



Projet sélectionné dans le cadre de l'appel à projets PAN 2022

Axe : Participation citoyenne

forward ↗

Porteur du projet	FWRD SARL-S
Titre du projet	<i>Fit4Gaming : Rencontre entre l'intégration et le gaming</i>
Durée du projet	01.05.2022 – 31.12.2023 (20 mois)

Présentation du projet

« Fit4Gaming » est un projet visant à promouvoir la coopération, l'échange et la solidarité au sein d'un milieu multiculturel via l'utilisation de jeux vidéo (i.e. gaming/e-sport). Un grand nombre de projets d'intégration existent déjà dans le domaine des sports, mais manquent souvent de flexibilité dans le choix des jeux/sports ce qui n'est généralement pas le cas pour le gaming. En effet, le gaming est un puissant moyen d'intégration compte tenu de son offre variée, son caractère universel ainsi que son essor fulgurant que l'on a pu observer ces dernières années, notamment pendant la crise sanitaire.

L'objectif de Fit4Gaming n'est pas de rester dans le cadre ludique, mais de créer des opportunités pour les participants dans le domaine de l'apprentissage de « soft et hard skills » à travers les jeux vidéo et de développer des liens entre les participants pour ainsi favoriser l'intégration et le vivre ensemble.

Publics cibles

Le projet sera développé en considérant comme public cible les adolescents et jeunes adultes à partir de 12 ans intéressés au gaming et issus de familles résidentes au Luxembourg. En outre, le projet cible les personnes dans les foyers ayant entre autres les statuts de demandeur de protection internationale (DPI) et bénéficiaire de protection internationale (BPI) n'ayant pas accès à une console ou à un ordinateur suffisamment performant pour le gaming. Afin que l'objectif d'intégration des jeunes soit un succès et pour garantir la diversité et la mixité des participants, il est important d'intégrer davantage dans le projet les maisons de jeunes dans la région sud du pays.



Objectifs du projet

- Offrir une possibilité d'accueil dans un lieu dédié aux adolescents et jeunes adultes issus d'horizons différents
- Promouvoir l'émancipation digitale et l'implémentation de mesures d' « empowerment »
- Développer l'esprit d'équipe, la communication et les compétences sociales dans un contexte intégratif et d'échange interculturel
- Offrir un lieu pour le développement des compétences cognitives

Contact	Kevin Hoffmann - kevin.hoffmann@fwrld.lu
----------------	---------------------------------------------------------------------------------------