NEWSLETTER N°3, Iulie 2021

CUPRINS

- Despre cercetare
- Contribuție din partea partenerilor

DESPRE CERCETARE

Coordonatorul de proiect

Raportul cercetării este elaborat în cadrul proiectului INGAME (Jocuri pentru incluziune socială și participare civică - O abordare holistică pentru o schimbare culturală în educație și politici publice) finanțat de UE. Raportul reprezintă unul dintre rezultatele activității 2 (WP2 - Cartografierea ecosistemului de nevoi INGAME, practici ale grupurilor țintă, părți interesate și mod de lucru).

Cercetările efectuate pentru WP2 își propun să identifice bunele practici existente și, acolo unde este posibil, să le consolideze. Această cercetare vizează, de asemenea, identificarea lacunelor și a problemelor din practicile existente - în special, implicarea tinerilor (18-35 ani) în probleme de participare civică, incluziune socială și egalitate de gen. În continuare, vom prezenta concluzii din analizele realizate la nivel național de către partenerii proiectului.

CONTRIBUȚIE DIN PARTEA PARTNERILOR

Oxfam - Italia

În prezent, unul dintre cele mai avansate instrumente în formare este reprezentat de jocurile cu obiective educaționale, care sunt capabile să combine plăcerea cu elemente educative. Scopul este de a împărtăși, într-un context prietenos, o experiență de învățare eficientă și plăcută în care utilizatorii și alegerile lor se află în centrul jocului.

Un exemplu de joc cu obiective educative este **Maggie. Comoara lui Sehat**. Jocul a fost creat pentru a aborda probleme matematice importante. Maggie nu este om de știință și pentru a continua aventura trebuie să dobândească abilități științifice specifice. În acest fel, cele mai importante concepte sunt prezentate într-un mod neinvaziv și devin o parte antrenantă a poveștii, fără a o distorsiona. Jocul copiilor în rolul unui rezolvitor de probleme simpatic, aventuros, curios, curajos, hotărât, liniștit cu gândire logică și matematică, capabil să atingă obiective de succes este un mod transversal de a propune un model diferit de feminitate.

Asociația Română de Literație - România

Cadrul legislativ românesc permite utilizarea jocurilor ca instrumente în orice domeniu de activitate, deși nu există încă studii specifice legate de nevoile sau impactul unor astfel de strategii. Participarea civică a tinerilor nu este cuantificată, majoritatea statisticilor pe această temă se referă la proiecte și la ONG-urile care au desfășurat activități în acest domeniu.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această comunicare reflectă doar punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare care ar putea fi făcută informațiilor conținute în aceasta.

Este demn de remarcat faptul că respondenții noștri sunt pozitivi și deschiși să învețe mai multe despre gamificare prin sesiuni de instruire, platforme, ateliere, conferințe și experiențe practice.

Majoritatea tinerilor români au abilități digitale bune și pentru mulți dintre ei este mai plăcut și eficient să fie conectați *online* decât să fie față în față. Mai mult, este important pentru ei să înțeleagă că incluziunea socială înseamnă implicare civică, participare și prezență în viața reală.

Symplexis – Grecia

Pe baza constatărilor exercițiului de evaluare a nevoilor din Grecia, au fost ascultate atât vocile pozitive, cât și cele critice privind utilizarea tehnologiei în promovarea incluziunii sociale și a participării civice. În pofida atitudinilor negative față de utilizarea tehnologiei în aceste domenii, majoritatea pare să fie înclinată spre utilizarea TIC ca mijloc puternic de a spori accesul la informații și de a promova comunicarea.

Educational Association Anatolia (EAA)- Grecia

Participanții la cercetarea greacă împărtășesc idei comune despre ceea ce înseamnă implicarea civică pentru ei. În general, aceștia au menționat importanța angajamentului civic în comunitate și în politică. Mai exact, respondenții sunt de acord că angajamentul civic influențează și aduce beneficii comunității. Ceea ce au în comun respondenții este credința că există o legătură evidentă între aspectul politic al societăților și angajamentul civic. Ei cred că angajamentul civic face societatea civilă mai puternică, democrația mai sănătoasă și oferă soluții pentru problemele publice. Majoritatea respondenților asociază angajamentul civic cu mentalitățile și practicile democratice. Tinerii aduc în discuție ideile și principiile cheie ale democrației așa cum le percep, de ex. o înțelegere echilibrată între drepturi și responsabilități, urmărirea binelui comun și a scopurilor comune. Mai mult, ei evidențiază activitățile practice și forma activă de angajament care se potrivește cu o astfel de mentalitate, de ex. voluntariat, aducând schimbări în propria comunitate și lucrând pentru un viitor mai bun - cu o mentalitate deschisă de rezolvare a problemelor.

USAL - Spania

Studiile recente ne spund că valori pozitive precum solidaritatea și angajamentul civic sunt importante, fapt confirmat și de micul sondaj dezvoltat în proiect. Există o cerere pentru inițiative concrete, chiar dacă se pare că tinerii, în general, nu primesc suficiente informații despre această temă prin canalele lor de comunicare (nu sunt proactivi sau nu au la îndemână exemple de bune practici sau activități specifice). În unele ocazii, există pesimism în ceea ce privește răspunsurile tinerilor (lipsă de timp, interes etc) și văd multe pericole în lumea digitală (individualism, riscuri în interacțiunea *online* etc.)

ZB&V – Olanda

În raportul național olandez, dezvoltatorii de jocuri au dezvăluit că există sarcini de lucru pentru jocurile cu obiective educative, limitate în general la dimensiunea informală a educației. Accentul este în principal pe incluziune socială și cetățenie dar, în mod ciudat, nu la fel de mult pe egalitatea de gen. Cu toate acestea, cercetările au arătat, de asemenea, că, atunci când oamenii sunt menținuți într-un joc educațional (cu un anumit scop) și îl finalizează, aceștia vorbesc mediului din care fac parte despre conținutul acestuia și devin mai activi în societate.

Sondajul a arătat că majoritatea respondenților (cu vârste cuprinse între 18 și 35 de ani) se simt implicați în societate sau cel puțin vor să se simtă implicați. Majoritatea dintre ei doresc să fie implicați activ (cetățenie activă, „monitorizarea cetățenilor”). A fost izbitor faptul că tinerii nu sunt familiarizați cu jocurile cu obiective educative (*online*) legate de subiectele alese de INGAME, probabil și pentru că aceasta este o dezvoltare mai recentă. Majoritatea respondenților au încredere în tehnologii și jocuri (*online*) ca furnizori de cunoștințe, cu condiția să existe „divertisment” (joc), provocare și ușurință în utilizare. Au fost câțiva respondenți care păreau cumva intimidați de „marile întrebări” adresate și li s-a părut dificil să comenteze posibilul rol al tehnologiei pe baza acestor concepte largi.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această comunicare reflectă doar punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare care ar putea fi făcută informațiilor conținute în aceasta.

Din perspectiva olandeză, trebuie să fim conștienți de faptul că există încă o „democrație academică” în Olanda: cetățenii cu studii superioare (tineri) sunt mai activi în democrație (și în instituțiile sale) decât cei mai puțin educați. În cazul nostru, respondenții au avut studii superioare. Din studiu a reieșit că istoricul educațional joacă un rol important, poate chiar crucial în a deveni interesat de democrație și de valorile democratice.

Publicul INGAME al tinerilor cu vârste cuprinse între 18 și 35 de ani este mai mare decât cel cu studii superioare, deci este foarte important să nu se facă pași prea mari dintr-odată pentru a ajunge la așa jocurile cu obiective educative, cu care ei nu par a fi suficient de familiarizați.

https://ingame.erasmus.site/

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

https://www.instagram.com/ingame_project

https://twitter.com/IngameProject

PROJECT PARTNERS:

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această comunicare reflectă doar punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare care ar putea fi făcută informațiilor conținute în aceasta.