NIEUWSBRIEF N°3, Juli 2021

INHOUD

- Over het onderzoek
- Bijdragen van de partners

OVER HET ONDERZOEK

Door de projectcoördinator

Het verslag is ontwikkeld in het kader van het door de EU gefinancierde INGAME-project (Gaming for Social Inclusion and Civic Participation) en is een van de specifieke outputs van werkpakket 2 (WP2 - in kaart brengen van het INGAME-ecosysteem van behoeften, praktijken, doelgroepen, belanghebbenden en werkwijzen).

WP2 was erop gericht bestaande *good practices* te signaleren en, waar mogelijk, aan te vullen. Verder hebben we ons gericht op het inventariseren van hiaten en problemen in bestaande praktijken, in het bijzonder de moeilijkheid om jongvolwassenen (18-35 jaar) te betrekken bij vraagstukken op het gebied van burgerparticipatie, sociale inclusie en gendergelijkheid.

PARTNERBIJDRAGEN

Oxfam - Italië

Een van de meest geavanceerde hulpmiddelen in het pedagogische omgevingen zijn serious games, die spel combineren met pedagogische elementen. Hun doel is om, in een spelcontext een doeltreffende en aangename opleidingservaring te delen waarbij de gebruiker, en zijn keuzes, centraal staan.

Een voorbeeld van een serious game is **Maggie - De schat van Sehat.** Het spel is gemaakt om belangrijke wiskundige vraagstukken aan te pakken. Maggie is geen wetenschapper en om het avontuur voort te zetten moet ze zich specifieke wetenschappelijke vaardigheden eigen maken. Op die manier worden de belangrijkste concepten op een niet-invasieve manier gepresenteerd en worden ze een boeiend onderdeel van het verhaal zonder het te verstoren. Het spel nodigt uit (en daagt uit) om een mix van mannelijke EN vrouwelijke (cognitieve) vaardigheden toe te

passen als een handige, aangename, nieuwsgierige, avontuurlijke en vastberaden probleemoplosser, op zijn gemak met logisch, wiskundig denken, in staat om succesvolle doelen te bereiken is een transversale manier om een ander model van vrouwelijkheid voor te stellen.

Romanian Literacy Association - Roemenië

De Roemeense wetgeving staat het gebruik van games als instrument op elk gebied toe, hoewel er geen studies bestaan met betrekking tot de behoeften of het effect van dergelijke onderwijs-strategieën. De burgerparticipatie van jongeren wordt niet gekwantificeerd; de enige statistieken zijn puntsgewijs, per project, en behoren toe aan de NGO's die op dit gebied activiteiten hebben ontplooid.

We willen wel opmerken dat onze respondenten positief zijn en openstaan voor het leren over gamification door middel van trainingen, online platforms, workshops, conferenties en de praktijk.

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

De meeste Roemeense jongeren beschikken over goede digitale vaardigheden en voor hen is online verbonden zijn evengoed of beter als face-to-face. Aan de andere kant vinden ze het belangrijk om te begrijpen wat sociale inclusie, burgerlijke betrokkenheid en participatie in het echte leven betekent.

Symplexis - Griekenland

Op basis van de bevindingen van de behoeften-evaluatie in Griekenland werden zowel positieve als kritische geluiden gehoord over het gebruik van technologie ter bevordering van sociale integratie en burgerparticipatie. Ondanks enige weerstand ten aanzien van het gebruik van technologie binnen deze gebieden, bleek de overgrote meerderheid positief te staan tegenover het gebruik van ICT als een krachtig middel om de toegang tot informatie te verbeteren en communicatie te bevorderen.

Educational Association Anatolia (EAA) - Griekenland

De Griekse deelnemers aan het onderzoek hebben dezelfde ideeën over wat burgerbetrokkenheid voor hen betekent. In het algemeen noemden zij het belang van burgerbetrokkenheid in de gemeenschap en de politiek. Meer specifiek zijn zij het erover eens dat burgerzin de gemeenschap vormt en ten goede komt. Wat zij ook gemeen hebben is de overtuiging dat er een duidelijk verband bestaat tussen het politieke aspect van samenlevingen en burgerlijke betrokkenheid. Zij geloven dat betrokken burgerschap de civiele samenleving sterker maakt, de democratie gezonder, en oplossingen biedt voor publieke zaken.

De meeste respondenten associëren burgerschap met democratische denkwijzen en praktijken. Ze brengen kernideeën en beginselen van democratie naar voren, zoals een evenwichtige verdeling van rechten en plichten of het dienen van het algemeen welzijn en gedeelde doelen. Daarnaast ook praktische activiteiten en de actieve betrokkenheid die bij een dergelijke mentaliteit past, bijv. vrijwilligerswerk, het teweegbrengen van veranderingen in de eigen gemeenschap en het werken aan een betere toekomst - dit alles met een probleemoplossende mentaliteit.

USAL - Spanje

Uit recente studies komen positieve waarden als solidariteit en burgerzin naar voren, die ook bevestigd worden door de enquête die in het kader van het project is ontwikkeld. Er is vraag naar concrete initiatieven, ook al lijkt het erop dat jongeren over het algemeen niet voldoende informatie krijgen via hun communicatiekanalen (ze zijn niet proactief of hebben geen voorbeelden van goede praktijken of specifieke activiteiten bij de hand). Soms is men pessimistisch over de respons van jongeren (gebrek aan tijd, interesse ...) en ziet men veel gevaren in de digitale wereld (individualisme, risico's van online-interactie ...)

ZB&V – Nederland

Uit onze enquête is gebleken dat de meeste van onze respondenten (18-35 jaar) zich betrokken voelen bij de samenleving, of zich in ieder geval betrokken willen voelen. De meesten van hen willen ook actief betrokken zijn (actief burgerschap, 'controlerende burgers'). Opvallend was dat er nauwelijks bekendheid is met (online) serious games gerelateerd aan de door INGAME gekozen onderwerpen, waarschijnlijk ook omdat dit een recentere ontwikkeling is. De meeste respondenten hebben vertrouwen in technologieën en (online) gaming als kennisleverancier, mits aan voorwaarden van 'entertainment' (game), uitdaging en gebruiksvriendelijkheid wordt voldaan. Enkele respondenten leken enigszins geïntimideerd door de "grote vragen" (d.w.z. inclusie, gelijkheid, klimaat) die werden gesteld en vonden het moeilijk iets te zeggen over de mogelijke positieve rol van technologie op basis van deze complexe concepten.

Vanuit Nederlands perspectief moeten we ons ook ervan bewust zijn dat er sprake is van een 'diploma-democratie': hoger opgeleide (jonge) burgers zijn vaker betrokken bij en/of vertegenwoordigd in democratische instellingen. De respondenten van ons onderzoek waren hoger opgeleiden. Onderwijs speelt een cruciale rol bij het geïnteresseerd raken in democratie en democratische waarden. Het publiek van INGAME, 18-35-jarigen, is groter dan dat van alléén 'hoger opgeleiden'. Daarom is het van het grootste belang dat we INGAME aantrekkelijk en uitnodigend maken om de totale doelgroep (18-35 jaar) te enthousiasmeren.

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

https://ingame.erasmus.site/

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

https://www.instagram.com/ingame_project

https://twitter.com/IngameProject

PROJECT PARTNERS:

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.