

# NEWSLETTER N°2, Giugno 2021

## CONTENUTI



La ricerca



I contributi dei partners

## LA RICERCA

### Coordinatore del progetto

Il report è sviluppato nell'ambito del progetto INGAME (Gaming for Social Inclusion and Civic Participation - Un approccio olistico per un cambiamento culturale nell'educazione e nella politica), finanziato dall'UE e rappresenta uno dei risultati specifici del Work Package 2 (Mappatura dell'ecosistema INGAME dei bisogni, delle pratiche, dei gruppi target, degli stakeholder e del modo di lavorare).

La ricerca condotta per il WP2 mirava a identificare le buone pratiche esistenti e, dove possibile, a rafforzarle. La ricerca mirava anche a identificare le lacune e i problemi nelle pratiche esistenti - in particolare, la difficoltà di coinvolgere i giovani (18-35) in questioni di partecipazione civica, inclusione sociale e parità di genere.

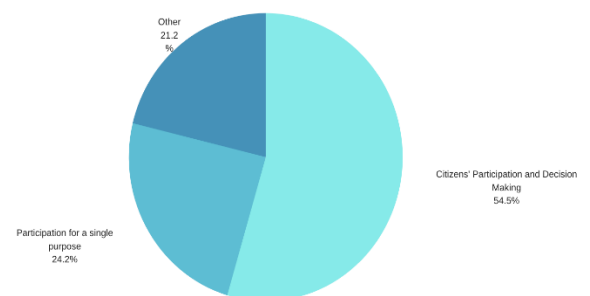
## CONTRIBUTI DEI PARTNERS

### CSI CYPRUS

In base alle risposte collettive alla domanda di ricerca 5, il 54,5% dei partecipanti definisce l'impegno civico come il processo ad essere informati sullo sviluppo delle azioni a livello locale, europeo e globale e come il diritto alla libera espressione di opinioni e alla partecipazione attiva. I cittadini attivi contribuiscono al processo decisionale democratico e alla risoluzione dei problemi nella società in generale, e più

specificamente negli sviluppi politici, sociali ed economici del paese in cui vivono, per il bene comune. Ancora più in specifico: l'impegno civico è la partecipazione a (a) organizzazioni culturali; (b) associazioni; (c) voto generale; (d) cortei; (e) beneficenza; (f) le elezioni (g) proteste; (h) eventi generali, (i) manifestazioni, (j) comunità locale (k) sondaggi di opinione pubblica. Il 24,4% dei partecipanti ha risposto che l'impegno civico è la partecipazione dei cittadini per un unico scopo, sia quello generale "bene comune", "per uno scopo", "decisioni per il paese", "crescita della comunità" o uno più specifico: "partecipazione alle elezioni" e coinvolgimento nella politica. La terza categoria di risposte rappresenta il 21,2% dei partecipanti che rispondono "Altro" come (a) **Civics playing games**; (b) nessuna spiegazione, ripetendo "Molte volte" e (c) cittadinanza attiva senza ulteriori spiegazioni.

### Danmar Computers



La ricerca condotta nell'ambito del progetto INGAME mostra che la maggior parte degli intervistati è coinvolta nella vita sociale e partecipa attivamente alla comunità locale. Alla domanda su cosa significa per loro impegno civico, spesso sono state fornite risposte come l'essere attivi nella comunità locale, la partecipazione alle elezioni, volontariato, ecc. (per maggiori dettagli, vedi le griglie di valutazione). La maggior parte degli intervistati ha ammesso di aver partecipato a iniziative come flash mob, campagne di

sensibilizzazione sui social network, petizioni, manifestazioni di piazza, marce, sit-in, il che dimostra che i giovani vogliono essere attivi nella vita sociale.

La ricerca mostra che sia i giovani (gruppo target) che le parti interessate considerano l'impegno civico molto importante e che sono necessarie più iniziative e informazioni per coinvolgere maggiormente i giovani e incoraggiare la loro

partecipazione attiva nella società. La maggior parte degli intervistati ha familiarità con le nuove tecnologie e crede che questo sia un elemento molto importante che aiuterà i giovani nel loro impegno civico. Le nuove tecnologie fanno parte della nostra vita quotidiana. Usiamo quotidianamente telefoni e tablet, che sono la nostra fonte di informazione per imparare e aumentare le nostre conoscenze su vari argomenti. Attraverso l'uso delle nuove tecnologie, otteniamo più informazioni e possiamo comunicare con gli altri per esprimere le nostre opinioni, organizzare varie attività sociali e creare una comunità locale. La maggior parte degli intervistati crede che attraverso la tecnologia si abbiano più opportunità.

### ***Kaunas University of Technology***

Agli intervistati è stato chiesto di specificare che cosa sia l'impegno civico per loro. Tra le risposte è stato menzionato (1) un modo piacevole per migliorare le nostre vite; (2) la partecipazione alle attività di volontariato; (3) l'attività nella vita pubblica; (5) la partecipazione e l'impegno dei volontari e l'aiuto alla società in diverse azioni.

Pertanto, gli intervistati hanno identificato le attività che pensano dovrebbero essere realizzate per aumentare la partecipazione dei giovani adulti alla vita pubblica in generale e più specificamente il loro impegno civico, cioè (1) pari diritti per le giovani donne; (2) attività individuali o di gruppo che affrontano questioni pubbliche; (3) possibilmente mostrare i modi/esempi che potrebbero impegnare a partecipare alla vita pubblica; (4) la **gamification** potrebbe coinvolgere situazioni di vita reale.

Gli intervistati hanno menzionato le politiche, le pratiche e gli interventi per promuovere l'impegno civico dei giovani adulti, l'inclusione sociale e la parità di genere e come dovrebbero migliorare o cambiare. Tre intervistati su cinque hanno menzionato azioni per la parità di genere e uno ha menzionato azioni sulla caccia non etica.

Sono state menzionate alcune nuove tecnologie che possono essere utilizzate per discutere di questioni globali, come l'inclusione sociale e l'uguaglianza di genere, vale a dire (1) serious game e gamification

nel VLE; (2) realtà virtuale che coinvolge la vita pubblica; (3) mostrare casi di buone pratiche della vita reale; (4) gioco online nell'ambito dell'educazione.

Stiamo sviluppando un gioco online, chiamato INGAME, che permetterà agli utenti di imparare dall'esperienza simulata, favorendo la riflessione critica sulle circostanze sociali e politiche, costruire competenze e stimolare l'interesse per l'azione collettiva. Gli intervistati hanno anche menzionato che (1) è importante che il gioco non sia troppo complicato in modo che chiunque non abbia esperienza possa passare attraverso diversi livelli, interattivo, (2) ambiente amichevole, (2) attraente, (3) possibilmente basato su livelli, (4) il gioco potrebbe essere in tecnologia VR, o interattivo, basato su livelli, accattivante, coinvolgente; (5) attraente, inclusivo, coinvolgente.

***Continua nella prossima newsletter***



<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:

