițele geografice. Instrumentul educațional dezvoltat în cadrul proiectului va sprijini efortul grupului țintă de a doborî barierele lingvistice între tinerii europeni. Proiectul **“EU Youth Power”** s-a născut din valori și experiențe împărtășite de către partenerii implicați.

Proiectul este construit pe metodologii inovative care combină soluții digitale, design, neuro-științe și procesare lingvistică semi-automată și învățarea prin joc, toate pentru a încuraja tinerii VET într-o aventură incitantă prin Europa, în care să descopere locuri noi, în care să coopereze și să comunice cu tineri din diferite țări, care vorbesc limbi diferite. Acest joc este complementar conceptului de mobilitate al Erasmus+.

El va încuraja „călătoria” tinerilor într-o Europă virtuală, utilizarea diferitelor limbi pentru a rezolva anumite puzzle-uri, obținerea de răspunsuri la întrebări referitoare la locul pe care îl „vizitează” și nu în ultimul rând, incluziunea social prin asigurarea unei cooperări și a unei comunicări în tineri din diferite colțuri ale Europei. Proiectul presupune și realizarea unui număr de evenimente de multiplicare pentru a putea implica cât de repede un număr cât mai mare de profesori VET, traineri și tineri în sprijinirea procesului de învățare al limbilor străine în instituțiile VET și pentru promovarea instrumentului digital dezvoltat, anume jocul interactiv EU Youth Power.

Program: Erasmus+  
Key Action: Cooperation for innovation and the exchange of good practices  
Action: Strategic Partnerships  
Field: Strategic Partnerships for vocational education and training  
Objective: Development of Innovation

 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



2017-BG01-KA-202-036372

Transnational project meeting (TPM2)  
**30 March 2018**  
Venue – conference room of the Education Excellence Center of Arad  
87 Revolutiei Bd., apt. 6, Arad, Romania



