



NIEUWSBRIEF N°1, November 2020

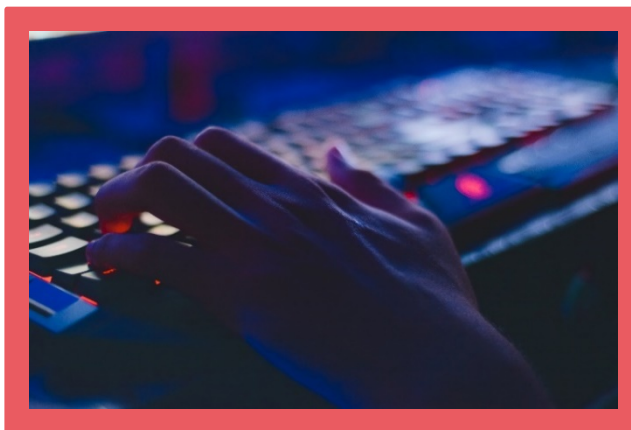
INHOUD

-  HET BEGIN VAN HET INGAME PROJECT
-  ONDERZOEK NAAR BEHOEFTE EN ANALYSE

HET BEGIN VAN HET INGAME PROJECT

Door Valentina Zagrado

Het INGAME-project richt zich op online-spellen en digitale vaardigheden om de ontwikkeling van burgersvaardigheden van jonge volwassenen te bevorderen. Dit is een tamelijk nieuw terrein voor de ontwikkeling van deze vaardigheden. Het zal met behulp van geavanceerde ICT-tools volledig worden ontwikkeld en aangeboden, waarbij gebruik wordt gemaakt van de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van onderwijs-technologie en wordt voortgebouwd op burgerbetrokkenheid via online gaming.



INGAME zal de digitale, taal-, lees-, communicatie- en samenwerkingsvaardigheden van de gebruikers direct en indirect verbeteren en zal tevens gaming introduceren en integreren in pedagogische methoden en praktijken, met name op het gebied

van "civic literacy". De combinatie van innovatie en educatie zal gebruikers motiveren informeel te leren en zich in te zetten als burger.

De algemene waarde van het spel zal de kritische reflectie over sociale en politieke omstandigheden zijn die door gesimuleerde ervaringen gevoed wordt, vaardigheden opbouwt en belangstelling wekt voor collectief engagement met de samenleving, zowel op lokaal als op EU-niveau. Gaming is interactief en flexibel en kan worden toegepast in uiteenlopende educatieve en pedagogische contexten.

ONDERZOEK NAAR BEHOEFTE EN ANALYSE

De belangrijkste bevindingen van het door alle partners uitgevoerde onderzoek zullen uiteindelijk leiden tot een uitvoerige nationale *state of te art* analyse en een (data) analyse van de hiaten in alle partnerlanden. Daarmee kan een analyse van de behoeften en verwachtingen van de doelgroep(en) worden geschetst en een databank met literatuuronderzoek en benchmarking van succesvolle praktijken worden samengesteld. Naast de nationale rapporten zal een transnationaal INGAME Ecosysteem van Behoeften worden gecreëerd. Het onderzoek is erop gericht bestaande goede praktijken in kaart te brengen en, waar mogelijk, te intensiveren.

Echter, het onderzoek richt zich ook op het opsporen van hiaten en problemen in bestaande praktijken, en ook op de problematiek van hoe men jongeren (18-35 jaar) betrokken kan krijgen op de gebieden van burgerparticipatie, sociale integratie en gendergelijkheid. In dit verband is het doel van het onderzoek in het totale project de wetenschappelijke basis te leggen voor de ontwikkeling van innovatieve oplossingen die de bestaande lacunes zullen aanpakken en hopelijk verhelpen. Volg het verloop van ons onderzoek [hier](#).



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



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



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>



PROJECT PARTNERS:

