



Euroyouth

Programma di riferimento: Extra Leader - Programma PRINCE (UE - DG ECOFIN)

Tipo di cooperazione: Transnazionale

Tema di intervento

Macro tema	Sotto- tematiche	Tema principale	Tema secondario
Prodotti locali	Promozione		
	Commercializzazione		X
	Informazione		
Qualità della vita	Coesione sociale		X
	Attività culturali		X
	Informazione	X	
	Servizi		
	Gestione del territorio		
	Recupero patrimonio storico		
	Recupero patrimonio ambientale		
Turismo	Fonti energia rinnovabili		
	Promozione		
	Itinerari		

Numero partner coinvolti:

regionali: 5
italiani: 0
esteri: 7
totali: 12

Elenco dei partner italiani coinvolti, con indicazione Regione di appartenenza

	Denominazione partner italiano	Regione
1	Provincia Regionale di Siracusa	Sicilia
2	SET S.r.l.	Sicilia
3	Video Mediterraneo S.r.l.	Sicilia
4	AAPIT Siracusa	Sicilia
5	Associazione Europea Insegnanti Pachino	Sicilia

Elenco dei partner stranieri coinvolti, con indicazione Paese di appartenenza

	Denominazione partner straniero	Paese
1	IEBA	Portogallo
2	Carrefour Bragança	Portogallo
3	GAL ADER SOUSA	Portogallo
4	GAL ASDEPR	Portogallo
5	GAL OATEP	Grecia
6	IEPS	Belgio



7	Diputaci3n de Badajoz	Spagna
---	-----------------------	--------

Soggetto Capofila: GAL Eloro

Durata del Progetto

Inizio attivit3

2001

Fine attivit3

2001

Importo complessivo del Progetto: EUR 2.920,00

Attivit3 principali del Progetto

Breve descrizione
<p>Il progetto mirava alla diffusione della conoscenza dell'Euro presso i giovani al fine di acquisire una maggiore comprensione circa le opportunit3 e le conseguenze derivanti dalla introduzione dell'Euro nei mercati; allo sviluppo tra i giovani, attraverso attivit3 ludiche di simulazione, delle capacit3 operative di utilizzo dell'Euro nelle transazioni commerciali e, grazie all'uso delle tecnologie della societ3 dell'informazione, all'applicazione pratica dell'Euro nel commercio telematico di prodotti tipici dell'identit3 culturale dei Paesi partecipanti.</p> <p>Principali attivit3:</p> <p>Cartone animato "Super - euro"</p> <p>Cd Rom "Eureka - euro"</p> <p>Gioco "€-market"</p> <p>Sito Internet</p> <p>Incontri di diffusione</p>

Indicatori di realizzazione

Indicatore	Numero	Tipologia (Indicare l'ambito/i interessato/i)
CD Rom distribuiti	400	Cartone animato in 3D Super-euro per bambini di 6-10 anni in 6 lingue europee
Incontri presentazione	670	Incontri presso scuole elementari
Giovani informati	11.000	Giovani informati sull'Euro e le sue potenzialit3
Emittenti locali e nazionali	9	Diffusione Cartone animato
Emittenti satellitari	3	Diffusione Cartone animato
Squadre partecipanti	27	Partecipanti al gioco €-market e provenienti dalle scuole medie dei paesi partner
Giocatori	293	Partecipanti al gioco €-market e provenienti dalle scuole medie dei paesi partner
Incontri diffusione	89	Diffusione dei prodotti e dei contenuti del progetto
Persone coinvolte	1.382	Principalmente giovani in et3 scolare

Descrizione delle azioni comuni realizzate:

Azione comune	Breve descrizione
Produzione prodotti	Tutto il partenariato, ciascuno secondo compiti specificati a livello progettuale, si 3 occupato della produzione dei vari prodotti del progetto.



Gioco €-Market	<p>Gioco a squadre diretto a giovani tra i 14 e i 18 anni dei paesi partner europei, basato sull'utilizzo del commercio elettronico con la valorizzazione dei prodotti locali e mirante a far acquisire dimestichezza nell'utilizzo della nuova moneta, appunto, l'Euro. Le migliori squadre, una per paese partner, sono state premiate con una visita alle istituzioni comunitarie a Bruxelles.</p> <p>Il gioco basato sull'e-commerce ha fatto anche acquisire ai giovani partecipanti una maggiore consapevolezza dei prodotti tipici locali, pertanto identitari di ciascun territorio partecipante, favorendo anche il confronto con le produzioni dei restanti partner.</p>
----------------	--

Descrizione delle azioni locali realizzate dal GAL nel proprio territorio

Azione locale	Breve descrizione
Incontri di presentazione	Nelle scuole elementari dei comuni del Comprensorio elorino sono stati organizzati incontri con i bambini nel corso del quale è stato proiettato il cartone animato in 3D e spiegate le implicazioni dell'introduzione di una nuova moneta unica in Europa.
Incontri di diffusione	Incontri di diffusione dei prodotti e dei contenuti del progetto, anche grazie all'apporto di partner quali la Provincia Regionale di Siracusa, l'AEDE di Pachino, l'AAPIT di Siracusa.
Attività di diffusione	Inserzioni su quotidiani locali (La Sicilia); diffusione del cartone su emittenti televisive locali e satellitari grazie ai partner SET srl e Video Mediterraneo srl.; Le videocassette contenenti il cartone animato, liberamente riproducibili, sono state inviate ad Enti ed Istituzioni rilevanti per la diffusione: scuole, enti di formazione, provveditorato degli studi, comitato provinciale per l'Euro, ecc.

Risultati ottenuti dal Progetto a livello locale

Breve descrizione
<ul style="list-style-type: none"> - Diffusione presso un gran numero di bambini, giovani e studenti della nuova moneta, del suo impiego nelle transazioni e delle sue potenzialità; - Promozione delle origini, delle istituzioni e del potenziale dell'Unione Europea; - Creazione e diffusione di strumenti multimediali e filmati per la diffusione di quanto ai due punti precedenti e dei vantaggi derivanti da una moneta unica; - Sviluppo di sistemi di simulazione per far acquisire ai giovani capacità operative legate al concreto utilizzo dell'Euro nelle transazioni e nel commercio elettronico; - Sostegno alla consapevolezza e valorizzazione dei prodotti tipici locali; - Promozione dello scambio di identità culturale con altri paesi europei e abbattimento delle barriere linguistiche; - Implementazione di strumenti con potenti finalità didattiche per la conoscenza delle diverse lingue europee.

Strutture di governance previste ed adottate nella realizzazione del Progetto

Denominazione Struttura di governo	Finalità della Struttura
Incontri partenariali	Gli incontri internazionali con la partecipazione dei coordinatori locali dei vari organismi partner hanno permesso di monitorare il buon andamento delle singole attività, di coordinare le iniziative realizzate a livello locale e indirizzare quelle da implementare.



Descrizione degli attori locali coinvolti, evidenziandone la tipologia, le fasi del Progetto interessate, il ruolo svolto

Attore locale	Tipologia	Fase del Progetto	Ruolo
Giovani	Giovani in età scolare tra i 6 e i 18 anni	Diffusione dei prodotti e gioco €-Market	Beneficiario nel breve termine
Operatori economici	Nel settore dei prodotti locali tipici	Gioco €-Market	Beneficiario nel lungo termine

Principali punti critici incontrati ed eventuali soluzioni apportare in relazione a

FASI DEL PROGETTO	CRITICITÀ RILEVATE	SOLUZIONI ADOTTATE
Elaborazione e approvazione	Nessuna in particolare	Nessuna in particolare
Gestione	Ritiro del partner spagnolo	Esclusione dal progetto, che è proseguito regolarmente grazie esistenza di un ampio partenariato ben motivato
Rendicontazione e chiusura	Nessuna in particolare	Nessuna in particolare

Buone prassi adottate nell'ambito del Progetto di cooperazione

Creazione di un mix coordinato e integrato di prodotti, attività e iniziative pensate per le diverse fasce di età dei giovani e strutturate chiaro e semplice.

Sostenibilità temporale delle attività realizzate

Il progetto ha contribuito alla diffusione e ad un maggiore adeguamento alla nuova moneta, ancora in corso nel nostro paese e in Europa

Sinergie del Progetto con altre esperienze di sviluppo locale e/o di cooperazione del territorio

Il progetto ha sicuramente avvicinato i giovani alle nozioni basilari della politica monetaria Europea; inoltre, è in armonia con le politiche di sviluppo inserite nei programmi di sviluppo locale dei partner nel quadro della programmazione 2007-2013 dell'UE, inclusi il PO FESR e il PSR della Regione Siciliana, soprattutto alla luce della promozione dei prodotti tipici locali a mezzo di vetrine virtuali create col gioco €-Market.