

# ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ Ν°1, Νοέμβριος 2020

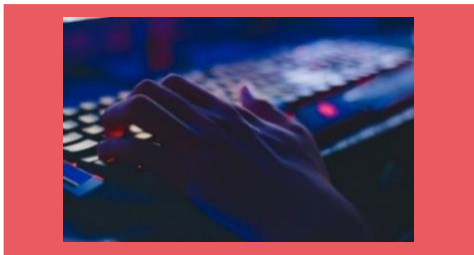
## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟΥ ΔΕΛΤΙΟΥ

 ΤΟ ΕΡΓΟ INGAME

 Η ΕΡΕΥΝΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ

## ΤΟ ΕΡΓΟ INGAME

Το έργο INGAME εστιάζει κυρίως στα διαδικτυακά παιχνίδια και στις ψηφιακές δεξιότητες που συμβάλλουν στην ανάπτυξη των κοινωνικών και πολιτικών δεξιοτήτων ενήλικων νέων. Αυτό είναι ένα νέο πεδίο ανάπτυξης δεξιοτήτων που θα δημιουργηθεί και θα παραδοθεί μέσω εξελιγμένων εργαλείων πληροφορικής, αξιοποιώντας τις τελευταίες εξελίξεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία και χτίζοντας πάνω στην συμμετοχή στα κοινά μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών (online gaming). Το INGAME θα βελτιώσει άμεσα και έμμεσα τις ψηφιακές, γλωσσικές, επικοινωνιακές και



συνεργατικές δεξιότητες των παικτών και θα εντάξει το gaming στις παιδαγωγικές μεθόδους και πρακτικές και ιδιαίτερα αυτές που σχετίζονται με την πολιτική επιμόρφωση. Ο συνδυασμός καινοτομίας και παιδαγωγικής θα αποδώσει ως μια μορφή άτυπης εκπαίδευσης και ως προς τη συμμετοχή στα κοινά. Η συνολική αξία του παιχνιδιού θα είναι η ενίσχυση της κριτικής σκέψης όσον αφορά κοινωνικές και πολιτικές καταστάσεις μέσω της προσομοίωσης εμπειριών, της δημιουργίας δεξιοτήτων και της παρακίνησης του ενδιαφέροντος των παικτών για συμμετοχή

στα κοινά τόσο σε τοπικό όσο και σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

Το gaming είναι διαδραστικό και ευέλικτο όταν εφαρμόζεται σε μια πληθώρα εκπαιδευτικών και παιδαγωγικών περιβαλλόντων.

## Η ΕΡΕΥΝΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ

Τα κύρια ευρήματα της έρευνας που πραγματοποιήθηκε από όλους τους εταίρους οδηγούν σε:

Μια διεξοδική βάση δεδομένων Εθνικών Αναλύσεων, Τεχνικών και Καταγραφής Ελλείψεων σε κάθε χώρα από όπου προέρχονται οι εταίροι, η οποία περιγράφει τις ανάγκες και τις προσδοκίες της ομάδας-στόχου, δημιουργεί μια βάση βιβλιογραφικών δεδομένων και αξιολογεί παλαιότερες επιτυχημένες πρακτικές. Επιπρόσθετα, και μετά τις εθνικές αναφορές θα δημιουργηθεί και μια διεθνής μελέτη που θα αναφέρεται στις ανάγκες που επιζητά να καλύψει το INGAME.

Η έρευνα αποσκοπεί στην καταγραφή και αξιολόγηση ήδη υπάρχοντων καλών πρακτικών και, όπου είναι εφικτό, στην περαιτέρω ενίσχυσή τους. Ωστόσο, παράλληλα, η έρευνα πρέπει να στοχεύει στην αναγνώριση ελλείψεων και προβλημάτων στις υπάρχουσες πρακτικές καθώς και στην δυσκολία εμπλοκής των νέων (18-35 ετών) σε ζητήματα κοινωνικής συμμετοχής, κοινωνικής ένταξης και ισότητας των φύλων. Σε αυτό το πλαίσιο, ο συνολικός στόχος της έρευνας είναι να δημιουργήσει μια επιστημονική βάση για την ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων, οι οποίες θα αντιμετωπίσουν και, ελπίζουμε πως, θα καλύψουν τα υπάρχοντα κενά.

Ακολουθήστε την πρόοδο της έρευνας [εδώ](#).



<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>



## ΟΙ ΕΤΑΙΡΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

