NAUJIENLAIŠKIS NR. 3, LIEPA, 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

Oxfam Italia

Šiuo metu viena iš pažangiausių mokymo priemonių yra rimtieji žaidimai, kuriuose žaidybiniai elementai gali būti derinami su edukaciniais. Tikslas – žaismingame kontekste pasidalinti veiksminga ir malonia mokymo patirtimi, orientuota į vartotojus ir jų pasirinkimus.

Vienas iš mokomojo žaidimo pavyzdžių yra **Maggie. The Treasure of Sehat.** Šis žaidimas buvo sukurtas spręsti svarbius matematikos uždavinius. Žaidimo herojė Maggie nėra mokslininkė, todėl, norėdama tęsti nuotykius, ji turi įgyti konkrečių mokslinių įgūdžių. Taip svarbiausios sąvokos pateikiamos neįkyriai ir tampa įtraukiančia istorijos dalimi, jos neiškraipant. Vaikai įsikūnija į draugiškos, smalsios, drąsios ir ryžtingos herojės vaidmenį, kuri sėkmingai dorojasi su loginiais bei matematiniais iššūkiais ir geba pasiekti užsibrėžtus tikslus, o tai padeda pateikti kitokį moteriškumo modelį.

Romanian Literacy Association

Rumunijos teisinė sistema leidžia naudoti žaidimus kaip priemones bet kurioje veiklos srityje, nors konkrečių tyrimų, susijusių su tokių strategijų poreikiais ar poveikiu, dar nėra. Jaunimo pilietinis dalyvavimas nėra vertinamas kiekybiškai, dauguma statistinių duomenų šia tema yra susiję su projektais ir nevyriausybinėmis organizacijomis, vykdžiusiomis veiklą šioje srityje.

Verta pažymėti, kad mūsų respondentai yra nusiteikę pozityviai ir yra pasirengę daugiau sužinoti apie žaidybinimą per mokymus, platformas, seminarus, konferencijas ir praktinę patirtį.

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

Dauguma Rumunijos jaunuolių turi gerus skaitmeninius įgūdžius, todėl jiems bendrauti internetu yra priimtiniau nei bendrauti gyvai.
Be to. svarbu, kad jie suprastų, jog socialinė įtrauktis reiškia pilietinį įsitraukimą bei dalyvavimą realiame gyvenime.

Symplexis – Greece

Remiantis poreikių analizės Graikijoje duomenimis, socialinės įtraukties skatinimas naudojant technologijas susilaukė tiek teigiamų tiek neigiamų atsiliepimų. Nepaisant neigiamo požiūrio į technologijų naudojimą šiose srityse, didžioji dauguma respondentų teigiamai vertino informacijos ir ryšių technologijas kaip priemonę gerinti prieigą prie informacijos ir skatinti bendravimą.

Educational Association Anatolia (EAA)

Daugelio Graikijos tyrimo dalyvių nuomonė apie tai, kas yra pilietinis aktyvumas, sutampa. Daugiausia yra minima pilietinio aktyvumo svarba bendruomenėje ir politikoje. Respondentai taip pat sutinka, kad pilietinis aktyvumas formuoja ir neša naudą visai bendruomenei. Daugelis respondentų taip pat sutinka, kad egzistuoja tiesioginis ryšys tarp politinio visuomenės aspektų ir pilietinio aktyvumo. Jų manymu, pilietinis aktyvumas stiprina visuomenę ir demokratiją bei padeda rasti sprendimus viešiesiems reikalams. Dauguma respondentų pilietinį aktyvumą sieja su demokratiniu mąstymu ir praktika. Jaunimas iškelia pagrindines demokratijos idėjas ir principus remdamiesi savo suvokimu, pvz., balansas tarp teisių ir pareigų arba tarnavimas bendram labui ar dėl bendro tikslo. Taip pat dėmesys yra atkreipiamas ir į praktinę veiklą bei aktyvų įsitraukimą, pvz. savanorystę, atnešančią pokyčius bendruomenėje ir pastangas sukurti geresnę ateitį, visa tai atliekant su atitinkama, į problemų sprendimą orientuota mąstysena.

USAL SPAIN

Naujausios studijos taip pat rodo solidarumo ir pilietinio įsipareigojimo vertę bei svarbą, o šie rezultatai atitinka projekto metu gautus rezultatus.

Šiuo metu yra jaučiamas konkrečių iniciatyvų poreikis, nors iš pirmo žvilgsnio jaunimui trūksta informacijos, gaunamos jų informacijos kanalais. Tarp priežasčių galima paminėti aktyvumo ar gerųjų patirčių pavyzdžių trūkumą.

Kai kuriais atvejais jaunimo atsakymuose buvo pastebimas pesimizmas (laiko ar susidomėjimo trūkumas) ar įžvelgti skaitmeninio pasaulio pavojai (individualizmas, bendravimo internete grėsmės).

USAL ZB&V – Netherlands

Nyderlandų ataskaitoje žaidimų kūrėjai atskleidė, kad rimtieji žaidimai sulaukia užsakymų, tačiau dažniausiai yra apsiribojama neformaliuoju ar neoficialiu švietimu. Daugiausiai dėmesio yra skiriama socialinei įtraukčiai ir pilietiškumui, tačiau, kaip bebūtų keista, ne lyčių lygybei. Vis dėlto, tyrimas taip pat parodė, kad kai žmonės įsitraukia į rimtą (politinį) žaidimą ir jį pereina, taip pat įtrauks savo aplinką bei diskutuos apie turinį, tokiu būdu tapdami aktyvesniais visuomenės nariais.

Apklausa parodė, kad dauguma respondentų (18-35 metų amžiaus) jaučiasi įsitraukę į visuomenės gyvenimą arba bent jau nori jaustis įsitraukę. Dauguma jų taip pat nori aktyviai dalyvauti („aktyvus pilietiškumas“, „stebintys piliečiai“) Į akis krito tai, kad (internetiniai) rimti žaidimai, susiję su INGAME pasirinktomis temomis, beveik nėra žinomi, tikriausiai dėl to, kad šie žaidimai atsirado visai neseniai. Dauguma respondentų pasitiki technologijomis ir (internetiniais) žaidimais kaip žinių teikėjais, jei jie atitinka pramogos, iššūkio ir draugiškos vartotojo sąsajos kriterijus. Keletui respondentų teigė, kad užduoti „rimti klausimai“ juos įbaugino ir jiems buvo sunku ką nors pasakyti apie galimą technologijų vaidmenį remiantis šiomis plačiomis sąvokomis.

Žvelgiant iš Nyderlandų perspektyvos, reikia pastebėti, kad Nyderlanduose vis dar egzistuoja „diplominė demokratija“: aukštąjį išsilavinimą turintys (jauni) piliečiai aktyviau dalyvauja demokratiniuose procesuose (taip pat institucijų veikloje) nei mažiau išsilavinę piliečiai. Šiuo atveju respondentai turėjo aukštąjį išsilavinimą.

Išsilavinimas vaidina svarbų, gal net lemiamą vaidmenį domintis demokratija ir demokratinėmis vertybėmis.

INGAME 18-35 metų amžiaus auditorija yra platesnė nei tik turinčių aukštąjį išsilavinimą žmonių, todėl labai svarbu, kad žaidimo kartelė nebūtų iškelta pernelyg aukštai.

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:

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.