

NEWSLETTER N°1, Novembre 2020

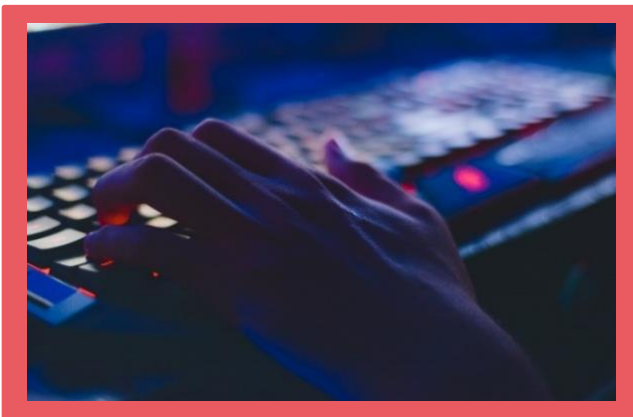
CONTENUTO DELLA NEWSLETTER

 **IL PROGETTO INGAME**

 **LO STUDIO DELL'ANALISI DEI BISOGNI**

IL PROGETTO *INGAME*

Il progetto INGAME si concentra su giochi online e competenze digitali per lo sviluppo delle competenze civiche da parte dei giovani. Questa è una nuova area di sviluppo delle competenze che sarà completamente elaborata e proposta attraverso sofisticati strumenti TIC, impiegando le ultime innovazioni nella tecnologia educativa per sviluppare l'impegno civico attraverso il gioco online. INGAME migliorerà direttamente e indirettamente le capacità digitali, linguistiche, di



lettura, comunicazione e collaborazione degli utenti, e introdurrà e integrerà anche il gioco nelle metodologie e nelle pratiche pedagogiche, in particolare quelle relative al campo dell'alfabetizzazione civica. La combinazione di innovazione ed educazione motiverà gli utenti all'apprendimento informale e all'impegno civico.

Il valore aggiunto del gioco sarà quello di migliorare la riflessione critica sui contesti sociali e politici attraverso esperienze simulate, costruire competenze e stimolare l'interesse per l'impegno collettivo con la comunità in generale, sia a livello locale che europeo. Il gioco è interattivo e flessibile se applicato in una varietà di contesti educativi e pedagogici.

LO STUDIO DELL'ANALISI DEI BISOGNI

I risultati principali dello studio condotto da tutti i partner porteranno ad un'esauritiva Raccolta di dati Nazionali sullo Stato dell'arte e sull'Analisi delle lacune in tutti i paesi partner, delineando i bisogni e l'analisi delle aspettative del gruppo target e compilando un database di revisione della letteratura e il *benchmarking* delle buone pratiche. Oltre ai Report Nazionali, verrà creato un Ecosistema transnazionale dei bisogni di INGAME.

La ricerca mira a identificare le buone pratiche esistenti e, dove possibile, a rafforzarle. Allo stesso tempo, però, la ricerca sarà anche volta a identificare le lacune e i problemi nelle pratiche esistenti, la difficoltà di coinvolgere le/i giovani (18-35 anni) in questioni di partecipazione civica, inclusione sociale e parità di genere. In questo contesto, il ruolo della ricerca nel progetto complessivo è quello di creare la base scientifica per lo sviluppo di soluzioni innovative, che affronteranno e, si spera, colmeranno le lacune esistenti.

Segui i progressi della ricerca [qui](#).



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



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



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>



Project partners:

