

# NEWSLETTER N°3, Luglio 2021

## I 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

### *Oxfam Italia*

Attualmente, uno degli strumenti più avanzati nello scenario della formazione è rappresentato dai serious games, capaci di combinare il gioco con elementi educativi. Il loro scopo è quello di condividere, in un contesto ludico, un'esperienza formativa efficace e piacevole in cui l'utente, e le sue scelte, sono al centro del gioco.



Un esempio di serious game è *Maggie. Il tesoro di Sehat*. Il gioco è stato creato per affrontare importanti questioni matematiche. Maggie non è una scienziata e per continuare l'avventura deve acquisire competenze scientifiche specifiche. In questo modo i concetti più importanti vengono presentati in modo non invasivo, diventando una parte coinvolgente della storia senza snaturarla. Il gioco invita (e sfida) ad applicare un mix di abilità (cognitive) maschili e femminili come se fossero un pratico, piacevole, curioso, avventuroso e determinato problem-solver, a suo agio con il pensiero logico e matematico, capace di raggiungere obiettivi di successo: è un modo trasversale per proporre un diverso modello di femminilità.

### *Romanian Literacy Association*

Il quadro legislativo rumeno permette l'uso del gioco come strumento in qualsiasi campo di attività, anche se non ci sono studi relativi alle necessità o all'impatto di tali strategie. La partecipazione civica dei giovani non è quantificata, le uniche statistiche sono specifiche per progetti e appartengono alle ONG che hanno svolto attività in questo campo. Vale la pena notare che i nostri intervistati sono positivi e aperti a imparare più cose sulla gamification attraverso sessioni di formazione,

piattaforme, workshop, conferenze ed esperienze pratiche.

La maggior parte dei giovani rumeni ha buone competenze digitali e per loro essere connessi online è meglio che trovarsi faccia a faccia. D'altra parte, è importante per loro capire che l'inclusione sociale significa impegno civico, partecipazione e presenza nella vita reale.

### ***Symplexis – Greece***

Sulla base dei risultati dell'esercizio di valutazione dei bisogni in Grecia, sono state sollevate sia voci positive che critiche sull'uso della tecnologia nella promozione dell'inclusione sociale e della partecipazione tra pari. Nonostante gli atteggiamenti negativi verso l'uso della tecnologia in questi campi, la grande maggioranza sembra essere positivamente incline all'utilizzo delle TIC come un potente mezzo per migliorare l'accesso alle informazioni e promuovere la comunicazione.

### ***Educational Association Anatolia (EAA)***

I partecipanti alla ricerca greca hanno idee comuni su cosa significhi per loro l'impegno civico. In generale, hanno menzionato l'importanza dell'impegno civico nella comunità e nella politica. Più specificamente, sono d'accordo sul fatto che l'impegno civico modella e beneficia la comunità. Ciò che hanno in comune è anche la convinzione che ci sia un legame evidente tra l'aspetto politico delle società e l'impegno civico. Credono che l'impegno civico renda la società civile più forte, la democrazia più sana, e fornisca soluzioni alle questioni pubbliche. La maggior parte degli intervistati associa l'impegno civico alla mentalità e alle pratiche democratiche. I giovani sollevano idee e principi chiave della democrazia così come li percepiscono, ad esempio una comprensione equilibrata tra diritti e responsabilità o il supportare il bene comune e gli obiettivi condivisi. Inoltre, evidenziano le attività pratiche e la forma attiva di impegno che corrisponde a tale forma di pensare, ad esempio il volontariato, il portare il cambiamento nella propria comunità e lavorare per un futuro migliore - tutto

questo con una mentalità di problem solving.

### ***by USAL SPAIN***

Da studi recenti, emergono valori positivi di solidarietà e impegno civico che sono anche confermati dal piccolo sondaggio sviluppato nel progetto. C'è una richiesta di iniziative concrete, anche se sembra che i giovani, in generale, non ricevono sufficienti informazioni attraverso i loro canali di comunicazione (non sono proattivi o non hanno esempi di buone pratiche o attività specifiche a portata di mano). In alcune occasioni, c'è pessimismo riguardo alla risposta dei giovani (mancanza di tempo, interesse ...) e vedono molti pericoli nel mondo digitale (individualismo, rischi nell'interazione online ...).

### ***ZB&V – Netherlands***

Gli sviluppatori di giochi olandesi ci hanno informato che vengono dati incarichi per serious game, ma generalmente limitati all'educazione informale ("non ufficiale"). Il focus è spesso sull'inclusione sociale e la cittadinanza, ma meno sulla parità di genere. Tuttavia, la ricerca internazionale mostra che quando le persone sono tenute impegnate in un serious game ("politico") e lo finiscono, informano anche il loro ambiente sui contenuti, ne discutono e diventano più attivi nella società.

Il nostro sondaggio ha mostrato che la maggior parte dei nostri intervistati (età 18-35) si sente coinvolta nella società, o almeno vuole sentirsi coinvolta. La maggior parte di loro vuole anche essere coinvolta attivamente (cittadinanza attiva, "monitoraggio dei cittadini"). Colpisce il fatto che non ci sia quasi nessuna familiarità con i serious game (online) relativi ai temi scelti da INGAME, probabilmente anche perché questo è uno sviluppo più recente. La maggior parte degli intervistati ha fiducia nelle tecnologie e nel gioco (online) come fornitore di conoscenza, a condizione che le condizioni di "intrattenimento" (gioco), sfida e facilità d'uso siano soddisfatte. Ci sono stati alcuni intervistati che sembravano in qualche modo intimiditi dalle "grandi domande" (cioè inclusione, uguaglianza, clima)

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

poste e trovano difficile dire qualcosa sul possibile ruolo della tecnologia sulla base di questi concetti complessi.



Dalla prospettiva olandese, dobbiamo essere consapevoli che c'è (ancora) una "democrazia del diploma" nei Paesi Bassi: i cittadini (giovani) più istruiti sono più spesso impegnati e/o rappresentati nelle istituzioni democratiche. Gli intervistati del nostro sondaggio avevano un'istruzione superiore. L'istruzione gioca un ruolo cruciale nell'interessarsi alla democrazia e ai valori democratici. Il pubblico di INGAME di 18-35 anni è più grande dei loro coetanei "più istruiti". Perciò è fondamentale che noi rendiamo INGAME abbastanza attraente per essere sperimentato dall'intero gruppo target (18-35 anni).



## PROJECT PARTNERS:



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

[https://www.instagram.com/ingame\\_project](https://www.instagram.com/ingame_project)



<https://twitter.com/IngameProject>

