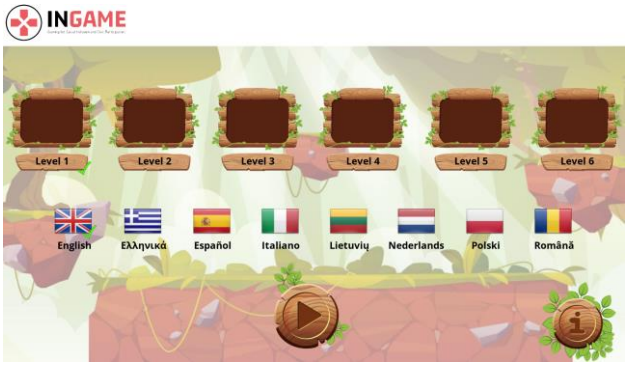
BIULETYN Nr. 6

TREŚĆ NEWSLETTERA

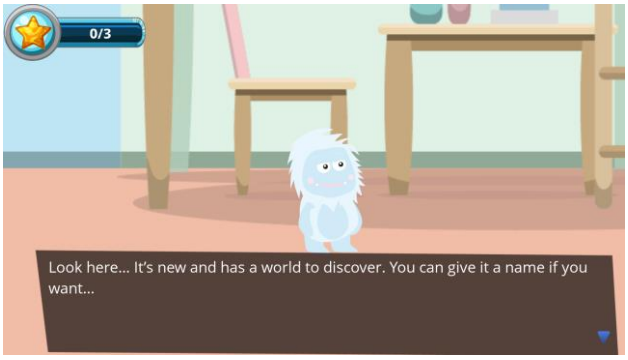
- **GRA OPRACOWANA**
- https://dcnet.eu/ingame/202208/

GRA JEST GOTOWA!

Stworzona przez nas gra jest „podróżą w dorosłość" (humanoidalnego) młodzieńca z odległej cywilizacji z kosmosu, który ląduje na Ziemi i musi poznać naszą planetę, jej mieszkańców i ich zwyczaje. Awatar (gracz) jest wspierany i popychany przez „mentora" (NPC), kwestionowany i kwestionowany przez „innych" (NPC) oraz wspierany przez informacje (NPC). Przez sześć poziomów dorastają, by stać się młodym dorosłym. Stają się coraz bardziej świadomi ludzkich (inter)działań, tego, co działa w społeczeństwie, a co nie, i jakie to wszystko ma konsekwencje dla planety. Łącznie w grze wykorzystywanych jest 6 poziomów.



Poziom 1 - awatar (gracz) musi dowiedzieć się / dowiedzieć się (różnicy między) płcią a płcią (tożsamość płciowa, równość płci, normy płciowe, role płciowe, dyskryminacja ze względu na płeć itp.). Spotkają swoich pierwszych ludzi i ich historie doświadczeń. Na tym poziomie istnieją trzy (nakładające się na siebie) kwestie: 1. Płeć i płeć, 2. Tożsamość płciowa i role płciowe; (nie)równość płci oraz 3 . normy płciowe i wykluczenie (dyskryminacja).



Poziom 2 – edukacja (równość i słuszność). Edukacja (w domu iw szkole) odgrywa ważną rolę w poznawaniu (świata) i rozwoju „ja" (tj. tożsamości, poczucia własnej wartości), ale także pochodzeniu jednostki (tj. społeczno-ekonomicznym, kulturowym). Musimy również zrozumieć, że „równe szanse" nie są tak równe, jak nam się wydaje. Dotyczy to ogółu społeczeństwa, ale w szczególności edukacji. Gracz musi dowiedzieć się / poznać (różnicę między) „równością" a „równością", w jaki sposób uwarunkowania kulturowe i społeczno-ekonomiczne, trendy i dyskursy (i uprzedzenia) polityczne i społeczne kształtują cały proces edukacji i postrzeganie siebie aż po znalezienie miejsca w społeczeństwie i na rynku pracy. Gracz powinien rozwinąć empatię (z innymi (młodymi) uczniami) i większe zrozumienie prawa do dobrej edukacji dla każdego.

Poziom 3 – integracja społeczna. Chcemy, aby gracz uświadomił sobie, że wykluczenie społeczne (w tym stygmatyzacja, stereotypizacja, dyskryminacja, rasizm) może mieć miejsce w różnych przestrzeniach: na rynku pracy, w uczestnictwie w społecznościach, w instytucjach porządku publicznego i (usług), w normach prawnych i w nieformalnych (wspólnotowych) normach i praktykach oraz w (podstawowych) ludzkich zdolnościach do radzenia sobie z „innymi". Gracz doświadczy momentu wykluczenia i będzie musiał znaleźć i nauczyć się, jak obrócić to w kierunku włączenia (społecznego), wybierając rozwiązania, które to promują i/lub odkrywając „na własnej skórze", jak czasami zawodzimy w oferowaniu wsparcia. Ostatecznie zwiększone poczucie „równości" i sprawiedliwości, ale także empatia i współczucie dla innych, doprowadzi do udanej integracji.

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejszy komunikat odzwierciedla wyłącznie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji.

Poziom 4 – życie w mieście. Chcemy, aby gracz był świadomy polityki i wizji (lub braku wizji) rządów i gmin, jeśli chodzi o rozwój miasta teraz iw (dalekiej) przyszłości.

Stwórz świadomość (możliwych) inicjatyw sąsiedzkich / obywatelskich, które promują spójność i zrównoważony rozwój oraz potencjalną zaradność mieszanych, zróżnicowanych dzielnic. Ale także świadomość dyskryminacji (np. dzielnice imigrantów) i ludzi, którzy tam mieszkają. Świadomość „renowacji" starych dzielnic (często o niskich dochodach), która sprzyja „gentryfikacji" i jest niekorzystna dla gospodarstw domowych o niższych dochodach. Na koniec spojrzenie na miasta przyszłości: bardziej ekologiczne, bardziej społeczne, samowystarczalne i zrównoważone.

Poziom 5 – środowisko/zmiana klimatu. Chcemy, aby gracz uświadomił sobie szereg problemów związanych ze środowiskiem, zarówno miejskim, jak i globalnym, i że w pewnym sensie idą one ze sobą w parze. Zanieczyszczenie wód (miejskie, rolnictwo, przemysł) i jego konsekwencje dla higieny i zdrowia (ludzi, roślin, zwierząt) i życia w oceanach. Zanieczyszczenie powietrza (miejskie, rolnictwo, przemysł, transport itp.) i jego skutki dla atmosfery (emisja dwutlenku węgla i innych gazów cieplarnianych), a tym samym globalne ocieplenie.

Poziom 6 – (rozwiązywanie) globalnych problemów i kryzysów – zaangażowanie obywatelskie i partycypacja obywatelska. Gracz jest teraz świadomy najważniejszych problemów społecznych i środowiskowych i już pokazał, że oni (i inni) mogą znaleźć rozwiązania na poziomie lokalnym i regionalnym. Teraz jest to kwestia zdobycia trochę większej wiedzy, aby stawić czoła globalnym problemom i aktywnie (i kolektywnie) walczyć z wszelkimi nadużyciami. Na tym ostatnim poziomie gracz będzie świadomy możliwych działań jako uczestniczący i odpowiedzialny obywatel.

NIE ZAPOMNIJ NAS ŚLEDZIĆ:

https://ingame.erasmus.site/

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

h ttps://www.instagram.com/ingame_project

https://twitter.com/IngameProject

PROJECT PARTNERS:

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejszy komunikat odzwierciedla wyłącznie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji.