

Biuletyn Nr 3, lipiec 2021

TREŚĆ NEWSLETTERA



O badaniach

Wkład partnerów

O BADANIACH

Opracowane przez koordynatora projektu

Raport został opracowany w ramach projektu INGAME (Gaming for Social Inclusion and Civic Participation - A holistic approach for a cultural shift in education and policy) finansowanego przez UE i stanowi jeden ze szczegółowych rezultatów pakietu roboczego 2 (Mapping the INGAME Ecosystem of Needs, Practices Target Groups, Stakeholders and Mode of Work).

Badania prowadzone w ramach WP2 mają na celu zidentyfikowanie istniejących dobrych praktyk i, tam gdzie to możliwe, ich wzmocnienie. Badania mają również na celu zidentyfikowanie luk i problemów w istniejących praktykach – w szczególności, trudności w angażowaniu młodych ludzi (18-35) w kwestie uczestnictwa obywatelskiego, integracji społecznej i równości płci.

WKŁAD PARTNERÓW

Opracowane przez Oxfam Italia

Obecnie, jednym z najbardziej zaawansowanych narzędzi w scenariuszu szkoleniowym są gry poważne, zdolne do łączenia gry z elementami edukacyjnymi. Ich celem jest dzielenie się, w kontekście zabawy, skutecznym i przyjemnym doświadczeniem szkoleniowym, w którym użytkownik i jego wybory są w centrum gry.



Jednym z przykładów jest **Maggie. Skarb Sehata**. Gra została stworzona, aby poruszyć ważne zagadnienia matematyczne. Maggie nie jest naukowcem i aby kontynuować przygodę musi zdobyć konkretne umiejętności naukowe. W ten sposób najważniejsze pojęcia są przedstawione w nieinwazyjny sposób, stając się wciągającą częścią opowieści, nie zniekształcając jej. Odgrywanie osób, żądnych przygód, ciekawych świata, odważnych, zdeterminowanych w rozwiązywaniu problemów, swobodnie radzących sobie z logicznym, matematycznym myśleniem, zdolnych do osiągnięcia udanych celów jest przekrojowym sposobem na zaproponowanie innego modelu kobiecości.

Opracowane przez Rumuńskie Stowarzyszenie Literatury

Ramy prawne w Rumunii pozwalają na wykorzystanie gry jako narzędzia w każdej dziedzinie działalności, choć nie ma żadnych badań związanych z potrzebami lub wpływem takich strategii. Uczestnictwo obywatelskie młodych ludzi nie jest określone ilościowo, jedyne statystyki są punktowe, w podziale na projekty i należą do organizacji pozarządowych, które prowadziły działania w tej dziedzinie.

Warto zauważyć, że nasi respondenci są pozytywnie nastawieni i otwarci na zdobywanie wiedzy o gamifikacji poprzez szkolenia, platformy, warsztaty, konferencje i praktyczne doświadczenia.

Większość młodych osób z Rumunii ma dobre umiejętności cyfrowe i dla nich kontakty online są

łatwiejsze niż spotkania z innymi ludźmi. Z drugiej strony, jest to ważne, aby zrozumieli, że integracja społeczna oznacza zaangażowanie obywatelskie, uczestnictwo i obecność w prawdziwym życiu.

Opracowane przez Symplexis - Grecja

W oparciu o wyniki oceny potrzeb w Grecji, pojawiły się zarówno pozytywne, jak i krytyczne głosy na temat wykorzystania technologii w promowaniu integracji społecznej i równego uczestnictwa. Niezależnie od negatywnego nastawienia do wykorzystania technologii w tych dziedzinach, zdecydowana większość okazała się być pozytywnie nastawiona do wykorzystania ICT jako potężnego środka zwiększającego dostęp do informacji i promującego komunikację.

Opracowane przez Stowarzyszenie Edukacyjne Anatolia (EAA)

Greccy uczestnicy badania mieli wspólne wyobrażenie o tym, co oznacza dla nich zaangażowanie obywatelskie. Ogólnie rzecz biorąc, wspomnieli oni o znaczeniu zaangażowania obywatelskiego w życie społeczne i polityczne. Mówiąc dokładniej, zgadzają się, że zaangażowanie obywatelskie kształtuje społeczność i przynosi jej korzyści. Łączy ich także przekonanie, że istnieje oczywisty związek między politycznym aspektem życia społecznego a zaangażowaniem obywatelskim. Uważają, że zaangażowanie obywatelskie wzmacnia społeczeństwo obywatelskie, wzmacnia demokrację i pozwala rozwiązywać sprawy publiczne. Większość respondentów kojarzy zaangażowanie obywatelskie z postawami i praktykami demokratycznymi. Młodzi ludzie podnoszą kluczowe idee i zasady demokracji, tak jak je postrzegają, np. zrównoważone rozumienie praw i obowiązków czy służenie wspólnemu dobru i wspólnym celom. Ponadto podkreślają praktyczne działania i aktywne formy zaangażowania, które odpowiadają takiemu sposobowi myślenia, np. wolontariat, wprowadzanie zmian w swojej społeczności i praca na rzecz lepszej przyszłości - wszystko to z mentalnością rozwiązywania problemów.

Opracowane przez USAL HISZPANIA

Z najnowszych badań wyłaniają się pozytywne wartości solidarności i zaangażowania

obywatelskiego, które potwierdza również niewielka ankieta opracowana w ramach projektu.

Istnieje zapotrzebowanie na konkretne inicjatywy, nawet jeśli wydaje się, że młodzi ludzie, ogólnie rzecz biorąc, nie otrzymują wystarczających informacji poprzez swoje kanały komunikacyjne (nie są proaktywni lub nie posiadają przykładów dobrych praktyk lub konkretnych działań). W niektórych przypadkach pojawia się pesymizm w odniesieniu do reakcji młodzieży (brak czasu, zainteresowania...) i widzą oni wiele niebezpieczeństw w świecie cyfrowym (indywidualizm, ryzyko w interakcjach online...).

Opracowane przez USAL ZB&V - Holandia

W krajowym raporcie holenderscy twórcy gier ujawnili, że zlecenia na poważne gry są wydawane, ale generalnie ograniczają się do nieformalnej ("nieoficjalnej") edukacji. Skupiają się głównie na integracji społecznej i obywatelstwie, ale, co dziwne, nie na równości płci. Jednak badania wykazały również, że jeśli ludzie są zaangażowani w poważną ("polityczną") grę i ukończą ją, będą również angażować (i rozmawiać) ze swoim otoczeniem o jej treści i staną się bardziej aktywni w społeczeństwie.

Nasze badanie wykazało, że większość respondentów (w wieku 18-35 lat) czuje się zaangażowana w życie społeczne lub przynajmniej chce się czuć zaangażowana. Większość z nich chce być również *aktywnie zaangażowana* (aktywne obywatelstwo, "monitorowanie obywateli"). Uderzające było to, że prawie w ogóle nie ma znajomości poważnych gier (online) związanych z tematami wybranymi przez INGAME, prawdopodobnie również dlatego, że jest to nowość. Większość respondentów ma zaufanie do technologii i gier (online) jako dostawcy wiedzy, pod warunkiem, że spełnione są warunki "rozrywki" (gry), wyzwania przyjazne dla użytkownika. Kilku respondentów wydawało się onieśmiałych zadawanymi "wielkimi pytaniami" i trudno było im powiedzieć cokolwiek na temat możliwej roli technologii na podstawie tych szerokich koncepcji.

Z perspektywy holenderskiej musimy być świadomi, że w Holandii wciąż istnieje "demokracja

dyplomowa": wyżej wykształceni (młodzi) obywatele są bardziej reprezentowani w demokracji (i jej instytucjach) niż ci mniej wykształceni. Nasi respondenci mieli wyższe wykształcenie. Wykształcenie odgrywa ważną, a może nawet kluczową rolę w zainteresowaniu demokracją i wartościami demokratycznymi.

Grupa odbiorców INGAME w wieku 18-35 lat jest większa niż osoby z wyższym wykształceniem, więc może być niezwykle ważne, by nie stawiać zbyt wysokiego progu w grze.



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



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



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>



PROJECT PARTNERS:

