NAUJIENLAIŠKIS NR. 2, BIRŽELIS, 2021

NAUJIENLAIŠKIO TURINYS

Apie tyrimą

Partnerių indėlis

Apie tyrimą

Projekto koordinatorius

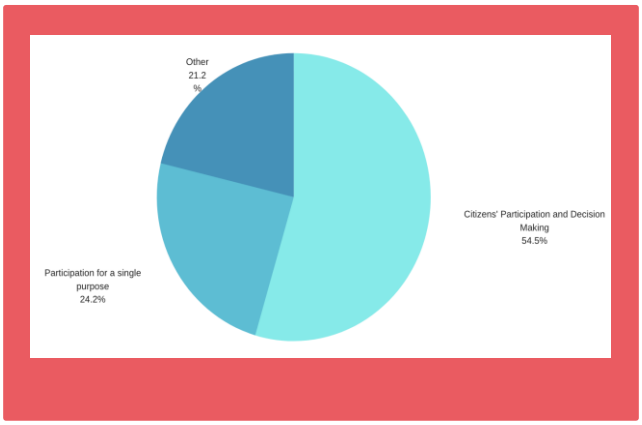
Ataskaita parengta įgyvendinant ES finansuojamą projektą INGAME (Žaidybinimas socialinei ir pilietinei įtraukčiai – holistinis požiūris į kultūrinius pokyčius švietime ir politikoje). Tai yra vienas 2-ojo Darbo Paketo (INGAME poreikių, tikslinių grupių, suinteresuotųjų šalių bei darbo pobūdžio ekosistemos nustatymas) rezultatų.

DP2 tyrimo tikslas yra nustatyti jau esamas gerąsias praktikas ir, jei esant galimybei, jas toliau tobulinti. Šiuo tyrimu taip pat siekiama nustatyti esamos praktikos spragas ir problemas, daug dėmesio skiriant iššūkiams, susijusiems su jaunų žmonių (18-35 m.) įtraukimu į pilietinį aktyvumą, socialine įtrauktimi bei lyčių lygybe.

PARTNERIŲ INDĖLIS

CSI CYPRUS

Remiantis atsakymais į 5-ą tyrimo klausimą, 54,5 proc. dalyvių pilietinį aktyvumą apibrėžia kaip informavimo apie veiksmų plėtrą vietos, Europos ir pasaulio lygiu procedūrą. Taip dažnai buvo minima ir teisė laisvai reikšti nuomonę bei aktyviai dalyvauti demokratiniame sprendimų priėmimo procese, kuriuo siekiama spręsti problemas visuomenėje, dalyvaujant šalies politiniuose socialiniuose ir ekonominiuose pokyčiuose dėl bendros gerovės. Jaunųjų dalyvių nuomone, pilietinis aktyvumas tai yra dalyvavimas a) kultūrinėse organizacijose; b) asociacijose; c) balsavimuose; d) paraduose; e) labdaros organizacijose; f) rinkimuose; g) protestuose; h) bendruose renginiuose; i) demonstracijose); j) vietos bendruomenės ar savivaldos veiklose; k) viešosios nuomonės apklausose. 24,4 proc. dalyvių teigia, kad pilietinis aktyvumas yra piliečių įsitraukimas dėl bendro tikslo, kuris gali būti tiek bendro pobūdžio pvz. dėl „dėl bendro gėrio“, „sprendimai valstybei“ ar „bendruomenės vystymas“, tiek ir konkretus, toks kaip „dalyvavimas rinkimuose“ ir įsitraukimas į politinę veiklą. Trečiajai atsakymų kategorijai priklauso 21,2 proc. dalyvių, kurie pateikė tokius atsakymus: a) pilietiškumas žaidžiant žaidimus; b) be paaiškinimo, kartojant „daug kartų" ir c) aktyvus pilietiškumas be išsamesnio paaiškinimo.



Šį projektą finansavo Europos Komisija. Ši komunikacijos priemonė yra tik autoriaus pozicija ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį šios informacijos panaudojimą.

Danmar Computers

Pagal INGAME projektą atliktas tyrimas rodo, kad dauguma respondentų yra įsitraukę į socialinį gyvenimą ir aktyviai dalyvauja vietos bendruomenės veikloje. Paklausti, ką jiems patiems reiškia pilietinis aktyvumas, dalyviai dažniausiai įvardindavo, kad yra aktyvūs vietos bendruomenės nariai, dalyvauja rinkimuose, savanoriauja ir pan. (daugiau informacijos žr. vertinimo lentelėse). Dauguma respondentų taip pat įvardina dalyvavę tokiose iniciatyvose kaip „flash mob“ akcijos, kampanijos socialiniuose tinkluose, rašęsi peticijas bei dalyvavę demonstracijose ar maršuose, kas rodo aktyvų jaunimo įsitraukimą į socialinį gyvenimą.

Tyrimai rodo, kad tiek jaunimas (tikslinė grupė) tiek suinteresuotosios šalys supranta pilietinio aktyvumo svarbą, o didesnis iniciatyvų ir informacijos kiekis padėtų dar labiau paskatinti jaunimą įsitraukti į visuomeninį gyvenimą. Dauguma respondentų yra susipažinę su naujausiomis technologijomis ir tiki, kad naudojantis jomis galima lengviau įsitraukti į su pilietiniu aktyvumu susijusias veiklas. Technologijos yra neatsiejama mūsų kasdienio gyvenimo dalis. Mes kiekvieną dieną naudojamės mobiliaisiais telefonais ar planšetiniais kompiuteriais bei naudojame juos informacijos saugojimui ar informacijos paieškai. Naudodamiesi šiomis technologijomis, mes galime ne tik bendrauti su kitais žmonėmis, bet ir reikšti savo nuomonę, organizuoti socialines veiklas bei kurti vietos bendruomenę. Remiantis respondentų pateiktais atsakymais galima teigti, kad technologijos išties gali būti sėkmingai panaudotos įtraukties skatinimo bei informacijos sklaidos tikslais.

Kauno technologijos universitetas

Respondentų paprašėme patikslinti, ką jiems reiškia pilietinis aktyvumas. Tarp atsakymų buvo minima:

(1) būdas pagerinti savo gyvenimą; (2) galimybė dalyvauti savanoriškose veiklose; (3) aktyvumas viešajame gyvenime; (4) savanoriška, visuomenei naudinga veikla.

Taigi respondentai nurodė veiklas, kurios, jų nuomone, turėtų būti vykdomos siekiant padidinti jaunų suaugusiųjų dalyvavimą viešajame gyvenime bei jų pilietinį aktyvumą, pvz. (1) veiklos, leidžiančios geriau suprasti lygių moterų teisių klausimą; (2) individuali ar grupinė veikla, skirta viešiesiems klausimams spręsti; (3) galimybė pademonstruoti būdus ir/ar pavyzdžius, kurie galėtų paskatinti jaunus suaugusiuosius dalyvauti viešajame gyvenime; (4) sužaidybintos veiklos, imituojančios realias, gyvenimiškas situacijas.

Respondentai minėjo ir jaunimo pilietinio aktyvumo, socialinės įtraukties ir lyčių lygybės skatinimo politiką ir praktiką bei intervencines priemones, taip pat nurodė, kaip jos gali būti tobulinamo ar keičiamos. Trys iš penkių respondentų paminėjo ir su lyčių lygybe susijusias veiklas.

Respondentai paminėjo ir naujas technologijas, kurios gali būti panaudotos sprendžiant globalius klausimus, tokius kaip socialinė įtrauktis ar lyčių lygybė, pvz. (1) rimti žaidimai ir žaidybinimas virtualioje mokymosi aplinkoje; (2) virtualios realybės naudojimas siekiant įtraukti į visuomeninį gyvenimą; (3) realių gerosios praktikos pavyzdžių viešinimas; (4) internetiniai žaidimai švietimui.

Visa tai yra internetinio žaidimo INGAME kūrimo dalis. INGAME suteiks galimybę vartotojams mokytis iš imituojamos patirties, padės lavinti kritinį mąstymą socialinėse ir politinėse situacijose, įgyti įgūdžių bei skatinti domėjimąsi bendromis veiklomis. Respondentai taip pat nurodė, kad žaidimas būtų (1) pakankamai nesudėtingas, o patirties neturintis vartotojas galėtų pereiti bent keletą lygių; (2) interaktyvus; (3) pasižymintis žaidėjui draugiška aplinka; (4) patrauklus; (5) grįstas skirtingais lygiais; (6) naudotų VR technologijas bei (7) būtų įtraukiantis.

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Ši komunikacijos priemonė yra tik autoriaus pozicija ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį šios informacijos panaudojimą.

PROJECT PARTNERS:

Tęsinys kitame naujienlaiškyje...

https://ingame.erasmus.site/

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

https://www.instagram.com/ingame_project

https://twitter.com/IngameProject

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Ši komunikacijos priemonė yra tik autoriaus pozicija ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį šios informacijos panaudojimą.