

# ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟΝ°3, ΙΟΥΛΙΟΣ 2021

Project Number 612166-EPP-1-2019-1-ES-EPPKA3-IP1-SOC-IN

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

 ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΕΤΑΙΡΩΝ

## ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ

### Από το Συντονιστή εταίρο

Η συγκεκριμένη αναφορά συντάχτηκε στο πλαίσιο της υλοποίησης του Ευρωπαϊκού έργου INGAME (Gaming for Social Inclusion and Civic Participation - A holistic approach for a cultural shift in education and policy). Αποτελεί ένα από τα βασικά παραδοτέα του Πακέτου Εργασίας (ΠΕ) 2 (Χαρτογράφηση του Οικοσυστήματος των Αναγκών, Πρακτικών, Ομάδων Στόχου, Φορέων και Μεθόδων Εργασίας).

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του ΠΕ2 έχει ως βασικό στόχο τον εντοπισμό καλών πρακτικών με απώτερο στόχο την περαιτέρω ενίσχυση και βελτίωσή τους. Η συγκεκριμένη αναφορά, αφορά σε μια προσπάθεια αναγνώρισης των υφιστάμενων κενών και σημείων προς βελτίωση των υφιστάμενων πρακτικών με έμφαση στην εμπλοκή νέων (18-35 ετών) σε θέματα που αφορούν στην ενεργό συμμετοχή τους στα κοινά, την κοινωνική ενσωμάτωση και την ισότητα των φύλων.

## ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΩΝ ΕΤΑΙΡΩΝ

### Oxfam Ιταλία

Τη συγκεκριμένη περίοδο, ένα από τα πιο εξελιγμένα εργαλεία σε επίπεδο εκπαίδευσης αφορά στα «σοβαρά παιχνίδια» (όρος που αποδίδεται καλύτερα ως serious games στα αγγλικά) που ουσιαστικά συνδυάζουν τη διασκέδαση του παιχνιδιού με εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Ο στόχος είναι να προωθηθεί ένας ευχάριστος και αποτελεσματικός εμπειρικός τρόπος ώστε να εκπαιδευτούν οι χρήστες και κατέπεται να εμπλουτιστεί το εκπαιδευτικό εργαλείο σε σχέση με τις γνώσεις και επιλογές τους.



Ένα βασικό παράδειγμα εκπαιδευτικού εργαλείου αποτελεί το παιχνίδι **Maggie. The treasure of Sehat**. Το συγκεκριμένο παιχνίδι δημιουργήθηκε με γνώμονα την καταπολέμηση σημαντικών θεμάτων που άπτονται των μαθηματικών. Το εργαλείο ονόματι Maggie δεν αφορά σε ένα επιστημονικό μέσο αλλά βασίζεται στην απόκτηση επιστημονικών γνώσεων ώστε να προχωρήσει η «περιπέτεια». Με αυτό τον τρόπο, οι βασικές αρχές της εκπαιδευτικής διαδικασίας παρουσιάζονται στους χρήστες με τρόπο που δεν είναι παρεμβατικός αλλά θέλει να προκαλέσει την ενεργό συμμετοχή των χρηστών στο πλαίσιο μιας όμορφης, περιπετειώδους, θαρραλέας και μαθηματικής άσκησης που εξασκεί όχι μόνο το μυαλό αλλά και τις εκπαιδευτικές και κοινωνικές δεξιότητες με απώτερο στόχο την συμπερίληψη στοιχείων που άπτονται της καταπολέμησης των έμφυλων διακρίσεων.

### ***Literacy Association (Ρουμανία)***

Το νομοθετικό πλαίσιο στη Ρουμανία, επιτρέπει τη χρήση παιχνιδιών ως εκπαιδευτικών εργαλείων, αν και δεν υπάρχουν ακόμη συγκεκριμένες μελέτες που να σχετίζονται με τις ανάγκες ή τον αντίκτυπο αυτών των στρατηγικών. Η ενεργή συμμετοχή των νέων δεν είναι δυνατόν στη συγκεκριμένη περίοδο (Ιούλιος 2021) να προσδιοριστεί ποσοτικά, υπάρχουν αρκετά στοιχεία (κυρίως από το χώρο της ΚτΠ/ΜΚΟ που αποδεικνύουν τη σημασία του να ενταθούν οι προσπάθειες ως προς το κομμάτι του gamification μέσω εκπαιδευτικών συνεδριών, πλατφορμών, εργαστηρίων, συνεδρίων και πρακτικών εμπειριών. Οι περισσότεροι ερωτηθέντες κατά τη διάρκεια της έρευνας ήταν ιδιαίτερα θετικοί και ανοιχτοί στο να μάθουν περισσότερα για το gamification.

Οι περισσότεροι από τους Ρουμάνους νέους έχουν καλές ψηφιακές δεξιότητες και για αυτούς το να επικοινωνούν μέσω διαδικτύου είναι καλύτερο από την κατ'ιδίαν επαφή. Για αυτό και είναι πολύ σημαντικό να καταλάβουν ότι η κοινωνική ένταξη σημαίνει συμμετοχή των πολιτών, συμμετοχή και παρουσία στην πραγματική ζωή.

### ***Symplexis (Ελλάδα)***

Με βάση τα ευρήματα των ενεργειών εκτίμησης αναγκών στην Ελλάδα, υπήρξε ιδιαίτερα θετική ανταπόκριση σε σχέση με την ενσωμάτωση/αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών για την προώθηση της κοινωνικής ένταξης και της ίσης συμμετοχής στους νέους. Παρά τις κάποιες καχύποπτες στάσεις απέναντι στη χρήση της τεχνολογίας σε αυτούς τους τομείς, η συντριπτική πλειονότητα φαίνεται να τείνει θετικά στη χρήση των ΤΠΕ ως ισχυρού μέσου για την ενίσχυση της

πρόσβασης σε πληροφορίες και την προώθηση της επικοινωνίας.

### ***Εκπαιδευτικός Όμιλος Ανατόλια (Ελλάδα)***

Οι Έλληνες συμμετέχοντες στην έρευνα μοιράζονται κοινές ιδέες για το τι σημαίνει κοινωνική συμμετοχή για αυτούς. Γενικά, ανέφεραν τη σημασία της συμβολής των πολιτών στα κοινά, συμπεριλαμβανομένης της πολιτικής. Πιο συγκεκριμένα, συμφωνούν ότι η συμμετοχή των πολιτών διαμορφώνει και ωφελεί την κοινότητα σε πολλά επίπεδα. Αυτό που επίσης έχει εκφραστεί από την πλειονότητα, είναι η πεποίθηση ότι υπάρχει ένας προφανής σύνδεσμος μεταξύ της πολιτικής πλευράς των κοινωνιών και της ενεργούς συμμετοχής των πολιτών. Πιστεύουν ότι η συμμετοχή των πολιτών καθιστά την κοινωνία των πολιτών ισχυρότερη, τη δημοκρατία πιο υγιή και παρέχει λύσεις σε δημόσια ζητήματα. Οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες συνδέουν την συμμετοχή με δημοκρατικές νοοτροπίες και πρακτικές, στη βάση των κεντρικών ιδεών και αρχών της δημοκρατίας και μιας ισορροπημένης κατανόησης μεταξύ δικαιωμάτων και ευθυνών ή εξυπηρέτησης του κοινού αγαθού και των κοινών στόχων. Επιπλέον, επισημαίνουν πρακτικές δραστηριότητες και την ενεργή μορφή δέσμευσης που ταιριάζει με μια τέτοια νοοτροπία, π.χ. εθελοντισμός, φέρνοντας έμπρακτες αλλαγές για την αλλαγή νοοτροπίας και την ουσιαστική επίλυση τοπικών προβλημάτων.

### ***USAL (Ισπανία)***

Από πρόσφατες μελέτες, ο θετικός αντίκτυπος της αλληλεγγύης και της δέσμευσης των πολιτών στα κοινά αναδεικνύονται ως σημαντικές παράμετροι σε επίπεδο ενσωμάτωσης, αλληλεγγύης και ανάπτυξης, γεγονός που επιβεβαιώνεται από την έρευνα που διενεργήθηκε σε εθνικό επίπεδο.

Συγκεκριμένα, φαίνεται ότι υπάρχει μεγάλη ζήτηση για συγκεκριμένες πρωτοβουλίες με έμφαση στις νέες τεχνολογίες αν και από την άλλη μεριά, οι νέοι δεν λαμβάνουν επαρκείς πληροφορίες για τα θέματα που διαπραγματεύεται το εν λόγω έργο. Βασικό ρόλο σε αυτό παίζει η ελλιπής πληροφόρηση από τα βασικά κανάλια επικοινωνίας των νέων στην Ισπανία με κύριο χαρακτηρισμό την έλλειψη θετικών προτύπων/ καλών πρακτικών ή/και γνώσης των υφιστάμενων δραστηριοτήτων στις οποίες μπορούν να έχουν πρόσβαση.

Σε ορισμένες περιπτώσεις, υπάρχει απαισιοδοξία σχετικά με τις απαντήσεις των νέων (π.χ. έλλειψη χρόνου, ενδιαφέροντος) και βλέπουν πολλούς κινδύνους στον ψηφιακό κόσμο (ατομικισμός, κίνδυνοι στην online αλληλεπίδραση κ.λπ.)

### **ZB&V (Ολλανδία)**

Στην ολλανδική εθνική έκθεση, οι προγραμματιστές αποκάλυψαν ότι η ανάθεση για τη δημιουργία σοβαρών παιχνιδιών περιορίζεται κατά βάση στην άτυπη («ανεπίσημη») εκπαίδευση ενώ είναι υψηλό το επίπεδο των εκπαιδευτικών εργαλείων που πρέπει να αναπτύξουν. Μάλιστα, το επίκεντρο είναι κυρίως η κοινωνική ένταξη και η ιδιότητα του πολίτη, αλλά όχι η ισότητα των φύλων. Η έρευνα έδειξε επίσης ότι όταν οι άνθρωποι συνεχίζουν να ασχολούνται με ένα σοβαρό («με έμφαση στα κοινά») παιχνίδι, θα γίνουν πιο ενεργοί πολίτες σε κοινωνικά θέματα. Η έρευνα στην Ολλανδία έδειξε ότι οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες (ηλικίας 18-35 ετών) αναφέρουν ότι εμπλέκονται επαρκώς στα κοινά ή τουλάχιστον θέλουν να έχουν ενεργό συμμετοχή, αισθάνονται ότι εμπλέκονται.

Αξίζει να σημειωθεί ότι το δείγμα δε φαίνεται να έχει καμία εξοικείωση με (ψηφιακά) σοβαρά παιχνίδια που σχετίζονται με τα θέματα που άπτονται των στόχων του INGAME, πιθανώς επειδή δεν είναι αρκετά πρόσφατα ζητήματα. Οι περισσότεροι ερωτηθέντες δείχνουν να έχουν εμπιστοσύνη στις τεχνολογίες και στο (ψηφιακό) παιχνίδι ως παρόχους γνώσης, υπό τον όρο ότι πληρούνται οι προϋποθέσεις «ψυχαγωγίας» (παιχνίδι), πρόκλησης και φιλικότητας προς τον χρήστη. Υπήρχαν μερικοί ερωτηθέντες που φαινόταν κάπως προβληματισμένοι από τα «ευρύτερα ερωτήματα» που τέθηκαν και δυσκολεύτηκαν να πουν κάτι για τον πιθανό ρόλο της τεχνολογίας βάσει αυτών των ευρέων εννοιών.

Σχετικά με την Ολλανδία, πρέπει κανείς να γνωρίζει ότι υπάρχει ακόμη μια «δημοκρατία διπλωματούχων»: οι νέοι πολίτες με ανώτερη μόρφωση συμμετέχουν συχνότερα και/ή αντιπροσωπεύονται περισσότερο στους δημοκρατικούς θεσμούς. Οι ερωτηθέντες στην έρευνα αυτή είχαν ανώτερη μόρφωση. Το εκπαιδευτικό υπόβαθρο διαδραματίζει κρίσιμο, ρόλο στο ενδιαφέρον που δείχνουν οι πολίτες για τη δημοκρατία και τις δημοκρατικές αξίες.

Το ακροατήριο του INGAME, ηλικίας 18-35 ετών, είναι ευρύτερο από το ανώτερα μορφωμένο, οπότε είναι ιδιαίτερα σημαντικό να είναι το INGAME αρκετά ελκυστικό παιχνίδι για το σύνολο του ακροατηρίου των νέων 18-35 ετών.



<https://ingame.erasmus.site/>



<https://www.facebook.com/InGame-project>



[https://www.instagram.com/ingame\\_project](https://www.instagram.com/ingame_project)



<https://twitter.com/IngameProject>



## PROJECT PARTNERS:

