



Co-funded by  
the European Union



YOUTH  
PLAYFUL  
ENGAGEMENT

# *Research on the situation of youth participation*

## Deliverable - Project YouPlay YOUTH PLAYful Engagement

A project by:



Funded by:



Co-funded by  
the European Union



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

In partnership with:



## **INDEX**

<b>INTRODUCTION... ..</b>	<b>2-3</b>
<b>RESEARCH METHODS.....</b>	<b>3-17</b>
<b>DESK RESEARCH RESULTS.....</b>	<b>17-56</b>
<b>QUESTIONNAIRES RESULTS.....</b>	<b>57-62</b>
<b>FOCUS GROUPS RESULTS.....</b>	<b>63-72</b>
<b>CONCLUSIONS... ..</b>	<b>73</b>

## **INTRODUCTION**

### **Introduction to the Research on Youth Participation and Youth Policies**

Our research has been based on the idea to collect data, statistics and feedback through a qualitative and quantitative approach where we have identified 3 different methods to gather information from young people and other stakeholders. The methods chosen have been:

- Desk Research
- Questionnaires
- Focus groups

We strongly believe that the mix of methods is guaranteed to have quantitative and qualitative results which are reliable.


The research took us 4 months from November 2022 to February 2023 and it has been led by the partner TDM 2000 Malta and every partner has done the work guided by the leading partner who prepared the guide to follow for the research, supported, monitored the workflow, provided deadlines.

The research will be the first step of our project and it will track the way to follow for the next steps in the development of the game on participation.

#### **What are the objectives of this project result?**

- To collect good practices on games, tools, and other didactical activities on participation of young people and people in general, developed at local or international level. Each partner is requested to minimum 1 max 3 examples of them.
- To reach young people and collect through surveys their points of view and proposals for improvement and inspiration for the creation of the didactic tool we foreseen.
- To involve and ask youth workers and other stakeholders by collecting ideas and addressing the needs for educators to be considered in the development of our game.

#### **What are the target groups involved?**

- Young people from 13 to 30 years old
  - Youth workers
  - Educators
  - Teachers & professors
  - Other stakeholders such as policy makers involved in youth policies and others, young people representatives, youth forums.
- 

# RESEARCH METHODS

## What are the methods we will use?

Our research will be made through mixed methods used in social research. We decided to have a multiple approach to have a research which may be as much as possible useful for the next steps of our project and to tailor our future project results based on the needs of young people, youth workers and other stakeholders involved in the processes of participation and democracy.

The methods:

- Desk research
- Survey
- Focus groups

## DESK RESEARCH

Your role as a user researcher carrying out desk research is to review previous research findings to gain a broad understanding of the field.

### Why do we carry out this desk research?

- Identify national and international good practices about any games, tools, and other didactical activities on participation of young people and people in general, developed at local or international level.


### MINIMUM NUMBER

- at least 1 example max 3 examples

### Where to look for good practices?

#### 1) Data available on internet:

One of the most popular ways to collect data for desk research is through the Internet. The information is available and can be downloaded with just one click. However, you need to consider a reliable website to collect information.



**2) Government and non-government agencies:**

Data for secondary research can also be collected from some government and non-government agencies. There will always be valuable and relevant data that companies, or organizations can use.

**3) Public libraries:** Public libraries are another good source to search for data by doing desk research. They have copies of important research that has been done before. They are a store of documents from which relevant information can be extracted.

**4) Educational Institutions:**

The importance of collecting data from educational institutions for secondary research is often overlooked. However, more research is done in colleges and universities than in any other business sector.

**5) Sources of business information:**

Newspapers, magazines, radio and television stations are a great source of data for desk research. These sources have first-hand information on economic developments, the political agenda, the market, demographic segmentation, and similar topics.

**TEMPLATE FOR YOUR DESK RESEARCH**

**Please follow this template for your research and be sure to fill it and provide it within the deadlines decided.**

As a reminder: if you use resources such as graphics, studies, reports (...), please remember to mention the source of information to be reused in the global report.

Name of the country	
Name of the partner	

**GETTING TO KNOW THE TOOL**

<p><b>Name of the tool</b></p>	
<p><b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b></p>	
<p><b>Objectives of this didactic activity</b></p>	
<p><b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)</p>	
<p><b>Target groups (please be specific)</b></p>	
<p><b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b></p>	
<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	

<p><b>Link to the resources (Website or Materials uploaded in the <a href="#">G.Drive Folder</a>)</b></p>	
---	--

ANALYSING THE TOOL	
<p><b><u>Strengths</u></b> Positive aspects on the content and form</p>	<p><b><u>Weaknesses</u></b> Suggestions for improvement, missing things...</p>
<p><b><u>Relevance for the project?</u></b> <i>What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what need to be considered for the development of our own tool? Etc..</i></p>	

## **SURVEY/QUESTIONNAIRE**

The survey will need to be given to young people and it will have to reach a certain number of answers.

### **Why do we carry out this survey?**

Through the questionnaire we would like to ask young people what they are needs and this will be interesting data to combine with the results of focus groups and interviews. The questionnaire won't have any open-ended questions and it will be short and turned youth friendly. Moreover, the questionnaires will be anonymous.

### **TARGET GROUP**

- Young people from 13 to 30 years old

### **NUMBERS TO REACH**

- At least 50 youngsters from each country need to be involved.
- Minimum 250 youngsters by all the consortium.


### **DEADLINE TO FINISH IT:**

**1<sup>st</sup> February 2023**

### **Questionnaire:**

- 1) Age Group
  - From 18 to 25 years old
  - From 26 to 30 years old
- 2) Country:
- 3) Did you vote in the last elections of your country?
  - Yes
  - No
- 4) Are you part of any organization or do you volunteer?
  - Yes
  - No
- 5) Have you ever participated in a cultural activity or other similar activities organized by third parties?
  - Yes



- No
- 6) Do you follow the politics of your country?
- Yes
  - No
- 7) Do you participate in any blog or debate online or offline?
- Yes
  - No
- 8) Do you care about participation in your community and in general in democratic life?
- Yes
  - No
- 9) If Yes, what do you usually do?
- I participate in public debates
  - I read and follow media
  - I organize events in my community
  - I take part in activities organized by private and public entities
  - Other (write down)
- 10) If NO, what blocks you to care about it?
- I don't feel trust from the government
  - The activities proposed for participation are boring
  - Processes of participation and democracy are too complicated for me
  - I prefer to leave this topic to other people
  - Other (Write down)
- 11) Would you like to play any game connected to participation?
- Yes
  - No
  - Maybe
- 12) Do you think a game, or any other tool may enhance your curiosity towards active participation in the community?
- Yes
  - No
  - Maybe
- 13) Have you ever played a board game?
- Yes
  - No
- 14) IF YES, What kind of board game do you mostly like to play?
- Abstract (Games with little to no theme, and no storyline - Ex: Chess)
- 

- Bluffing (Games where a part of the game is lying to the other players - Ex: Werewolf)
- Card games (Games that use cards almost exclusively - Ex: Unstable Unicorns)
- City Building (Quite simply, games about building a city - Ex: Citadels)
- Civilization Building (Games that have you incrementally develop a civilization over a large span of time. – Ex: Age of Empires)
- Deduction (Games where players need to come up with some form of answer or answers based on information presented in the game - Ex: Clue or Code names)
- Dice (Games that use dice as their primary mechanism. – Ex: Yahtzee)

15) Do you play virtual and online games?

- Yes
- No

16) IF YES, what kind of game do you mostly like to play?

- Role play games
- Real-time Strategy
- Simulations
- Action-adventure
- Sandbox (associated with player choice, open environments, and non-linear gameplay.)
- Platformer (Platformers involve running, climbing, and jumping as the player explores and works their way through challenging levels.)

17) What would you like to have as an environment of the game?

- Past forms of governments in history
- Present
- Futuristic

18) Have you ever played any educational game?

- Yes
- No

IF YES, what kind of educational game did you play? Please mention name and main goal/topic. If you are interested to get to know more about the future results of YouPlay project and participate in the beta test of our game, write down your e-mail.

19) In compliance with the General Data Protection Regulation (GDPR) EU 2016/679) I hereby authorize to use and process my personal details contained in this document which will not be used for commercial purposes but only for the purposes of the project "**YouPlay - YOUTH PLAYful engagement**" Ref: **CODE: 101049538** and my data will be shared only to authorities in case of

any check and assessment by the EACEA. If I need my data to be cancelled I have to request it in written to: [youplay.eu.project@gmail.com](mailto:youplay.eu.project@gmail.com)

### **FOCUS GROUPS**

The focus group is a research method that brings together a small group of people to answer questions in a moderated setting.

#### **Why do we carry out this activity?**

Through a moderated activity the target groups involved will feel more comfortable to reply and to share ideas and potential needs and feelings connected to the topic of participation.

#### **TARGET GROUP**

- Young people from 13 to 30 years old
- Youth workers/educators/other stakeholders

#### **NUMBERS TO REACH**

- 2 Focus groups to run (1 with young people and 1 with youth workers/educators/other stakeholders)
- Minimum 8 participants in each focus group

#### **FOCUS GROUP 1:**

**TARGET: Young people 13-30**

**TIME: 90 minutes**

#### **OBJECTIVES:**

- **To create a safe environment among participants and enable them to share their opinion on the topic of active participation**
- **To collect ideas and points of view from all the participants involved and for the future project results of YOUPlay**

#### **MATERIALS NEEDED:**

- Pens

- **A4 white papers**
- **Colorful markers**
- **Flipcharts**
- **Flipchart board**
- **Stationary**
- **Projector**
- **Laptop**
- **Adaptor for laptop and projector**
- **Canvas to project**
- **Electric plugs**

**SPACE:**

- **It could be indoor or outdoor with enough comfortable chairs for 8 participants.**
- **Be sure to have silence and a quiet place to enable participants to concentrate.**

**FACILITATORS & OTHER FIGURES NEEDED:**

- **one person to facilitate the focus group**
- **one person to work as reporter of what participants say**

**PREPARATION:**

- **Be sure to have a proper space with chairs**
- **Put the chairs in this way:**
  -
- **Prepare pens, markers, and projector**
- **Double check if the projector and laptop are working**
- **Prepare in advance all the presentations and the statements for the Where do you stand activity**

**IMPLEMENTATION OF THE FOCUS GROUP**

**1<sup>st</sup> STEP.**

Introduce the project idea of You Play with a short introduction by saying what are the objectives of the project and why you organized that Focus Group (Max 5/7 minutes)

**2<sup>nd</sup> STEP.**



Make an activity to let them introduce one by one. (Max 20/30 minutes)

- A) Ask them to introduce themselves with a name and where they come from in a plenary.
- B) Give them the possibility to get to know more, ask them to play a NAME MARKET.
  - They need to write enough underscores for every letter of their name in a scotch tape stripe
  - Then they need to go around and complete their name by buying the letters of their name to other name participants.
  - One letter = one question about life and in general about the other person
  - Go on until you see, they have almost completed all the names
- C) ALTERNATIVE: You can do a speed date!
  - Ask them to draw a clock and write time until 12
  - Tell them to find one person to meet for each number of the clock
  - Then start the speed date by shooting a random number between 1 and 12 and provide them a topic to speak about
  - Examples of questions:
    - 1) What is your hobby?
    - 2) What's your dream?
    - 3) What is the thing you hate the most?
    - 4) What brought you here in this focus group?
    - 5) Etc...

### **3<sup>rd</sup> STEP.**

We start the focus group with a Where Do you Stand. (Max 25 minutes)

- A) Explain participants how it works the Where do You stand activity
- B) Agree stay on the side where there is written agreement and disagree stay on the side where is written disagree. Undecided can stay in the middle.
- C) Double check if they understand how it works and if they have questions.
- D) Open the statements on the projector and then read it loudly and slowly
- E) Give them time to assimilate the statement and take a position
- F) Give space to everyone to share their opinion
- G) Moderate the conversation and ask them to raise the hand and speak one by one
- H) Be sure that the reporter is writing all the opinions that have been shared.
- I) Once finished all statements close the activity by thanking the participants for participation and try to wrap up.

### **STATEMENT OF WHERE DO YOU STAND:**

- 1) "I always participate in voting because this is my duty and right, I do not agree with people no voting"
- 2) "Discourse and critical thinking are essential tools when it comes to securing progress in a democratic society. But in the end, unity and engaged participation are what make it happen."
- 3) "People who score zero are not only those who do not participate in the game but also those who play very well but have no goal in focus!"
- 4) "The internet could be a very positive step towards education, organization, and participation in a meaningful society."
- 5) "I'm not interested in politics because I do not trust the government and the politicians anymore"
- 6) "The world can ask you to participate, but it's a day-to-day decision if you want to agree to that proposal."
- 7) "I would like to participate more but there aren't enough activities and spaces for participation offered in my local community"
- 8) "Policies to promote participation are non-existent".
- 9) "Youth dialogue processes are good examples that should be replicated at local level".
- 10) "I would like to act but, in my community, young people do not have much voice"


### **4<sup>th</sup> STEP**

We close with a group activity (20 minutes preparation + 10 minutes presentations)

- A) Divide them in 2 groups of 4 people if you have more ideas to make more groups. Ask them to provide solutions to increase active participation of their peers and in their community. (Give them max 20 minutes)
- B) Once finished let them present
- C) Wrap it up and thank them

### **SIGNATURE LIST**

Be sure to prepare and print a signature list to collect participants e-mails and data



**REPORT FORM**

**You Play**

**Date:**

**Place:**

**Title:**

Participants profiles (Age, gender and background)	
Reactions and most important notes from the participants	
Relevant feedback and tips from participants for the development of the other project results	
Pictures	<a href="#">LINK TO GOOGLE DRIVE</a>

**FOCUS GROUP 2:**

**TARGET:** Youth Workers, Educators, Teachers, Policy makers

**TIME:** 90 minutes

**OBJECTIVES:**

- To create a safe environment among participants and enable them to share their opinion on the topic of active participation
- To collect ideas and points of view from all the participants involved and for the future project results of YOUPlay

#### **MATERIALS NEEDED:**

- Pens
- A4 white papers
- Colorful markers
- Flipcharts
- Flipchart board
- Stationary
- Projector
- Laptop
- Adaptor for laptop and projector
- Canvas to project
- Electric plugs

#### **SPACE:**

- It could be indoor or outdoor with enough comfortable chairs for 8 participants.
- Be sure to have silence and a quiet place to enable participants to concentrate.

#### **FACILITATORS & OTHER FIGURES NEEDED:**

- one person to facilitate the focus group
- one person to work as reporter of what participants say


#### **PREPARATION:**

- Be sure to have a proper space with chairs
- Put all the chairs in this way:
  -
- Prepare pens, markers, and projector
- Double check if the projector and laptop are working
- Prepare in advance all the presentations and the statements for the *Where do you stand* activity

#### **IMPLEMENTATION OF THE FOCUS GROUP**

##### **1<sup>st</sup> STEP.**

Introduce the project idea of You Play with a short introduction by saying what are the objectives of the project and why you organized that Focus Group (Max 5/7 minutes)





## 2<sup>nd</sup> STEP.

Make an activity to let them introduce one by one. (Max 20/30 minutes)

- D) Ask them to introduce themselves with a name and where they come from in a plenary.
- E) Give them the possibility to get to know more, ask them to play a NAME MARKET.
  - They need to write enough underscores for every letter of their name in a scotch tape stripe
  - Then they need to go around and complete their name by buying the letters of their name to other name participants.
  - One letter = one question about life and in general about the other person
  - Go on until you see more or less, they have almost completed all the names
- F) ALTERNATIVE: You can do a speed date!
  - Ask them to draw a clock and write time until 12
  - Tell them to find one person to meet for each number of the clock
  - Then start the speed date by shooting a random number between 1 and 12 and provide them a topic to speak about
  - Examples of questions:
    - 6) What is your hobby?
    - 7) What's your dream?
    - 8) What is the thing you hate the most?
    - 9) What brought you here in this focus group?
    - 10) Etc...

## 3<sup>rd</sup> STEP.

We start the focus group with a Where Do you Stand. (Max 25 minutes)

- J) Explain participants how it works the Where do You stand activity
- K) Agree stay on the side where there is written agreement and disagree stay on the side where is written disagree. Undecided can stay in the middle.
- L) Double check if they understand how it works and if they have questions.
- M) Open the statements on the projector and then read it loudly and slowly
- N) Give them time to assimilate the statement and take a position
- O) Give space to everyone to share their opinion
- P) Moderate the conversation and ask them to raise the hand and speak one by one
- Q) Be sure that the reporter is writing all the opinions that have been shared.

STATEMENT OF WHERE DO YOU STAND:

- 1) "Politics in pursuit of immediate consensus is incapable of developing long-term solutions for tomorrow's adults".
- 2) "Cross-sectoral collaboration leads to better policies".
- 3) "Civil society debate has no real weight".
- 4) "Youth dialogue processes are good examples that should be replicated at local level".
- 5) "There are no stakeholders representing young people".
- 6) "The internet could be a very positive step towards education, organisation, and participation in a meaningful society".
- 7) "I think we are facing a crisis of values from the new generations, there is so much individualism".
- 8) "I really do believe that by focusing more on policies for new generations the participation of young people would be higher"
- 9) "Policies to promote participation are non-existent".
- 10) "The gap between generations tends to widen".

#### **4<sup>th</sup> STEP**

We close with a group activity (20 minutes preparation + 10 minutes presentations)

- A) Divide them in 2 groups of 4 people if you have more ideas to make more groups. Ask them to provide solutions to increase active participation of young people. (Give them max 20 minutes)
- B) Once finished let them present
- C) Wrap it up resuming the content and thank them

#### **SIGNATURE LIST**

**Be sure to prepare and print a signature list to collect participants e-mails and data**



**REPORT FORM**

**You Play**

**Date:**

**Place:**

**Title:**

<b>Participants profiles (Age, gender and background)</b>	
<b>Reactions and most important notes from the participants</b>	
<b>Relevant feedback and tips from participants for the development of the other project results</b>	
<b>Pictures</b>	<b><a href="#">LINK TO GOOGLE DRIVE</a></b>

## DESK RESEARCH RESULTS

This desk research had the objective to find out other examples of games which could be virtual or traditional about participation of people. Every partner of the consortium has worked and provided different ones from their countries but also from other European countries. We tried to collect as many examples as possible in order to then try to take some positive characteristics of the games found and create a more innovative game in our project. That part we believe will be relevant for the development of the overall game providing inspiration and also guiding us on what to do. We have collected 12 other good practices and examples from where we can take inspiration and set up with a clearer idea how we want to concretely our game.

GETTING TO KNOW THE TOOL	
<b>Name of the tool</b>	<b>I gialli del professor Marras</b>
<b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b>	Developer: Net-press Producer: Sardegna Oggi Year: 2007-2008 Platform: PC, Mac (Web Flash)
<b>Objectives of this didactic activity</b>	Aims to promote the learning of the Sardinian language. Tries to Enhance a well defined territorial culture, in this case, the game aims to diffuse the knowledge of the Sardinian language.
<b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)	Computer game
<b>Target groups (please be specific)</b>	Very young target group (no age specified)

<p><b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b></p>	<p>The game is a series of point-and-click adventures in which Professor Marras is a Sherlock Holmes from Cagliari in the early 1990s. Together with his faithful servant Efisio, he has to solve intricate cases relying on intuition and clues.</p> <p>There are 4 adventures: 1) The Malayan Arms, 2) The Great Race, 3) Light of Joy, and 4) The Sunday Meringues - which are set in a Cagliari depicted cartoon style.</p>
<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	<p>No data available</p>
<p><b>Link to the resources (Website or Materials uploaded in the <u>G.Drive Folder</u>)</b></p>	<p><a href="http://www.sardeгнаoggi.it/opere_in_sardo/gialli/player.php">http://www.sardeгнаoggi.it/opere_in_sardo/gialli/player.php</a></p>

<p><b>ANALYSING THE TOOL</b></p>	
<p><b><u>Strengths</u></b> Positive aspects on the content and form</p>	<p><b><u>Weaknesses</u></b> Suggestions for improvement, missing things...</p>
<p>Interactive. Easy to understand. It is an informal way to learn the Sardinian language. The youth in Sardinia does not learn it anymore, so this is a way to connect with their cultural heritage.</p>	<p>Not easily available, not very developed. The game is made for very young people (although no specific age is specified). This excludes a large part of the (Sardinian) population.</p>

**Relevance for the project?**

*What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what need to be considered for the development of our own tool? Etc..*

Learning a topic through games is a good way for people to learn about it but also to develop their interest in that topic and hence to learn about it in an independent manner afterwards.

In our case, we could imagine having a game that also takes the form of enigmas but that would be based on our objectives. Namely, citizenship skills, engagement in democratic participation, and knowledge about SDGs.

I gialli del professor Marras has 4 adventures, we could also have different adventures with different plots that would each focus on one of our objectives.

**GETTING TO KNOW THE TOOL**

<b>GETTING TO KNOW THE TOOL</b>	
<b>Name of the tool</b>	<b>European Heritage Puzzles</b>
<b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b>	Erasmus + with 5 partner countries: Italy: comune di Castiglione del Lago (coordinator) Belgium: Dinant Creative Factory asbl Greece: Etairia Kritikon Istorikon Meleton Belgium: Maison du patrimoine médiéval mosan Netherlands: Transversal Theater Company  Year: 2018-2021 (but the online version is still available)

<p><b>Objectives of this didactic activity</b></p>	<p>The main purpose of the project is cultural heritage. Hence, it is to facilitate the integration of new inhabitants in their new location through the knowledge of local heritage, to develop citizenship and a sense of humanity.</p> <p>Another objective was to reunite people with different backgrounds (generation, origins, habits, etc.).</p> <p>It took place in three museums from Greece, Italy, and Belgium.</p>
<p><b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)</p>	<p>In Italy, the activities developed were storytelling and comics workshops. A puzzle (enigma) was created for the final event.</p> <p>In Belgium, the activity was theatre training for which partners had to perform theatre by mixing acting and video projection (4 days).</p> <p>In Greece, they created ICT with the aim to valorise and disseminate cultural and historical Heritage led by the Greek partner.</p> <p>The final event (i.e. the live game itself) that took place in 3 countries (Italy, Greece, Belgium) was a live game including groups who had to solve an enigma. Comedians were actively participating in it and coordinating the game. There is an online version available on the website that takes the form of an enigma as well as questions on history and cultural heritage.</p>
<p><b>Target groups (please be specific)</b></p>	<p>Adults (+18), but children who are more than 8 years old had the possibility to join.</p>
<p><b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b></p>	<p>4 boxes have been stolen in the 4 countries, and there is an identical ring in each of them. Groups of 6 people have to find the ring, and they receive a map from Castiglione del Lago (for the one that took place in Italy) with the places they have to go to. There is no order to follow, it is not linear.</p> <p>They have to enter houses (one group at a time) for 2 to 3 minutes while the comedians inside the house deal with them. Groups can go wherever they want to and they can come back as many times as they wish. At the end of the game, there is a final presentation gathering all participants to present the outcome of the game and reward the winner.</p>

	<p>There is still an online possibility to play the game in the format of an enigma about the thief and other questions about history and cultural heritage.</p>
<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	<p>The results observed with this project were: better civil behaviour; better involvement in the social development of the local community; better feeling of belonging to an unusual project; more commitment to the social and cultural life of our cities/communities; more people concerned by the improvement of their ICTs, language, social skills and competences; more audacity, thanks to the theatre techniques, to speak in front of an audience, better participation of citizens to the heritage protection and valorisation.</p>
<p><b>Link to the resources (Website or Materials uploaded in the <u>G.Drive Folder</u>)</b></p>	<p><a href="https://euheritagepuzzle.org/">https://euheritagepuzzle.org/</a></p> <p><a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA204-048550">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA204-048550</a></p>

### ANALYSING THE TOOL

<b>ANALYSING THE TOOL</b>	
<p><b><u>Strengths</u></b> Positive aspects on the content and form</p>	<p><b><u>Weaknesses</u></b> Suggestions for improvement, missing things...</p>



Thanks to the project, good practices were observed in terms of heritage, theatre, and multimedia for adult education.

This project, through interactive games, promoted social inclusion and integrated a variety of groups (natives, migrants, kids, elderly, new groups and associations, etc.). One of the goals was to include more disadvantaged people in the group and hence to promote these good practices among them.

This project had a positive effect on developing citizenship and a sense of humanity.

Learning about important topics through a real-life game.

The online version is not that interactive, players don't really have to read the texts related to the enigma but mainly have to answer questions related to history and cultural heritage. Only one question is asked regarding who the thief is.

In the live game, participants had to answer these historical and cultural questions in order to get cues, in the online version it is quite different. Players cannot go further as long as they do not have the right answer but since the answers are limited (e.g. A,B, C) it is not so hard to guess and get to the end of the game.

#### **Relevance for the project?**

*What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what need to be considered for the development of our own tool? Etc..*

Although the European Heritage Puzzles had relatively different objectives than ours, the structure and form of the game could be applied to our goals with some changes.

We could imagine hosting a real-life game that would have a similar format, with different content that would focus on citizenship skills, engagement in democratic participation, and knowledge about SDGs. As in the European Heritage Puzzles, we could create an online version of the game too but one that would be modified and focus on our objectives.

Just as they did for the European Heritage Puzzles, we could host the live games in each participant country or at least in a few. Then, we could observe the results, what positive outcomes came out of them and create our own online tool based on these results.

GETTING TO KNOW THE TOOL	
<b>Name of the tool</b>	Escape4Change
<b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b>	Associazione Eufemia
<b>Objectives of this didactic activity</b>	The objective is to promote and contribute to the achievement of the SDGs through educational activities - i.e. live or online escape rooms and other educational games. They aim to improve the world through cooperation and collaboration.
<b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)	Live and Online Escape Room
<b>Target groups (please be specific)</b>	7+ (some parts of the website say that everyone can play with no age limit but other parts specify ages 7 and up). No skills required.
<b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b>	There are rooms for 4 to 6 players (but can go up to 20 if needed). The participants go to a preset environment specifically built for the game they chose (e.g. fight against racism, climate change, etc.) and have to solve challenges together within a certain amount of time. In this game, the result is not so important but connections and the will to act together to change the world will make players win.

<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	<p>Contribution to the achievement of the SDGs. They claim that “thousands of people have participated and have taken action to promote a positive change in society”.</p>
<p><b>Link to the resources (Website or Materials uploaded in the <u>G.Drive Folder</u>)</b></p>	<p><a href="https://escape4change.com/en/le-nostre-escape-room/">https://escape4change.com/en/le-nostre-escape-room/</a></p>

<p style="text-align: center;"><b>ANALYSING THE TOOL</b></p>	
<p><b><u>Strengths</u></b> Positive aspects on the content and form</p>	<p><b><u>Weaknesses</u></b> Suggestions for improvement, missing things...</p>
<p>Players always win, they state that the result of the activity is not the main goal but rather to create connections and to be willing to act to change the world. Through this immersive game, players have a better understanding of issues, experiences, and facts that affect people’s daily lives (e.g. racism). Any topic can be addressed (although they do not offer topics that are related to all of the 17 SDGs yet). It is based on cooperation and teamwork, people cannot win on their own and the</p>	<p>Some important topics are missing such as gender equality. However, they give the possibility to suggest new topics so are open to new ideas. The fact that everyone has to participate in the game to work is positive for many reasons. But players with anxiety and other issues may feel overwhelmed and this can potentially make them feel pressured which could trigger anxiety and/or other issues.</p>

game only works if every single player participates.

The game is available in live, as well as online. Hence, everyone can participate to it regardless of where they are from. This also potentially includes people coming from countries in which these games are not so developed.

**Relevance for the project?**

*What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what need to be considered for the development of our own tool? Etc..*

There are many ways in which Escape4Change is related to our own goals, including the achievement of the SDGs. Using escape rooms as educational tools has been proven to be effective in different ways, so these types of models could be considered for our own tool to develop competences, skills and knowledge amongst youth to animate their sense of initiative and active citizenship.

The same structure could be applied to our own tool, but with a focus on our own objectives. The fact that they both have a live and an online option is also important to consider since we could reach more people by having multiple means to use our tool.

**GETTING TO KNOW THE TOOL**

**Name of the tool**

**Go Deep Game**

<p><b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b></p>	<p><b>Coordinator</b> Italy: Comunitazione</p> <p><b>Partners:</b> Spain: Altekio Scotland: Diversity Matters Netherlands: Elos Foundation Italy: Xena Brasil: Elos</p>
<p><b>Objectives of this didactic activity</b></p>	<p>The objective was to design and create a new methodology for approaching groups and communities. There are two tools, the Oasis Game to guide people through community processes and Process work to help people address issues that are related to power, both personal and collective, conflict, roles in groups and society, and diversity in its broadest sense.</p> <p>The aim is to strengthen the relationship between people who work together with the community in which they live. Go Deep Game also intends to deepen the relationship with the players themselves. They describe it as a “game halfway between Team Building and Community Building”.</p>
<p><b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)</p>	<p>Card game</p>
<p><b>Target groups (please be specific)</b></p>	<p>People who live and/or work in and around Grottaglie (Puglia) who want to play and gain more knowledge about the community, diversity, and migrants.</p>
<p><b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b></p>	<p>Go Deep Game takes the form of a card game with different sets of cards. There are 6 different lines, each line has a different focus on a different aspect that the group wants to gain a deeper knowledge of. Namely, vision, diversity, power, feelings, togetherness and creativity. The group also has 3 different sets of emergency cards in case they have difficulties with the game.</p>

<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	<p>The creators of the game explain that they could see how the game changes people and their environment.</p> <p>They created a theory based on the game, namely the “Theory of Change”. They observed a higher feeling of engagement in community activities and a higher feeling of support to act after the completion of the game. The biggest change they observed was the sense of belonging and feeling of engagement.</p> <p>They also observed a deeper understanding of diversity, its meaning, and the ways in which it can be used to foster creativity and collaboration.</p>
<p><b>Link to the resources (Website or Materials uploaded in the <u>G.Drive Folder</u>)</b></p>	<p><a href="http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/">http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/</a></p> <p><a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103</a></p>

<p><b>ANALYSING THE TOOL</b></p>	
<p><b><u>Strengths</u></b> Positive aspects on the content and form</p>	<p><b><u>Weaknesses</u></b> Suggestions for improvement, missing things...</p>
<p>The game is easy to play. It brings people together, the content allows people to develop their feeling of engagement, their sense of belonging to the community as well as their understanding of diversity and its benefits.</p>	<p>It is only for people from Puglia, so its reach is relatively limited.</p>

**Relevance for the project?**

*What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what need to be considered for the development of our own tool? Etc..*

The fact that this is a card game can be considered for the development of our own tool due to its accessibility and simplicity. It could also be easily applicable to a lot of countries and cities due to its transferability. Moreover, a card game does not require a lot of resources and hence would have a minor environmental impact.

Other important aspects to retain are the results that they observed since we have quantitative data available that show significant results on different aspects. Therefore, the form of the game could inspire us and the content could be adapted to our own objectives.

**GETTING TO KNOW THE TOOL**

<b>GETTING TO KNOW THE TOOL</b>	
<b>Name of the tool</b>	<b>What party should we have?</b>
<b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b>	Modified and adapted by GCA, a method formulated within the project DICIPASS4YOUTH – Exploring digital citizenship
<b>Objectives of this didactic activity</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• To understand how world limits (real or perceived) affect the idea generation process and our originality and inventiveness;</li> <li>• To practise to incorporate group input and feedback into common work;</li> <li>• To practise to develop and communicate new ideas to others effectively;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• To be able to analyze and evaluate own ideas;</li> <li>• To be able to use some digital technologies (optional) for generating collaborative ideas and for making common decisions.</li> </ul>
<p><b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)</p>	Can be initiated in any physical space or implemented using digital tools;
<p><b>Target groups (please be specific)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Young people from 13 up to 30;</li> <li>- Youth workers, volunteers, community leaders;</li> <li>- Teachers, specialists who would like to work more on community building;</li> </ul>
<p><b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b></p>	<p>Step 1 Split the group into teams of 4-5 people, and tell them that each team has to plan a party for the coming weekend with a budget of 100 Euro. They have just passed an important exam and they want to celebrate it with their friends. For planning the party they have to use Evernote app and the Evernote template for organizing a party. They will add their ideas there, in the app.</p> <p>Step 2 Announce the teams that there is a prize of 1 million Euro for them. They should rethink their party by using the 1 million Euro, as the budget for the party, which is planned in three months from now. The best party receives the 1 million Euro to make it happen. They should plan the new party using the same Evernote app and the template for organizing a party. At the end, one member of the team has to present and pitch their party idea in the big group.</p> <p>Step 3 Discuss with the whole group the criteria the participants used for selecting one idea, make a list of criteria and write them down on a flipchart paper. Choose then with the group the most relevant criteria for selecting the party, having in mind the final</p>



	<p>“users” (the participants to the party - their friends). Ask questions such as: What ideas will they try out? Will they change their votes? How could they prototype the ideas before going and spending 1 million Euro on a party that friends might not like? How can they make sure their party will be valued for sure?</p> <p>Step 4</p> <p>Present short theory on ideas evaluation and selection, and on the principle of “think big” in the innovation process. Reflect with the participants on what they learned throughout the session and how they plan to use what they learnt or practised.</p>
<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	<p><b>Impacts:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Participants learn that collaborative processes lead to content creation;</li> <li>2. They get to know when content creation can benefit from collaborative processes and when not</li> <li>3. Get to understand the dynamics of collaborative work and of giving and receiving feedback</li> <li>4. Can judge the contribution of others to his/her own work</li> <li>5. Get an understanding of different roles needed in diverse forms of online or physical collaboration</li> </ol> <p><b>Benefits:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Participants are able to use the collaborative features of software packages and web-based collaborative services (e.g. track changes, comments on a document or resource, tags, contribution to wikis, etc.) or build community physically;</li> <li>2. Are able to give and receive feedback;</li> </ol>

	<p>3. Can work at a distance with others or together physically at the same time;</p> <p>4. Can use social media for different collaborative purposes;</p> <p>5. Participants are share and collaborate with others</p> <p>6 Experience to function as part of a team</p>
<p><b>Link to the resources (Website or Materials uploaded in the <a href="#">G.Drive Folder</a>)</b></p>	<p>“_”</p>

ANALYSING THE TOOL	
<p><b><u>Strengths</u></b> Positive aspects on the content and form</p>	<p><b><u>Weaknesses</u></b> Suggestions for improvement, missing things...</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- The method can be adjusted to any topic or theme. The “party” can be changed into an excursion or any other communal event.</li> <li>- The method allows to experiment and pilot different forms of social dynamics;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- It is necessary always to put emphasis on the topic and keep the flow of the assignment;</li> <li>- Sometimes too much fun can distort the essence of the activity, therefore close monitoring process is recommended;</li> </ul>

**Relevance for the project?**

*What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what need to be considered for the development of our own tool? Etc..*

- The aspect of team work and team building;
- The importance collaboration;
- The idea of a platform/app where you can plan an “event” is worth considering. The boost of digital competence and the same time learning how to collaborate in team;

**GETTING TO KNOW THE TOOL**

<b>GETTING TO KNOW THE TOOL</b>	
<b>Name of the tool</b>	<b>Listen, Feel, Communicate</b>
<b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b>	Modified and adapted by GCA
<b>Objectives of this didactic activity</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● To test different digital collaborative tools for communicating and working</li> <li>● To learn how to articulate thoughts and ideas effectively using oral, written and nonverbal communication skills;</li> <li>● To be able to analyze and evaluate own ideas;</li> <li>● To be able to use some digital technologies (optional) for generating collaborative ideas and for making common decisions.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>To analyse important issues and learn new way to tackle those issues;</li> </ul>
<p><b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)</p>	Can be initiated in any physical space or implemented using digital tools;
<p><b>Target groups (please be specific)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Young people from 13 up to 30;</li> <li>- Youth workers, volunteers, community leaders;</li> <li>- Teachers, specialists who would like to work more on community building;</li> </ul>
<p><b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b></p>	<p><b>Step 1.</b></p> <p>Introduce to the participants the idea of using communication and developing messages with certain purposes - at personal or professional level. Ask participants to think about messages from ads or social marketing campaigns or other public campaigns and to reflect about the final purposes of those messages. Starting from their ideas, talk to them about social/digital marketing and about the three main purposes social marketing/advocacy campaigns are designed for: to educate people, to motivate people or to make people act in a certain direction.</p> <p><b>Step 2.</b></p> <p>Introduce the participants the new planning tool specially designed by Digital Storytellers for online storytelling campaigns, with a social purpose (educate, motivate or move to action). Select one successful advocacy online campaign and present the canvas by providing examples from this specific campaign; involve the participants in deciphering and analyzing the</p>

campaign. (Link to the canvas:  
<https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/>)

For instance, you could use one of SAIH advocacy videos, from this Youtube channel:

<https://www.youtube.com/user/saihnett/videos>

Such as:

Who wants to be a volunteer?

[https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj\\_rRc&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj_rRc&t=1s)

Let's save Africa, gone wrong

[https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8\\_WC0&t=7s](https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8_WC0&t=7s)

Answer to questions of the participants referring to certain aspects from the canvas, insist on the importance of keeping the right order on following the canvas sections, when developing a plan for a storytelling campaign, talk about any advantages the participants see in using the canvas or about any fears/obstacles they could see in implementing it.

### **Step 3.**

Split the group in five teams and give each team one of the following topics to work on and plan an online storytelling campaign using the Story Canvas, each of the campaigns having a certain purpose from those you presented before:

1. To educate: a video story project to raise awareness about the environmental disaster caused by an oil company in Amazon villages in Brazil.
2. To move to action: a video story to recruit volunteers for cleaning/taking care of dogs at a dog shelter in your city.

3. To move to action: a video story for fundraising to open a youth centre for young people at risk;
4. To motivate: a video story project for promoting the dialogue between young native people and young migrants & refugees from one community, making young people care about this topic;
5. To educate: a video story project to educate young people on the teenage pregnancy phenomenon and negative consequences.

Explain the participants that the video script is the final results of their planning; the story for the video - the core of the Story Canvas - is the last section they need to fill in, after they manage to fill out all the other sections of the canvas. Thus, ask the participants to follow the canvas and design the video idea/the story only at the end. They can take notes on a flipchart paper, in teams, but then they have to fill out the online version of the story canvas available here:

<https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/>.

Filling out the online version helps them in the process, as it explains each step, providing examples and ideas. Once the Story canvas is filled in online they can download it as .pdf and share it by email or in the social media group you open for them.

#### **Step 4.**

Each team presents to the whole group the campaign they planned and the story they designed, once they answered all the canvas' sections.

#### **Step 5.**

Give feedback to the teams on the campaigns they planned and on how they used the canvas. Reflect with the participants on the biggest challenges they had while planning their campaigns, and how the process affected the story they chose to use in the campaign. Also, reflect with the participants on the purpose of

	<p>their campaign - how this purpose influences specific objectives, audiences, activities, steps, and, finally, the story.</p>
<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Enhanced collaborative digital communication;</li> <li>● Responsible and effective interacting through technologies;</li> <li>● Responsible sharing of information and content, critical awareness;</li> <li>● Learning how to deliver and formulate a public position or to tackle an important social, cultural or political issue;</li> </ul>
<p><b>Link to the resources (Website or Materials uploaded in the <a href="#">G.Drive Folder</a>)</b></p>	<p>“_”</p>

ANALYSING THE TOOL	
<p><b><u>Strengths</u></b> Positive aspects on the content and form</p>	<p><b><u>Weaknesses</u></b> Suggestions for improvement, missing things...</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- The method can be adjusted to any topic or theme. A team can work on various social, cultural or political issues;</li> <li>- The method allows to experiment and pilot different forms of social dynamics;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- The method requires focus, analysis and constructive thinking. It also takes reasonable amount of time; Therefore, to implement this activity, a facilitator has to consider length, group's energy and willingness to engage;</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Relevance for the project?</b> <i>What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what need to be considered for the development of our own tool? Etc..</i></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Several platforms mentioned in the method description;</li> <li>- Campaigning strategies;</li> </ul>	

GETTING TO KNOW THE TOOL	
<b>Name of the tool</b>	CoMEMEcation
<b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b>	Created by Paulius Pakutinskas (youth worker and facilitator at Global Citizens' Academy)



<p><b>Objectives of this didactic activity</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Collaborating and communicating</li> <li>● Visual analysis and production through digital channels</li> <li>● Young people will learn how to use technologies and media for team work, collaborative processes and co-construction and co-creation of resources, knowledge and content</li> <li>● Young people will be introduced how to interact through a variety of digital devices and applications, to understand how digital communication is distributed, displayed and managed, to understand appropriate ways of communicating through digital means, to refer to different communication formats;</li> </ul>
<p><b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)</p>	<p>Online platform – freeware;</p>
<p><b>Target groups (please be specific)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Young people from 13 up to 30;</li> <li>- Youth workers, volunteers, community leaders;</li> <li>- Teachers, specialists who would like to work more on community building;</li> </ul>
<p><b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b></p>	<p>This workshop will introduce a very common way of communicating through pictures/images or in other words through digital folklore – memes. Various images have the potential to transmit and code specific messages: whether it is a simple thumbs up picture of a famous actor, or a deeper message that contains a whole statement within a picture. There are many types of content in the realm of visual communication, with examples including infographics, interactive content, motion graphics, and more. During this activity participants will practice visual communication by representing information and efficiently, effectively creating</p>

meaning. The method also includes open sources such as “Meme generators”: <https://www.kapwing.com/meme-maker> or <https://imgflip.com/memegenerator> . Also mobile applications: Meme Generator Free.

The activity should begin with the discussion about visual images and messages of them. Initiate a round table or a discussion about a communication style through images and pictures. Is it possible to do that? Are we experiencing that in today's digital world? Take around 10 – 15 min.

### **Step 2**

Split the group into smaller, equal-sized groups. Each group should have at least 2-3 members per team.

### **Step 3**

Ask participants how they would like to proceed with the following assignment. There are two ways how the workshop can be executed.

- The first way is to present three controversial articles or headlines about something using Powerpoint slides. The articles can be about human rights and “Black lives matter” movement, or shocking news about global warming. It can also be fake news about the 5G network, secret movements of society, etc. The most important aspect here is to find headlines/or articles which could be controversial, versatile in opinions and full of contrasts. When articles are presented and visible in slides, give some printed memes to each group and ask them to choose a meme in reaction to each headline.

- The second way is using social platforms, for instance, Facebook. Post these three chosen headlines/articles on your wall or in a private/shared group and ask each group to generate a meme or make one as a response (by using meme generator or Google search) to the posted articles/headlines and post these memes below, in comment section (one meme

per group). Participants can also use already given memes to react to the given information.

**Step 4**

When all groups finish choosing/posting their memes, start a round of explaining and presenting. If you're using slides, turn one slide of one article/headline and ask participants to show chosen memes. Initiate a small chat about the reasons for choosing certain memes and how they correspond to the opinion of participants. Do the following steps with the rest of the articles.

If you're using a social media platform, make it visible to everybody and show the comment section through a projector. Start a similar discussion about picking one or another meme and how a certain image reflects one or another opinion.

**Step 5**

After approximately 3 rounds (as recommended and described), start an open reflection:

- Is it possible to express opinion through images?
- Is it hard to do that?
- Do various memes have just one meaning, or there can be more?
- Have you ever used memes as the way to express emotions, feelings, statements?
- Cons and pros of memes?

**Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;**

**Impacts:**

1.Participants learn that even fun, collaborative processes lead to content creation and formulate important messages and statements;

2.They get to know that content creation can be easy and help to express their positions;

**Benefits:**

- Youngsters are more confident and comfortable in communicating and expressing through digital media for instance, memes;
- Young people take a more proactive attitude in the sharing of resources, content and knowledge;
- Youth-friendly format and approach of the method;
- Interactive and engaging process;

**Link to the resources  
(Website or Materials  
uploaded in the [G.Drive  
Folder](#))**

**Examples:**

## GLOBAL WARMING: TITANIC 20 YEARS LATER



### ANALYSING THE TOOL

#### Strengths

Positive aspects on the content and form

- Multiple adaptability and adjustment to any kind of topic, issue, question or fact;
- This method is relevant to young people;
- Easy, fun and youth-friendly content-creation-based activity;

#### Weaknesses

Suggestions for improvement, missing things...

- Could be misinterpreted as a funny, non-reflective activity or a topic could be perceived or grasped just very bluntly (e.g., “just scratching” the surface of Human Rights);

**Relevance for the project?**

*What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what need to be considered for the development of our own tool? Etc..*

- Youth-friendly format and approach;
- Humour and trends can empower and boost active participation;

**GETTING TO KNOW THE TOOL**

<b>GETTING TO KNOW THE TOOL</b>	
<b>Name of the tool</b>	<b>CITO</b>
<b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b>	Lifelong Learning Directorate for Research, Lifelong Learning and Employability
<b>Objectives of this didactic activity</b>	The objectives of the CITO project are:  To identify best practice in the promotion and adoption of a SkillsChecker tool for people with low literacy, numeracy and digital skills internationally;

	<p>To develop and introduce a newly enhanced online independent SkillsChecker (CITO App) to be tested with people with basic skills needs, as well as with stakeholders who will introduce the tool to an agreed number of their client groups in each country;</p> <p>To assess how best to transfer scalable online assessment of literacy, numeracy and digital skills for use by more people with basic skills needs and more stakeholders;</p> <p>To translate and adapt the English version of the CITO App to two new languages (Maltese and Norwegian), pilot the new versions, and create a Handbook on Linguistic and Cultural Adaptation of the</p>
--	--


	CITO App, to add to the EU Added Value of the project's results
<b>What does it look like? Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)</b>	Online (software)
<b>Target groups (please be specific)</b>	Aged 25+ especially individuals from vulnerable backgrounds - MQF level 1-3

<p><b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b></p>	<p>The CITO project is an Erasmus+ European Union (EU) project which consist of a free online software programme to help adults develop their literacy, numeracy and digital literacy skills at their own pace</p> <p>A set of questions are asked with cultural, social and economic scenarios based on the country of responding. An assessment via these questions is elicited to every user on the paradigm of literacy, numeracy and digital skills.</p> <p>A final result will offer a skills summary and a learning pathway, that will orient users of their options regarding a flexible learning opportunity as well as recognising their prior skills. The SkillsChecker is aimed at empowering the learner to explore a learner centred approach to lifelong learning.</p>
<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	<p>62.5% experienced an interest in doing a course in the future to enhance their learning.</p> <p>48.4% were unaware of the courses suggested to them at the end of the assessment.</p> <p>32.1% were unaware how to get further information with the courses suggested to them.</p> <p>75.3% very likely or likely to engage with the courses suggested to them.</p>



<b>Link to the resources (Website or Materials uploaded in the <u>G.Drive Folder</u>)</b>	<a href="https://citoproject.eu/">https://citoproject.eu/</a>

<b>ANALYSING THE TOOL</b>	
<b><u>Strengths</u></b> Positive aspects on the content and form	<b><u>Weaknesses</u></b> Suggestions for improvement, missing things...



The tool is easy to use, the user interface is easy to follow. The ability to choose, understand and use the tool when you need it are all positives.

The tool has videos and shows you how to use it, it gives local examples which supports the target audience to relate with the material provided.

The unique selling point is that the tool is free, innovative and new for the local scene of Malta. It allows a person to both assess and educate themselves about their progress.

The replicability of the tool and the sustainable nature of the tool are all strengths that make this tool a good practice and worth mentioning.

The tool is fully operational online. Whilst readers and support is given through the agency working on the tool, you can only access the support through the agency. Therefore this limits individuals who would like to test the tools on their own will.

Moreover, the limited access to the tool means there is limited diversity of the individuals that will access the tool. The awareness campaign of the tool needs to be more broad, more supported in different communities.

Using the tool, the languages available are Maltese and English (for the Malta section) whilst this is reaching native locals, it is excluding other expats especially from countries where English is not part of the bi/tri lingual teaching.

**Relevance for the project?**

***What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what needs to be considered for the development of our own tool? Etc..***

The CITO tool is an open platform software that can be used for this project. Since CITO was conducted with a reusability aspect built into it, the tool can be used, amended and transferred into YouPlay. The questions of the tool can be changed to be relevant to the objective of the board game, where participants will be asked to fill in the survey assessment before and after the game. This two part fold dynamic would allow the participants to analyse their awareness about active citizenship before playing the game and after playing the game and have a tangible report on their progress on active citizenship.

GETTING TO KNOW THE TOOL	
<b>Name of the tool</b>	DEMOCRACY 4
<b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b>	POSITECH GAME
<b>Objectives of this didactic activity</b>	To use and adapt the dynamics of the geopolitical simulator <i>Democracy 4</i> for studying the political, economic and social functioning of the European Union and the member states.
<b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)	Interactive political simulator.
<b>Target groups (please be specific)</b>	Young people from 15 years of age. The tool can be used in high school context or at university level, depending on the type of activities designed and the level of complexity required.

GETTING TO KNOW THE TOOL	
<b>Name of the tool</b>	<b>DEMOCRACY 4</b>
<b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b>	<p><i>Democracy 4</i> is the fourth version/instalment of the <i>Democracy</i> franchise. In this edition the gamers put themselves in the shoes of a president/prime minister of a democratic government, dealing with the policies of seven essential services for the stability of the country: taxes, economy, foreign policy, welfare, transportation, law, and public order. Each of these services has an effect on the well-being and happiness of the population, which is distributed among various groups of voters. The services impact also on other areas such as crime and quality of the air. Moreover, the game asks the participants to face problems such as social exclusion, homelessness and protesters. In each turn, the gamers must choose on political dilemmas arise. Each participant can choose which nation in the world he/she/they govern, with the purpose of currying favour with various groups of</p>
	<p>voters: religious, patriotic, parents, capitalists, socialists, liberals, conservatives, and so on.</p>

<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	<p>The results of a survey study among students (metacognitive activity) indicated the following as the main potentialities and benefits:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- The game provides understanding on the functioning of the public policies and their impact on the population of a State.</li> <li>- It stimulates the understanding of the costs and benefits of any policy.</li> <li>- It trains the participants in identifying the limits and the reduced operational freedom within a liberal political system in a global capitalist context.</li> </ul>
<p><b>Link to the resources (Website or Materials uploaded in the <u>G.Drive Folder</u>)</b></p>	<p>Videogame web: <a href="http://www.positech.co.uk/democracy4/">http://www.positech.co.uk/democracy4/</a></p> <p>The PDF attached to this report includes the thesis (in Spanish) of a Political Science student who has used the simulator to study the European Union.</p> <p>RECOMMENDED BIBLIOGRAPHY:</p> <p>Lesner, J. (2014). <i>Making Democracy Fun</i>. MIT Press.</p> <p>Mitchell, L. (2018). <i>Ludopolitics: Videogames Against Control</i>. John Hunt Publishing.</p>

<p><b>ANALYSING THE TOOL</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b><u>Strengths</u></b></p> <p>Positive aspects on the content and form</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Weaknesses</u></b></p> <p>Suggestions for improvement, missing things...</p>

The game stands out differentiating itself from the rest of the titles related to political management. It is a simulator that aims at improving the lives of citizens and not on maximizing benefits or completing a map, so the player is forced to think about how a public policy can affect all sectors of the population. It's not about winning; it's about not losing.

The game also makes a serious effort to stay neutral and not have a say in the player's actions by showing a variety of options and being neutral in the use of colours. In the game, green and red do not signify, respectively, good and bad.

The game encourages radicalisation: once the player achieves popularity, for staying in office he/she/they can adopt more and more extremist policies.


The game introduces sections related to international relations, the global economy and the European Union; but, nevertheless, those sections cannot be managed by the players.

The opposition in this game is weak and submissive. This, however, is not the case in reality. Indeed, the political groups that have not obtained enough votes in the elections do not stay in a corner waiting for the next ones; but they play an active role in the

Rather, they show that a modifier affects another proportionally, if it appears in green, or inversely, if it appears in red.

establishment and discussion of the public and political agenda. For this reason, introducing mechanics that allow the opposition to take advantage of sudden changes in government opinion, or to mobilise the most discontented groups can help in making the game more interesting.

The population and popularity system/distribution must be redesigned. During the campaign, the player should focus his/her/their efforts not only on getting the support of certain specific social groups, but also on certain territories.



**Relevance for the project?**

*What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what needs to be considered for the development of our own tool? Etc..*

The rules and mechanics of the game, through interconnected nodes, are very interesting. Its manageability, despite the abundant information in its interface, is high. Furthermore, through the system the player is aware of how any political decision has always a benefit and a cost for the society.

The game includes multiple fields (security, health, governance, ecology, international relations, social), which establishes a narrow line between the fictional and the real.

The mechanics are attractive to the player, as it can lead to unthinkable policy fiction in each country, which also promotes a learning of prospective scenarios.

**GETTING TO KNOW THE TOOL**

<b>GETTING TO KNOW THE TOOL</b>	
<b>Name of the tool</b>	<b>FRANCO'S EXHUMATION</b>
<b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b>	<b>REPELUCO PRODUCCIONES</b>

<p><b>Objectives of this didactic activity</b></p>	<p>To know the current Spanish political context and the unresolved problems at the social level of the Spanish historical memory related to dictatorship.</p>
<p><b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)</p>	<p>Videogame</p>
<p><b>Target groups (please be specific)</b></p>	<p>Over 16 years old</p>
<p><b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b></p>	<p>The video game is a parody of the exhumation of the remains of the dictator Francisco Franco from “El Valle de los Caídos” by the socialist government of Pedro Sánchez in October 2019. To do this, it resorts to a 2D adventure, with 8-bit aesthetics, and full of symbols and messages related to the Spanish extreme right and Francoism</p>
<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	<p>The game had a huge impact on social networks (especially on Twitter) and the digital press. Through the game, the Historical Memory Law was defended and the high survival of Francoist elements in our present political and social culture was denounced among the public.</p>



<p><b>Link to the resources (Website or Materials uploaded in the <u>G.Drive Folder</u>)</b></p>	<p>Freely available from the digital platform ITCH.IO:  <a href="https://repeluco.itch.io/francos-exhumation">https://repeluco.itch.io/francos-exhumation</a></p> <p>Attached the portfolio of REPELUCO company (in Spanish).</p> <p>RECOMMENDED BIBLIOGRAPHY:          Eiroa, M. (2022). <i>Franco, de héroe a figura cómica de la cultura contemporánea</i>. Tirant lo Blanch.          Gómez, S. (2012). <i>¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?</i>          UNIR Editorial.</p>
--	---

ANALYSING THE TOOL	
<p><b><u>Strengths</u></b></p> <p>Positive aspects on the content and form</p>	<p><b><u>Weaknesses</u></b></p> <p>Suggestions for improvement, missing things...</p>

Through the main character, Rosa, a tribute is paid to the victims of Francoism, especially to the group of girls known as "Las 13 Rosas" (the thirteen roses, a group of women that was killed by Franco's regime in 1939). Therefore, this newsgame (current games) is a digital tool for remembering the past and its political denunciation.

Through the narrative of the game, Francoist symbols and aesthetics are denounced, as well as their current presence in certain political groups, such as far-right party VOX. To combat them, the avatar of "Gaysper" is used, which defends the rights of the LGBTQ+ community.


It informs through interactivity and parody, which does not detract from its excellent documentation, since it presents very selective characters related to the event analysed: Franco's exhumation. In the game, different parody characters are present, that depict the different groups that opposed and supported the exhumation.

The story is engaging and steeped in democratic values.

The very sarcastic and ironic nature of the creation makes excessive stereotypes and simplistic visions of Spanish politics.

Not suitable for a right-wing audience.

Very simple graphics and mechanics limited to jumping and moving from left to right.



**Relevance for the project?**

*What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what needs to be considered for the development of our own tool? Etc..*

This title is a very valid example of how to bring any aspect of political news in a country to an interactive pixelated format.

With simple and simple aesthetics and mechanics, it contributes to the memory of the past and to political denunciation.

Importance of documentation, as the game has to be funny and easy to play, but with a solid content and background

Importance of engaging narrative, inspiration on real events, that make the game more appealing, and relevance of additional features (graphics, music).

**GETTING TO KNOW THE TOOL**

<b>GETTING TO KNOW THE TOOL</b>	
<b>Name of the tool</b>	<b>WORLD RESCUE</b>
<b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b>	<i>UNESCO / Mahatma Ghandi Institute of Education for Peace and Sustainable Development / Pixel Perfect (Hungary)</i>

<p><b>Objectives of this didactic activity</b></p>	<p>To promote knowledge of the 2030 AGENDA among young people and to raise awareness about the SDGs (Sustainable Development Goals).</p>
<p><b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)</p>	<p>Aplicación interactiva para móviles accesible desde Google Play y Apple Store.</p>
<p><b>Target groups (please be specific)</b></p>	<p>General audience, from 10 years old.</p>
<p><b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b></p>	<p>In this video game - set in Kenya, Norway, Brazil, India and China – the players are asked through a fast gameplay to assist 5 young heroes in help at the community level, supported by a teacher. Each of the heroes represents a country and a Sustainable Development Goal, while the teacher represents the 6 objectives of sustainable development overall.</p> <p>Although this game mainly and clearly focuses on the 5/6 Sustainable Development Goals, in the end, it explores much more of them. On the one hand all the goals are interconnected, on the other the game links the idea of sustainability with 3 pillars: the economic, the environmental and the social one, highlighting that the relation among them must be balanced throughout the entire game.</p>

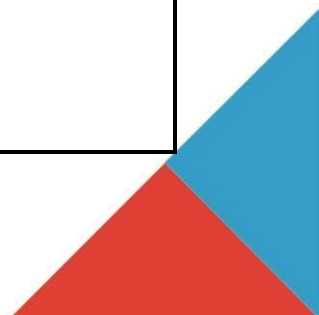
	<p>The mechanics of the game are very simple, since the player drags the avatar to the indicated points, activating the draw of the hazard that may occur.</p>
<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	<p>At different moments in the video game, the player receives information and data about other SDGs, but also about general facts and data on the topics.</p> <p>World Rescue tries to reproduce reality as much as possible, although evoking UN actions. Therefore, by combining/linking the game to real life situations, the video game shares knowledge about the SDGs around the world and their importance. At the same time, it stresses the possible action towards a more sustainable future, particularly through the inclusion of the young heroes, who are ultimately the ones who will make the decisions of tomorrow.</p>
<p><b>Link to the resources (Website or Materials)</b></p> <p><b>uploaded in the <u>G.Drive Folder</u></b></p>	<p>Videogame oficial web: <a href="https://mgiep.unesco.org/world-rescue">https://mgiep.unesco.org/world-rescue</a></p> <p>RECOMMENDED BIBLIOGRAPHY:</p> <p>Davasi, P. (2016). <i>Empathy, Perspective and Complicity: How Digital Games can Support Peace Education and Conflict Resolution</i>. UNESCO / MGIEP</p> <p>Moreno, A. (2021). La ONU y el uso de serious games como elemento de concienciación ciudadana. <i>UNISCI</i>, 55, 117-129.</p>

ANALYSING THE TOOL	
<u>Strengths</u>	<u>Weaknesses</u>
Positive aspects on the content and form	Suggestions for improvement, missing things...
<p>World Rescue is defined as serious game - since it responds to the characteristics of that category (training, educating, informing) – that aims to raise awareness about the United Nations SDGs. The game achieves to actively involve the player in the problem solving by presenting real-life situations and problems, combined with the characters and gameplay.</p> <p>In serious games there are different immersion strategies. While the first-person strategy, for example, is criticised for producing a decrease of empathy with the avatar and an over-identification, which can attenuate critical distance;</p>	<p>Although World Rescue has been presented as a powerful tool, the video game should be considered a playful format complementary to other sources of knowledge, experience and awareness, especially in terms of providing knowledge about international relations and more specifically about world problems.</p> <p>Its graphics may be too childish, which can discourage an audience over 12 years of age.</p> <p>Its mechanics tend to be excessively simple and monotonous.</p>

World Rescue uses a third-party for the game: Professor Morris. Several researchers claim that the third-party participants are an entirely useful finding since they demonstrated that the game-based intervention could achieve cognitive empathy and produce measurable changes in attitude at the same time.

World Recue is linked to real life aspects throughout the game. Indeed, it is set in five real countries around the world and includes avatars who have real-life characteristics to which the player comes personally close by participating in their daily life. The characters are rich, authentic, and based on real case studies and development solutions, avoiding stereotypes.

World Rescue features real life issues according to the context throughout the entire game. When in China, the player must face smog alerts, jointly with other crisis to deal with (such as the fire at his/her/their factory). These situations are related to the fact that China is the world's leading emitter of greenhouse gases and mercury, which explains the smog in big cities and air pollution. When in India, the player must face a flooding emergency, which is a recurring natural disaster, actually the most common in that country, particularly due to the insufficient drainage management. While in Brazil, the player is asked to help



<p>Amana in protecting the rainforest from deforestation, considering that deforestation there has reached its highest levels in more than 15 years. In Kenya, the player is guided into knowing the UNHCR refugee camps and being familiar with the situation of refugees in the country.</p>	
--	--



**Relevance for the project?**

*What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what needs to be considered for the development of our own tool? Etc..*

This serious game is an excellent example of how to show real life problems through empathy.

The institutional support of UNESCO provided World Rescue with excellent documentation that fostered the correspondence with real situations.

The player is constantly rewarded when he/she/their achieves an objective linked to the

**GETTING TO KNOW THE TOOL**

<b>GETTING TO KNOW THE TOOL</b>	
<b>Name of the tool</b>	<b>Minosia Labyrinth</b>
<b>Organisation / Company / Entity responsible for the tool</b>	Coordinator: solar e.V.
<b>Objectives of this didactic activity</b>	- creates empathy and increases understanding for migrants and refugees. In addition, the game offers a reason and various methods to subsequently enter into a conversation

	<p>about <b>(institutional) racism, discrimination, privileges and stereotypes.</b></p>
<p><b>What does it look like?</b> Under which form it exists (table game, card game, software, interactive platform...)</p>	<p>It is a toolkit written with the guide to prepare and run an Educational role play- and simulation game (EduLARP) in live with a minimum of 25 participants.</p>
<p><b>Target groups (please be specific)</b></p>	<p>Minosia Labyrinth has been developed as an educational toolkit for use in various (non-formal) educational sectors. The game is suitable for multipliers in various fields, such as non-profit organizations, schools, universities, teachers, social workers, youth workers, volunteers and professionals who work for and with migrants and refugees. The direct target groups learners and trainees in (non-) formal adult and youth education from different fields, age and background.</p>
<p><b>Brief Description of the game/tool (aim, basic rules, dynamics)</b></p>	<p>Minosia Labyrinth is designed to be played in any location with a minimum of <b>25 participants</b>. The duration of the game is between <b>one day and two days</b>, depending on the desired modules, complexity level and group size. The game takes place in Minosia, a fictitious country in Europe where a considerable number of migrants arrive due to different reasons. In the country there are about 10 official stations related with migration procedures, such as: <b>Immigration Office, Asylum Centre, Language School, Border Police</b> etc. Migrants have a wide range of options to migrate to Minosia but the most important objective for them is to integrate completely in the country, which means achieving a legal status, learning the language and finding a job. However, as in European reality, reaching these aims isn't as easy as it seems... In the game, players move within a kind of labyrinth of institutions and interactions with other players. In this way, they encounter various barriers, such as laws and regulations, deadlocked</p>

	<p>bureaucracy, language barriers, racism and discrimination, (de)privileges and prejudices. By “following in the footsteps” of a migrant, refugee – or, for example, a lawyer, journalist or immigration officer – the reality of migrants and refugees becomes more tangible.</p>
<p><b>Impacts and benefits noticed thanks to the use of the tool;</b></p>	<p>The game thus creates empathy and increases understanding for migrants and refugees. In addition, the game offers a reason and various methods to subsequently enter into a conversation about <b>(institutional) racism, discrimination, privileges and stereotypes.</b></p>

<p><b>Link to the resources (Website or Materials uploaded in the <u>G.Drive Folder</u>)</b></p>	<p><a href="http://www.minosia.eu">www.minosia.eu</a> THE GAME: <a href="https://www.minosia.eu/toolkit/">https://www.minosia.eu/toolkit/</a></p>
--	---

ANALYSING THE TOOL	
<p><b><u>Strengths</u></b> Positive aspects on the content and form</p>	<p><b><u>Weaknesses</u></b> Suggestions for improvement, missing things...</p>

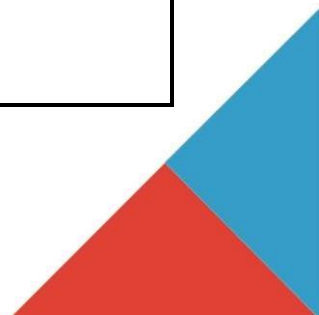
The content is quite realistic and it involves many of the actors which usually are involved in the process that migrants pass through when they move to another country as refugees or similar. Moreover, the role play LARP is a real serious and classic way to really involve participants and make them feel and wear the shoes of someone. The fact it lasts a longer time allows them to enter in their roles.

It could be really long and it can also raise some psychological and mental health issues among the participants so it needs extra attention on the process by the trainers/facilitators. It is a long procedure and you need to prepare participants properly and involve participants who are really committed to play.

**Relevance for the project?**

*What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what needs to be considered for the development of our own tool? Etc..*

The features of the characters are really well studied and they have been based on some real experience, this gives a more precise and a higher efficacy of the roleplay. The only thing to consider for our game maybe to avoid characterizing too much the character and leave more freedom due to the fact that is about participation and it would be nice.



## QUESTIONNAIRE RESULTS

The questionnaire has been run in all the countries involved in the project: Italy, Malta, Serbia, Lithuania, Spain and Germany. All the countries have worked with a base of young people. The **overall number** of people that the questionnaire has involved is **301 young people**. Within these people we have also got a part of an expat or anyway people coming from other countries but who live in the countries which are part of the project. The main objectives of the questionnaire were actually to gather information about 3 different things from the interviewers:

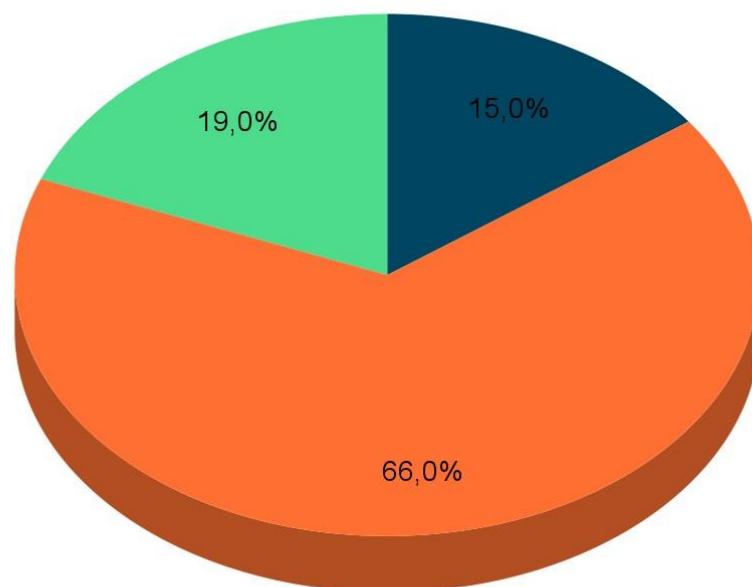
- 1) General information and background of the youngsters
- 2) Involvement and level of participation in participation and democratic processes of young people
- 3) Game preferences of young people

The questionnaire has been shared online and offline by all the partners using their members, contacts with young people and other stakeholders who helped in the achievement of the numbers we have reached.

The results of the questionnaires have been analyzed question by question and they gave us a good base to go onto the next steps of the project and the development of the game we are planning to realize.

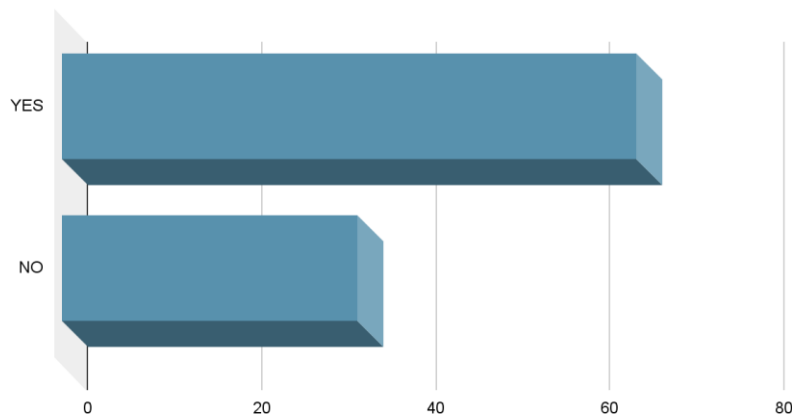
We have involved a different range of age of young people to include as much as possible them in our work.

- 13-17 years old
- 18-25 years old
- 26-30 years old



## PARTICIPATION OF YOUNG PEOPLE

Did you vote in the last elections happening in your community?



We ask them as first question how many of them went to vote in the last elections in their community at any level. It has shown a big participation as a result. In fact, **66% of them went to vote** in the last elections that happened in their community.

These results have already given us good feedback on the fact that young people mostly have the will to participate in elections.

In the next questions we have asked them to check how much they are

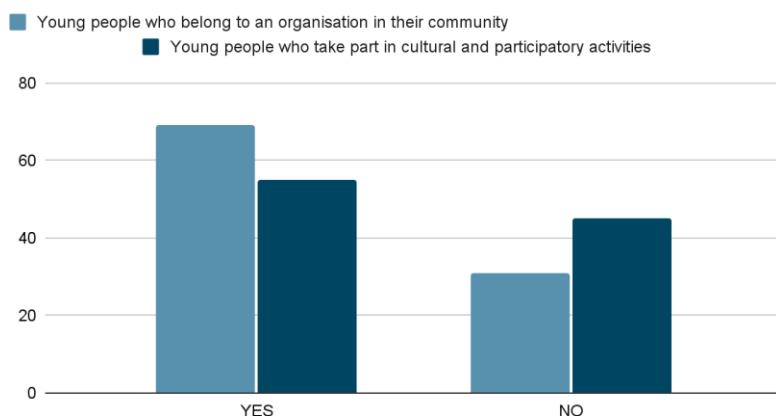
involved in civil society and in particular if they follow any organization or they are part of one organization for young people in their community.

The results are saying that the majority of them belong at least to an organization. **The 69% is part of an organization and the 31% are not part of an organization**, this gives us also the will to work more on that 31% to involve them even in organizations and activities.

The most important following question is actually connected to that, and the answer in that case has been almost half and half the replies. Even though these young people are part of an organization they have stated for **45% they do not participate in any cultural or participation activity** in their community. **Instead the 55% stated that they usually do**, this is giving us a strange relationship between the question before and that

one. So, it probably gives us the hint that there is a need to propose more cultural and participatory activities by every organization in the community or maybe to adapt our activities by using maybe more youth friendly approaches.

### Participation in the community



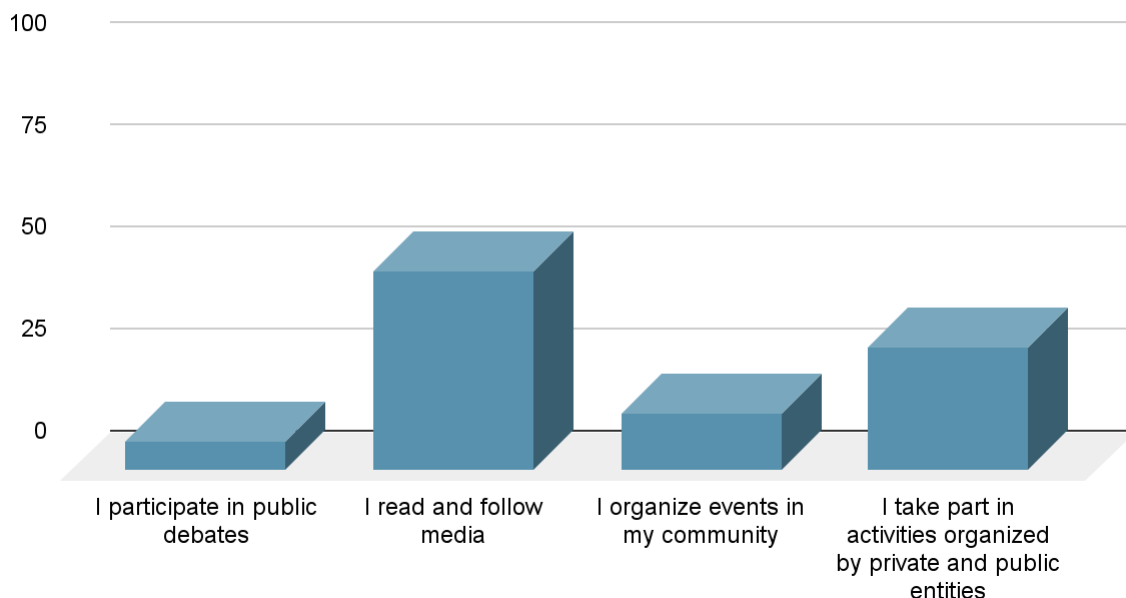
We have then asked them if they **follow the politics in their country** and the majority **have replied YES, exactly the 67%, instead 33% do not follow politics** in their country.

Connected to that question we asked them what if they participate in any blog, debate online or offline in general and they have replied that just the **26% is taking part in debates online or offline in their community**. The majority have replied that they do not participate in the debates and blogs that are present in their community, exactly the **74%**. These numbers show us that debates online or offline are avoided by young people and they do not like them, this should lead us to think again about the ways how debates are led and proposed in our society.

Straight after, we have asked our young people if they care about participation in their community and in general in democratic life. **The results say that the majority cares about participation (71%) and a lower percentage of them do not care much about participation and democratic life in society (29%).**

This result is connected with the question after where we have asked to the ones who replied YES, which are the ways of participation they usually use.

## Actions of participation by young people

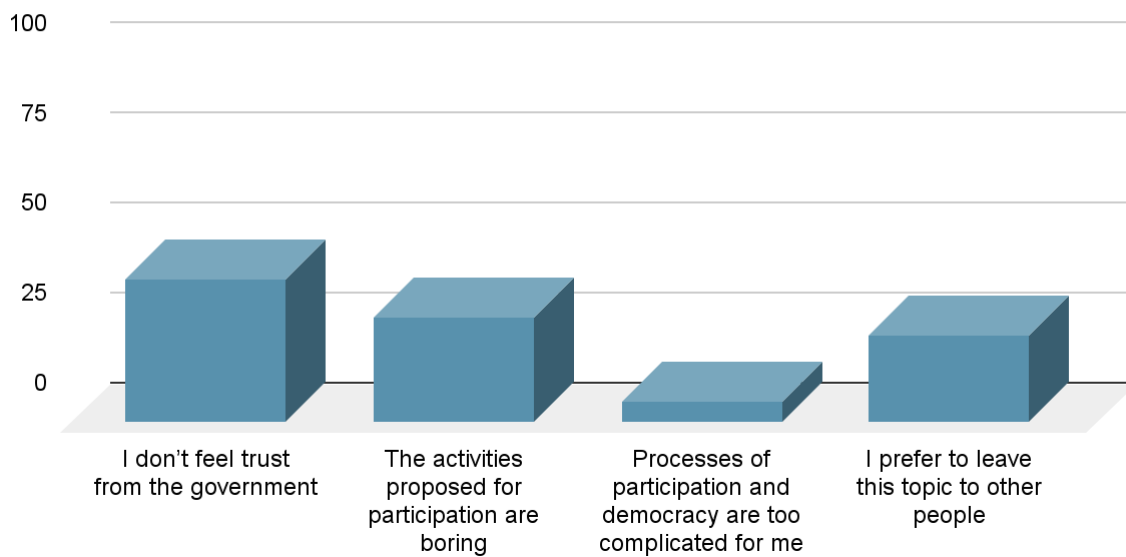


These are showing that the majority of them are participating just following the media and the news connected to politics in their community. The second most voted action has been actually the “I take part in activities organized by private and public entities”, which gives us a sign or more proactivity than the first

with higher percentage. This graphic also shows us the fact that still debates are not very keen for young people.

For **the ones that have replied NO** to the previous question if they care or not about the participation and democratic life in their community we have asked: **“What are the causes of why they do not care?”**. The results are the following:

### What are the causes of the scarce interest on participation in your community



It shows that **the majority do not trust the government (40%)** and they have lost their interest on these matters. The second cause has been the fact that **the activities connected to participation are boring (29%)**. The third one is actually showing that **24% of young people are not interested at all in these matters**. Only a few people believe that processes of participation are too complicated for them.



### GAMES AS A TOOL FOR PARTICIPATION

In the next part of the questionnaire we will focus more on the part related to games and participation and how games could be a powerful tool to tackle this topic. Nonetheless, that part has been really useful to understand better the next steps to take in our project.

The first question we asked them is related to the fact if they would be interested to play a game connected to participation.

**The majority of them (52%) have replied YES** they would like and this gave us even more will to work on the game we will be developing.

Consequently we also asked them

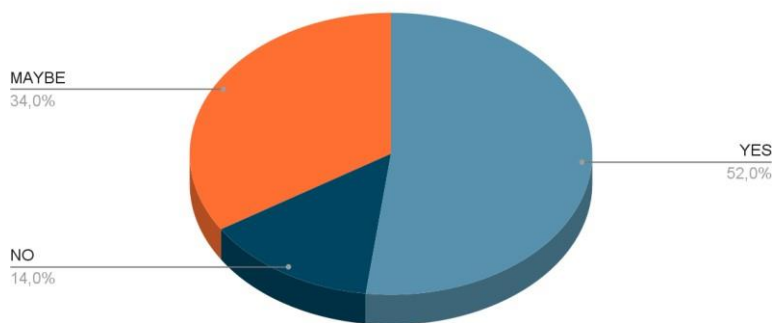
**“Do you think a game, or any other tool may enhance your curiosity towards active participation in the community?”** and the results tell us that the majority **(66%) strongly believe that the game as a tool to enhance and turn participation and democracy into more appealing and youth friendly topics.** Just a low percentage said NO and partially some of them are insecure about the result.

In this part we have been exploring their previous experience with games and serious games. We have asked them

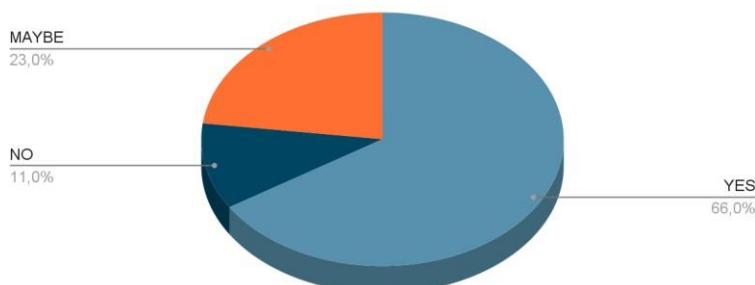
**“If they ever played board games”** and almost all of them replied **YES (98%)** and only **2% replied NO**, showing us that board games are a tool which is likely to be good for young people and well known.

Consequently at this question it has followed a question related to their favorite kinds of games when they play board games. We have placed the most famous types of physical games they exist and these are the results:

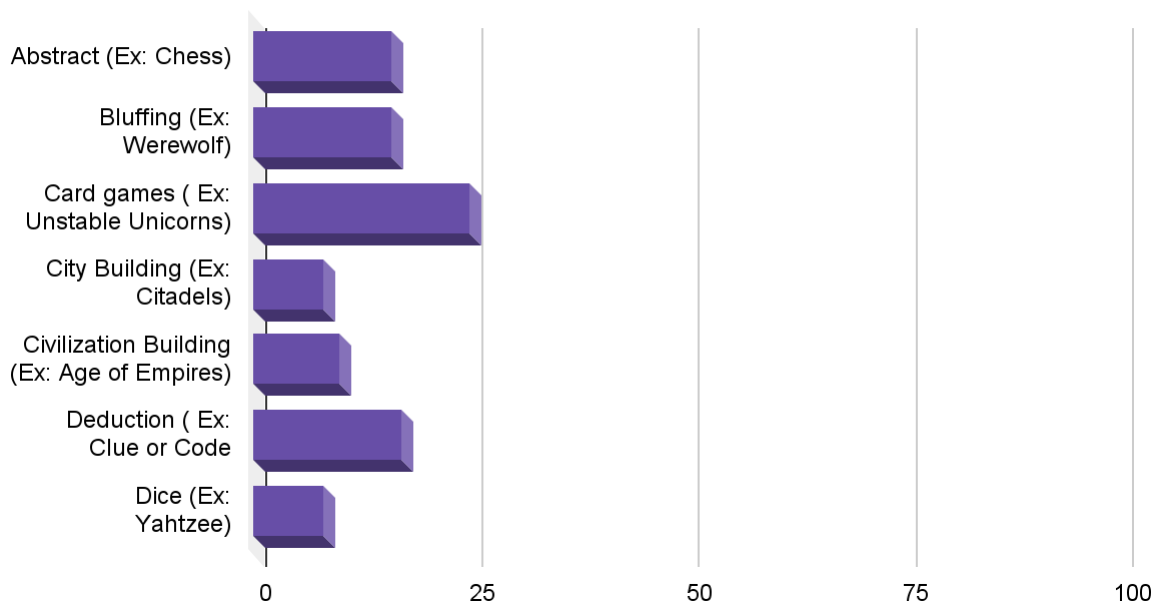
Would you like to play any game connected to participation?



Do you think a game, or any other tool may enhance your curiosity towards active



## Types of traditional games young people enjoy the most



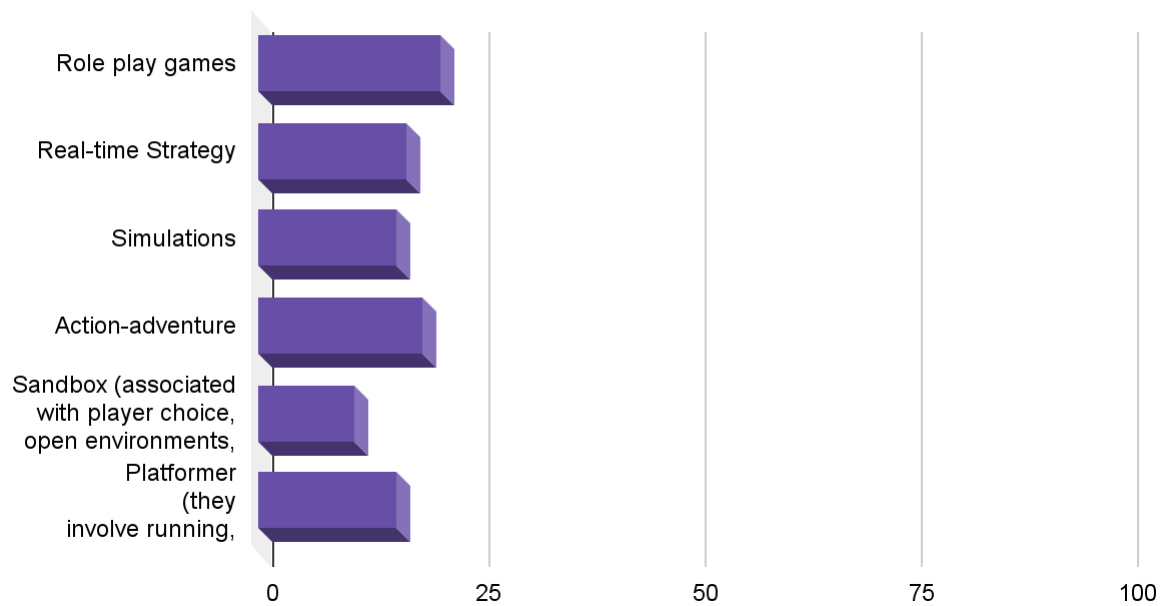
The **most liked ones are the ones which involve just cards (25%)**, as second we had for just one point **17% Deduction** ones and with just one percentage point less we had a draw between **Abstract and Bluffing games with 16%**.

The question after has been connected to **virtual and online games and who is usually playing them**. The majority of them also on that one replied **YES (68%)**, it's not as much as the board games but it shows anyway how many youngsters now are into virtual games. **32% replied NO**.

Consequently to that we have asked the people who replied yes what are the types of games they like to play as virtual and online games.

Here the results:

## What kind of virtual or online games do you like to play?



The most liked games are **Role Play games (21%)** and the second ones are the **Action-Adventure (19%)**. The **other categories** are almost in the same percentage between **16% and 17%**.

As final questions, first of all we have asked them **if they have ever played a serious game** and they have replied **YES (61%)** and **NO (39%)**.

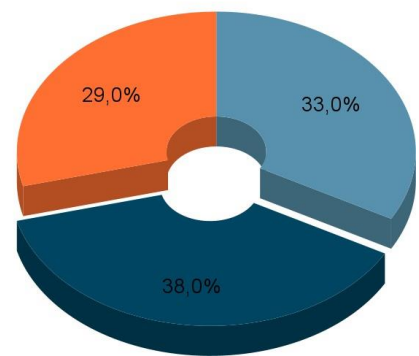
The people who replied yes also gave us some examples of serious games they played such as Trivial, a classic game or they have mentioned some other games connected to projects and created by other entities. The last question we have asked them is connected to the setting they would like to have in the game of participation, we gave them 3 settings.

Here the results:

The results have shown a quite similar percentage among the 3 different choices we have proposed. The main one anyway has been **Present** setting as an answer with **38%**. We will consider these replies in the development of the game we are already working on.

What type of environment would you like as part of the participation game?

- Past forms of governments in history
- Present
- Futuristic



## FOCUS GROUPS RESULTS

We have done focus groups involving 2 different target groups. So, every partner has organized 2 different focus groups. One focus group dedicated to young people and the other one instead dedicated to educators, youth workers, stakeholders and other representatives like policy makers.

### Focus Group 1 with young people

The focus groups with young people have involved a total 68 young people with a majority within the range age 18-25 years old. Each partner has involved different categories of young people from students from University, young people who already work, young people who volunteer, NEET and other disadvantaged categories.

For every Focus group we have run some activities to warm up and create a safe environment within the group to be sure that we do have got sincere answers from them and they feel safe to share their point of view.



The results have varied country by country but it has shown many common points among young people, especially when we talk about issues for young people as a category and group. In the phase of feedback and where do you stand we have had different reactions in every different statement.

### **FEEDBACK ON THE STATEMENTS OF WHERE DO YOU STAND**

In the “Where do you stand” we have settled some statements to understand more points of view of young people based on rights and duties as citizens, participation and other feedback about games and styles of approaches to get more involvement from people in participation.

#### **1st STATEMENT:**

““I always participate in voting because this is my duty and right, I do not agree with people no voting”

#### **Feedback:**

About voting as a right and duty in all the countries the majority of young people found it as a duty and they stated that they do it, but in all the focus groups there was also a big debate about the fact that you have the right to do not vote as an expression of not agreeing or liking any political proposal. The discussion has been mostly usually finished by stating that it’s better to go and vote nothing but anyway go to vote to express that.

Moreover, it has arisen the debate on the fact that unfortunately votes most of the time are bought by politicians or as an exchange for some favour and it is a common way to approach voting.

#### **2nd STATEMENT:**

“Discourse and critical thinking are essential tools when it comes to securing progress in a democratic society. But in the end, unity and engaged participation are what make it happen.”

#### **Feedback:**



In the second statement of the activity the participants in almost all countries have agreed in majority on the fact that engagement and unity are the key factors of participation and it has been stated by the participants that if one of those miss then we do not have the right base to talk about participation. We have identified just some disagreements saying that no matter what, we have corrupt politicians and unity cannot do much about corruption. This has widened the debate but still it's a sign we came back to corruption as a topic also in the second statement. They have also stated that critical thinking is something that nowadays is relevant and to be a conscious citizen and to be also trained among all generations.

**3rd STATEMENT:**

“People who score zero are not only those who do not participate in the game but also those who play very well but have no goal in focus!”

**Feedback:**

In the third statement the participants in general asked for more explanation and the connection with game and sport has been stated by all the facilitators. The participants then for the majority agreed and stated “even if you play not at your max your effort should be considered in the participation, also the little support is contributing”.



**4th STATEMENT:**

“The internet could be a very positive step towards education, organization, and participation in a meaningful society.”

**Feedback:**

In the fourth statement we asked them about the internet as a powerful tool for the present and future of participation, here they have also agreed partially, majority of the groups have mentioned the double face of internet, the good points of sharing and reaching more people, more inclusive but it needs to be used wisely. They mentioned as a negative aspect the fake news, many issues connected to privacy and fact checking. They have also mentioned the need to work on media literacy for all generations and the fact that the tools available for debate need to be used with consciousness.



**5th STATEMENT:**

“I’m not interested in politics because I do not trust the government and the politicians anymore”

**Feedback:**


In the fifth statement we have talked about the reliability of politics and truthfulness between them and the government. Young people in the majority of the groups have mentioned corruption and scandals and they have been strongly ironic about that. All of them stated that they are interested in politics but there is a common feeling that the minority is deciding for the majority without consulting each other and this is creating this lack of trust towards politicians.

**6th Statement:**

“The world can ask you to participate, but it’s a day-to-day decision if you want to agree to that proposal.”

**Feedback:**

In the sixth statement we have been discussing about the fact that the world is asking your action but in the end is you as a citizen who decides to help and make your action, participants have agreed with that, they have mentioned in some groups the need to be constant and participation is a daily activity that takes efforts but sometimes you do not even notice. Instead someone mentioned the



difficulties to participate connected to the work time, since our society is based on workload it's difficult to provide much effort in participation processes as you would like to do, this was also an interesting point of view which touched the topic of work and the need to more freetime to be also a good and mentally health citizen. In the end many of the youngsters anyway underlined the fact that it has to be a free decision and not a compulsory thing.

**7th Statement:**

"I would like to participate more but there aren't enough activities and spaces for participation offered in my local community"

**Feedback:**

In the seventh statement, we asked them if they believe that there are a lack of activities to enhance their participation and not proper activities. The groups were divided and they have stated some that there are activities in the community and they take part, they stated it's just a matter of informing yourself. Instead another half of the groups have been sharing frustration for lack of activities and even where there are activities they have mentioned that activities proposed are boring and outdated, not adapted to the society of nowadays. They have also stated that the topics are relevant in debates, the relevance of topics tackled is also connected to the appeal for young people in that case. It has been also mentioned that NGOs and governments are using influences to come and speak about things, but it doesn't work so much cause it is "too cheesy".



**8th Statement:**

"Policies to promote participation are non-existent".

**Feedback:**

The eight statement was about the fact that policies to promote participation are non-existent. In some groups participants didn't know what to reply because they do not know much about these policies and so they stayed in the middle. Some other groups instead have agreed on this fact and





they have stated that there aren't enough policies and tools to promote participation, especially on the way interesting for young people.

**9th Statement:**

"Youth dialogue processes are good examples that should be replicated at the local level".

**Feedback:**

The nine statement was related to EU Youth Dialogue as a potential tool to be applied also at local level to raise the voice of young people and the majority agreed emphasizing the need to get more ways of participation and they have stated the need to be more recognised as young people at local level. They have also emphasized the need of cross-sectorial cooperation as a crucial part for improvement of these processes and dynamics.

**10th Statement:**


"I would like to act but, in my community, young people do not have much voice"

**Feedback:**

The tenth statement was about the voice of young people which is not listened to much at local level or in their community besides the fact they want to participate. The majority agreed on that, especially that at the local level they have shared that issue. The majority of groups have stated the reason that mostly the old generation as a cycle they usually do like that, they do not listen much to the youth voice. They have also stated in some groups that they really would like to participate more but they do not know well the tools and ways to make their voice being heard, they have shared the need to provide more youth friendly approaches and also follow the youth trends and changes in the society.

In the final part of the focus groups we have asked the young people to provide us ideas and feedback for games but also for participation ideas. The results have been very good and useful for our team.

Those were some of the proposals:

- Reducing the workday and the acceleration in the working world (they talked about the academic arena as they focus on it as a possible future profession).
  - Improvements in the transportation system (also related to lack of time).
  - Enabling community spaces such as parks, playgrounds, or benches in the streets so that people can meet.
  - Municipal coexistence activities and encourage local activism.
  - Greater decision-making capacity for participatory bodies, as well as decentralization of power.
  - Greater visibility of social problems and public policies.
  - Redesign the distribution of the largest cities, territorial rebalancing.
- 


- Improve the direct legislative participation of citizens.
- Labour reform and end the capitalist system
- It would be good to know the places where they could go to volunteer, or have a platform where they find places, events and other things. „Like Facebook, but only for youngsters in their community“.
- Facebook group or whatsapp chat group where everybody can join and invite others to do something.

Instead as tips for the game they have provided some hints such as:

- Include options in the game to discuss the issues that are hampering political participation among youth: lack of time, lack of training on political and local participation, lack of knowledge of the channels and options to participate (e.g. playing with a level or experience system that provides more information to the player).
- The great importance given to assembly processes in youth participation can be linked to game mechanics such as negotiation, cooperation, collective management of resources and interests, etc.
- Promoting cultural themes in games. In addition, it is important to design the narrative and contents of the game, adapting them to the cultural interests and main concerns of youth.
- Create simulation of interactions, spaces, and contexts of youth participation.
- Main characteristics: Collaboration OR competition (or find a way to have both), Score system, Challenges, Easy to understand and play, Fun.

## **CONCLUSIONS:**

These focus groups emphasized the lack of trust on politics from young people and the need for us and the rest of the society to propose more activities and adapt our activities into more appealing and youth friendly activities to get more involvement in society in general. Moreover, it has shown how much young people, especially at the local level, feel not represented and heard. It has provided us with an interesting point of view also on the need to create something virtual but not much difficult because of the lack of media literacy and to guarantee the participation of all categories in society in the potential game. One of the most interesting elements that came out is definitely the will to participate more in society but the lack of tools, resources and spaces to be active.



## **Focus Group 2 with youth workers, educators, decision makers and other relevant stakeholders**

The second focus group has been organised involving different target groups. They have involved professors from University, teachers from high schools, local policy makers, youth workers and other stakeholders from local municipalities and governments who deal with education and participation. We have involved a total of 48 people in all the countries of the project. Some of the statements used have been the same of the ones used with young people in order to make a check of point of view between the different target groups.

### **FEEDBACK ON THE STATEMENTS OF WHERE DO YOU STAND**


In the "Where do you stand" we have settled some statements to understand more points of view of stakeholders based on rights and duties as citizens, participation and other feedback about games and styles of approaches to get more involvement from people in participation.

#### **1st Statement:**

"Politics in pursuit of immediate consensus is incapable of developing long-term solutions for tomorrow's adults".

#### **Feedback:**

They have stated it depends a lot on the approach we are talking about. In macro-politics and solutions to civilizational problems, they are not always useful, while for micro-political, daily and municipal issues, they are necessary to make urgent decisions. The challenge of politics is to achieve a balance between short-term and long-term temporality. *"Electoralism, attacking the problems we have in the short-term, sometimes prevents us from dealing with long-term problems"*. On the other hand, it is argued that consensus are frameworks through which long-term problems can be addressed. From this point of view, consensus has nothing to do with the capacity or not of decision making. Some of the groups have stated that this is not happening at national and EU level but at



local and regional level they feel there is a big lack of long-term programmes from the local decision makers.

**2nd Statement:**

"Cross-sectoral collaboration leads to better policies".

**Feedback:**

In this one most of the groups agreed 100% with the importance of collaboration among sectors, it's the crucial point to be able to create proper policies which consider all categories in the society. Instead one group has mentioned the following: "Although the diversity of actors can lead to better policies, it is not clear that it will ultimately lead to better policies. They refer



to the fact that in some policies there are actors with interests that are at odds with the common good. *"There are conflicts in which intersectoral collaboration does not lead to better policies because sectors appear that go against the common interest"*. This leads to the position that it is difficult to improve policies for everyone. *"Better policies for whom?"*

**3rd Statement:**

"Civil society debate has no real weight".

**Feedback:**

Majority have stated that they weren't in agreement and they also said it depends on the situation. They have shared the fact that sometimes the opposite and decisions are taken too much connected to public opinion, the so-called gut measurements. Some other groups have also mentioned "There was a position that was careful about thinking that civil society in all countries has the freedom and influence as in the West. On the other hand, another position defends that civil society is very important, that there



are constant relations between parliamentary politics and politics from the people, and that it has had very notable effects on politics. For example, in the Bolivian elections.”

**4th Statement:**



"Youth dialogue processes are good examples that should be replicated at the local level".

**Feedback:**

It has been said by some of the stakeholders that even though the tool of youth dialogue it's starting to work at EU level they don't know and they are not sure if it would work at local level, they stated the need to try it out and then check as a trial. Some of them also have mentioned the fact that unfortunately many times politicians and young people "speak a different language" this could be considered also the difficulty of that process.

**5th Statement:**

"There are no stakeholders representing young people".

**Feedback:**

They have mentioned to some groups that there is no representation of the interests of Youth nor has there ever been, but as they are older, they end up asserting their interests. Above all, there is a lack of representation in parliament or even voting rights for those under 18 years of age. Some others instead in the groups have not agreed with the statement and have mentioned the existence of youth organizations, civil society, educators and other entities which represent young people.

**6th Statement:**



"The internet could be a very positive step towards education, organisation, and participation in a meaningful society".

**Feedback:**

In this statement all the groups have agreed with a similar position, but we must say that they have reacted in a more negative way to this statement compared to young people. Stakeholders have shared that the internet is good for information but there is too much information but it is not working much as an involvement tool. They do believe there is a necessity for education on media and develop critical thinking among all citizens and this should be a policy or something to teach also in schools.

**7th Statement:**

"I think we are facing a crisis of values from the new generations, there is so much individualism".

**Feedback:**

They have mentioned that youth (as a period) is increasingly expanding, blurring the boundaries of what it once was, and gaining a symbolic power that even hides the interests of the older ones. Moreover, it is difficult to think of youth as a category with common interests that often conceals competing interests based on gender or social class. For that has been also stated that it's a cyclical phenomenon happening in every change of generation, the previous generations are always stating that the new ones do not have values. They have also mentioned that young people nowadays have values but they do manifest them in different ways from others. Some stakeholder instead have shared that they do believe that young people are more individualistic but they were not the majority.

**8th Statement:**

"I really do believe that by focusing more on policies for new generations the participation of young people would be higher"

**Feedback:**

They have mentioned that it depends a lot on the tools and means you use for that. The majority of stakeholders have agreed anyway to this statement and they have also shared the need to have a bottom up approach as a need to increase participation.

**9th Statement:**

"Policies to promote participation are non-existent".

**Feedback:**

In that statement they were divided and some of them do believe there are some policies but few and another half they do believe that the policies to encourage participation are really not existing or useless most of the time.

**10th Statement:**



"The gap between generations tends to widen".

**Feedback:**


It has been mentioned that it's also normal, all ages are changing and all generations have their own way to work. Some other stakeholders instead have mentioned the fact that we are living in a paradigm where before the parents were guiding their kids now kids are guiding the parents, this is mentioned due to lack of intergenerational policies to support the understanding of more certain tools. The majority anyway agreed on the fact that this gap is natural.

In the final part of the focus groups we have asked the young people to provide us ideas and feedback for games but also for participation ideas. The results have been very good and useful for our team.

Those were some of the proposals:

- Sharing and participation in intergenerational and intercultural spaces.
- Create a deliberative assembly designed by lottery on shared youth issues.
- Training in collective action, social practice-cooperation, community management (offline and online).
- Spaces for participation and decision making in educational centres.
- Reform and encourage autonomy of youth associations with respect to parties
- Financing and supporting participation of associations (local, etc).
- Providing participatory budget approach at local level for young people to organize activities for the community and provide them more responsibility.

Instead as tips for the game they have provided some hints such as:


- Concept of a simulation video game in which a school is constituted and all decisions and management of the school have to be taken (resource management game mechanics).
  - Tycoon-style simulator.
  - Stakeholders (or parties) relationship management game (they used Democracy as example).
  - Use of branching narrative games to allow players to decide between various possible scenarios and actions as he or she progresses through the game (including multiple-ending stories).
- 

- Concept of a post-apocalyptic game in which the State does not have any budget for young people: the idea is to organize and mobilize in order to assert the political interests of young people. It would be played with characters from different social classes, to show the different social realities among the youth. This game will become more complicated as the State withdraws benefits to young people (youth cards, public university tuition, public transport subsidies or scholarships), with different consequences depending on the character's background. The idea of the game would be to mobilize young people politically.

#### **CONCLUSIONS:**

Focus groups with stakeholders also gave us other points of view and opened us to more scenarios. It has shown some differences between stakeholders and young people but also some common points of view like in the internet question and the need to work more on media literacy and critical thinking in the society. Moreover, they have common ideas on the need to use different instruments and tools to involve more young people and also to increase the space and representation of young people.


More than the feedback also about policies they have shared many interesting points based on bottom up approach and the need to involve and give more responsibility to citizens and young people in general in the decision making process. They have also provided quite similar tips for the game creation that give us also more confidence on the development of the game, since they have also stated the need of some easy tool to facilitate the process of participation in society.





## CONCLUSIONS

The research has been very useful for all the quantitative and qualitative results we have got both from young people and also stakeholders and other youth workers who deal with the education of young people. The variety of target groups have provided us a wide scenario on what is the status of participation in the communities where the organizations involved are active and also what are the needs of young people and stakeholders in the process of innovation of participation processes. All the data we have collected defined more our idea of game we would like to develop and the hints/tips collected will lead the overall consortium to the achievement of the next steps with a clearer idea. The great amount of people involved in this research are also a useful resource that will be involved in the next phases of the activities. They will be precious as external observers to support us to prepare a high quality and innovative product which will hopefully facilitate young people but also educators in the introduction of participation as a topic among young people and to the general society. It is clear from the research that the need for more youth friendly and target adapted tools to increase participation of young people, the need to work harder in cooperation among the different actors to create policies and paths which may lead also to a higher recognition of the voice of young people in our communities.





**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

Questo manuale è stato realizzato con il supporto e il contributo economico della RAS - Regione Autonoma Della Sardegna - Assessorato della Pubblica Istruzione, Beni Culturali, Informazione, Spettacolo e Sport - L.R. n.3/2009, art. 9, comma 9



# *Ricerca sulla partecipazione giovanile*

**Deliverable - Progetto YouPlay  
YOUth PLAYful Engagement**

A project by:



Funded by:

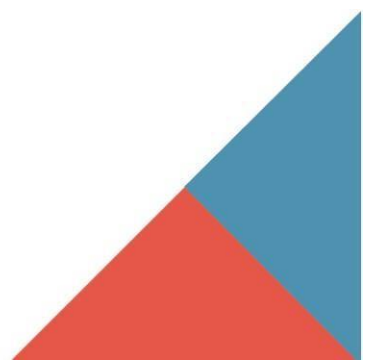


Co-funded by  
the European Union



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

In partnership with:



## INDICE

<b>INTRODUZIONE...</b>	<b>2-3</b>
<b>METODI DI RICERCA...</b>	<b>3-17</b>
<b>RISULTATI DELLA RICERCA TEORICA... ..</b>	<b>17-56</b>
<b>RISULTATI DEI QUESTIONARI.....</b>	<b>57-62</b>
<b>RISULTATI DEI FOCUS GROUP... ..</b>	<b>63-72</b>
<b>CONCLUSIONI.....</b>	<b>73</b>

*Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'European Education and Culture Executive Agency.*

*Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per loro.*



## INTRODUZIONE

### Introduzione alla ricerca sulla partecipazione dei giovani e sulle politiche giovanili

La nostra ricerca si è basata sull'idea di raccogliere dati, statistiche e feedback attraverso un approccio qualitativo e quantitativo in cui abbiamo individuato 3 diversi metodi per raccogliere informazioni dai giovani e da altre parti interessate. I metodi scelti sono stati:

- Ricerca teorica
- Questionari
- Gruppi di discussione

Crediamo fermamente che il mix di metodi garantisca risultati quantitativi e qualitativi che sono affidabili.

i.

La ricerca è durata 4 mesi, da novembre 2022 a febbraio 2023, ed è stata condotta dal partner TDM 2000 Malta e ogni partner ha svolto il lavoro guidato dal partner principale che ha preparato la guida da seguire per la ricerca, ha supportato, monitorato il flusso di lavoro, fornito scadenze.

La ricerca sarà il primo passo del nostro progetto e tratterà la strada da seguire per i prossimi passi nello sviluppo del gioco sulla partecipazione.

#### Quali sono gli obiettivi di questo progetto?

- Raccogliere buone pratiche su giochi, strumenti e altre attività didattiche sulla partecipazione dei giovani e delle persone in generale, sviluppate a livello locale o internazionale. Ogni partner è invitato a fornire un minimo di 1 o 3 esempi.
- Raggiungere i giovani e raccogliere attraverso sondaggi i loro punti di vista e le loro proposte di miglioramento e ispirazione per la creazione dello strumento didattico previsto.
- Coinvolgere e interpellare gli operatori giovanili e le altre parti interessate, raccogliendo idee e rispondendo alle esigenze degli educatori da considerare nello sviluppo del nostro gioco.

#### Quali sono i gruppi target coinvolti?

- Giovani dai 13 ai 30 anni
- Operatori giovani
- Educatori
- Insegnanti e professori
- Altri stakeholder come i responsabili politici coinvolti nelle politiche giovanili e altri, i rappresentanti dei giovani, i forum dei giovani

## METODI DI RICERCA

### Quali sono i metodi che utilizzeremo?

La nostra ricerca sarà condotta attraverso i metodi misti utilizzati nella ricerca sociale. Abbiamo deciso di adottare un approccio multiplo per avere una ricerca che possa essere il più possibile utile per le fasi successive del nostro progetto e per adattare i risultati del nostro progetto futuro in base alle esigenze dei giovani, degli operatori giovanili e di altri soggetti coinvolti nei processi di partecipazione e democrazia.

I metodi:

- Ricerca teorica
- Sondaggio
- Gruppi di discussione

### RICERCA TEORICA

Il vostro ruolo di ricercatore utente che svolge una ricerca teorica consiste nell'esaminare i risultati di ricerche precedenti per ottenere un'ampia comprensione del settore.

#### Perché svolgiamo questa ricerca teorica?

- Identificare le buone pratiche nazionali e internazionali relative a giochi, strumenti e altre attività didattiche sulla partecipazione dei giovani e delle persone in generale, sviluppate a livello locale o internazionale.

#### NUMERO MINIMO

- almeno 1 esempio max 3 esempi

Dove cercare le buone pratiche?

**1) I dati sono disponibili su Internet:**

Uno dei modi più diffusi per raccogliere dati per la ricerca documentale è Internet. Le informazioni sono disponibili e possono essere scaricate con un semplice clic. Tuttavia, è necessario prendere in considerazione un sito web affidabile per raccogliere informazioni.

**2) Agenzie governative e non governative:**

I dati per la ricerca secondaria possono essere raccolti anche da alcune agenzie governative e non. Ci saranno sempre dati preziosi e rilevanti che le aziende o le organizzazioni potranno utilizzare.

**3) Biblioteche pubbliche:** Le biblioteche pubbliche sono un'altra buona fonte per cercare dati facendo ricerca teorica. Dispongono di copie di importanti ricerche svolte in precedenza. Sono un archivio di documenti da cui è possibile estrarre informazioni rilevanti.

**4) Istituzioni educative:**

L'importanza di raccogliere dati dagli istituti scolastici per la ricerca secondaria è spesso trascurata. Tuttavia, nei college e nelle università si fa più ricerca che in qualsiasi altro settore di attività.

**5) Fonti di informazioni commerciali:**

Giornali, riviste, radio e televisioni sono un'ottima fonte di dati per la ricerca documentale. Queste fonti dispongono di informazioni di prima mano sugli sviluppi economici, sull'agenda politica, sul mercato, sulla segmentazione demografica e su argomenti simili.

**MODELLO PER LA RICERCA TEORICA**

**Seguite questo modello per la vostra ricerca e assicuratevi di compilarlo e fornirlo entro le scadenze stabilite.**

Come promemoria: se utilizzate risorse come grafici, studi, rapporti (...), ricordate di citare la fonte delle informazioni da riutilizzare nel rapporto globale.

Nome del paese	
Nome del partner	

CONOSCERE LO STRUMENTO	
<b>Nome dello strumento</b>	
<b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b>	
<b>Obiettivi di questa attività didattica</b>	
<b>Che aspetto ha?</b> Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software), piattaforma interattiva...)	
<b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b>	
<b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b>	



<p><b>Impatti e benefici riscontrati grazie all'uso dello strumento;</b></p>	
--	--

<p><b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <a href="#">cartella G.Drive</a>)</b></p>	
--	--

<p><b>ANALISI DELLO STRUMENTO</b></p>	
<p><b><u>Punti di forza</u></b> Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma</p>	<p><b><u>Punti di debolezza</u></b> Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...</p>
<p><b><u>Rilevanza per il progetto?</u></b> <i>Che cosa potrebbe essere mantenuto, che cosa è di ispirazione, e quali cose potrebbero essere adattate, che cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.</i></p>	

## INDAGINE/QUESTIONARIO

Il sondaggio dovrà essere somministrato ai giovani e dovrà raggiungere un certo numero di risposte.

### Perché svolgiamo questo sondaggio?

Attraverso il questionario vorremmo chiedere ai giovani quali sono le loro esigenze e questo sarà un dato interessante da combinare con i risultati dei focus group e delle interviste. Il questionario non avrà domande a risposta aperta, sarà breve e rivolto ai giovani. Inoltre, i questionari saranno anonimi.

### GRUPPO TARGET

- Giovani dai 13 ai 30 anni

### NUMERI DA RAGGIUNGERE

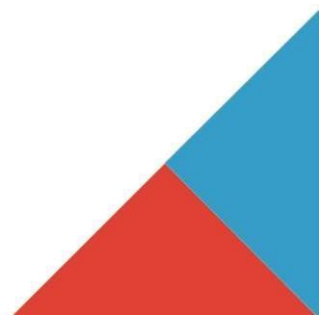
- Devono essere coinvolti almeno 50 giovani per ogni Paese.
- Minimo 250 giovani per tutto il consorzio.

### SCADENZA PER FINIRLO:

**1<sup>st</sup> febbraio 2023**

### Questionario:

- 1) Gruppo di età
  - Da 18 a 25 anni
  - Da 26 a 30 anni
- 2) Paese:
- 3) Hai votato alle ultime elezioni del tuo Paese?
  - Sì
  - No
- 4) Fai parte di qualche organizzazione o svolgi attività di volontariato?
  - Sì
  - No
- 5) Hai mai partecipato a un'attività culturale o ad altre attività simili organizzate da terzi?
  - Sì
  - No

- 6) Segui la politica del tuo Paese?
- Sì
  - No
- 7) Partecipi a qualche blog o dibattito online o offline?
- Sì
  - No
- 8) Ti interessa la partecipazione alla tua comunità e in generale alla vita democratica?
- Sì
  - No
- 9) Se sì, cosa fai di solito?
- Partecipo a dibattiti pubblici
  - Leggo e seguo i media
  - Organizzo eventi nella mia comunità
  - Partecipo ad attività organizzate da enti pubblici e privati
  - Altro (scrivere)
- 10) Se NO, cosa ti blocca ad interessartene?
- Non sento la fiducia del governo
  - Le attività proposte per la partecipazione sono noiose
  - I processi di partecipazione e democrazia sono troppo complicati per me.
  - Preferisco lasciare questo argomento ad altre persone
  - Altro (svalutazione)
- 11) Ti piacerebbe giocare a qualsiasi gioco legato alla partecipazione?
- Sì
  - No
  - Forse
- 12) Pensi che un gioco, o qualsiasi altro strumento, possa aumentare la tua curiosità verso la partecipazione attiva alla comunità?
- Sì
  - No
  - Forse
- 13) Hai mai giocato a un gioco da tavolo?
- Sì
  - No
- 

- Bluffare (giochi in cui una parte del gioco consiste nel mentire agli altri giocatori - es. lupo mannaro)
- Giochi di carte (giochi che utilizzano quasi esclusivamente carte - es: Unicorni Instabili)
- City Building (semplicemente, giochi sulla costruzione di una città - es: Citadels)
- Civilization Building (giochi che prevedono lo sviluppo incrementale di una civiltà in un ampio arco di tempo. - Es: Age of Empires)
- Deduzione (giochi in cui i giocatori devono trovare una o più risposte basate su informazioni presentate nel gioco - ad esempio, indizi o nomi in codice).
- Dadi (giochi che utilizzano i dadi come meccanismo principale - Es: Yahtzee)

15) Giochi a giochi virtuali e online?

- Sì
- No

16) SE SÌ, a quale tipo di gioco ti piace di più giocare?

- Giochi di ruolo
- Strategia in tempo reale
- Simulazioni
- Azione-avventura
- Sandbox (associato alla scelta del giocatore, agli ambienti aperti e al gameplay non lineare).
- Platformer (i platform prevedono corsa, arrampicata e salti mentre il giocatore esplora e si fa strada attraverso livelli impegnativi).

17) Cosa ti piacerebbe avere come ambiente di gioco?

- Le forme di governo del passato nella storia
- Presente
- Futuristico

18) Hai mai giocato a un gioco educativo?

- Sì
- No

SE SÌ, a che tipo di gioco educativo hai giocato? Se siete interessati a saperne di più sui futuri risultati del progetto YouPlay e a partecipare al beta test del nostro gioco, scrivete la vostra e-mail.

- 19) In ottemperanza al Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR) UE 2016/679 autorizzo l'utilizzo e il trattamento dei miei dati personali contenuti nel presente documento che non saranno utilizzati per scopi commerciali ma solo ai fini del progetto **"YouPlay - YOUth**

**PLAYful engagement**” Codice di riferimento: 101049538 e i miei dati saranno condivisi solo con le autorità e eventuali controlli e valutazioni da parte dell'EACEA. Se ho bisogno di cancellare i miei dati devo richiederlo per iscritto a: [youplay.eu.project@gmail.com](mailto:youplay.eu.project@gmail.com)

### **FOCUS GROUP**

Il focus group è un metodo di ricerca che riunisce un piccolo gruppo di persone per rispondere a domande in un contesto moderato.

#### **Perché svolgiamo questa attività?**

Attraverso un'attività moderata i gruppi target coinvolti si sentiranno più a loro agio nel rispondere e nel condividere idee e potenziali bisogni e sentimenti legati al tema della partecipazione.

#### **GRUPPO TARGET**

- Giovani dai 13 ai 30 anni
- Operatori giovanili/educatori/altre parti interessate

#### **NUMERI DA RAGGIUNGERE**

- 2 Focus group da realizzare (1 con i giovani e 1 con operatori giovanili/educatori/altre parti interessate)
- Minimo 8 partecipanti per ogni focus group

#### **GRUPPO FOCUS 1:**

**TARGET:** Giovani dai 13 ai 30 anni

**TEMPO:** 90 minuti

#### **OBIETTIVI:**

- **Creare un ambiente sicuro tra i partecipanti e consentire loro di condividere le proprie opinioni sul tema della partecipazione attiva.**
- **Raccogliere idee e punti di vista da tutti i partecipanti coinvolti e per i futuri risultati del progetto YOUPlay**

#### **MATERIALI NECESSARI:**

- Penne
- Fogli bianchi in formato A4
- Pennarelli colorati
- Lavagne a fogli mobili
- Lavagna a fogli mobili
- Stazionario
- Proiettore
- Computer portatile
- Adattatore per laptop e proiettore
- Tela per il progetto
- Spine elettriche

#### **SPAZIO:**

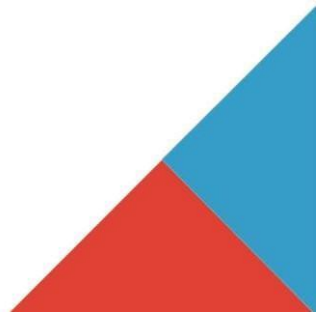
- Può essere al chiuso o all'aperto, con un numero sufficiente di sedie comode per 8 partecipanti.
- Assicuratevi che ci sia silenzio e un luogo tranquillo per consentire ai partecipanti di concentrarsi.

#### **FACILITATORI E ALTRE FIGURE NECESSARIE:**

- una persona per facilitare il focus group
- una persona che faccia da cronista di ciò che i partecipanti dicono

#### **PREPARAZIONE:**

- Assicuratevi di avere uno spazio adeguato con sedie
- Sistemare le sedie in questo modo:
- Preparare penne, pennarelli e proiettore.
- Verificare che il proiettore e il portatile funzionino.
- Preparate in anticipo tutte le presentazioni e le dichiarazioni per l'attività Where do you stand.
- 



## REALIZZAZIONE DEL FOCUS GROUP

### 1<sup>st</sup> FASE.

Introducete l'idea del progetto You Play con una breve introduzione, dicendo quali sono gli obiettivi del progetto e perché avete organizzato il Focus Group (Max5/7minuti).

### 2<sup>a</sup> FASE.

Preparate un'attività per farli presentare uno per uno. (Max 20/30 minuti)

- A) Chiedete loro di presentarsi in plenaria con un nome e una provenienza.
- B) Date loro la possibilità di approfondire la conoscenza, chiedete loro di giocare un NOME MERCATO.
  - Devono scrivere un numero sufficiente di trattini bassi per ogni lettera del loro nome in una striscia di nastro adesivo.
  - Poi devono andare in giro e completare il loro nome comprando le lettere del loro nome agli altri partecipanti.
  - Una lettera = una domanda sulla vita e, in generale, sull'altra persona.
  - Proseguite fino a quando non vedrete che hanno quasi completato tutti i nomi.
- C) ALTERNATIVA: potete fare uno speed date!
  - Chiedete loro di disegnare un orologio e di scrivere l'orario fino alle 12.
  - Dite loro di trovare una persona da incontrare per ogni numero dell'orologio.
  - Poi iniziate lo speed date sparando un numero a caso tra 1 e 12 e fornite loro un argomento di cui parlare.
  - Esempi di domande:
    - 1) Qual è il suo hobby?
    - 2) Qual è il tuo sogno?
    - 3) Qual è la cosa che odiate di più?
    - 4) Cosa l'ha portata a partecipare a questo focus group?
    - 5) ecc...

### 3<sup>rd</sup> FASE.

Iniziamo il focus group con un Where Do you Stand. (Max 25 minuti)

- A) Spiegate ai partecipanti come funziona l'attività "Where do you stand".
- B) Accordato sta dalla parte in cui c'è scritto accordo e in disaccordo sta dalla parte in cui c'è scritto disaccordo. Gli indecisi possono stare nel mezzo.
- C) Verificate se hanno capito come funziona e se hanno domande.
- D) Aprite le dichiarazioni sul proiettore e leggete ad alta voce e lentamente.
- E) Date loro il tempo di assimilare la dichiarazione e di prendere posizione.

- F) Dare spazio a tutti per condividere la propria opinione
- G) Moderate la conversazione e chiedete loro di alzare la mano e di parlare uno per uno.
- H) Assicuratevi che il giornalista scriva tutte le opinioni che sono state condivise.
- I) Una volta terminate tutte le dichiarazioni, chiudete l'attività ringraziando i partecipanti per la partecipazione e cercate di concludere

#### **DICHIARAZIONE DELLA PROPRIA POSIZIONE:**

- 1) "Io partecipo sempre al voto perché è un mio dovere e un diritto, non sono d'accordo con chi non vota".
- 2) "Il discorso e il pensiero critico sono strumenti essenziali per garantire il progresso in una società democratica. Ma alla fine, sono l'unità e la partecipazione attiva che lo rendono possibile".
- 3) "Le persone che segnano zero non sono solo quelle che non partecipano al gioco, ma anche quelle che giocano molto bene ma non hanno alcun obiettivo in mente!".
- 4) "Internet potrebbe essere un passo molto positivo verso l'educazione, l'organizzazione e la partecipazione a una società significativa".
- 5) "Non mi interessa la politica perché non mi fido più del governo e dei politici".
- 6) "Il mondo può chiedervi di partecipare, ma è una decisione quotidiana se volete accettare la proposta".
- 7) "Vorrei partecipare di più, ma non ci sono abbastanza attività e spazi di partecipazione nella mia comunità locale".
- 8) "Le politiche di promozione della partecipazione sono inesistenti".
- 9) "I processi di dialogo giovanile sono buoni esempi che dovrebbero essere replicati a livello locale".
- 10) "Vorrei agire, ma nella mia comunità i giovani non hanno molta voce in capitolo".

#### **4<sup>th</sup> FASE**

Chiudiamo con un'attività di gruppo (20 minuti di preparazione + 10 minuti di presentazione).

- A) Divideteli in due gruppi di 4 persone se avete altre idee per formare più gruppi. Chiedete loro di fornire soluzioni per aumentare la partecipazione attiva dei loro coetanei e della loro comunità. (Date loro al massimo 20 minuti)
- B) Una volta terminato, lasciate che presentino
- C) Impacchettate e ringraziate

#### **ELENCO FIRME**

Assicuratevi di preparare e stampare una lista di firme per raccogliere le e-mail e i dati dei partecipanti.



## MODULO DI REPORT

### You Play

**Data:**

**Luogo:**

**Titolo:**

Partecipanti profili (età, sesso e background)	
Reazioni e note più importanti dei partecipanti	
Feedback e suggerimenti rilevanti da parte dei partecipanti per lo sviluppo degli altri risultati del progetto	
Immagini	<a href="#">LINK A GOOGLE DRIVE</a>

#### GRUPPO FOCUS 2:

**TARGET:** Operatori giovanili, educatori, insegnanti, responsabili politici

**DURATA:** 90 minuti

#### OBIETTIVI:

- Creare un ambiente sicuro tra i partecipanti e consentire loro di condividere le proprie opinioni sul tema della partecipazione attiva.
- Raccogliere idee e punti di vista da tutti i partecipanti coinvolti e per i risultati di YOUPlay.

#### **MATERIALI NECESSARI:**

- Penne
- Fogli bianchi in formato A4
- Pennarelli colorati
- Lavagne a fogli mobili
- Lavagna a fogli mobili
- Stazionario
- Proiettore
- Computer portatile
- Adattatore per laptop e proiettore
- Tela per il progetto
- Spine elettriche

#### **SPAZIO:**

- Può essere al chiuso o all'aperto, con un numero sufficiente di sedie comode per 8 partecipanti.
- Assicuratevi che ci sia silenzio e un luogo tranquillo per consentire ai partecipanti di concentrarsi.

#### **FACILITATORI E ALTRE FIGURE NECESSARIE:**

- una persona per facilitare il focus group
- una persona che faccia da cronista di ciò che i partecipanti dicono

#### **PREPARAZIONE:**

- Assicuratevi di avere uno spazio adeguato con sedie
- Sistemare tutte le sedie in questo modo:
- Preparare penne, pennarelli e proiettore.
- Verificare che il proiettore e il portatile funzionino.
- Preparate in anticipo tutte le presentazioni e le dichiarazioni per l'attività Where do you stand.

#### **ATTUAZIONE DEL FOCUS GROUP**

##### **1<sup>st</sup> FASE.**

Introducete l'idea del progetto YouPlay con una breve introduzione, dicendo quali sono gli obiettivi del progetto e perché avete organizzato il Focus Group (max 5/7 minuti).

##### **2<sup>nd</sup> FASE.**

Preparate un'attività per farli presentare uno per uno. (Max 20/30 minuti)

- D) Chiedete loro di presentarsi in plenaria con un nome e una provenienza.
- E) Date loro la possibilità di approfondire la conoscenza, chiedete loro di giocare un NAME MARKET.
  - Devono scrivere un numero sufficiente di trattini bassi per ogni lettera del loro nome in una striscia di nastro adesivo.
  - Poi devono andare in giro e completare il loro nome comprando le lettere del loro nome agli altri partecipanti.
  - Una lettera = una domanda sulla vita e, in generale, sull'altra persona.
  - Andate avanti fino a quando non vedrete più o meno, hanno quasi completato tutti i nomi
- F) ALTERNATIVA: potete fare uno speed date!
  - Chiedete loro di disegnare un orologio e di scrivere l'ora fino alle 12.
  - Dite loro di trovare una persona da incontrare per ogni numero dell'orologio.
  - Poi iniziate lo speed date sparando un numero a caso tra 1 e 12 e fornite loro un argomento di cui parlare.
  - Esempi di domande:
    - 6) Qual è il suo hobby?
    - 7) Qual è il tuo sogno?
    - 8) Qual è la cosa che odiate di più?
    - 9) Cosa l'ha portata a partecipare a questo focus group?
    - 10) ecc...

### **3<sup>rd</sup> FASE.**

Iniziamo il focus group con un Where Do you Stand. (Max 25 minuti)

- J) Spiegate ai partecipanti come funziona l'attività "Where do you stand".
- K) Chi è d'accordo sta dalla parte in cui è scritto accordo e in disaccordo sta dalla parte in cui è scritto disaccordo. Gli indecisi possono stare nel mezzo.
- L) Verificate se hanno capito come funziona e se hanno domande.
- M) Aprite le dichiarazioni sul proiettore e leggete ad alta voce e lentamente.
- N) Date loro il tempo di assimilare la dichiarazione e di prendere posizione.
- O) Dare spazio a tutti per condividere la propria opinione
- P) Moderate la conversazione e chiedete loro di alzare la mano e di parlare uno per uno.
- Q) Assicuratevi che il giornalista scriva tutte le opinioni che sono state condivise.

DICHIARAZIONE DELLA PROPRIA POSIZIONE:

- 1) "La politica alla ricerca del consenso immediato è incapace di sviluppare soluzioni a lungo termine per gli adulti di domani".
- 2) "La collaborazione intersettoriale porta a politiche migliori".

- 3) "Il dibattito della società civile non ha alcun peso reale".
- 4) "I processi di dialogo giovanile sono buoni esempi che dovrebbero essere replicati a livello locale".
- 5) "Non ci sono stakeholder che rappresentino i giovani".
- 6) "Internet potrebbe essere un passo molto positivo verso l'educazione, l'organizzazione e la partecipazione a una società significativa".
- 7) "Penso che stiamo affrontando una crisi di valori da parte delle nuove generazioni, c'è tanto individualismo".
- 8) "Credo davvero che, concentrandosi maggiormente sulle politiche per le nuove generazioni, la partecipazione dei giovani sarebbe maggiore".
- 9) "Le politiche di promozione della partecipazione sono inesistenti".
- 10) "Il divario tra le generazioni tende ad aumentare".

#### **4<sup>th</sup> PASSO**

Chiudiamo con un'attività di gruppo (20 minuti di preparazione + 10 minuti di presentazione).

- A) Dividetevi in due gruppi di 4 persone, se avete altre idee per creare più gruppi. Chiedete loro di fornire soluzioni per aumentare la partecipazione attiva dei giovani. (Date loro al massimo 20 minuti)
- B) Una volta terminato, lasciate che presentino
- C) Concludete riprendendo il contenuto e ringraziandoli.

#### **ELENCO FIRME**

**Assicuratevi di preparare e stampare una lista di firme per raccogliere le e-mail e i dati dei partecipanti.**

#### **MODULO DI REPORT**

##### **You Play**

**Data:**

**Luogo:**

**Titolo:**



YOUTH  
PLAYFUL  
ENGAGEMENT

<b>Partecipanti profili (età, sesso e background)</b>	
<b>Reazioni e note più importanti dei partecipanti</b>	
<b>Feedback e suggerimenti rilevanti da parte dei partecipanti per lo sviluppo degli altri risultati del progetto</b>	
<b>Immagini</b>	<b><a href="#">LINK A GOOGLE DRIVE</a></b>

## RISULTATI DELLA RICERCA TEORICA

Questa ricerca teorica aveva l'obiettivo di scoprire altri esempi di giochi che potevano essere virtuali o tradizionali con la partecipazione delle persone. Ogni partner del consorzio ha lavorato e fornito esempi diversi dai propri Paesi, ma anche da altri Paesi europei. Abbiamo cercato di raccogliere il maggior numero possibile di esempi per poi cercare di prendere alcune caratteristiche positive dei giochi trovati e creare un gioco più innovativo nel nostro progetto. Questa parte crediamo che sarà rilevante per lo sviluppo del gioco nel suo complesso, fornendoci ispirazione e guidandoci anche su cosa fare. Abbiamo raccolto altre 12 buone pratiche ed esempi da cui possiamo prendere ispirazione e impostare con un'idea più chiara come vogliamo realizzare concretamente il nostro gioco.

CONOSCERE LO STRUMENTO	
<b>Nome dello strumento</b>	<b>I gialli del professor Marras</b>
<b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b>	Sviluppatore: Net-press Productore: Sardegna Oggi Anno: 2007-2008 Piattaforma: PC, Mac (Web Flash)
<b>Obiettivi di questa attività didattica</b>	Promuove l'apprendimento della lingua sarda. Cerca di valorizzare una cultura territoriale ben definita, in questo caso il gioco mira a diffondere la conoscenza della lingua sarda.
<b>Che aspetto ha?</b> Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software), piattaforma interattiva...)	Gioco per computer
<b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b>	Gruppo target molto giovane (età non specificata)

<p><b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b></p>	<p>Il gioco è una serie di avventure punta e clicca in cui il Professor Marras è uno Sherlock Holmes della Cagliari dei primi anni Novanta. Insieme al suo fedele servitore Efisio, deve risolvere casi intricati affidandosi all'intuito e agli indizi. Le avventure sono 4: 1) Le armi della Malesia, 2) La grande corsa, 3) La luce della gioia e 4) Le meringhe della domenica, ambientate in un cartone animato in stile cagliaritano.</p>
<p><b>Impatti e benefici riscontrati grazie all'uso dello strumento;</b></p>	<p>Nessun dato disponibile</p>
<p><b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <u>cartella G.Drive</u>)</b></p>	<p><a href="http://www.sardegnaoggi.it/opere_in_sardo/gialli/player.php">http://www.sardegnaoggi.it/opere_in_sardo/gialli/player.php</a></p>

<p><b>ANALISI DELLO STRUMENTO</b></p>	
<p><b><u>Punti di forza</u></b> Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma</p>	<p><b><u>Punti di debolezza</u></b> Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...</p>
<p>Interattivo. Facile da capire. È un modo informale per imparare la lingua sarda. I giovani in Sardegna non la imparano più, quindi questo è un modo per connettersi con il loro patrimonio culturale.</p>	<p>Non è facilmente disponibile, non è molto sviluppato. Il gioco è pensato per i giovanissimi (anche se non è specificata l'età). Questo esclude gran parte della popolazione (sarda).</p>

**Rilevanza per il progetto?**

*Che cosa potrebbe essere mantenuto, che cosa è di ispirazione, e quali cose potrebbero essere adattate, che cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento?  
ecc.*

L'apprendimento di un argomento attraverso i giochi è un buon modo per imparare a conoscerlo, ma anche per sviluppare il proprio interesse per quell'argomento e quindi per imparare a studiarlo in modo indipendente in seguito.

Nel nostro caso, potremmo immaginare di avere un gioco che assuma anche la forma di enigmi, ma che si basi sui nostri obiettivi. In particolare, le competenze di cittadinanza, l'impegno nella partecipazione democratica e la conoscenza degli SDG.

I gialli del professor Marras ha 4 avventure, ma potremmo anche avere diverse avventure con trame diverse che si concentrano ciascuna su uno dei nostri obiettivi.

#### CONOSCERE LO STRUMENTO

<b>Nome dello strumento</b>	<b>Puzzle del patrimonio europeo</b>
<b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b>	Erasmus + con 5 Paesi partner: Italia: Comune di Castiglione del Lago (coordinatore) Belgio: Fabbrica creativa di Dinant asbl Grecia: Etairia Kritikon Istorikon Meleton Belgio: Maison du patrimoine médiéval mosan Paesi Bassi: Compagnia teatrale trasversale  Anno: 2018-2021 (ma la versione online è ancora disponibile)

<b>Obiettivi di questa attività didattica</b>	Lo scopo principale del progetto è il patrimonio culturale. Si tratta quindi di facilitare l'integrazione dei nuovi abitanti nella loro nuova località attraverso la conoscenza del patrimonio locale, per sviluppare la cittadinanza e il senso di umanità. Un altro obiettivo era quello di riunire persone con background diversi (generazione, origini, abitudini, ecc.). Si è svolta in tre musei di Grecia, Italia e Belgio.
---	--



<p><b>Che aspetto ha?</b> Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software), piattaforma interattiva...)</p>	<p>In Italia, le attività sviluppate sono state laboratori di narrazione e fumetti. Per l'evento finale è stato creato un puzzle (enigma). In Belgio, l'attività è stata una formazione teatrale per la quale i partner hanno dovuto recitare e proiettare video (4 giorni). In Grecia, hanno creato le TIC con l'obiettivo di valorizzare e diffondere il patrimonio storico-culturale guidato dal partner greco. L'evento finale (cioè il gioco dal vivo), che si è svolto in 3 Paesi (Italia, Grecia e Belgio), è stato un gioco dal vivo con gruppi che dovevano risolvere un enigma. I comici hanno partecipato attivamente e coordinato il gioco. Sul sito web è disponibile una versione online, che prende la forma di un enigma e di domande sulla storia e sul patrimonio culturale.</p>
<p><b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b></p>	<p>Gli adulti (+18), ma anche i bambini di età superiore agli 8 anni, hanno avuto la possibilità di partecipare.</p>
<p><b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b></p>	<p>Sono state rubate 4 scatole nei 4 Paesi e in ognuna di esse c'è un anello identico. Gruppi di 6 persone devono trovare l'anello e ricevono una mappa da Castiglione del Lago (per quello che si è svolto in Italia) con i luoghi in cui devono andare. Non c'è un ordine da seguire, non è lineare. Devono entrare nelle case (un gruppo alla volta) per 2 o 3 minuti mentre i comici all'interno della casa si occupano di loro. I gruppi possono andare dove vogliono e possono tornare quante volte vogliono. Alla fine del gioco, c'è una presentazione finale che riunisce tutti i partecipanti per presentare il risultato del gioco e premiare il vincitore.</p>

	Esiste ancora la possibilità di giocare online al gioco sotto forma di enigma del ladro e ad altre domande sulla storia e sul patrimonio culturale.
<b>Impatti e benefici riscontrati grazie all'uso dello strumento;</b>	I risultati osservati con questo progetto sono stati: un migliore comportamento civile; un migliore coinvolgimento nello sviluppo sociale della comunità locale; un migliore senso di appartenenza a un progetto insolito; un maggiore impegno nella vita sociale e culturale delle nostre città/comunità; un maggior numero di persone interessate a migliorare le proprie TIC, la lingua, le abilità e le competenze sociali; una maggiore audacia, grazie alle tecniche teatrali, nel parlare di fronte a un pubblico, una migliore partecipazione dei cittadini alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio.
<b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <a href="#">cartella G.Drive</a>)</b>	<a href="https://euheritagepuzzle.org/">https://euheritagepuzzle.org/</a>  <a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA204-048550">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA204-048550</a>

#### ANALISI DELLO STRUMENTO

ANALISI DELLO STRUMENTO	
<b><u>Punti di forza</u></b> Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma	<b><u>Punti di debolezza</u></b> Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...

<p>Grazie al progetto, sono state osservate buone pratiche in termini di patrimonio, teatro e multimedia per l'educazione degli adulti.</p> <p>Questo progetto, attraverso giochi interattivi, ha promosso l'inclusione sociale e integrato una varietà di gruppi (nativi, migranti, bambini, anziani, nuovi gruppi e associazioni, ecc.) Uno degli obiettivi era quello di includere nel gruppo un maggior numero di persone svantaggiate e quindi di promuovere queste buone pratiche tra di loro.</p> <p>Questo progetto ha avuto un effetto positivo sullo sviluppo della cittadinanza e del senso di umanità.</p> <p>Imparare a conoscere argomenti importanti attraverso un gioco reale.</p>	<p>La versione online non è molto interattiva: i giocatori non devono leggere i testi relativi all'enigma, ma devono rispondere a domande relative alla storia e al patrimonio culturale. Viene posta solo una domanda su chi sia il ladro.</p> <p>Nel gioco dal vivo, i partecipanti dovevano rispondere a queste domande storiche e culturali per ottenere spunti, nella versione online è molto diverso. I giocatori non possono andare avanti finché non hanno la risposta giusta, ma poiché le risposte sono limitate (ad esempio A, B, C) non è così difficile indovinare e arrivare alla fine del gioco.</p>
<p style="text-align: center;"><b><u>Rilevanza per il progetto?</u></b></p> <p style="text-align: center;"><i>Che cosa potrebbe essere mantenuto, che cosa è di ispirazione, e quali cose potrebbero essere adattate, che cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.</i></p>	
<p>Sebbene i puzzle del patrimonio europeo avessero obiettivi relativamente diversi dai nostri, la struttura e la forma del gioco potevano essere applicate ai nostri obiettivi con alcune modifiche.</p> <p>Potremmo immaginare di organizzare un gioco reale che abbia un formato simile, con contenuti diversi che si concentrino sulle competenze di cittadinanza, sull'impegno nella partecipazione democratica e sulla conoscenza degli SDG. Come nel caso dei puzzle del patrimonio europeo, potremmo creare anche una versione online del gioco, ma modificata e incentrata sui nostri obiettivi.</p> <p>Proprio come hanno fatto per i puzzle del patrimonio europeo, potremmo ospitare i giochi dal vivo in ogni paese partecipante o almeno in alcuni. Poi, potremmo osservare i risultati, quali esiti positivi ne sono scaturiti e creare un nostro strumento online basato su questi risultati.</p>	

<b>CONOSCERE LO STRUMENTO</b>	
<b>Nome dello strumento</b>	Escape4Change
<b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b>	Associazione Eufemia
<b>Obiettivi di questa attività didattica</b>	L'obiettivo è promuovere e contribuire al raggiungimento degli SDG attraverso attività educative, come escape room dal vivo o online e altri giochi educativi. L'obiettivo è migliorare il mondo attraverso la cooperazione e la collaborazione.
<b>Che aspetto ha?</b> Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software), piattaforma interattiva...)	Escape Room dal vivo e online
<b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b>	7+ (in alcune parti del sito web si dice che tutti possono giocare senza limiti di età, ma in altre si specifica che l'età va dai 7 anni in su). Non sono richieste competenze.
<b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b>	Ci sono stanze per 4-6 giocatori (ma possono arrivare a 20 se necessario). I partecipanti si recano in un ambiente preimpostato, costruito appositamente per il gioco scelto (ad esempio, lotta al razzismo, cambiamento climatico, ecc.) e devono risolvere insieme delle sfide entro un certo tempo. In questo gioco, il risultato non è così importante, ma le connessioni e la volontà di agire insieme per cambiare il mondo faranno vincere i giocatori.

<p><b>Impatti e benefici riscontrati grazie all'uso dello strumento;</b></p>	<p>Contributo al raggiungimento degli SDGs. Sostengono che "migliaia di persone hanno partecipato e si sono attivate per promuovere un cambiamento positivo nella società".</p>
<p><b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <u>cartella G.Drive</u>)</b></p>	<p><a href="https://escape4change.com/en/le-nostre-escape-room/">https://escape4change.com/en/le-nostre-escape-room/</a></p>

<p style="text-align: center;"><b>ANALIZZARE LO STRUMENTO</b></p>	
<p><b><u>Punti di forza</u></b> Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma</p>	<p><b><u>Punti di debolezza</u></b> Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...</p>
<p>I giocatori vincono sempre, affermano che il risultato dell'attività non è l'obiettivo principale, ma piuttosto quello di creare connessioni e di essere disposti ad agire per cambiare il mondo.</p> <p>Attraverso questo gioco coinvolgente, i giocatori hanno una migliore comprensione di questioni, esperienze e fatti che influenzano la vita quotidiana delle persone (ad esempio il razzismo).</p> <p>È possibile affrontare qualsiasi argomento (anche se non sono ancora disponibili argomenti relativi a tutti i 17 SDG).</p> <p>Si basa sulla cooperazione e sul lavoro di squadra, le persone non possono vincere da sole e la</p>	<p>Mancano alcuni temi importanti come l'uguaglianza di genere. Tuttavia, danno la possibilità di suggerire nuovi argomenti, quindi sono aperti a nuove idee.</p> <p>Il fatto che tutti debbano partecipare al gioco per funzionare è positivo per molte ragioni. Ma i giocatori con problemi di ansia o di altro tipo possono sentirsi sopraffatti e questo può potenzialmente farli sentire sotto pressione, scatenando ansia e/o altri problemi.</p>

<p>Il gioco funziona solo se ogni singolo giocatore partecipa. Il gioco è disponibile sia dal vivo che online. Pertanto, tutti possono parteciparvi, indipendentemente dal luogo in cui si trovano. Questo include potenzialmente anche persone provenienti da Paesi in cui questi giochi non sono così sviluppati.</p>	
<p style="text-align: center;"><b><u>Rilevanza per il progetto?</u></b> <i>Che cosa potrebbe essere mantenuto, che cosa è di ispirazione, e quali cose potrebbero essere adattate, che cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.</i></p>	
<p>Ci sono molti modi in cui Escape4Change è collegato ai nostri obiettivi, compreso il raggiungimento degli SDG. L'uso delle escape room come strumenti educativi si è dimostrato efficace in diversi modi, quindi questi tipi di modelli potrebbero essere presi in considerazione per il nostro strumento di sviluppo di competenze, abilità e conoscenze tra i giovani per animare il loro senso di iniziativa e cittadinanza attiva. La stessa struttura potrebbe essere applicata al nostro strumento, ma con un focus sui nostri obiettivi. Anche il fatto che entrambi abbiano un'opzione dal vivo e una online è importante da considerare, in quanto potremmo raggiungere più persone avendo a disposizione più mezzi per utilizzare il nostro strumento.</p>	

CONOSCERE LO STRUMENTO	
Nome dello strumento	Gioco di profondità

<p><b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b></p>	<p><b>Coordinatore</b> Italia: Comunitazione <b>Partner:</b> Spagna: Altekio Scozia: Diversity Matters Paesi Bassi: Fondazione Elos Italia: Xena Brasile: Elos</p>
<p><b>Obiettivi di questa attività didattica</b></p>	<p>L'obiettivo era progettare e creare una nuova metodologia di approccio ai gruppi e alle comunità. Ci sono due strumenti, il Gioco dell'Oasi per guidare le persone attraverso i processi comunitari e il lavoro di processo per aiutare le persone ad affrontare le questioni legate al potere, sia personale che collettivo, al conflitto, ai ruoli nei gruppi e nella società e alla diversità nel suo senso più ampio. L'obiettivo è rafforzare il rapporto tra le persone che lavorano insieme e la comunità in cui vivono. Go Deep Game intende anche approfondire il rapporto con i giocatori stessi. Lo descrivono come un "gioco a metà strada tra il Team Building e il Community Building".</p>
<p><b>Che aspetto ha?</b> Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software, piattaforma interattiva, ecc.)</p>	<p>Gioco di carte</p>
<p><b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b></p>	<p>Persone che vivono e/o lavorano a Grottaglie e dintorni (Puglia) e che vogliono giocare e conoscere meglio la comunità, la diversità e i migranti.</p>
<p><b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b></p>	<p>Go Deep Game ha la forma di un gioco di carte con diversi set di carte. Ci sono 6 linee diverse, ognuna delle quali si concentra su un aspetto diverso che il gruppo vuole approfondire. In particolare, la visione, la diversità, il potere, i sentimenti, l'unione e la creatività. Il gruppo ha anche 3 diversi set di carte di emergenza in caso di difficoltà nel gioco.</p>

<p><b>Impatti e benefici riscontrati grazie all'uso dello strumento;</b></p>	<p>I creatori del gioco spiegano che hanno potuto vedere come il gioco cambia le persone e il loro ambiente.</p> <p>Hanno creato una teoria basata sul gioco, la "Teoria del cambiamento". Hanno osservato un maggior senso di coinvolgimento nelle attività della comunità e un maggior senso di sostegno ad agire dopo il completamento del gioco. Il cambiamento maggiore osservato è stato il senso di appartenenza e di impegno.</p> <p>Hanno anche osservato una comprensione più profonda della diversità, del suo significato e dei modi in cui può essere utilizzata per promuovere la creatività e la collaborazione.</p>
<p><b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <a href="#">cartella G.Drive</a>)</b></p>	<p><a href="http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/">http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/</a></p> <p><a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103</a></p>

<p><b>ANALISI DELLO STRUMENTO</b></p>	
<p><b>Punti di forza</b> Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma</p>	<p><b>Punti di debolezza</b> Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...</p>
<p>Il gioco è facile da giocare. Il contenuto permette alle persone di sviluppare il loro impegno, il loro senso di appartenenza alla comunità e la loro comprensione della diversità e dei suoi benefici.</p>	<p>Si rivolge solo ai pugliesi, quindi la sua portata è relativamente limitata.</p>



**Rilevanza per il progetto?**

*Che cosa potrebbe essere mantenuto, che cosa è di ispirazione, e quali cose potrebbero essere adattate, che cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.*

Il fatto che si tratti di un gioco di carte può essere preso in considerazione per lo sviluppo del nostro strumento grazie alla sua accessibilità e semplicità. Potrebbe anche essere facilmente applicabile a molti Paesi e città grazie alla sua trasferibilità. Inoltre, un gioco di carte non richiede molte risorse e quindi avrebbe un impatto ambientale minore.

Altri aspetti importanti da conservare sono i risultati osservati, poiché abbiamo a disposizione dati quantitativi che mostrano risultati significativi su diversi aspetti. Pertanto, la forma del gioco potrebbe ispirarci e il contenuto potrebbe essere adattato ai nostri obiettivi.

**CONOSCERE LO STRUMENTO**

<b>CONOSCERE LO STRUMENTO</b>	
<b>Nome dello strumento</b>	<b>Che festa dovremmo fare?</b>
<b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b>	Modificato e adattato da GCA, un metodo formulato nell'ambito del progetto DICIPASS4YOUTH - Esplorare la cittadinanza digitale
<b>Obiettivi di questa attività didattica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Capire come i limiti del mondo (reali o percepiti) influenzino il processo di generazione delle idee e la nostra originalità e inventiva;</li> <li>● Esercitarsi a incorporare i contributi e i feedback del gruppo nel lavoro comune;</li> <li>● Esercitarsi a sviluppare e comunicare efficacemente nuove idee agli altri;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere in grado di analizzare e valutare le proprie idee;</li> <li>• Essere in grado di utilizzare alcune tecnologie digitali (facoltative) per generare idee collaborative e prendere decisioni comuni.</li> </ul>
<p><b>Che aspetto ha?</b> Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software), piattaforma interattiva...)</p>	<p>Può essere avviato in qualsiasi spazio fisico o implementato utilizzando strumenti digitali;</p>
<p><b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giovani dai 13 ai 30 anni;</li> <li>- Operatori giovanili, volontari, leader della comunità;</li> <li>- Insegnanti, specialisti che desiderano lavorare maggiormente sulla costruzione della comunità;</li> </ul>
<p><b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b></p>	<p><b>Passo 1</b> Dividete il gruppo in squadre di 4-5 persone e dite loro che ogni squadra deve organizzare una festa per il prossimo fine settimana con un budget di 100 euro. Hanno appena superato un esame importante e vogliono festeggiare con i loro amici. Per organizzare la festa devono usare l'applicazione Evernote e il modello Evernote per l'organizzazione di una festa. Aggiungeranno le loro idee lì, nell'app.</p> <p><b>Passo 2</b> Annunciate alle squadre che c'è un premio di 1 milione di euro per loro. Dovranno ripensare la loro festa utilizzando il milione di euro come budget per la festa che si terrà tra tre mesi. Il partito migliore riceve il milione di euro per realizzarlo. Dovranno pianificare la nuova festa utilizzando la stessa app Evernote e il modello per l'organizzazione di una festa. Alla fine, un membro della squadra deve presentare e proporre la propria idea di festa al grande gruppo.</p> <p><b>Passo 3</b> Discutete con l'intero gruppo i criteri utilizzati dai partecipanti per la selezione di un'idea, fate un elenco di criteri e scrivetele su una lavagna a fogli mobili. Scegliete poi con il gruppo i criteri più rilevanti per la selezione della</p>

	festa, tenendo conto del risultato finale.
--	--

	<p>"utenti" (i partecipanti alla festa - i loro amici). Ponete domande come: Quali idee proveranno? Cambieranno i loro voti? Come possono prototipare le idee prima di spendere 1 milione di euro per una festa che potrebbe non piacere agli amici? Come possono assicurarsi che la loro festa sarà sicuramente apprezzata? Fase 4</p> <p>Presentare una breve teoria sulla valutazione e la selezione delle idee e sul principio del "pensare in grande" nel processo di innovazione. Riflettere con i partecipanti su ciò che hanno appreso durante la sessione e su come intendono utilizzare ciò che hanno imparato o messo in pratica.</p>
--	--

<p><b>Impatti e benefici riscontrati grazie all'uso dello strumento;</b></p>	<p><b>Impatti:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. I partecipanti imparano che i processi collaborativi portano alla creazione di contenuti;</li> <li>2. Imparano a capire quando la creazione di contenuti può beneficiare di processi collaborativi e quando no.</li> <li>3. Comprendere le dinamiche del lavoro collaborativo e del dare e ricevere feedback.</li> <li>4. È in grado di giudicare il contributo degli altri al proprio lavoro.</li> <li>5. Comprendere i diversi ruoli necessari in varie forme di collaborazione online o fisica.</li> </ol> <p><b>Vantaggi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. I partecipanti sono in grado di utilizzare le funzionalità collaborative dei pacchetti software e dei servizi collaborativi basati sul web (ad esempio, traccia delle modifiche, commenti su un documento o una risorsa, tag, contributi a wiki, ecc;</li> <li>2. Sono in grado di dare e ricevere feedback;</li> </ol>
--	--

	<p>3. Può lavorare a distanza con altri o insieme fisicamente nello stesso momento;</p> <p>4. Può utilizzare i social media per diversi scopi collaborativi;</p> <p>5. I partecipanti condividono e collaborano con gli altri</p> <p>6 Esperienza di lavoro in gruppo</p>
<p><b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <a href="#">cartella G.Drive</a>)</b></p>	<p>"_"</p>

ANALISI DELLO STRUMENTO	
<p><b><u>Punti di forza</u></b> Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma</p>	<p><b><u>Punti di debolezza</u></b> Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il metodo può essere adattato a qualsiasi argomento o tema. La "festa" può essere trasformata in un'escursione o in qualsiasi altro evento comune.</li> <li>- Il metodo permette di sperimentare e pilotare diverse forme di dinamiche sociali;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È necessario porre sempre l'accento sull'argomento e mantenere il flusso del compito;</li> <li>- A volte il troppo divertimento può distorcere l'essenza dell'attività, pertanto si raccomanda un attento monitoraggio del processo;</li> </ul>

**Rilevanza per il progetto?**

*Che cosa potrebbe essere mantenuto, che cosa è di ispirazione, e quali cose potrebbero essere adattate, che cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.*

- L'aspetto del lavoro di squadra e del team building;
- L'importanza della collaborazione;
- L'idea di una piattaforma/app che permetta di pianificare un "evento" è da prendere in considerazione. L'aumento delle competenze digitali e allo stesso tempo l'apprendimento della collaborazione in team;

**CONOSCERE LO STRUMENTO**

<b>CONOSCERE LO STRUMENTO</b>	
<b>Nome dello strumento</b>	<b>Ascoltare, sentire, comunicare</b>
<b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b>	Modificato e adattato da GCA
<b>Obiettivi di questa attività didattica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Testare diversi strumenti collaborativi digitali per comunicare e lavorare.</li> <li>● Imparare ad articolare pensieri e idee in modo efficace utilizzando capacità di comunicazione orale, scritta e non verbale;</li> <li>● Essere in grado di analizzare e valutare le proprie idee;</li> <li>● Essere in grado di utilizzare alcune tecnologie digitali (facoltative) per generare idee collaborative e prendere decisioni comuni.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Analizzare questioni importanti e imparare nuovi modi per affrontarle;</li> </ul>
<p><b>Che aspetto ha?</b> Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software, piattaforma interattiva, ecc.)</p>	<p>Può essere avviato in qualsiasi spazio fisico o implementato utilizzando strumenti digitali;</p>
<p><b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giovani dai 13 ai 30 anni;</li> <li>- Operatori giovanili, volontari, leader della comunità;</li> <li>- Insegnanti, specialisti che desiderano lavorare maggiormente sulla costruzione della comunità;</li> </ul>
<p><b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b></p>	<p><b>Fase 1.</b></p> <p>Introducete ai partecipanti l'idea di usare la comunicazione e di sviluppare messaggi con determinati scopi, a livello personale o professionale. Chiedete ai partecipanti di pensare a messaggi pubblicitari, campagne di marketing sociale o altre campagne pubbliche e di riflettere sugli scopi finali di tali messaggi. Partendo dalle loro idee, parlate loro del marketing sociale/digitale e dei tre scopi principali per cui sono concepite le campagne di marketing sociale/advocacy: educare le persone, motivarle o farle agire in una certa direzione.</p> <p><b>Fase 2.</b></p> <p>Presentare ai partecipanti il nuovo strumento di pianificazione appositamente progettato da Digital Storytellers per le campagne di storytelling online, con uno scopo sociale (educare, motivare o spingere all'azione).</p> <p>Selezionare una campagna online di advocacy di successo e presentare il canvas fornendo esempi tratti da questa campagna specifica; coinvolgere i partecipanti nella decifrazione e nell'analisi dei risultati della campagna.</p>

campagna. (Link alla tela:

<https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/>)

Ad esempio, si potrebbe utilizzare uno dei video di advocacy di SAIH, da questo canale Youtube:

<https://www.youtube.com/user/saihnett/videos>.

Come ad esempio:

Chi vuole fare il volontario?

[https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj\\_rRc&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj_rRc&t=1s)

Salviamo l'Africa, andato storto

[https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8\\_WC0&t=7s](https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8_WC0&t=7s)

Rispondere alle domande dei partecipanti che si riferiscono a determinati aspetti del canovaccio, insistere sull'importanza di mantenere il giusto ordine nel seguire le sezioni del canovaccio, quando si sviluppa un piano per una campagna di storytelling, parlare di eventuali vantaggi che i partecipanti vedono nell'uso del canovaccio o di eventuali paure/ostacoli che potrebbero vedere nell'implementazione.

### **Fase 3.**

Dividete il gruppo in cinque squadre e assegnate a ciascuna di esse uno dei seguenti argomenti su cui lavorare e pianificate una campagna di storytelling online utilizzando lo Story Canvas; ogni campagna ha un determinato scopo tra quelli presentati in precedenza:

1. Educare: un progetto di video-racconto per sensibilizzare l'opinione pubblica sul disastro ambientale causato da una compagnia petrolifera nei villaggi amazzonici del Brasile.
2. Per passare all'azione: una video-storia per reclutare volontari per la pulizia e la cura dei cani in un rifugio per cani nella vostra città.

3. Passare all'azione: un video racconto per la raccolta di fondi per l'apertura di un centro giovanile per giovani a rischio;
4. Motivare: un progetto di video-racconto per promuovere il dialogo tra giovani autoctoni e giovani migranti e rifugiati di una stessa comunità, facendo sì che i giovani si interessino a questo tema;
5. Educare: un progetto di video-racconto per educare i giovani sul fenomeno della gravidanza adolescenziale e sulle sue conseguenze negative.

Spiegate ai partecipanti che la sceneggiatura del video è il risultato finale della loro pianificazione; la storia del video - il nucleo dello Story Canvas - è l'ultima sezione che devono compilare, dopo essere riusciti a riempire tutte le altre sezioni del canvas. Chiedete quindi ai partecipanti di seguire il canovaccio e di progettare l'idea video/la storia solo alla fine. Possono prendere appunti su una lavagna a fogli mobili, in gruppo, ma poi devono compilare la versione online dello Story Canvas disponibile qui:

<https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/>.

La compilazione della versione online li aiuta nel processo, in quanto spiega ogni fase, fornendo esempi e idee. Una volta compilato lo Story canvas online, possono scaricarlo in formato .pdf e condividerlo via e-mail o nel gruppo di social media che avete aperto per loro.

#### **Passo 4.**

Ogni squadra presenta all'intero gruppo la campagna che ha progettato e la storia che ha ideato, dopo aver risposto a tutte le sezioni del canvas.



	<p><b>Passo 5.</b> Dare un feedback ai team sulle campagne che hanno pianificato e su come hanno utilizzato il canvas. Riflettete con i partecipanti sulle maggiori difficoltà incontrate durante la pianificazione delle campagne e su come il processo abbia influenzato la storia che hanno scelto di utilizzare nella campagna. Riflettete inoltre con i partecipanti sullo scopo della campagna.</p> <p>come questo scopo influenza gli obiettivi specifici, il pubblico, le attività, le fasi e, infine, la storia.</p>
<p><b>Impatti e benefici riscontrati grazie all'uso dello strumento;</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comunicazione digitale collaborativa potenziata;</li> <li>● Interazione responsabile ed efficace attraverso le tecnologie;</li> <li>● Condivisione responsabile di informazioni e contenuti, consapevolezza critica;</li> <li>● Imparare a esprimere e formulare una posizione pubblica o ad affrontare un'importante questione sociale, culturale o politica;</li> </ul>
<p><b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <a href="#">cartella G.Drive</a>)</b></p>	<p>"_"</p>

**ANALIZZARE LO STRUMENTO**

<b><u>Punti di forza</u></b> Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma	<b><u>Punti di debolezza</u></b> Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...
--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il metodo può essere adattato a qualsiasi argomento o tema. Un gruppo può lavorare su diverse questioni sociali, culturali o politiche;</li> <li>- Il metodo permette di sperimentare e pilotare diverse forme di dinamiche sociali;</li> </ul>	<p>-Il metodo richiede concentrazione, analisi e pensiero costruttivo. Richiede inoltre una quantità di tempo ragionevole; pertanto, per implementare questa attività, un facilitatore deve considerare la durata, l'energia e la volontà del gruppo di impegnarsi;</p>
--	---

**Rilevanza per il progetto?**  
*Che cosa potrebbe essere mantenuto, che cosa è di ispirazione, e quali cose potrebbero essere adattate, che cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.*

- Diverse piattaforme menzionate nella descrizione del metodo;
- Strategie di campagna;

**CONOSCERE LO STRUMENTO**

<b>Nome dello strumento</b>	<b>CoMEMeCazione</b>
<b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b>	Creato da Paulius Pakutinskas (operatore giovanile e facilitatore presso la Global Citizens' Academy)

<p><b>Obiettivi di questa attività didattica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Collaborazione e comunicazione</li> <li>● Analisi e produzione visiva attraverso i canali digitali</li> <li>● I giovani impareranno a utilizzare le tecnologie e i media per il lavoro di gruppo, i processi collaborativi e la co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenze e contenuti.</li> <li>● I giovani saranno introdotti a interagire attraverso una varietà di dispositivi e applicazioni digitali, a capire come la comunicazione digitale viene distribuita, visualizzata e gestita, a comprendere i modi appropriati di comunicare attraverso i mezzi digitali, a fare riferimento a diversi formati di comunicazione;</li> </ul>
<p><b>Che aspetto ha?</b> Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software), piattaforma interattiva...)</p>	<p>Piattaforma online - freeware;</p>
<p><b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giovani dai 13 ai 30 anni;</li> <li>- Operatori giovanili, volontari, leader della comunità;</li> <li>- Insegnanti, specialisti che desiderano lavorare maggiormente sulla costruzione della comunità;</li> </ul>
<p><b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b></p>	<p>Questo workshop introdurrà un modo molto comune di comunicare attraverso le immagini o, in altre parole, attraverso il folklore digitale: i memi. Diverse immagini hanno il potenziale per trasmettere e codificare messaggi specifici: sia che si tratti di una semplice foto con il pollice in su di un attore famoso, sia che si tratti di un messaggio più profondo che contiene un'intera dichiarazione all'interno di un'immagine. Esistono molti tipi di contenuti nel regno della comunicazione visiva, con esempi che includono infografiche, contenuti interattivi, motion graphics e altro ancora. Durante questa attività i partecipanti si eserciteranno nella comunicazione visiva rappresentando le informazioni in modo efficiente, creando in modo efficace</p>

significato. Il metodo comprende anche fonti aperte come "Generatori di meme": <https://www.kapwing.com/meme-maker> o <https://imgflip.com/memegenerator>. Anche applicazioni mobili: Meme Generator Free.

L'attività dovrebbe iniziare con una discussione sulle immagini visive e sui loro messaggi. Avviare una tavola rotonda o una discussione su uno stile di comunicazione attraverso immagini e fotografie. È possibile farlo? Lo stiamo sperimentando nel mondo digitale di oggi? Impiegare circa 10-15 minuti.

### **Passo 2**

Dividete il gruppo in gruppi più piccoli e di pari dimensioni. Ogni gruppo dovrebbe avere almeno 2-3 membri per squadra.

### **Passo 3**

Chiedete ai partecipanti come vorrebbero procedere con il seguente compito. Il workshop può essere svolto in due modi.

- Il primo metodo consiste nel presentare tre articoli o titoli controversi su qualcosa utilizzando le diapositive di Powerpoint. Gli articoli possono riguardare i diritti umani e il movimento "Black lives matter", oppure notizie scioccanti sul riscaldamento globale. Possono anche essere notizie false sulla rete 5G, sui movimenti segreti della società, ecc. L'aspetto più importante è trovare titoli o articoli che possano essere controversi, versatili nelle opinioni e pieni di contrasti. Quando gli articoli sono presentati e visibili nelle diapositive, date alcuni meme stampati a ciascun gruppo e chiedete loro di scegliere un meme in reazione a ciascun titolo.

Il secondo modo consiste nell'utilizzare le piattaforme sociali, ad esempio Facebook. Pubblicate i tre titoli/articoli scelti sulla vostra bacheca o in un gruppo privato/condiviso e chiedete a ogni gruppo di generare un meme o di crearne uno come risposta (usando un generatore di meme o una ricerca su Google) agli articoli/titoli postati e pubblicate questi meme qui sotto, nella sezione dei commenti (un meme per gruppo). I partecipanti possono anche utilizzare i meme già forniti per reagire alle informazioni date.

**Passo 4**

Quando tutti i gruppi hanno finito di scegliere/postare i loro meme,, iniziate un giro di spiegazioni e presentazioni. Se si utilizzano le diapositive, girare una diapositiva di un articolo/titolo e chiedere ai partecipanti di mostrare i meme scelti. Avviate una piccola conversazione sulle ragioni della scelta di certi meme e su come corrispondono all'opinione dei partecipanti. Procedete come di seguito con gli altri articoli. Se utilizzate una piattaforma di social media, rendetela visibile a tutti e mostrate la sezione dei commenti attraverso un proiettore. Avviate una discussione simile sulla scelta di uno o dell'altro meme e su come una certa immagine rifletta una o l'altra opinione.

**Passo 5**

Dopo circa 3 turni (come consigliato e descritto), avviare una riflessione aperta:

- È possibile esprimere un'opinione attraverso le immagini?
- È difficile farlo?
- I vari meme hanno un solo significato o ce ne possono essere di più?
- Avete mai usato i meme come mezzo per esprimere emozioni, sentimenti, affermazioni?
- Contro e pro dei meme?

<p><b>Impatti e benefici riscontrati grazie all'uso dello strumento;</b></p>	<p><b>Impatti:</b></p> <p>1. I partecipanti imparano che anche i processi collaborativi e divertenti portano alla creazione di contenuti e alla formulazione di messaggi e dichiarazioni importanti;</p>
	<p>2. I clienti si rendono conto che la creazione di contenuti può essere facile e aiuta a esprimere le proprie posizioni;</p> <p><b>Vantaggi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● I giovani sono più sicuri e a loro agio nel comunicare ed esprimersi attraverso i media digitali, ad esempio i meme;</li> <li>● I giovani assumono un atteggiamento più proattivo nella condivisione di risorse, contenuti e conoscenze;</li> <li>● Formato e approccio del metodo adatti ai giovani;</li> <li>● Processo interattivo e coinvolgente;</li> </ul>
<p><b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <a href="#">cartella G.Drive</a>)</b></p>	<p><b>Esempi:</b></p>

ANALISI DELLO STRUMENTO	
<p><b><u>Punti di forza</u></b> Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma</p>	<p><b><u>Punti di debolezza</u></b> Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adattabilità multipla e adattamento a qualsiasi tipo di argomento, problema, domanda o fatto;</li> <li>- Questo metodo è rilevante per i giovani;</li> <li>- Attività facile, divertente e adatta ai giovani, basata sulla creazione di contenuti;</li> </ul>	<p>-Potrebbe essere frainteso come un'attività divertente e non riflessiva o un argomento potrebbe essere percepito o afferrato solo in modo molto blando (ad esempio, "grattando" solo la superficie dei diritti umani);</p>

<p style="text-align: center;"><b><u>Rilevanza per il progetto?</u></b></p> <p style="text-align: center;"><i>Che cosa potrebbe essere mantenuto, che cosa è di ispirazione, e quali cose potrebbero essere adattate, che cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formato e approccio adatti ai giovani;</li> <li>- L'umorismo e le tendenze possono dare forza e stimolare la partecipazione attiva;</li> </ul>

CONOSCERE LO STRUMENTO	
<b>Nome dello strumento</b>	<b>CITO</b>

<p><b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b></p>	<p>Apprendimento permanente Direzione Ricerca, apprendimento permanente e occupabilità</p>
<p><b>Obiettivi di questa didattica attività</b></p>	<p>Gli obiettivi del progetto CITO sono:</p> <p>Identificare le migliori pratiche nella promozione e nell'adozione di uno strumento SkillsChecker per le persone con scarse competenze alfabetiche, numeriche e digitali a livello internazionale;</p> <p>Sviluppare e introdurre un nuovo sistema online SkillsChecker indipendente (App CITO) da testare con persone con esigenze di competenze di base, nonché con stakeholder che introdurranno lo strumento a un numero concordato di loro gruppi di clienti in ciascun Paese;</p>

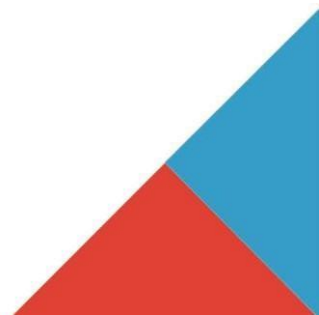


	<p>Valutare il modo migliore per trasferire una valutazione online scalabile delle competenze alfabetiche, matematiche e digitali, in modo che possa essere utilizzata da un maggior numero di persone con esigenze di competenze di base e da un maggior numero di stakeholder;</p> <p>Tradurre e adattare la versione inglese dell'App CITO a due nuove lingue (maltese e norvegese), sperimentare le nuove versioni e creare un manuale sulle competenze linguistiche e culturali.</p> <p>Adattamento dell'App CITO, per aggiungere valore aggiunto all'UE ai risultati del progetto.</p>
<p><b>Che aspetto ha? Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte), software, interattivo piattaforma...)</b></p>	<p>Online (software)</p>
<p><b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b></p>	<p>Età superiore ai 25 anni, in particolare individui provenienti da contesti vulnerabili - MQF livello 1-3</p>

<p><b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b></p>	<p>Il progetto CITO è un progetto Erasmus+ dell'Unione Europea (UE) che consiste in un programma software online gratuito per aiutare gli adulti a sviluppare le proprie competenze di alfabetizzazione, calcolo e alfabetizzazione digitale secondo i propri ritmi.</p> <p>Vengono poste una serie di domande con scenari culturali, sociali ed economici basati sul Paese in cui si risponde. Attraverso queste domande, ogni utente viene valutato sul paradigma delle competenze alfabetiche, numeriche e digitali.</p> <p>Il risultato finale offrirà un riepilogo delle competenze e un percorso di apprendimento, che orienterà gli utenti sulle loro opzioni in merito a un'opportunità di apprendimento flessibile e al riconoscimento delle loro competenze pregresse. Lo SkillsChecker mira a mettere il discente in condizione di esplorare un approccio all'apprendimento permanente incentrato sul discente.</p>
<p><b>Impatti e benefici riscontrati all'uso dello strumento;</b></p>	<p>Il 62,5% si è detto interessato a frequentare un corso in futuro per migliorare il proprio apprendimento.</p> <p>Il 48,4% non era a conoscenza dei corsi proposti al termine della valutazione.</p> <p>Il 32,1% non sa come ottenere ulteriori informazioni sui corsi proposti.</p> <p>Il 75,3% è molto o molto propenso a partecipare ai corsi proposti.</p>

<b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <u>cartella G.Drive</u>)</b>	<a href="https://citoproject.eu/">https://citoproject.eu/</a>

<b>ANALIZZARE LO STRUMENTO</b>	
<b><u>Punti di forza</u></b> Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma	<b><u>Punti di debolezza</u></b> Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...



Lo strumento è facile da usare, l'interfaccia utente è semplice da seguire. La possibilità di scegliere, comprendere e utilizzare lo strumento quando se ne ha bisogno sono tutti aspetti positivi.

Lo strumento è dotato di video e mostra come utilizzarlo, fornisce esempi locali che aiutano il pubblico target a relazionarsi con il materiale fornito.

Il punto di forza è che lo strumento è gratuito, innovativo e nuovo per la scena locale di Malta. Permette a una persona di valutare ed educare se stessa sui propri progressi.

La replicabilità dello strumento e la sua natura sostenibile sono tutti punti di forza che rendono questo strumento una buona pratica e che meritano di essere menzionati.

Lo strumento è completamente operativo online. Sebbene i lettori e il supporto siano forniti dall'agenzia che lavora allo strumento, è possibile accedere al supporto solo attraverso l'agenzia. Questo limita quindi le persone che desiderano testare gli strumenti per conto proprio.

Inoltre, l'accesso limitato allo strumento significa che la diversità degli individui che vi accederanno è limitata. La campagna di sensibilizzazione dello strumento deve essere più ampia, più sostenuta nelle diverse comunità.

Utilizzando lo strumento, le lingue disponibili sono il maltese e l'inglese (per la sezione di Malta), mentre questo raggiunge i nativi locali, esclude gli altri espatriati, soprattutto quelli provenienti da Paesi in cui l'inglese non fa parte dell'insegnamento bi/tri-lingue.

#### **Rilevanza per il progetto?**

***Cosa potrebbe essere mantenuto, cosa è d'ispirazione e quali cose potrebbero essere adattate, cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.***

Lo strumento CITO è un software a piattaforma aperta che può essere utilizzato per questo progetto. Poiché CITO è stato realizzato con un aspetto di riutilizzabilità incorporato, lo strumento può essere utilizzato, modificato e trasferito in YouPlay. Le domande dello strumento possono essere modificate per essere pertinenti all'obiettivo del gioco da tavolo, dove ai partecipanti verrà chiesto di compilare la valutazione del sondaggio prima e dopo il gioco. Questa dinamica in due parti permetterebbe ai partecipanti di analizzare la loro consapevolezza sulla cittadinanza attiva prima e dopo il gioco e di avere un resoconto tangibile dei loro progressi in materia di cittadinanza attiva.

CONOSCERE LO STRUMENTO	
<b>Nome dello strumento</b>	<b>DEMOCRAZIA 4</b>
<b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b>	GIOCO POSITECH
<b>Obiettivi di questa attività didattica</b>	Utilizzare e adattare le dinamiche del simulatore geopolitico <i>Democracy 4</i> per studiare il funzionamento politico, economico e sociale dell'Unione Europea e degli Stati membri.
<b>Che aspetto ha? Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software), piattaforma interattiva...)</b>	Simulatore politico interattivo.
<b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b>	Giovani a partire dai 15 anni di età. Lo strumento può essere utilizzato nel contesto delle scuole superiori o a livello universitario, a seconda del tipo di attività progettate e del livello di complessità richiesto.

CONOSCERE LO STRUMENTO	
<b>Nome dello strumento</b>	<b>DEMOCRAZIA 4</b>
<b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b>	<p><i>Democracy 4</i> è la quarta versione/installazione del franchise <i>Democracy</i>. In questa edizione i giocatori si mettono nei panni di un presidente/primo ministro di un governo democratico, occupandosi delle politiche di sette servizi essenziali per la stabilità del Paese: tasse, economia, politica estera, welfare, trasporti, legge e ordine pubblico. Ognuno di questi servizi ha un effetto sul benessere e sulla felicità della popolazione, che è distribuita tra vari gruppi di elettori. I servizi hanno un impatto anche su altre aree, come la criminalità e la qualità dell'aria. Inoltre, il gioco chiede ai partecipanti di affrontare problemi come l'esclusione sociale, i senzatetto e i manifestanti. In ogni turno, i giocatori devono scegliere i dilemmi politici che si presentano. Ogni partecipante può scegliere la nazione del mondo che governa, con la possibilità di scegliere la nazione da governare.</p> <p>per accattivarsi il favore di vari gruppi di elettori: capitalisti, socialisti, liberali, conservatori e così via.</p>

<p><b>Impatti e benefici riscontrati all'uso dello strumento;</b></p>	<p>I risultati di un'indagine condotta tra gli studenti (attività metacognitiva) hanno indicato come principali potenzialità e benefici i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il gioco permette di comprendere il funzionamento delle politiche pubbliche e il loro impatto sulla popolazione di uno Stato.</li> <li>- Stimola la comprensione dei costi e dei benefici di qualsiasi politica.</li> <li>- Il corso addestra i partecipanti a identificare i limiti e le riduzioni della libertà operativa all'interno di un sistema politico liberale in un contesto capitalistico globale.</li> </ul>
<p><b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <a href="#">cartella G.Drive</a>)</b></p>	<p>Videogiochi web: <a href="http://www.positech.co.uk/democracy4/">http://www.positech.co.uk/democracy4/</a></p> <p>Il PDF allegato a questo rapporto include la tesi (in spagnolo) di uno studente di Scienze politiche che ha utilizzato il simulatore per studiare l'Unione europea.</p> <p><b>BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA:</b></p> <p>Lesner, J. (2014). <i>Rendere la democrazia divertente</i>. MIT Press.</p> <p>Mitchell, L. (2018). <i>Ludopolitica: Videogiochi contro il controllo</i>. John Hunt Publishing.</p>

<p><b>ANALIZZARE LO STRUMENTO</b></p>	
<p><b><u>Punti di forza</u></b></p> <p>Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma</p>	<p><b><u>Punti di debolezza</u></b></p> <p>Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...</p>

Il gioco si distingue dal resto dei titoli legati alla gestione politica. È un simulatore che mira a migliorare la vita dei cittadini e non a massimizzare i benefici o a completare una mappa, quindi il giocatore è costretto a pensare a come una politica pubblica possa influenzare tutti i settori della popolazione. Non si tratta di vincere, ma di non perdere.

Il gioco si sforza inoltre di rimanere neutrale e di non avere voce in capitolo sulle azioni del giocatore, mostrando una varietà di opzioni ed essendo neutrale nell'uso dei colori. Nel gioco, il verde e il rosso non significano, rispettivamente, bene e male.

Il gioco incoraggia la radicalizzazione: una volta raggiunta la popolarità, per rimanere in carica il giocatore può adottare politiche sempre più estremiste.

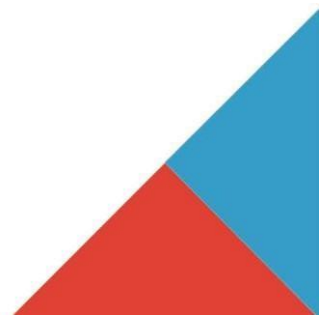
Il gioco introduce sezioni relative alle relazioni internazionali, all'economia globale e all'Unione Europea; tuttavia, queste sezioni non possono essere gestite dai giocatori.

L'avversario in questo gioco è debole e sottomesso. Questo, però, non è il caso nella realtà. Infatti, i gruppi politici che non hanno ottenuto un numero sufficiente di voti alle elezioni fanno non rimangono in un angolo ad aspettare i prossimi, ma giocano un ruolo attivo nella

Piuttosto, mostrano che un modificatore influisce su un altro in modo proporzionale, se appare in verde, o inversamente, se appare in rosso.

la definizione e la discussione dell'agenda pubblica e politica. Per questo motivo, l'introduzione di meccaniche che permettano all'opposizione di approfittare di improvvisi cambiamenti nell'opinione pubblica o di mobilitare i gruppi più scontenti può contribuire a rendere il gioco più interessante.

Il sistema di distribuzione della popolazione e della popolarità deve essere ridisegnato. Durante la campagna, il giocatore dovrebbe concentrare i propri sforzi non solo per ottenere il sostegno di alcuni gruppi sociali specifici, ma anche su determinati territori.





**Rilevanza per il progetto?**

*Che cosa potrebbe essere mantenuto, che cosa è di ispirazione, e quali cose potrebbero essere adattate, che cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.*

Le regole e le meccaniche del gioco, attraverso nodi interconnessi, sono molto interessanti. La sua maneggevolezza, nonostante l'abbondanza di informazioni nella sua interfaccia, è elevata. Inoltre, attraverso il sistema il giocatore è consapevole di come ogni decisione politica abbia sempre un beneficio e un costo per la società.

Il gioco include molteplici campi (sicurezza, salute, governance, ecologia, relazioni internazionali, sociale), che stabiliscono una linea stretta tra la finzione e il reale.

La meccanica è attraente per il giocatore, in quanto può portare a una narrativa politica impensabile in ogni Paese, che promuove anche l'apprendimento di scenari prospettici.

**CONOSCERE LO STRUMENTO**

<b>CONOSCERE LO STRUMENTO</b>	
<b>Nome dello strumento</b>	<b>ESUMAZIONE DI FRANCO</b>
<b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b>	<b>REPELUCO PRODUCCIONES</b>

<p><b>Obiettivi di questa attività didattica</b></p>	<p>Conoscere l'attuale contesto politico spagnolo e i problemi irrisolti a livello sociale della memoria storica spagnola legata alla dittatura.</p>
<p><b>Che aspetto ha?</b> Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software), piattaforma interattiva...)</p>	<p>Videogioco</p>
<p><b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b></p>	<p>Più di 16 anni</p>
<p><b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b></p>	<p>Il videogioco è una parodia dell'esumazione dei resti del dittatore Francisco Franco da "El Valle de los Caídos" da parte del governo socialista di Pedro Sánchez nell'ottobre 2019. Per farlo, ricorre a un'avventura in 2D, con un'estetica a 8 bit e piena di simboli e messaggi legati all'estrema destra spagnola e al franchismo.</p>
<p><b>Impatti e benefici riscontrati all'uso dello strumento;</b> <b>grazie dello</b></p>	<p>Il gioco ha avuto un enorme impatto sui social network (soprattutto su Twitter) e sulla stampa digitale. Attraverso il gioco è stata difesa la Legge sulla Memoria Storica ed è stata denunciata la forte sopravvivenza di elementi franchisti nella nostra attuale cultura politica e sociale.</p>

<p><b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <a href="#">cartella G.Drive</a>)</b></p>	<p>Disponibile gratuitamente sulla piattaforma digitale ITCH.IO: <a href="https://repeLUco.itCh.io/francos-exhumation">https://repeLUco.itCh.io/francos-exhumation</a></p> <p>In allegato il portfolio della società REPELUCO (in spagnolo).</p> <p><b>BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA:</b>  Eiroa, M. (2022). <i>Franco, da eroe a figura cosmica della cultura contemporanea</i>. Tirant lo Blanch.  Gómez, S. (2012). <i>I videogiochi possono cambiare il mondo?</i> Editoriale UNIR.</p>
--	--

ANALISI DELLO STRUMENTO	
<p><b><u>Punti di forza</u></b></p> <p>Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma</p>	<p><b><u>Punti di debolezza</u></b></p> <p>Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...</p>

Attraverso il personaggio principale, Rosa, si rende omaggio alle vittime del franchismo, in particolare al gruppo di ragazze conosciute come "Las 13 Rosas" (le tredici rose, un gruppo di donne che fu ucciso dal regime di Franco nel 1939). Pertanto, questo newsgame (giochi attuali) è uno strumento digitale per ricordare il passato e la sua denuncia politica.

Attraverso la narrazione del gioco, vengono denunciati i simboli e l'estetica franchista, nonché la loro attuale presenza in alcuni gruppi politici, come il partito di estrema destra VOX. Per combatterli, viene utilizzato l'avatar di "Gaysper", che difende i diritti della comunità LGBTQ+.

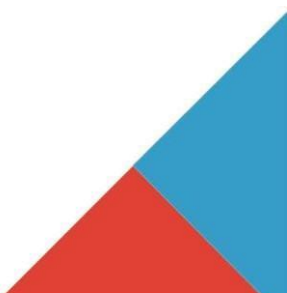
Informa attraverso l'interattività e la parodia, il che non toglie nulla alla sua eccellente documentazione, poiché presenta personaggi molto selettivi legati all'evento analizzato: L'esumazione di Franco. Nel gioco sono presenti diversi personaggi parodistici che rappresentano i diversi gruppi che si opposero e sostennero l'esumazione.

La storia è coinvolgente e intrisa di valori democratici.

La natura molto sarcastica e ironica della creazione rende eccessivi gli stereotipi e le visioni semplicistiche della politica spagnola.

Non adatto a un pubblico di destra.

Grafica molto semplice e meccaniche limitate al salto e allo spostamento da sinistra a destra.



**Rilevanza per il progetto?**

*Che cosa potrebbe essere mantenuto, che cosa è di ispirazione, e quali cose potrebbero essere adattate, che cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.*

Questo titolo è un esempio molto valido di come portare qualsiasi aspetto delle notizie politiche di un paese in un formato interattivo a pixel.

Con un'estetica e una meccanica semplici e sobrie, contribuisce alla memoria del passato e alla denuncia politica.

Importanza della documentazione, in quanto il gioco deve essere divertente e facile da giocare, ma con un contenuto e un background solido

Importanza di una narrazione coinvolgente, ispirata a eventi reali, che rende il gioco più attraente, e rilevanza delle caratteristiche aggiuntive (grafica, musica).

**CONOSCERE LO STRUMENTO**

<b>CONOSCERE LO STRUMENTO</b>	
<b>Nome dello strumento</b>	<b>SALVATAGGIO DEL MONDO</b>
<b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b>	UNESCO / Istituto Mahatma Ghandi di educazione alla pace e allo sviluppo sostenibile / Pixel Perfect (Ungheria)

<p><b>Obiettivi di questa attività didattica</b></p>	<p>Promuovere la conoscenza dell'AGENDA 2030 tra i giovani e sensibilizzarli sugli SDGs (Sustainable Development Goals).</p>
<p><b>Che aspetto ha?</b> Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software), piattaforma interattiva...)</p>	<p>Applicazione interattiva per dispositivi mobili accessibile da Google Play e Apple Store.</p>
<p><b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b></p>	<p>Pubblico generico, a partire da 10 anni.</p>
<p><b>Breve descrizione del gioco/strumento (scopo, regole di base, dinamiche)</b></p>	<p>In questo videogioco - ambientato in Kenya, Norvegia, Brasile, India e Cina - i giocatori sono chiamati, attraverso un gameplay veloce, ad assistere 5 giovani eroi in aiuto a livello comunitario, supportati da un insegnante. Ciascuno degli eroi rappresenta un Paese e un Obiettivo di Sviluppo Sostenibile, mentre l'insegnante rappresenta i 6 obiettivi dello sviluppo sostenibile in generale.</p> <p>Sebbene questo gioco si concentri principalmente e chiaramente sui 5/6 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, alla fine ne esplora molti di più. Da un lato tutti gli obiettivi sono interconnessi, dall'altro il gioco collega l'idea di sostenibilità a tre pilastri: quello economico, quello ambientale e quello sociale, evidenziando che il rapporto tra di essi deve essere equilibrato nel corso dell'intero gioco.</p>

	<p>La meccanica del gioco è molto semplice: il giocatore trascina l'avatar nei punti indicati, attivando l'estrazione del pericolo che può verificarsi.</p>
<p><b>Impatti e benefici riscontrati grazie al</b></p> <p><b>utilizzo dello strumento;</b></p>	<p>In diversi momenti del videogioco, il giocatore riceve informazioni e dati su altri SDG, ma anche su fatti e dati generali sugli argomenti.</p> <p>World Rescue cerca di riprodurre il più possibile la realtà, pur evocando le azioni delle Nazioni Unite. Pertanto, combinando il gioco con situazioni di vita reale, il videogioco condivide la conoscenza degli SDG nel mondo e la loro importanza. Allo stesso tempo, sottolinea la possibilità di agire verso un futuro più sostenibile, in particolare attraverso l'inclusione dei giovani eroi, che sono in definitiva coloro che prenderanno le decisioni di domani.</p>
<p><b>Link alle risorse (sito web o materiali)</b></p> <p><b>caricati nella <u>cartella</u> <u>G.Drive</u></b></p>	<p>Videogioco web ufficiale: <a href="https://mgiep.unesco.org/world-rescue">https://mgiep.unesco.org/world-rescue</a></p> <p><b>BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA:</b> Davasi, P. (2016). <i>Empatia, prospettiva e complicità: Come i giochi digitali possono sostenere l'educazione alla pace e la risoluzione dei conflitti</i>. UNESCO / MGIEP Moreno, A. (2021). L'ONU e l'uso dei serious games come elemento di coscienza civica. <i>UNISCI</i>, 55, 117-129.</p>

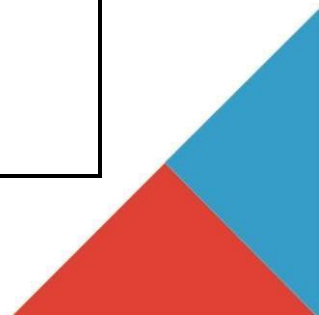
ANALISI DELLO STRUMENTO	
<u>Punti di forza</u> Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma	<u>Punti di debolezza</u> Suggerimenti per migliorare, cose mancanti...
<p>World Rescue è definito come gioco serio - poiché risponde alle caratteristiche di tale categoria (formare, educare, informare) - che mira a sensibilizzare sugli SDG delle Nazioni Unite. Il gioco riesce a coinvolgere attivamente il giocatore nella risoluzione dei problemi presentando situazioni e problemi di vita reale, combinati con i personaggi e il gameplay.</p> <p>Nei serious games esistono diverse strategie di immersione. Mentre la strategia in prima persona, ad esempio, è criticata perché produce una diminuzione dell'empatia con l'avatar e un'eccessiva identificazione, che può attenuare la distanza critica;</p>	<p>Sebbene World Rescue sia stato presentato come uno strumento potente, il videogioco dovrebbe essere considerato un formato ludico complementare ad altre fonti di conoscenza, esperienza e consapevolezza, soprattutto per quanto riguarda la conoscenza delle relazioni internazionali e più specificamente dei problemi mondiali.</p> <p>La sua grafica può essere troppo infantile, il che può scoraggiare un pubblico di età superiore ai 12 anni.</p> <p>Le sue meccaniche tendono a essere eccessivamente semplici e monotone.</p>



World Rescue utilizza un terzo per il gioco: Il professor Morris. Diversi ricercatori sostengono che i partecipanti terzi sono una scoperta del tutto utile, poiché hanno dimostrato che l'intervento basato sul gioco può raggiungere l'empatia cognitiva e produrre allo stesso tempo cambiamenti misurabili nell'atteggiamento.

World Recue è legato ad aspetti della vita reale in tutto il gioco. Infatti, è ambientato in cinque paesi reali del mondo e include avatar con caratteristiche reali a cui il giocatore si avvicina personalmente partecipando alla loro vita quotidiana. I personaggi sono ricchi, autentici e basati su casi di studio e soluzioni di sviluppo reali, evitando gli stereotipi.

World Rescue presenta problemi di vita reale in base al contesto per tutta la durata del gioco. Quando si trova in Cina, il giocatore deve affrontare l'allarme smog, insieme ad altre crisi da gestire (come l'incendio della sua fabbrica). Queste situazioni sono legate al fatto che la Cina è il principale emettitore mondiale di gas serra e mercurio, il che spiega lo smog nelle grandi città e l'inquinamento atmosferico. In India, il giocatore deve affrontare un'emergenza di inondazione, un disastro naturale ricorrente, in realtà il più comune in quel Paese, soprattutto a causa dell'insufficiente gestione delle acque di scolo. Mentre in Brasile, al giocatore viene chiesto di aiutare



<p>Amana nel proteggere la foresta pluviale dalla deforestazione, considerando che la deforestazione ha raggiunto i livelli più alti degli ultimi 15 anni. In Kenya, il giocatore viene guidato a conoscere i campi profughi dell'UNHCR e ad avere familiarità con la situazione dei rifugiati nel Paese.</p>	
---	--

**Rilevanza per il progetto?**

*Cosa potrebbe essere mantenuto, cosa è d'ispirazione e quali cose potrebbero essere adattate, cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.*

Questo gioco serio è un ottimo esempio di come mostrare i problemi della vita reale attraverso l'empatia.

Il supporto istituzionale dell'UNESCO ha fornito a World Rescue un'eccellente documentazione che ha favorito la corrispondenza con situazioni reali.

Il giocatore viene costantemente ricompensato quando raggiunge un obiettivo legato al gioco.

CONOSCERE LO STRUMENTO	
<b>Nome dello strumento</b>	Labirinto di Minosia
<b>Organizzazione / Società / Ente responsabile dello strumento</b>	Coordinatore: solar e.V.
<b>Obiettivi di questa attività didattica</b>	- crea empatia e aumenta la comprensione per i migranti e i rifugiati. Inoltre, il gioco offre un motivo e vari metodi per avviare successivamente una conversazione.

	<p>sul <b>razzismo (istituzionale), la discriminazione, i privilegi e gli stereotipi.</b></p>
<p><b>Che aspetto ha?</b> Sotto quale forma esiste (gioco da tavolo, gioco di carte, software), piattaforma interattiva...)</p>	<p>Si tratta di un kit di strumenti scritto con la guida per preparare e condurre un gioco di ruolo e simulazione educativa (EduLARP) in diretta con un minimo di 25 partecipanti.</p>
<p><b>Gruppi target (si prega di essere specifici)</b></p>	<p>Minosia Labyrinth è stato sviluppato come kit di strumenti educativi da utilizzare in vari settori educativi (non formali). Il gioco è adatto a moltiplicatori in vari settori, come organizzazioni no-profit, scuole, università, insegnanti, assistenti sociali, operatori giovanili, volontari e professionisti che lavorano per e con migranti e rifugiati. Il target diretto è costituito da studenti e tirocinanti nel campo dell'educazione (non) formale degli adulti e dei giovani, provenienti da diversi settori, età e background.</p>

**Breve descrizione del  
gioco/strumento (scopo,  
regole di base, dinamiche)**

Il Labirinto di Minosia è progettato per essere giocato in qualsiasi luogo con un minimo di **25 partecipanti**. La durata del gioco varia da **un giorno a due giorni**, a seconda dei moduli desiderati, del livello di complessità e delle dimensioni del gruppo. Il gioco si svolge a Minosia, un paese fittizio in Europa dove arriva un numero considerevole di migranti per motivi diversi. Nel paese ci sono circa 10 stazioni ufficiali legate alle procedure di migrazione, come: **Ufficio immigrazione, Centro per l'asilo, Scuola di lingue, Polizia di frontiera**, ecc. I migranti hanno un'ampia gamma di opzioni per migrare a Minosia, ma l'obiettivo più importante per loro è quello di integrarsi completamente nel Paese, il che significa ottenere uno status legale, imparare la lingua e trovare un lavoro. Tuttavia, come nella realtà europea, raggiungere questi obiettivi non è così facile come sembra... Nel gioco, i giocatori si muovono in una sorta di labirinto di istituzioni e interazioni con altri giocatori. In questo modo, incontrano varie barriere, come leggi e regolamenti, impasse e ostacoli.

	<p>burocrazia, barriere linguistiche, razzismo e discriminazione, (de)privilegi e pregiudizi. "Seguendo le orme" di un migrante, di un rifugiato o, ad esempio, di un avvocato, di un giornalista o di un funzionario dell'immigrazione, la realtà dei migranti e dei rifugiati diventa più tangibile.</p>
<p><b>Impatti e benefici riscontrati all'uso dello strumento;</b></p>	<p>Il gioco crea quindi empatia e aumenta la comprensione per i migranti e i rifugiati. Inoltre, il gioco offre un motivo e vari metodi per avviare successivamente una conversazione su <b>razzismo (istituzionale), discriminazione, privilegi e stereotipi.</b></p>

<p><b>Link alle risorse (sito web o materiali caricati nella <a href="#">cartella G.Drive</a>)</b></p>	<p><a href="http://www.minosia.eu">www.minosia.eu</a>          IL GIOCO: <a href="https://www.minosia.eu/toolkit/">https://www.minosia.eu/toolkit/</a></p>
--	--

ANALIZZARE LO STRUMENTO	
<p><b><u>Punti di forza</u></b>            Aspetti positivi sul contenuto e sulla forma</p>	<p><b><u>Punti di debolezza</u></b>            Suggestimenti per migliorare, cose mancanti...</p>

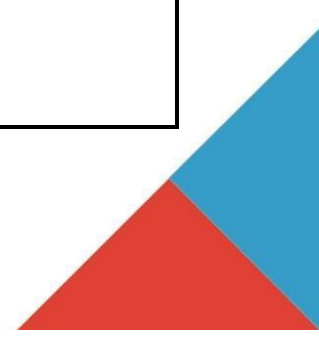
Il contenuto è piuttosto realistico e coinvolge molti degli attori che di solito sono coinvolti nel processo che i migranti attraversano quando si trasferiscono in un altro Paese come rifugiati o simili. Inoltre, il gioco di ruolo è un modo serio e classico per coinvolgere i partecipanti e farli sentire e indossare i panni di qualcuno. Il fatto che duri più a lungo permette loro di entrare nei loro ruoli.

Potrebbe essere molto lungo e può anche sollevare alcuni problemi psicologici e di salute mentale tra i partecipanti, quindi richiede un'attenzione particolare da parte dei formatori/facilitatori. È una procedura lunga e bisogna preparare i partecipanti in modo adeguato e coinvolgere quelli che si impegnano davvero nel gioco.

#### **Rilevanza per il progetto?**

*Cosa potrebbe essere mantenuto, cosa è d'ispirazione e quali cose potrebbero essere adattate, cosa deve essere considerato per lo sviluppo del nostro strumento? ecc.*

Le caratteristiche dei personaggi sono davvero ben studiate e sono state basate su esperienze reali, questo dà una maggiore precisione e una maggiore efficacia del gioco di ruolo. L'unica cosa da considerare per il nostro gioco potrebbe essere quella di evitare di caratterizzare troppo il personaggio e lasciare più libertà, visto che si tratta di partecipazione e sarebbe bello.



## RISULTATI DEL QUESTIONARIO

Il questionario è stato somministrato in tutti i Paesi coinvolti nel progetto: Italia, Malta, Serbia, Lituania, Spagna e Germania. Tutti i Paesi hanno lavorato con una base di giovani. Il **numero complessivo** di persone che il questionario ha coinvolto è di **301 giovani**. Tra queste persone abbiamo anche una parte di expat o comunque di persone provenienti da altri Paesi ma che vivono nei Paesi che fanno parte del progetto. Gli obiettivi principali del questionario erano in realtà quelli di raccogliere informazioni su 3 diversi aspetti da parte degli intervistatori:

- 1) Informazioni generali e background dei ragazzi
- 2) Coinvolgimento e livello di partecipazione dei giovani ai processi partecipativi e democratici
- 3) Preferenze di gioco dei giovani

Il questionario è stato condiviso online e offline da tutti i partner che hanno utilizzato i loro membri, i contatti con i giovani e altri stakeholder che hanno contribuito al raggiungimento dei numeri che abbiamo raggiunto.

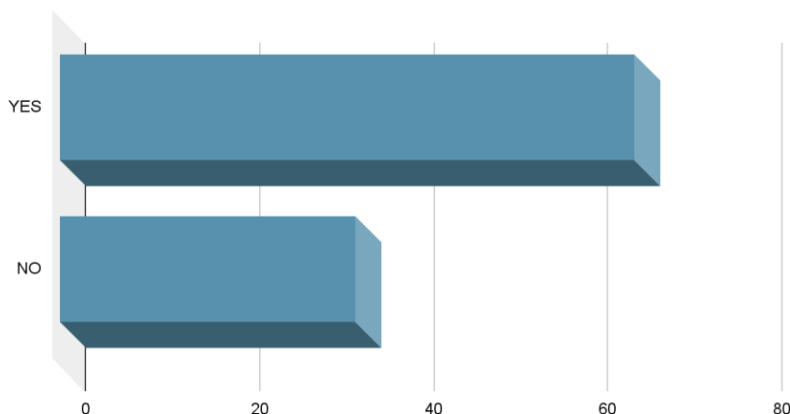
I risultati dei questionari sono stati analizzati domanda per domanda e ci hanno fornito una buona base per passare alle fasi successive del progetto e allo sviluppo del gioco che intendiamo realizzare.

Abbiamo coinvolto una serie di giovani di diverse età per includerli il più possibile nel nostro lavoro.



## PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI

Did you vote in the last elections happening in your community?



Come prima domanda chiediamo loro quanti sono andati a votare alle ultime elezioni nella loro comunità, a qualsiasi livello. Il risultato è stato una grande partecipazione. Infatti, il **66% di loro è andato a votare** alle ultime elezioni che si sono svolte nella loro comunità.

Questi risultati ci hanno già dato un buon riscontro sul fatto che i giovani hanno per lo più la volontà di partecipare alle elezioni.

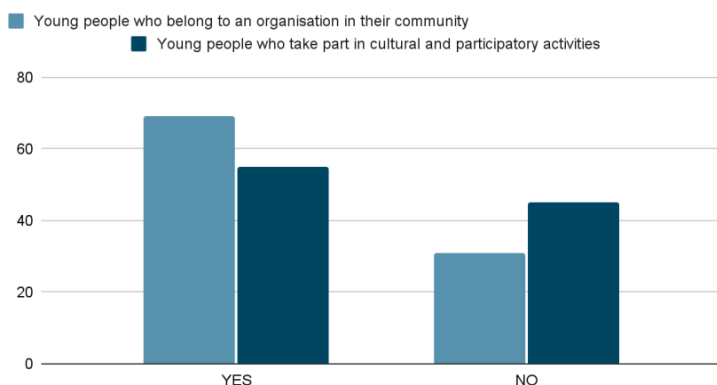
Nelle domande successive abbiamo chiesto loro di verificare quanto sono

coinvolti nella società civile e in particolare se seguono un'organizzazione o fanno parte di un'organizzazione per i giovani della loro comunità.

I risultati dicono che la maggioranza di loro appartiene almeno a un'organizzazione. **Il 69% fa parte di un'organizzazione e il 31% non fa parte di un'organizzazione**, il che ci dà anche la volontà di lavorare di più su quel 31% per coinvolgerlo anche in organizzazioni e attività.

La domanda successiva più importante è in realtà collegata a questa, e la risposta in questo caso è stata quasi la metà e la metà delle risposte. Pur facendo parte di un'organizzazione, **il 45% dei giovani ha dichiarato di non partecipare ad alcuna attività culturale o di partecipazione** nella propria comunità. **Il 55% ha invece dichiarato di parteciparvi abitualmente**, il che ci fa pensare a una strana relazione tra la domanda di prima e quella di oggi.

### Participation in the community



uno. Quindi, probabilmente ci suggerisce che è necessario proporre più attività culturali e partecipative da parte di ogni organizzazione della comunità o forse adattare le nostre attività utilizzando approcci più favorevoli ai giovani.

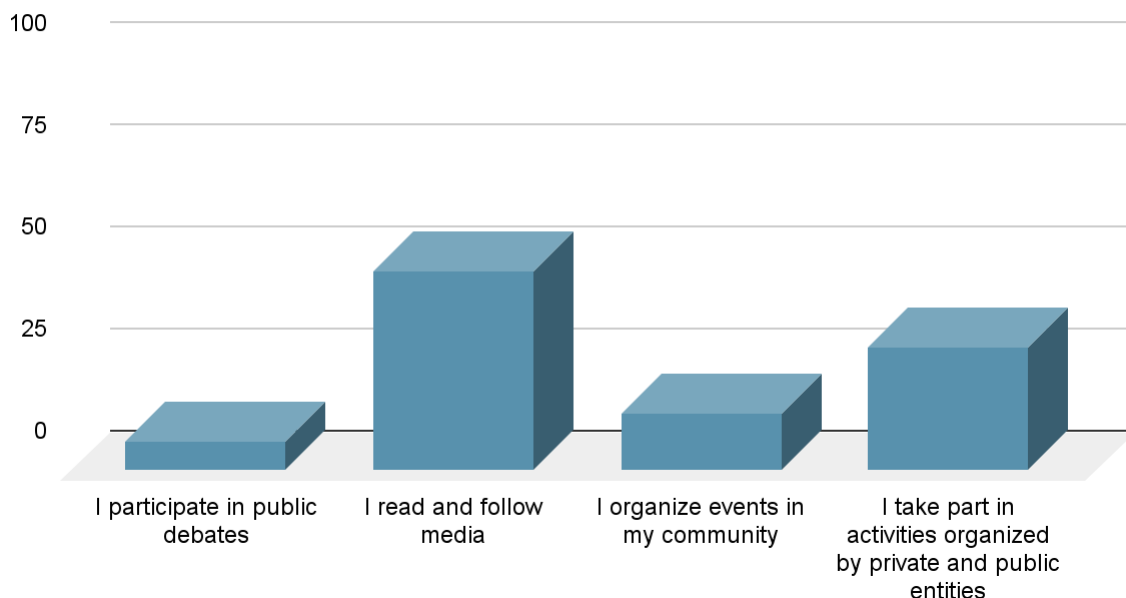
Abbiamo poi chiesto loro se **seguono la politica nel loro Paese** e la maggioranza **ha risposto SI, esattamente il 67%, mentre il 33% non segue la politica** nel proprio Paese.

A questa domanda abbiamo chiesto loro se partecipano a blog, dibattiti online o offline in generale e hanno risposto che solo il **26% partecipa a dibattiti online o offline nella loro comunità**. La maggioranza ha risposto che non partecipa ai dibattiti e ai blog presenti nella propria comunità, esattamente il **74%**. Questi numeri ci mostrano che i dibattiti online o offline sono evitati dai giovani e non li amano, il che dovrebbe indurci a ripensare al modo in cui i dibattiti sono condotti e proposti nella nostra società.

Subito dopo abbiamo chiesto ai nostri giovani se si preoccupano della partecipazione nella loro comunità e in generale della vita democratica. **I risultati dicono che la maggioranza si preoccupa della partecipazione (71%) e una percentuale inferiore di loro non si preoccupa molto della partecipazione e della vita democratica nella società (29%).**

Questo risultato è legato alla domanda successiva in cui abbiamo chiesto a coloro che hanno risposto SI, quali sono le modalità di partecipazione che utilizzano abitualmente.

## Actions of participation by young people

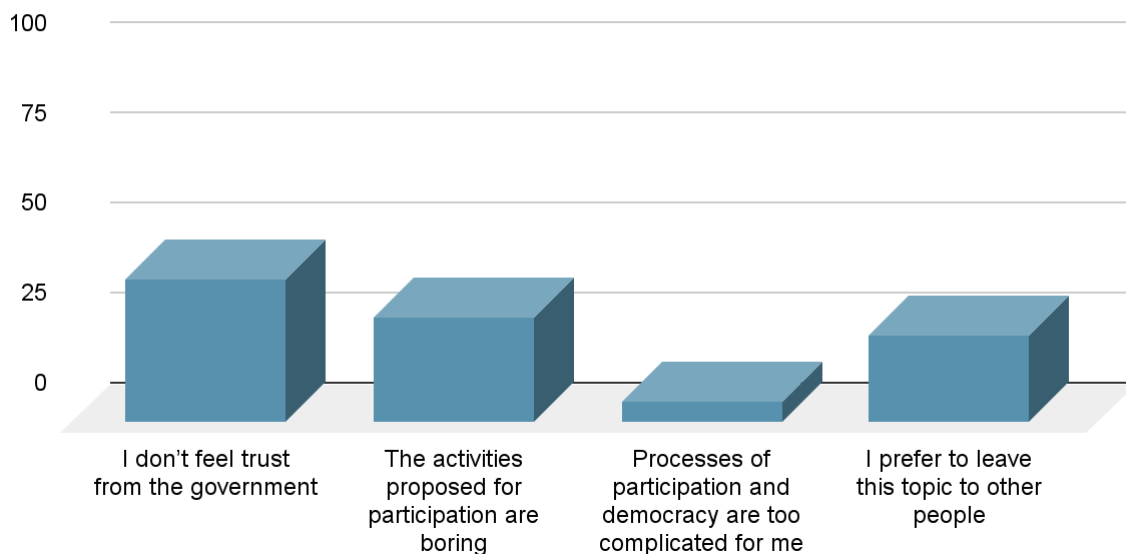


Questi dati dimostrano che la maggior parte di loro partecipa solo seguendo i media e le notizie legate alla politica nella propria comunità. La seconda azione più votata è stata in realtà "Partecipo ad attività organizzate da enti pubblici e privati", che ci dà un segnale di maggiore proattività rispetto alla prima

con una percentuale più alta. Questo grafico ci mostra anche il fatto che i dibattiti non sono ancora molto sentiti dai giovani.

A coloro che hanno risposto **NO** alla domanda precedente se si preoccupano o meno della partecipazione e della vita democratica nella loro comunità abbiamo chiesto: "**Quali sono le cause del mancato interesse?**". I risultati sono i seguenti:

### What are the causes of the scarce interest on participation in your community



Il dato dimostra che **la maggioranza non si fida del governo (40%)** e ha perso interesse per questi temi. La seconda causa è il fatto che **le attività legate alla partecipazione sono noiose (29%)**. La terza causa mostra che il **24% dei giovani non è affatto interessato a questi temi**. Solo pochi ritengono che i processi di partecipazione siano troppo complicati per loro.

## I GIOCHI COME STRUMENTO DI PARTECIPAZIONE

Nella prossima parte del questionario ci concentreremo maggiormente sulla parte relativa ai giochi e alla partecipazione e su come i giochi possano essere uno strumento potente.

per affrontare questo argomento. Tuttavia, questa parte è stata davvero utile per capire meglio i prossimi passi da compiere nel nostro progetto.

La prima domanda che abbiamo posto loro è stata se fossero interessati a partecipare a un gioco legato alla partecipazione.

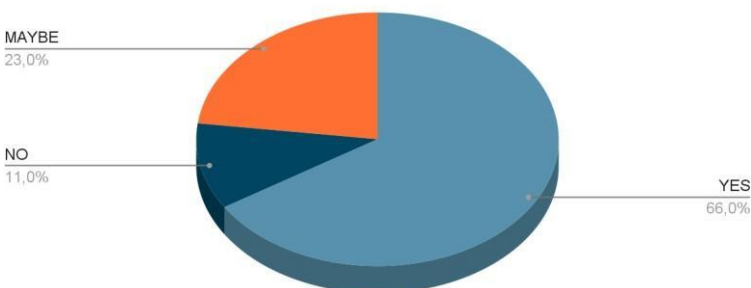
**La maggior parte di loro (52%) ha risposto di sì** e questo ci ha dato ancora più voglia di lavorare al gioco che svilupperemo.

Di conseguenza, abbiamo anche chiesto loro

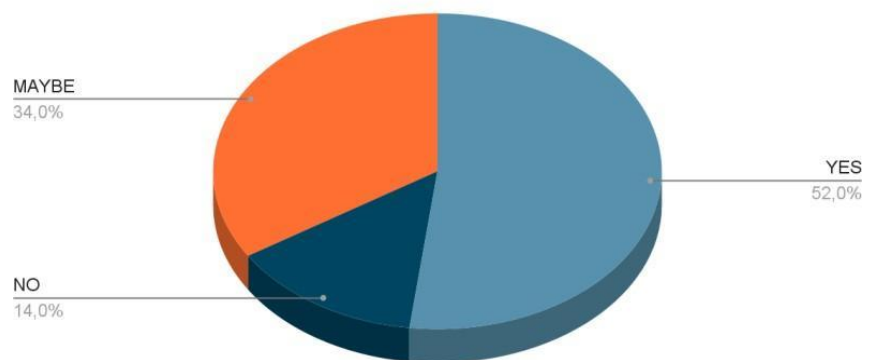
**"Pensi che un gioco, o qualsiasi altro strumento, possa aumentare la tua curiosità verso la partecipazione attiva nella comunità?"** e i risultati ci dicono che la maggioranza **(66%) crede fortemente che il gioco sia uno strumento per migliorare e trasformare la partecipazione e la democrazia in argomenti più attraenti e adatti ai giovani.** Solo una bassa percentuale ha risposto NO e in parte alcuni di loro sono insicuri del risultato. In questa parte abbiamo esplorato le loro precedenti esperienze con i giochi e i serious games. Abbiamo chiesto

**"Se hanno mai giocato ai giochi da tavolo"** e quasi tutti hanno risposto **SI (98%)** e solo **il 2% ha risposto NO**, dimostrando che i giochi da tavolo sono uno strumento che probabilmente fa bene ai giovani e che è ben conosciuto.

Do you think a game, or any other tool may enhance your curiosity towards active

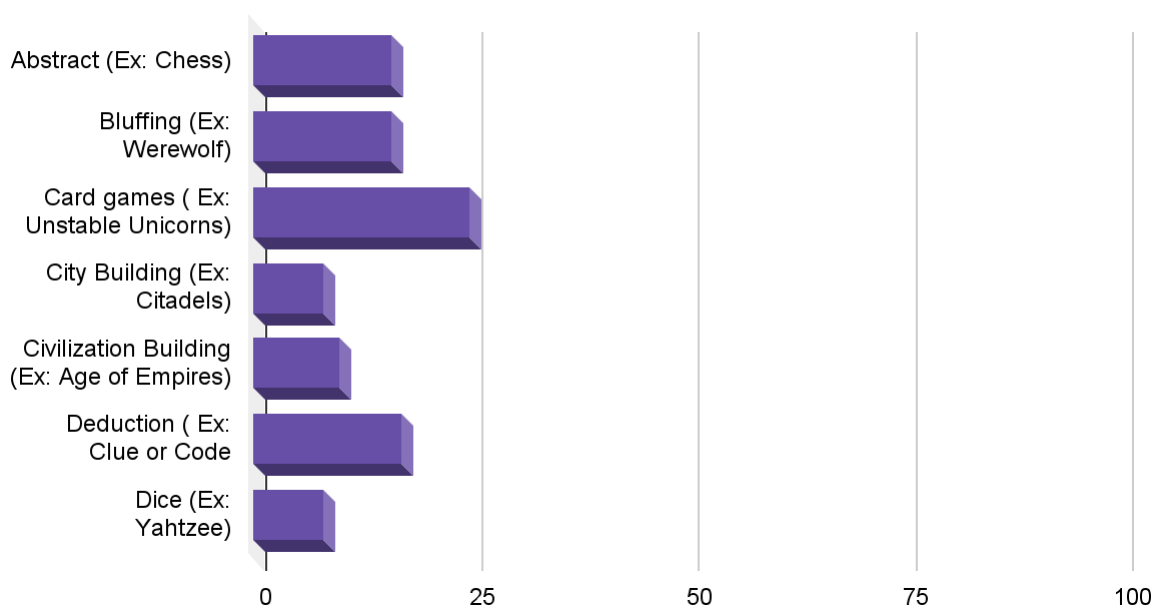


Would you like to play any game connected to participation?



Di conseguenza, a questa domanda è seguita una domanda relativa ai loro tipi di giochi preferiti quando giocano ai giochi da tavolo. Abbiamo inserito tipi di giochi fisici più famosi che esistono e questi sono i risultati:

## Types of traditional games young people enjoy the most



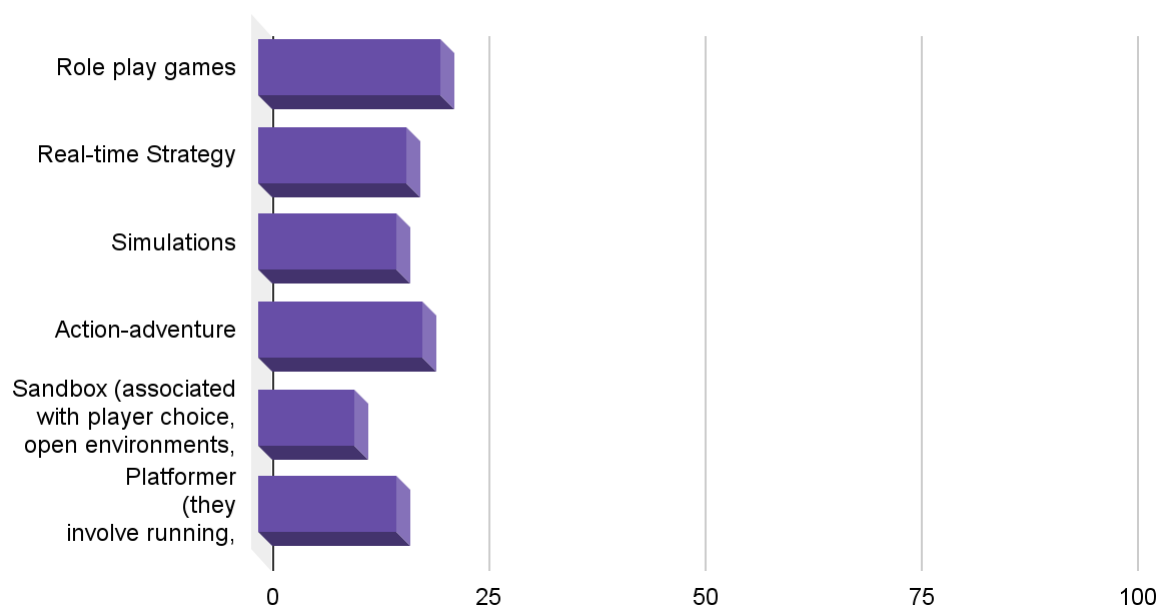
**I più apprezzati sono quelli che coinvolgono solo le carte (25%),** al secondo posto abbiamo avuto per un solo punto il **17%** di quelli di **Deduzione** e con un solo punto percentuale in meno abbiamo avuto un pareggio tra i **giochi di Astrazione e Bluff con il 16%.**

La domanda successiva è stata collegata ai **giochi virtuali e online e a chi li pratica abitualmente.** Anche su questo la maggioranza ha risposto **SI (68%),** non quanto i giochi da tavolo, ma comunque dimostra come molti giovani siano ormai appassionati di giochi virtuali. **Il 32% ha risposto NO.**

Di conseguenza, abbiamo chiesto alle persone che hanno risposto affermativamente quali sono i tipi di giochi a cui amano giocare come giochi virtuali e online.

Ecco i risultati:

## What kind of virtual or online games do you like to play?



I giochi più apprezzati sono i **giochi di ruolo (21%)** e i secondi sono quelli di **azione-avventura (19%)**. Il **le altre categorie** sono quasi nella stessa percentuale, tra il **16% e il 17%**.

Come ultime domande, abbiamo chiesto loro **se hanno mai giocato a un gioco serio** e hanno risposto **SI (61%)** e **NO (39%)**.

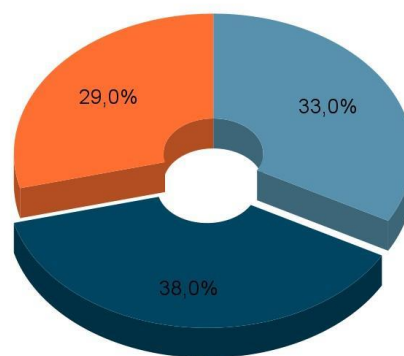
Le persone che hanno risposto affermativamente ci hanno anche fornito alcuni esempi di serious game a cui hanno giocato, come Trivial, un gioco classico, o hanno citato altri giochi legati a progetti e creati da altri enti. L'ultima domanda che abbiamo posto loro è legata all'ambientazione che vorrebbero avere nel gioco di partecipazione, abbiamo dato loro 3 ambientazioni.

Ecco i risultati:

I risultati hanno mostrato una percentuale abbastanza simile tra le 3 diverse scelte proposte. La principale è stata comunque **Present** setting come risposta con il **38%**. Terremo conto di queste risposte nello sviluppo del gioco a cui stiamo già lavorando.

What type of environment would you like as part of the participation game?

- Past forms of governments in history
- Present
- Futuristic



## FOCUS GROUP RISULTATI

Abbiamo realizzato dei focus group che hanno coinvolto due diversi gruppi target. Ogni partner ha quindi organizzato due diversi focus group. Un focus group dedicato ai giovani e l'altro invece dedicato a educatori, operatori giovanili, stakeholder e altri rappresentanti come i responsabili politici.

### Focus Group 1 con i giovani

I focus group con i giovani hanno coinvolto un totale di 68 giovani, la maggior parte dei quali di età compresa tra i 18 e i 25 anni. Ogni partner ha coinvolto diverse categorie di giovani: studenti universitari, giovani che già lavorano, giovani che fanno volontariato, NEET e altre categorie svantaggiate.

Per ogni Focus group abbiamo svolto alcune attività per riscaldare e creare un ambiente sicuro all'interno del gruppo, per essere certi di ottenere risposte sincere da parte dei partecipanti e che questi si sentissero sicuri di condividere il loro punto di vista.



I risultati sono variati da Paese a Paese, ma hanno mostrato molti punti in comune tra i giovani, soprattutto quando si parla di problemi per i giovani come categoria e gruppo. Nella fase del feedback e del punto di vista abbiamo avuto reazioni diverse in ogni singola affermazione.

### **FEEDBACK SULLE AFFERMAZIONI RELATIVE ALLA POSIZIONE**

Nella sezione "A che punto sei" abbiamo formulato alcune affermazioni per comprendere meglio i punti di vista dei giovani in merito ai diritti e ai doveri dei cittadini, alla partecipazione e ad altri feedback sui giochi e sugli stili di approccio per ottenere un maggiore coinvolgimento delle persone nella partecipazione.

#### **1° DICHIARAZIONE:**

"Io partecipo sempre al voto perché è un mio dovere e un diritto, non sono d'accordo con chi non vota".

#### **Feedback:**

Per quanto riguarda il voto come diritto e dovere, in tutti i Paesi la maggioranza dei giovani lo considera un dovere e dichiara di farlo, ma in tutti i focus group c'è stato anche un grande dibattito sul fatto che si ha il diritto di non votare come espressione di non essere d'accordo o di non gradire alcuna proposta politica. La discussione è stata per lo più conclusa affermando che è meglio non andare a votare, ma comunque andare a votare per esprimere il proprio dissenso.

Inoltre, è sorto il dibattito sul fatto che, purtroppo, il più delle volte i voti vengono comprati dai politici o in cambio di qualche favore ed è un modo comune di approcciarsi al voto.

#### **2° DICHIARAZIONE:**

"Il discorso e il pensiero critico sono strumenti essenziali quando si tratta di garantire il progresso in un'economia di mercato.





Nella seconda affermazione dell'attività, i partecipanti di quasi tutti i Paesi hanno concordato in maggioranza sul fatto che l'impegno e l'unità sono i fattori chiave della partecipazione ed è stato affermato dai partecipanti che se uno di questi manca, allora non abbiamo la base giusta per parlare di partecipazione. Abbiamo individuato solo alcuni disaccordi, affermando che, a prescindere da tutto, abbiamo politici corrotti e l'unità non può fare molto contro la corruzione. Questo ha allargato il dibattito, ma è comunque un segno che siamo tornati alla corruzione come argomento anche nella seconda dichiarazione. Hanno anche affermato che il pensiero critico è qualcosa di rilevante al giorno d'oggi e che bisogna essere cittadini consapevoli e formati da tutte le generazioni.

### **3° DICHIARAZIONE:**

"Le persone che segnano zero non sono solo quelle che non partecipano al gioco, ma anche quelle che giocano molto bene ma non hanno alcun obiettivo in mente!".

#### **Feedback:**

Nella terza affermazione i partecipanti in generale hanno chiesto maggiori spiegazioni e il collegamento con il gioco e lo sport è stato affermato da tutti i facilitatori. La maggioranza dei partecipanti si è dichiarata d'accordo e ha affermato che "anche se non giochi al massimo, il tuo sforzo deve essere considerato nella partecipazione, anche il piccolo sostegno contribuisce".



#### **4° DICHIARAZIONE:**

"Internet potrebbe essere un passo molto positivo verso l'educazione, l'organizzazione e la partecipazione a una società significativa".

#### **Feedback:**

Nella quarta affermazione abbiamo chiesto loro se internet fosse uno strumento potente per il presente e il futuro della partecipazione; anche in questo caso si sono trovati parzialmente d'accordo, la maggior parte dei gruppi ha menzionato la doppia faccia di internet, i punti positivi della condivisione e del raggiungimento di più persone, una maggiore inclusione ma che deve essere usata con saggezza. Hanno citato come aspetto negativo le fake news, molti problemi legati alla privacy e al fact checking. Hanno anche menzionato la necessità di lavorare sull'alfabetizzazione mediatica per tutte le generazioni e il fatto che gli strumenti disponibili per il dibattito devono essere usati con consapevolezza.



#### **5° DICHIARAZIONE:**

"Non mi interessa la politica perché non mi fido più del governo e dei politici".

#### **Feedback:**

Nella quinta affermazione abbiamo parlato dell'affidabilità della politica e della veridicità tra loro e il governo. I giovani della maggior parte dei gruppi hanno parlato di corruzione e scandali e hanno ironizzato fortemente su questo aspetto. Tutti hanno dichiarato di essere interessati alla politica, ma c'è la sensazione comune che la minoranza decida per la maggioranza senza consultarsi e questo crea una mancanza di fiducia nei confronti dei politici.


#### **6° Dichiarazione:**



"Il mondo può chiedervi di partecipare, ma è una decisione quotidiana se volete accettare la proposta".

**Feedback:**

Nella sesta affermazione abbiamo parlato del fatto che il mondo chiede la vostra azione.



difficoltà a partecipare legate al tempo di lavoro, poiché la nostra società è basata sul carico di lavoro è difficile impegnarsi nei processi di partecipazione come si vorrebbe, anche questo è stato un punto di vista interessante che ha toccato il tema del lavoro e della necessità di avere più tempo libero per essere anche un buon cittadino e mentalmente sano. Alla fine molti dei giovani hanno comunque sottolineato il fatto che deve essere una decisione libera e non una cosa obbligatoria.

**7° Dichiarazione:**

"Vorrei partecipare di più, ma non ci sono abbastanza attività e spazi di partecipazione nella mia comunità locale".

**Feedback:**

Nella settima affermazione, abbiamo chiesto loro se ritengono che manchino attività per migliorare la loro partecipazione e non propriamente dette

attività. I gruppi si sono divisi e alcuni hanno dichiarato che ci sono attività nella comunità e che vi partecipano, affermando che si tratta solo di informarsi. Un'altra metà dei gruppi ha invece condiviso la frustrazione per la mancanza di attività e, anche quando ci sono, ha affermato che le attività proposte sono noiose e superate, non adatte alla società di oggi. Hanno anche affermato che gli argomenti sono rilevanti nei dibattiti, la pertinenza dei temi affrontati è anche



in questo caso, l'appello ai giovani. È stato anche detto che le ONG e i governi usano gli influencer per venire a parlare delle cose, ma non funziona molto perché è "troppo smielato".

**8° Dichiarazione:**

"Le politiche di promozione della partecipazione sono inesistenti".

**Feedback:**



hanno dichiarato che non ci sono abbastanza politiche e strumenti per promuovere la partecipazione, soprattutto nel percorso interessante per i giovani.

**9° Dichiarazione:**

"I processi di dialogo tra i giovani sono buoni esempi che dovrebbero essere replicati a livello locale".

**Feedback:**

La nona affermazione riguardava il Dialogo dei Giovani dell'UE come potenziale strumento da applicare anche a livello locale per far sentire la voce dei giovani e la maggioranza si è detta d'accordo sottolineando la necessità di ottenere più modalità di partecipazione e di essere maggiormente riconosciuti come giovani a livello locale. Hanno inoltre sottolineato la necessità di una cooperazione intersettoriale come elemento cruciale per il miglioramento di questi processi e dinamiche.

**10° Dichiarazione:**

"Vorrei agire, ma nella mia comunità i giovani non hanno molta voce in capitolo".

**Feedback:**

La decima affermazione riguardava la voce dei giovani, che non viene ascoltata molto a livello locale o nella loro comunità, oltre al fatto che vogliono partecipare. La maggioranza è d'accordo su questo punto, soprattutto perché a livello locale ha condiviso questo problema. La maggior parte dei gruppi ha dichiarato che la ragione è che la vecchia generazione, come ciclo, di solito fa così, non ascolta molto la voce dei giovani. In alcuni gruppi hanno anche affermato che vorrebbero partecipare di più, ma non conoscono bene gli strumenti e i modi per far sentire la loro voce; hanno condiviso la necessità di fornire approcci più favorevoli ai giovani e di seguire le tendenze e i cambiamenti della società.

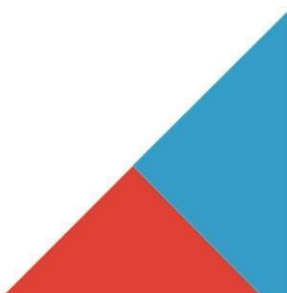
Nella parte finale dei focus group abbiamo chiesto ai giovani di fornirci idee e feedback per i giochi ma anche per le idee di partecipazione. I risultati sono stati molto buoni e utili per il nostro team.

Queste erano alcune delle proposte:

- La riduzione della giornata lavorativa e l'accelerazione nel mondo del lavoro (hanno parlato dell'ambito accademico perché si concentrano su di esso come possibile professione futura).
- Miglioramento del sistema di trasporto (anche in relazione alla mancanza di tempo).
- Creare spazi comunitari come parchi, parchi giochi o panchine per le strade, in modo che le persone possano incontrarsi.
- Attività di coesistenza a livello comunale e incoraggiamento dell'attivismo locale.
- Maggiore capacità decisionale per gli organismi di partecipazione e decentramento delle attività.

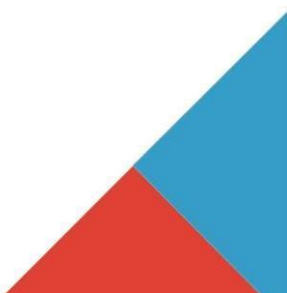
- Migliorare la partecipazione legislativa diretta dei cittadini.
- Riforma del lavoro e fine del sistema capitalistico
- Sarebbe bello conoscere i luoghi dove possono andare a fare volontariato, o avere una piattaforma dove trovare luoghi, eventi e altro. "Come Facebook, ma solo per i giovani della loro comunità".
- Gruppo Facebook o gruppo di chat whatsapp a cui tutti possono partecipare e invitare gli altri a fare qualcosa.

Invece come suggerimenti per il gioco hanno fornito alcuni spunti come:

- Includere nel gioco opzioni per discutere i problemi che ostacolano la partecipazione politica dei giovani: mancanza di tempo, mancanza di formazione sulla partecipazione politica e locale, mancanza di conoscenza dei canali e delle opzioni per partecipare (ad esempio, giocare con un sistema di livelli o di esperienza che fornisca maggiori informazioni al giocatore).
  - La grande importanza attribuita ai processi assembleari nella partecipazione dei giovani può essere collegata a meccaniche di gioco come la negoziazione, la cooperazione, la gestione collettiva di risorse e interessi, ecc.
  - Promuovere temi culturali nei giochi. Inoltre, è importante progettare la narrazione e i contenuti del gioco, adattandoli agli interessi culturali e alle principali preoccupazioni dei giovani.
  - Creare simulazioni di interazioni, spazi e contesti di partecipazione giovanile.
  - Caratteristiche principali: Collaborazione O competizione (o trovare un modo per avere entrambe), Sistema di punteggio, Sfide, Facile da capire e da giocare, Divertimento.
- 

**CONCLUSIONI:**

Questi focus group hanno sottolineato la mancanza di fiducia nella politica da parte dei giovani e la necessità, per noi e per il resto della società, di proporre più attività e di adattare le nostre attività in modo da renderle più attraenti e adatte ai giovani per ottenere un maggiore coinvolgimento nella società in generale. Inoltre, ha mostrato quanto i giovani, soprattutto a livello locale, non si sentano rappresentati e ascoltati. Ci ha fornito un punto di vista interessante anche sulla necessità di creare qualcosa di virtuale ma non troppo difficile a causa della mancanza di alfabetizzazione mediatica e di garantire la partecipazione di tutte le categorie della società al gioco potenziale. Uno degli elementi più interessanti emersi è sicuramente la volontà di partecipare maggiormente alla società, ma la mancanza di strumenti, risorse e spazi per essere attivi.



## **Focus Group 2 con operatori giovanili, educatori, decisori e altre parti interessate.**

Il secondo focus group è stato organizzato coinvolgendo diversi gruppi target. Sono stati coinvolti professori universitari, insegnanti delle scuole superiori, responsabili delle politiche locali, operatori giovanili e altri stakeholder dei comuni e dei governi locali che si occupano di educazione e partecipazione. Abbiamo coinvolto un totale di 48 persone in tutti i Paesi del progetto. Alcune delle affermazioni utilizzate sono state le stesse utilizzate con i giovani, per verificare il punto di vista dei diversi gruppi target.

### **FEEDBACK SULLE AFFERMAZIONI RELATIVE ALLA POSIZIONE**

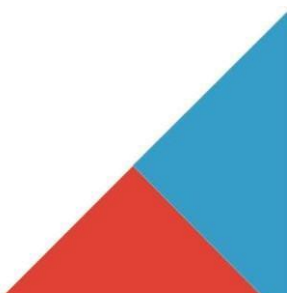
Nella sezione "A che punto sei" abbiamo formulato alcune affermazioni per comprendere meglio i punti di vista degli stakeholder in base ai diritti e ai doveri dei cittadini, alla partecipazione e ad altri feedback sui giochi e sugli stili di approccio per ottenere un maggiore coinvolgimento delle persone nella partecipazione.

#### **Prima dichiarazione:**

"La politica alla ricerca del consenso immediato è incapace di sviluppare soluzioni a lungo termine per gli adulti di domani".

#### **Feedback:**

Hanno dichiarato che dipende molto dall'approccio di cui stiamo parlando. Nella macro-politica e nelle soluzioni ai problemi di civiltà, non sono sempre utili, mentre per le questioni micro-politiche, quotidiane e comunali, sono necessarie per prendere decisioni urgenti. La sfida della politica è raggiungere un equilibrio tra temporalità a breve e a lungo termine. *"L'elettoralismo, attaccando i problemi che abbiamo a breve termine, a volte ci impedisce di affrontare i problemi a lungo termine"*. D'altra parte, si sostiene che i consensi sono quadri attraverso i quali si possono affrontare i problemi a lungo termine. Da questo punto di vista, il consenso non ha nulla a che vedere con la capacità o meno di prendere decisioni. Alcuni gruppi hanno affermato che ciò non sta avvenendo a livello nazionale e comunitario, ma a livello locale e regionale, ritengono che manchino programmi a lungo termine da parte dei decisori locali.





**Seconda dichiarazione:**

"La collaborazione intersettoriale porta a politiche migliori".

**Feedback:**

In questo caso la maggior parte dei gruppi concorda al 100% con l'importanza della collaborazione tra i settori, punto cruciale per poter creare politiche adeguate che tengano conto di tutte le categorie della società. Un gruppo ha invece affermato quanto segue:

"Anche se la diversità degli attori può portare a politiche migliori, non è chiaro se alla fine porterà a politiche migliori". Si riferiscono a

al fatto che in alcune politiche ci sono attori con interessi in contrasto con il bene comune. *"Ci sono conflitti in cui la collaborazione intersettoriale non porta a politiche migliori perché appaiono settori che vanno contro l'interesse comune"*. Questo porta alla posizione che è difficile migliorare le politiche per tutti. *"Politiche migliori per chi?"*

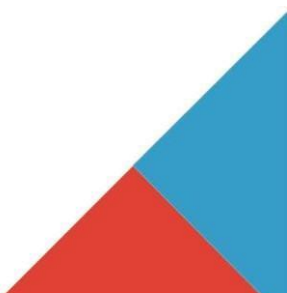


**3° Dichiarazione:**

"Il dibattito della società civile non ha alcun peso reale".

**Feedback:**

La maggioranza ha dichiarato di non essere d'accordo e ha anche detto che dipende dalla situazione. Hanno condiviso il fatto che a volte il contrario e le decisioni vengono prese troppo legate all'opinione pubblica, le cosiddette misure di pancia. Alcuni altri gruppi hanno anche menzionato "C'era una posizione attenta a pensare che la società civile in tutti i Paesi abbia la libertà e l'influenza come in Occidente. D'altra parte, un'altra posizione sostiene che la società civile è molto importante, che c'è una società civile che non ha bisogno di essere influenzata.



sono relazioni costanti tra la politica parlamentare e la politica del popolo, e che ha avuto effetti molto notevoli sulla politica. Ad esempio, nelle elezioni boliviane".

**Quarta dichiarazione:**



"I processi di dialogo tra i giovani sono buoni esempi che dovrebbero essere replicati a livello locale".

**Feedback:**

Alcuni stakeholder hanno affermato che, anche se lo strumento del dialogo giovanile sta iniziando a funzionare a livello europeo, non sanno e non sono sicuri che funzionerebbe a livello locale, e hanno affermato la necessità di provarlo e poi verificarlo come prova. Alcuni di loro hanno anche menzionato il fatto che purtroppo molte volte i politici e i giovani "parlano una lingua diversa".

**5° Dichiarazione:**

"Non ci sono stakeholder che rappresentino i giovani".

**Feedback:**

Hanno riferito ad alcuni gruppi che non c'è e non c'è mai stata una rappresentanza degli interessi dei giovani, ma che con l'avanzare dell'età finiscono per far valere i loro interessi. Soprattutto, manca una rappresentanza in parlamento o addirittura il diritto di voto per chi ha meno di 18 anni. Alcuni altri invece nei gruppi non hanno concordato con l'affermazione e hanno menzionato l'esistenza della gioventù organizzazioni,  
società civile, educatori e altre entità che rappresentano i giovani.

## 6° Dichiarazione

"Internet potrebbe essere un passo molto positivo verso l'educazione, l'organizzazione e la partecipazione a una società significativa".

### **Feedback:**

Su questa affermazione tutti i gruppi hanno concordato con una posizione simile, ma dobbiamo dire che hanno reagito in modo più negativo rispetto ai giovani. Gli stakeholder hanno condiviso l'idea che Internet sia un buon strumento di informazione, ma che ci siano troppe informazioni e che non funzioni molto come strumento di coinvolgimento. Ritengono che sia necessario educare ai media e sviluppare il pensiero critico tra tutti i cittadini e che questo dovrebbe essere una politica o qualcosa da insegnare anche nelle scuole.

## 7° Dichiarazione:

"Penso che stiamo affrontando una crisi di valori da parte delle nuove generazioni, c'è tanto individualismo".

### **Feedback:**

Hanno detto che la gioventù (come periodo) si sta espandendo sempre di più, confondendo i confini di ciò che era una volta e guadagnando un potere simbolico che nasconde persino gli interessi dei più grandi. Inoltre, è difficile pensare alla gioventù come a una categoria con interessi comuni che spesso nasconde interessi contrastanti basati sul genere o sulla classe sociale. Per questo è stato anche affermato che si tratta di un fenomeno ciclico che si verifica a ogni cambio di generazione, le generazioni precedenti affermano sempre che le nuove non hanno valori. Hanno anche detto che i giovani di oggi hanno dei valori, ma li manifestano in modi diversi dagli altri. Alcuni stakeholder hanno invece condiviso la convinzione che i giovani siano più individualisti, ma non sono la maggioranza.

## 8° Dichiarazione:

"Credo davvero che, concentrandosi maggiormente sulle politiche per le nuove generazioni, la partecipazione dei giovani sarebbe maggiore".

### **Feedback:**

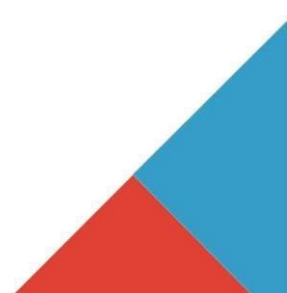
Hanno detto che dipende molto dagli strumenti e dai mezzi che si usano per farlo. La maggior parte degli stakeholder ha comunque concordato con questa affermazione e ha condiviso la necessità di avere un approccio dal basso verso l'alto per aumentare la partecipazione.

## 9° Dichiarazione:

"Le politiche di promozione della partecipazione sono inesistenti".

### **Feedback:**

In questa affermazione si sono divisi: una parte di loro ritiene che ci siano alcune politiche, ma poche, e un'altra metà ritiene che le politiche per incoraggiare la partecipazione siano davvero inesistenti o il più delle volte inutili.



### **10th Dichiarazione:**

"Il divario tra le generazioni tende ad aumentare".

### **Feedback:**

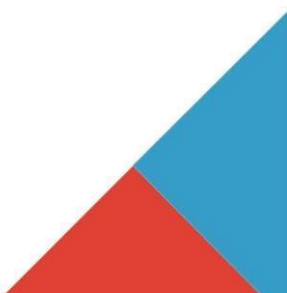
È stato detto che è anche normale, tutte le età stanno cambiando e tutte le generazioni hanno il loro modo di lavorare. Alcuni altri stakeholder hanno invece menzionato il fatto che stiamo vivendo in un paradigma in cui prima erano i genitori a guidare i figli, ora sono i figli a guidare i genitori; ciò è dovuto alla mancanza di politiche intergenerazionali che supportino la comprensione di più strumenti. La maggioranza è comunque d'accordo sul fatto che questo divario è naturale.

Nella parte finale dei focus group abbiamo chiesto ai giovani di fornirci idee e feedback per i giochi ma anche per le idee di partecipazione. I risultati sono stati molto buoni e utili per il nostro team.

Queste erano alcune delle proposte:

- Condivisione e partecipazione in spazi intergenerazionali e interculturali.
- Creare un'assemblea deliberativa progettata per sorteggio su questioni giovanili condivise.
- Formazione all'azione collettiva, alla pratica sociale e alla cooperazione, alla gestione della comunità (offline e online).
- Spazi di partecipazione e decisione nei centri educativi.
- Riformare e incoraggiare l'autonomia delle associazioni giovanili rispetto ai partiti.
- Finanziare e sostenere la partecipazione delle associazioni (locali, ecc.).
- Fornire un approccio di bilancio partecipativo a livello locale ai giovani per organizzare attività per la comunità e fornire loro maggiori responsabilità.

Invece come suggerimenti per il gioco hanno fornito alcuni spunti come:

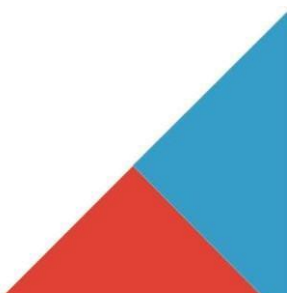
- Concetto di videogioco di simulazione in cui si costituisce una scuola e si devono prendere tutte le decisioni e la gestione della scuola (meccanica di gioco di gestione delle risorse).
  - Simulatore in stile tycoon.
  - Gioco di gestione delle relazioni con gli stakeholder (o parti) (hanno usato la democrazia come esempio).
- 

- Ideazione di un gioco post-apocalittico in cui lo Stato non ha alcun budget per i giovani: l'idea è quella di organizzarsi e mobilitarsi per far valere gli interessi politici dei giovani. Si giocherebbe con personaggi di diverse classi sociali, per mostrare le diverse realtà sociali tra i giovani. Il gioco si complicherà quando lo Stato ritirerà i benefici ai giovani (carte giovani, tasse universitarie pubbliche, sussidi per i trasporti pubblici o borse di studio), con conseguenze diverse a seconda del background del personaggio. L'idea del gioco è quella di mobilitare politicamente i giovani.

#### **CONCLUSIONI:**

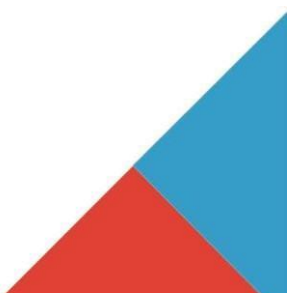
I focus group con le parti interessate ci hanno fornito altri punti di vista e ci hanno aperto a più scenari. Sono emerse alcune differenze tra gli stakeholder e i giovani, ma anche alcuni punti di vista comuni, come la questione di internet e la necessità di lavorare maggiormente sull'alfabetizzazione mediatica e sul pensiero critico nella società. Inoltre, hanno idee comuni sulla necessità di utilizzare strumenti diversi per coinvolgere un maggior numero di giovani e di aumentare lo spazio e la rappresentanza dei giovani.

Oltre al feedback sulle politiche, hanno condiviso molti punti interessanti basati sull'approccio dal basso verso l'alto e sulla necessità di coinvolgere e responsabilizzare maggiormente i cittadini e i giovani in generale nel processo decisionale. Hanno anche fornito suggerimenti abbastanza simili per la creazione del gioco che ci danno maggiore fiducia nello sviluppo del gioco, poiché hanno anche affermato la necessità di uno strumento semplice per facilitare il processo di partecipazione nella società.



## CONCLUSIONI

La ricerca è stata molto utile per tutti i risultati quantitativi e qualitativi che abbiamo ottenuto sia dai giovani che dagli stakeholder e da altri operatori giovanili che si occupano di educazione dei giovani. La varietà dei gruppi target ci ha fornito un ampio scenario su quale sia lo stato della partecipazione nelle comunità in cui operano le organizzazioni coinvolte e su quali siano le esigenze dei giovani e degli stakeholder nel processo di innovazione dei processi di partecipazione. Tutti i dati raccolti hanno definito meglio la nostra idea di gioco che vorremmo sviluppare e i suggerimenti raccolti porteranno il consorzio nel suo complesso a realizzare i prossimi passi con un'idea più chiara. La grande quantità di persone coinvolte in questa ricerca è anche una risorsa utile che sarà coinvolta nelle fasi successive delle attività. Saranno preziosi come osservatori esterni per aiutarci a preparare un prodotto innovativo e di alta qualità che, si spera, faciliterà i giovani ma anche gli educatori nell'introduzione della partecipazione come argomento tra i giovani e nella società in generale. Dalla ricerca emerge chiaramente la necessità di strumenti più adatti ai giovani e al target per aumentare la partecipazione dei giovani, la necessità di lavorare di più in cooperazione tra i diversi attori per creare politiche e percorsi che possano portare anche a un maggiore riconoscimento della voce dei giovani nelle nostre comunità.





**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

Questo manuale è stato realizzato con il supporto e il contributo economico della RAS - Regione Autonoma Della Sardegna - Assessorato della Pubblica Istruzione, Beni Culturali, Informazione, Spettacolo e Sport - L.R. n.3/2009, art. 9, comma 9



# **INVESTIGACIÓN SOBRE LA SITUACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN JUVENIL**

**Informe - Proyecto YouPlay.  
YOUTH PLAYful Engagement**

A project by:



Funded by:



Co-funded by  
the European Union



REGIONE AUTÓNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

In partnership with:






## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>2 - 3</b>
<b>MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>4 - 20</b>
<b>RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....</b>	<b>21 - 69</b>
<b>RESULTADOS DE LOS CUESTIONARIOS.....</b>	<b>70 - 77</b>
<b>RESULTADOS DE LOS GRUPOS FOCALES.....</b>	<b>77 - 90</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>91</b>

*Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.*



## INTRODUCCIÓN

### **Introducción a la investigación sobre participación juvenil y políticas de juventud**

Nuestra investigación se ha basado en la idea de recopilar datos, estadísticas y opiniones a través de un enfoque cualitativo y cuantitativo en el que hemos identificado 3 métodos diferentes para recabar información de los jóvenes y otras partes interesadas. Los métodos seleccionados han sido:

- Investigación documental
- Cuestionarios
- Grupos focales

Creemos firmemente que la combinación de métodos garantiza la obtención de resultados cuantitativos y cualitativos que son fiables.

La investigación nos ha llevado 4 meses, desde noviembre de 2022 hasta febrero de 2023, y ha sido liderada por el socio TDM 2000 Malta. Cada socio ha realizado el trabajo guiado por el socio líder, que preparó la guía a seguir para la investigación, dio apoyo, monitorizó el flujo de trabajo y fijó plazos de trabajo.

La investigación será el primer paso de nuestro proyecto y marcará el camino a seguir para las siguientes fases en el desarrollo del juego sobre la participación.

#### **¿Cuáles son los objetivos de este resultado del proyecto?**

- Recopilar buenas prácticas en torno a juegos, herramientas y otras actividades didácticas sobre la participación de los jóvenes y las personas en general, desarrolladas a nivel local o internacional. Se pide a cada socio un mínimo de 1 a 3 ejemplos de las mismas.
- Llegar a los jóvenes y recoger a través de encuestas sus puntos de vista, así como propuestas de mejora e inspiración para la creación de la herramienta didáctica prevista.
- Involucrar y preguntar a los educadores juveniles y otras partes interesadas, recogiendo ideas y abordando las necesidades de los educadores para que sean tenidas en cuenta en el desarrollo de nuestro juego.

#### **¿Cuáles son los grupos destinatarios?**

- Jóvenes de 13 a 30 años
- Animadores juveniles
- Educadores sociales
- Profesorado
- Otras partes interesadas, tales como responsables políticos involucrados en el desarrollo de políticas de juventud, entre otras; representantes juveniles; foros de jóvenes, etc.

# MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

## ¿Qué métodos utilizaremos?

Nuestra investigación se realizará mediante métodos mixtos utilizados en la investigación social. Decidimos tener un enfoque múltiple para desarrollar una investigación que pueda ser lo más útil posible para los próximos pasos de nuestro proyecto, así como para adaptar los resultados de nuestro futuro proyecto en base a las necesidades de los jóvenes, personas que trabajen con jóvenes y otras partes interesadas involucradas en los procesos de participación y democracia.

Los métodos son:

- Investigación documental
- Encuesta
- Grupos focales

## INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Tu papel como investigador de usuarios que lleva a cabo una investigación documental consiste en revisar los resultados de investigaciones anteriores para obtener una amplia comprensión del campo.

### ¿Por qué realizamos esta investigación documental?

- Identificar buenas prácticas nacionales e internacionales sobre juegos, herramientas y otras actividades didácticas sobre la participación de los jóvenes y las personas en general, desarrolladas a nivel local o internacional.

### NÚMERO MÍNIMO

- Al menos 1 ejemplo, máximo 3 ejemplos

### ¿Dónde buscar buenas prácticas?

#### 1) Datos disponibles en Internet:

Una de las formas más populares de recopilar datos para la investigación documental es a través de Internet. La información está disponible y puede descargarse con un solo clic. Sin embargo, es necesario seleccionar sitios web

fiables para recopilar la información.

**2) Agencias gubernamentales y no gubernamentales:**

Los datos para la investigación secundaria también pueden obtenerse de algunos organismos gubernamentales y no gubernamentales. Siempre habrá datos valiosos y relevantes que las empresas u organizaciones puedan utilizar.

**3) Bibliotecas públicas:**

Las bibliotecas públicas son otra buena fuente para buscar datos haciendo investigación documental. Tienen copias de investigaciones importantes que se han hecho antes. Son un almacén de documentos del que se puede extraer información relevante.

**4) Instituciones educativas:**

A menudo se pasa por alto la importancia de recabar datos de los centros de enseñanza para la investigación secundaria. Sin embargo, en las facultades y universidades se investiga más que en cualquier otro sector empresarial.

**5) Fuentes de información empresarial:**

Los periódicos, las revistas y las emisoras de radio y televisión son una gran fuente de datos para la investigación documental. Estas fuentes disponen de información de primera mano sobre la evolución económica, la agenda política, el mercado, la segmentación demográfica y temas similares.

**PLANTILLA PARA SU INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

**Por favor, siga esta plantilla para su investigación y asegúrese de rellenarla y entregarla dentro de los plazos establecidos.**

Recordatorio: si utiliza recursos como gráficos, estudios, informes (...), no olvide mencionar la fuente de información para reutilizarla en el informe global.

Nombre del país	
Nombre del socio	

<b>CONOCIENDO LA HERRAMIENTA</b>	
<b>Nombre de la herramienta</b>	
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	
<b>Objetivos de esta actividad didáctica</b>	
<b>¿Qué aspecto tiene?</b> Qué formato presenta (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)	
<b>Grupos destinatarios (por favor, especifica)</b>	
<b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b>	
<b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;</b>	

Enlace a los recursos  
(sitio web o materiales  
cargados en la [carpeta](#)  
[G.Drive](#))

#### ANALIZANDO LA HERRAMIENTA

**Puntos fuertes**

Aspectos positivos sobre el contenido y la forma

**Puntos débiles**

Sugerencias de mejora, cosas que faltan...

**¿Relevancia para el proyecto?**

*¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.*

## ENCUESTA/CUESTIONARIO

La encuesta tendrá que entregarse a los jóvenes y alcanzar un determinado número de respuestas.

### ¿Por qué realizamos esta encuesta?

A través del cuestionario queremos preguntar a los jóvenes cuáles son sus necesidades, lo que será información interesante para combinar con los resultados de los grupos focales y las entrevistas. El cuestionario no tendrá preguntas abiertas, será breve y estará orientado a los jóvenes. Además, los cuestionarios serán anónimos.

### GRUPO DESTINATARIO

- Jóvenes de 13 a 30 años

### NÚMEROS A ALCANZAR

- Deben participar al menos 50 jóvenes de cada país.
- Mínimo 250 jóvenes por todo el consorcio.

### PLAZO PARA TERMINARLO:

**1 de Febrero 2023**

### Cuestionario:

- 1) Grupo de edad
  - De 18 a 25 años
  - De 26 a 30 años
- 2) País:
- 3) ¿Has votado en las últimas elecciones de su país?
  - Sí
  - No
- 4) ¿Formas parte de alguna organización o eres voluntario?
  - Sí
  - No
- 5) ¿Has participado alguna vez en una actividad cultural u otras actividades similares organizadas por terceros?
  - Sí

- No
- 6) ¿Sigues la política de su país?
- Sí
  - No
- 7) ¿Participas en algún blog o debate online u offline?
- Sí
  - No
- 8) ¿Te preocupa la participación en tu comunidad y, en general, en la vida democrática?
- Sí
  - No
- 9) En caso afirmativo, ¿qué sueles hacer?
- Participo en debates públicos
  - Leo y sigo los medios de comunicación
  - Organizo actos en mi comunidad
  - Participo en actividades organizadas por entidades privadas y públicas
  - Otros (escribir)
- 10) Si la respuesta es NO, ¿qué te impide preocuparte por ello?
- No siento confianza en el gobierno
  - Las actividades propuestas para la participación son aburridas
  - Los procesos de participación y democracia son demasiado complicados para mí
  - Prefiero dejar este tema a otras personas
  - Otros (escribir)
- 11) ¿Te gustaría jugar a algún juego relacionado con la participación?
- Sí
  - No
  - Tal vez
- 12) ¿Crees que un juego, o cualquier otra herramienta, puede potenciar tu curiosidad hacia la participación activa en la comunidad?
- Sí
  - No
  - Tal vez



13) ¿Ha jugado alguna vez a un juego de mesa?

- Sí
- No

14) Si la respuesta es SÍ, ¿A qué tipo de juegos te gusta más jugar?

- Abstractos (juegos con poca o ninguna temática, y sin argumento. Ejemplo: ajedrez).
- Faroleo (juegos donde una parte del juego es engañar a los otros jugadores. Ejemplo: Hombre Lobo).
- Cartas (juegos que usan cartas casi exclusivamente. Ejemplo: Unicornios inestables).
- Construcción de ciudades (simplificando, juegos sobre construir ciudades. Ejemplo: Citadels).
- Desarrollo de civilizaciones (juegos en los que vas desarrollando poco a poco una civilización a lo largo de un periodo largo de tiempo. Ejemplo: Age of Empires).
- Deducción (juegos en los que los jugadores necesitan elaborar algún tipo de respuesta o respuestas basadas en la información presentada en el juego. Ejemplo: Clue o Code Names).
- Dados (juegos que usan los dados como su mecanismo principal. Ejemplo: Yahtzee).

15) ¿Juegas a juegos virtuales y en línea?

- Sí
- No

16) SI LA RESPUESTA ES SÍ, ¿a qué tipo de juego te gusta jugar principalmente?

- Juegos de rol
- Estrategia en tiempo real
- Simulaciones
- Acción y aventura
- Juego de mundo abierto (asociado a la elección del jugador, los entornos abiertos y la jugabilidad no lineal).
- Plataformas (los juegos de plataformas implican correr, trepar y saltar mientras el jugador explora y se abre camino a través de desafiantes niveles).

17) ¿Cuál te gustaría que fuera el entorno del juego?

- Antiguas formas de gobierno en la historia
- Presente

- Futurista

18) ¿Has jugado alguna vez a algún juego educativo?

- Sí
- No

SI LA RESPUESTA ES SÍ, ¿a qué tipo de juego educativo has jugado? Por favor, menciona el nombre y el objetivo/tema principal. Si estás interesado en conocer más sobre los futuros resultados del proyecto YouPlay y participar en la prueba beta de nuestro juego, escribe tu e-mail.

19) En cumplimiento del Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) UE 2016/679) autorizo a utilizar y tratar mis datos personales contenidos en este documento que no serán utilizados con propósitos comerciales, sino únicamente para los propósitos del proyecto "YouPlay- YOUTH PLAYful engagement". Ref: **CODE: 101049538** y mis datos serán únicamente compartidos con las autoridades en caso de cualquier comprobación y evaluación por parte de la EACEA. Si necesito que se cancelen mis datos tengo que solicitarlo por escrito a: **[youplay.eu.project@gmail.com](mailto:youplay.eu.project@gmail.com)**


## GRUPOS FOCALES

El grupo focal es un método de investigación que reúne a un pequeño grupo de personas para responder a preguntas en un entorno dirigido.

### ¿Por qué realizamos esta actividad?

A través de una actividad dirigida, los grupos destinatarios implicados se sentirán más cómodos para responder y compartir ideas y posibles necesidades y sentimientos relacionados con la participación.

### GRUPO DESTINATARIO

- Jóvenes de 13 a 30 años
  - Animadores juveniles/educadores/otras partes interesadas
- 

## **NÚMEROS A ALCANZAR**

- Realización de 2 grupos de discusión (1 con jóvenes y 1 con animadores juveniles/educadores/otras partes interesadas)
- Un mínimo de 8 participantes en cada grupo de discusión

## **GRUPO FOCAL 1:**

**DESTINATARIOS: Jóvenes de 13 a 30 años**

**TIEMPO: 90 minutos**

## **OBJETIVOS:**

- **Crear un entorno seguro entre los participantes y permitirles compartir su opinión sobre el tema de la participación activa.**
- **Recoger ideas y puntos de vista de todos los participantes implicados y para los futuros resultados del proyecto YOUPlay.**

## **MATERIALES NECESARIOS:**

- **Bolígrafos**
- **Folios blancos A4**
- **Rotuladores de colores**
- **Papelógrafo**
- **Material de papelería**
- **Proyector**
- **Portátil**
- **Adaptador para portátil y proyector**
- **Pantalla de proyector**
- **Enchufes eléctricos**

## **ESPACIO:**

- **Puede ser en el interior o al aire libre, con suficientes sillas cómodas para 8 participantes.**
- **Asegúrate de que haya silencio y un lugar tranquilo para que los participantes puedan concentrarse.**

## **FACILITADORES Y OTRAS FIGURAS NECESARIAS**

- una persona para facilitar el grupo de discusión
- una persona que recoja lo hablado

## **PREPARACIÓN:**

- **Asegúrate de disponer de un espacio adecuado con sillas**
- **Coloca las sillas de esta manera:**
  -
- **Prepara bolígrafos, rotuladores y proyector**
- **Comprueba que el proyector y el portátil funcionan.**
- **Prepara con antelación todas las presentaciones y las afirmaciones para la actividad**  
**¿Dónde te sitúas?**

## **PUESTA EN MARCHA DEL GRUPO DE DISCUSIÓN**

### **1º PASO.**

Presente la idea del proyecto You Play con una breve introducción diciendo cuáles son los objetivos del Proyecto y por qué has organizado este grupo focal (máximo 5/7 minutos).

### **2º PASO.**

Haz una actividad para que se presenten uno a uno. (Máximo 20/30 minutos)

- A) Pídeles que se presenten con un nombre y de dónde vienen en una sesión plenaria.
- B) Dales la posibilidad de conocerse más, pídeles que jueguen a un **MERCADO DE NOMBRES**.
  - Tienen que escribir tantos guiones como letras tiene su nombre en un trozo de cinta adhesiva
  - A continuación, tienen que ir de un lado a otro y completar su nombre comprando las letras de su nombre a los demás participantes
  - Una letra = una pregunta sobre la vida y, en general, sobre la otra persona.
  - Sigue hasta que veas que casi han completado todos los nombres
- C) **ALTERNATIVA: ¡Puedes hacer una cita rápida!**
  - Pídeles que dibujen un reloj y escriban las horas hasta las 12

- Diles que busquen una persona con la que reunirse por cada número del reloj
- A continuación, inicie la cita rápida proponiendo un número al azar entre 1 y 12 y proporciónales un tema sobre el que hablar
- Ejemplos de preguntas:
  - 1) ¿Cuáles son tus aficiones?
  - 2) ¿Cuál es tu sueño?
  - 3) ¿Qué es lo que más odias?
  - 4) ¿Qué te ha traído hasta este grupo focal?
  - 5) Etc...

### **3º PASO.**

Comenzamos el grupo de discusión con un "¿Dónde te sitúas?" (Máximo 25 minutos)

- A) Explica a los participantes cómo funciona la actividad ¿Dónde te sitúas?
- B) Los que están de acuerdo permanecen en el lado en el que está escrito "de acuerdo" y los que están en desacuerdo permanecen en el lado en el que está escrito "desacuerdo". Los indecisos pueden quedarse en el medio.
- C) Comprueba si entienden cómo funciona la dinámica y si tienen preguntas.
- D) Proyecta las afirmaciones en el proyector y luego léelas en voz alta y despacio
- E) Dales tiempo para comprender la afirmación y posicionarse
- F) Da espacio a todos para que compartan su opinión
- G) Modera la conversación y pídeles que levanten la mano y hablen uno por uno
- H) Asegúrate de que quien toma notas escribe todas las opiniones que se han compartido.
- I) Una vez terminadas todas las afirmaciones, cierra la actividad agradeciendo a los participantes su participación e intenta concluir.

### **AFIRMACIONES DE DÓNDE TE SITÚAS:**

- 1) "Siempre participo en las elecciones porque es mi deber y mi derecho, no estoy de acuerdo con que la gente no vote"
- 2) "El discurso y el pensamiento crítico son herramientas esenciales a la hora de garantizar el progreso en una sociedad democrática. Pero al final, la unidad y la participación comprometida son las que lo hacen posible".

- 3) "Las personas que obtienen 0 puntos no son sólo las que no participan en el juego, sino también las que juegan muy bien pero no tienen ningún objetivo al hacerlo".
- 4) "Internet podría ser un paso muy positivo hacia la educación, la organización y la participación en una sociedad con sentido".
- 5) "No me interesa la política porque ya no confío en el Gobierno ni en los políticos"
- 6) "El mundo puede pedirte que participes, pero es una decisión del día a día si quieres aceptar esa propuesta".
- 7) "Me gustaría participar más, pero en mi comunidad local no se ofrecen suficientes actividades y espacios de participación"
- 8) "Las políticas de fomento de la participación son inexistentes".
- 9) "Los procesos de diálogo juvenil son buenos ejemplos que deberían reproducirse a nivel local".
- 10) "Me gustaría participar pero, en mi comunidad, los jóvenes no tienen mucha voz"

#### **4<sup>th</sup> PASO**

Cerramos con una actividad de grupo (20 minutos de preparación + 10 minutos de presentaciones)

- A) Divídelos en 2 grupos de 4 personas. Pídeles que aporten soluciones para aumentar la participación activa de sus compañeros y en su comunidad. (Dales un máximo de 20 minutos)
- B) Una vez que hayan terminado, pídeles que presenten lo hablado
- C) Concluye y dales las gracias

#### **LISTA DE FIRMAS**

**Asegúrate de preparar e imprimir una lista de firmas para recoger los correos electrónicos y los datos de los participantes**

#### **FORMULARIO DEL INFORME**

**You Play**



**Fecha:**

**Lugar:**

**Título:**

<b>Perfil de los participantes (edad, sexo y formación)</b>	
<b>Reacciones y notas más importantes de los participantes</b>	
<b>Comentarios y consejos pertinentes de los participantes para el desarrollo de los demás resultados del proyecto</b>	
<b>Fotos</b>	<b>ENLACE A GOOGLE DRIVE</b>

**GRUPO FOCAL 2:**

**DESTINATARIOS:** Trabajadores en el ámbito de la juventud, educadores, profesores, responsables políticos

**TIEMPO:** 90 minutos

**OBJETIVOS:**

- **Crear un entorno seguro entre los participantes y permitirles compartir su opinión**

sobre el tema de la participación activa.

- Recoger ideas y puntos de vista de todos los participantes implicados y para los resultados futuros del proyecto YOUPlay.

#### **MATERIALES NECESARIOS:**

- Bolígrafos
- Folios blancos A4
- Rotuladores de colores
- Papelógrafo
- Material de papelería
- Proyector
- Portátil
- Adaptador para portátil y proyector
- Pantalla de proyector
- Enchufes eléctricos

#### **ESPACIO:**

- Puede ser en el interior o al aire libre, con suficientes sillas cómodas para 8 participantes.
- Asegúrate de que haya silencio y un lugar tranquilo para que los participantes puedan concentrarse.

#### **FACILITADORES Y OTRAS FIGURAS NECESARIAS**

- una persona para facilitar el grupo de discusión
- una persona que recoja lo que digan los participantes

#### **PREPARACIÓN:**

- Asegúrate de disponer de un espacio adecuado con sillas
- Coloca las sillas de esta manera:



- 
- **Prepara bolígrafos, rotuladores y proyector**
- **Comprueba que el proyector y el portátil funcionan.**
- **Prepara con antelación todas las presentaciones y las afirmaciones para la actividad**  
**¿Dónde te sitúas?**

## **PUESTA EN MARCHA DEL GRUPO FOCAL**

### **1º PASO.**

Presente la idea del proyecto You Play con una breve introducción, diciendo cuáles son los objetivos del Proyecto y por qué has organizado este grupo focal (máximo 5/7 minutos).

### **2º PASO.**

Haz una actividad para que se presenten uno a uno. (Máximo 20/30 minutos)

- D) Pídeles que se presenten con un nombre y de dónde vienen en una sesión plenaria.
- E) Dales la posibilidad de conocerse más, pídeles que jueguen a un **MERCADO DE NOMBRES**.
  - Tienen que escribir tantos guiones como letras tenga su nombre en un trozo de cinta adhesiva
  - A continuación, tienen que ir de un lado a otro y completar su nombre comprando las letras de su nombre a los demás participantes
  - Una letra = una pregunta sobre la vida y, en general, sobre la otra persona
  - Sigue hasta que veas que casi han completado todos los nombres
- F) **ALTERNATIVA: ¡Puedes hacer una cita rápida!**
  - Pídeles que dibujen un reloj y escriban las horas hasta las 12
  - Diles que busquen una persona con la que reunirse por cada número del reloj
  - A continuación, inicie la cita rápida proponiendo un número al azar entre 1 y 12 y proporcióneles un tema sobre el que hablar
  - Ejemplos de preguntas:
    - 6) ¿Cuáles son tus aficiones?
    - 7) ¿Cuál es tu sueño?
    - 8) ¿Qué es lo que más odias?
    - 9) ¿Qué te ha traído hasta este grupo focal?

10) Etc...

### 3º PASO.

Comenzamos el grupo de discusión con un "¿Dónde te sitúas?" (Máximo 25 minutos)

- J) Explique a los participantes cómo funciona la actividad ¿Dónde te sitúas?
- K) Los que están de acuerdo permanecen en el lado en el que está escrito "de acuerdo" y los que están en desacuerdo permanecen en el lado en el que está escrito "desacuerdo". Los indecisos pueden quedarse en el medio.
- L) Comprueba si entienden cómo funciona la dinámica y si tienen preguntas.
- M) Proyecta las afirmaciones en el proyector y luego léelas en voz alta y despacio
- N) Dale tiempo para comprender la afirmación y posicionarse
- O) Da espacio a todos para que compartan su opinión
- P) Modera la conversación y pídeles que levanten la mano y hablen uno por uno
- Q) Asegúrate de que quien toma notas escribe todas las opiniones que se han compartido.

### AFIRMACIONES DE ¿DÓNDE TE SITÚAS?

- 1) "La política que busca el consenso inmediato es incapaz de desarrollar soluciones a largo plazo para los adultos del mañana".
- 2) "La colaboración intersectorial conduce a mejores políticas".
- 3) "El debate de la sociedad civil no tiene peso real".
- 4) "Los procesos de diálogo juvenil son buenos ejemplos que deberían reproducirse a nivel local".
- 5) "No hay partes interesadas que representen a los jóvenes".
- 6) "Internet podría ser un paso muy positivo hacia la educación, la organización y la participación en una sociedad con sentido".
- 7) "Creo que estamos ante una crisis de valores de las nuevas generaciones, hay mucho individualismo".
- 8) "Realmente creo que centrándonos más en las políticas para las nuevas generaciones la participación de los jóvenes sería mayor"
- 9) "Las políticas de fomento de la participación son inexistentes".
- 10) "La brecha entre generaciones tiende a ensancharse".

### 4th PASO

Cerramos con una actividad de grupo (20 minutos de preparación + 10 minutos de presentaciones)

- A) Divídelos en 2 grupos de 4 personas. Pídeles que aporten soluciones para aumentar la participación activa de los jóvenes. (Dales un máximo de 20 minutos)
- B) Una vez hayan terminado, pídeles que presenten lo hablado
- C) Concluye resumiendo lo hablado y dales las gracias

### LISTA DE FIRMAS

**Asegúrate de preparar e imprimir una lista de firmas para recoger los correos electrónicos y los datos de los participantes**

### FORMULARIO DE INFORME

You Play

Fecha:

Lugar:

Título:

Perfiles de los participantes (edad, sexo y formación)	
Reacciones y notas más importantes de los participantes	
Comentarios y consejos pertinentes de los participantes para el desarrollo de los demás resultados del proyecto	
Fotos	<b>ENLACE A GOOGLE DRIVE</b>

## RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Esta investigación documental tenía como objetivo encontrar otros ejemplos de juegos, que podían ser virtuales o tradicionales, sobre la participación. Cada socio del consorcio ha trabajado y aportado diferentes ejemplos de sus países, pero también de otros países europeos. Intentamos recopilar tantos ejemplos como fuera posible para luego tratar de tomar algunas de las características positivas de los juegos encontrados y crear un juego más innovador en nuestro proyecto. Creemos que esta parte será relevante para el desarrollo del juego en general, ya que nos servirá de inspiración y nos orientará sobre qué hacer. Hemos recopilado otras 12 buenas prácticas y ejemplos de los que podemos inspirarnos y establecer con una idea más clara cómo queremos concretar nuestro juego.

CONOCIENDO LA HERRAMIENTA	
<b>Nombre de la herramienta</b>	<b>I gialli del professor Marras</b>
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	Desarrollador: Net-press Productor: Sardegna Oggi Año: 2007-2008 Plataforma: PC, Mac (Web Flash)
<b>Objetivos de esta actividad didáctica</b>	Su objetivo es fomentar el aprendizaje de la lengua sarda. Trata de potenciar una cultura territorial bien definida; en este caso, el juego pretende difundir el conocimiento de la lengua sarda.
<b>¿Qué formato presenta?</b> Bajo qué forma existe (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)	Juego de ordenador
<b>Grupos destinatarios (por favor, especifique)</b>	Grupo destinatario muy joven (sin edad especificada)

<p><b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b></p>	<p>El juego es una serie de aventuras point-and-click en las que el Profesor Marras es un Sherlock Holmes de Cagliari a principios de los años noventa. Junto con su fiel sirviente Efisio, tiene que resolver intrincados casos basándose en su intuición y pistas. Hay 4 aventuras: 1) Las armas malayas, 2) La gran carrera, 3) La luz de la alegría y 4) Los merengues de los domingos – que están ambientadas en un Cagliari representado con un estilo de dibujos animados.</p>
<p><b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;</b></p>	<p>No hay datos disponibles</p>
<p><b>Enlace a los recursos (sitio web o materiales cargados en la <u>carpeta G.Drive</u>)</b></p>	<p><a href="http://www.sardegnaoggi.it/opere_in_sardo/gialli/player.php">http://www.sardegnaoggi.it/opere_in_sardo/gialli/player.php</a></p>

<p><b>ANALIZANDO LA HERRAMIENTA</b></p>	
<p><b><u>Puntos fuertes</u></b> Aspectos positivos sobre el contenido y la forma</p>	<p><b><u>Puntos débiles</u></b> Sugerencias de mejora, cosas que faltan...</p>
<p>Interactivo. Fácil de entender. Es una manera informal de aprender la lengua sarda. Los jóvenes de Cerdeña ya no la aprenden, así que es una forma de conectar con su patrimonio cultural.</p>	<p>No es fácil de conseguir, no está muy desarrollada. El juego está hecho para gente muy joven (aunque no se especifica una edad concreta). Esto excluye a gran parte de la población (sarda).</p>

**¿Relevancia para el proyecto?**

*¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.*

Aprender un tema a través de juegos es una buena manera de que la gente lo conozca, pero también de que desarrolle su interés por ese tema y, por tanto, lo aprenda después de manera independiente.

En nuestro caso, podríamos imaginar un juego que también adoptara la forma de enigmas, pero que se basara en nuestros objetivos. A saber, competencias ciudadanas, participación democrática y conocimientos sobre los ODS.

El juego del profesor Marras tiene 4 aventuras, también podríamos tener diferentes aventuras con diferentes tramas que se centraran cada una en uno de nuestros objetivos.

CONOCIENDO LA HERRAMIENTA	
<b>Nombre de la herramienta</b>	<b>Puzzles del patrimonio europeo</b>
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	Erasmus + con 5 países socios: Italia: comune di Castiglione del Lago (coordinador) Bélgica: Dinant Creative Factory asbl Grecia: Etairia Kritikon Istorikon Meleton Bélgica: Maison du patrimoine médiéval mosan Países Bajos: Compañía Transversal Theater  Año: 2018-2021 (pero la versión en línea sigue disponible)

<p><b>Objetivos de esta actividad didáctica</b></p>	<p>El principal objetivo del proyecto es el patrimonio cultural. Se trata, por tanto, de facilitar la integración de los nuevos habitantes en su nueva ubicación mediante el conocimiento del patrimonio local para desarrollar la ciudadanía y el sentido de la humanidad.</p> <p>Otro objetivo era reunir a personas de distintos contextos (generación, orígenes, hábitos, etc.).</p> <p>Tuvo lugar en tres museos de Grecia, Italia y Bélgica.</p>
<p><b>¿Qué formato presenta?</b> Bajo qué forma existe (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)</p>	<p>En Italia, las actividades desarrolladas fueron talleres de cuentacuentos y cómics. Para el acto final se creó un rompecabezas (enigma). En Bélgica, la actividad fue formación teatral para la que los socios tuvieron que hacer teatro mezclando actuación y proyección de vídeo (4 días).</p> <p>En Grecia, crearon TIC con el objetivo de valorizar y difundir el patrimonio cultural e histórico dirigido por el socio griego.</p> <p>El evento final (es decir, el juego en vivo propiamente dicho) que tuvo lugar en 3 países (Italia, Grecia y Bélgica) fue un juego en vivo que incluía grupos que tenían que resolver un enigma. Los cómicos participaron activamente en él y coordinaron el juego. Hay una versión en línea disponible en el sitio web que adopta la forma de un enigma, así como preguntas sobre historia y patrimonio cultural.</p>
<p><b>Grupos destinatarios (por favor, especifica)</b></p>	<p>Adultos (+18), pero los niños de más de 8 años tuvieron la posibilidad de apuntarse.</p>
<p><b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b></p>	<p>Se han robado 4 cajas en los 4 países, y en cada una de ellas hay un anillo idéntico. Grupos de 6 personas tienen que encontrar el anillo, y reciben un mapa de Castiglione del Lago (para la versión que tuvo lugar en Italia) con los lugares a los que tienen que ir. No hay un orden a seguir, no es lineal.</p> <p>Tienen que entrar en las casas (un grupo cada vez) durante 2 o 3 minutos mientras los cómicos que están dentro se ocupan de ellos. Los grupos pueden ir a donde quieran y pueden volver tantas veces como deseen. Al final del juego, hay una presentación final que reúne a todos los participantes para presentar el resultado del juego y premiar al ganador.</p>

	<p>Todavía existe la posibilidad de jugar en línea al juego en formato de enigma sobre el ladrón y otras cuestiones sobre la historia y el patrimonio cultural.</p>
<p><b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;</b></p>	<p>Los resultados observados con este proyecto fueron: mejor comportamiento cívico; mejor implicación en el desarrollo social de la comunidad local; mejor sentimiento de pertenencia a un proyecto poco común; mejor compromiso con la vida social y cultural de nuestras ciudades/comunidades; aumento de personas preocupadas por la mejora de sus TIC, idiomas, habilidades sociales y competencias; mayor capacidad, gracias a las técnicas teatrales, para hablar ante un público; y mayor participación de los ciudadanos en la protección y valorización del patrimonio.</p>
<p><b>Enlace a los recursos (sitio web o materiales cargados en la <u>carpeta G.Drive</u>)</b></p>	<p><a href="https://euheritagepuzzle.org/">https://euheritagepuzzle.org/</a></p> <p><a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA204-048550">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA204-048550</a></p>

ANALIZANDO LA HERRAMIENTA	
<p><b><u>Puntos fuertes</u></b> Aspectos positivos sobre el contenido y la forma</p>	<p><b><u>Puntos débiles</u></b> Sugerencias de mejora, cosas que faltan...</p>



<p>Gracias al proyecto, se observaron buenas prácticas en materia de patrimonio, teatro y multimedia para la educación de adultos. Este proyecto, a través de juegos interactivos, fomentó la inclusión social e integró a diversos grupos (nativos, inmigrantes, niños, ancianos, nuevos grupos y asociaciones, etc.). Uno de los objetivos era incluir a más personas desfavorecidas en el grupo y, por tanto, promover estas buenas prácticas entre ellas. Este proyecto tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la ciudadanía y el sentido de la humanidad. Aprender sobre temas importantes a través de un juego de la vida real.</p>	<p>La versión en línea no es tan interactiva, los jugadores no tienen que leer los textos relacionados con el enigma, sino principalmente responder a preguntas relacionadas con la historia y el patrimonio cultural. Sólo se hace una pregunta sobre quién es el ladrón.</p> <p>En el juego en vivo, los participantes tenían que responder a estas preguntas históricas y culturales para obtener pistas, en la versión en línea es bastante diferente. Los jugadores no pueden seguir adelante mientras no tengan la respuesta correcta, pero como las respuestas son limitadas (por ejemplo, A,B,C) no es tan difícil adivinar y llegar al final del juego.</p>
<p><b>¿Relevancia para el proyecto?</b> <i>¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.</i></p>	
<p>Aunque los Puzles del Patrimonio Europeo tenían objetivos relativamente distintos a los nuestros, la estructura y la forma del juego podrían aplicarse a nuestros objetivos con algunos cambios. Podríamos imaginar la organización de un juego en la vida real con un formato similar, pero con un contenido diferente centrado en las competencias ciudadanas, el compromiso con la participación democrática y el conocimiento de los ODS. Como en el caso de los puzles del patrimonio europeo, también podríamos crear una versión en línea del juego, pero modificada y centrada en nuestros objetivos. Al igual que hicieron con los Puzles del Patrimonio Europeo, podríamos organizar los juegos en directo en cada país participante o al menos en unos cuantos. Posteriormente, podríamos observar los resultados, qué resultados positivos se derivan de ellos y crear nuestra propia herramienta en línea basada en estos resultados.</p>	

<b>CONOCIENDO LA HERRAMIENTA</b>	
<b>Nombre de la herramienta</b>	Escape4Change
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	Asociación Eufemia
<b>Objetivos de esta actividad didáctica</b>	El objetivo es promover y contribuir a la consecución de los ODS mediante actividades educativas, como escape rooms en vivo o en línea y otros juegos educativos. Su objetivo es mejorar el mundo mediante la cooperación y la colaboración.
<b>¿Qué formato presenta?</b> Bajo qué forma existe (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)	Escape Room en vivo y en línea
<b>Grupos destinatarios (por favor, especifica)</b>	7+ (en algunas partes del sitio web se dice que todo el mundo puede jugar sin límite de edad, pero en otras se especifica a partir de 7 años). No se requieren conocimientos o habilidades previos.
<b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b>	Hay salas para 4 a 6 jugadores (pero pueden llegar hasta 20 si es necesario). Los participantes van a un entorno preestablecido y específicamente construido para el juego que hayan elegido (por ejemplo, lucha contra el racismo, cambio climático, etc.) y tienen que resolver retos juntos en un tiempo determinado. En este juego, lo más importante no es el resultado sino las relaciones. La voluntad de actuar juntos para cambiar el mundo hará que los jugadores ganen.

<p><b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;</b></p>	<p>Contribución a la consecución de los ODS. Afirman que "miles de personas han participado y se han movilizado para promover un cambio positivo en la sociedad".</p>
<p><b>Enlace a los recursos (sitio web o materiales cargados en la <u>carpeta G.Drive</u>)</b></p>	<p><a href="https://escape4change.com/en/le-nostre-escape-room/">https://escape4change.com/en/le-nostre-escape-room/</a></p>

<p><b>ANALIZANDO LA HERRAMIENTA</b></p>	
<p><b><u>Puntos fuertes</u></b> Aspectos positivos sobre el contenido y la forma</p>	<p><b><u>Puntos débiles</u></b> Sugerencias de mejora, cosas que faltan...</p>
<p>Los jugadores siempre ganan, afirman que el resultado de la actividad no es el objetivo principal, sino crear relaciones y estar dispuestos a actuar para cambiar el mundo. A través de este juego inmersivo, los jugadores comprenden mejor los problemas, experiencias y hechos que afectan a la vida cotidiana de las personas (por ejemplo, el racismo). Se puede tratar cualquier tema (aunque todavía no se ofrecen temas relacionados con los 17 ODS). Se basa en la cooperación y el trabajo en equipo, las personas no pueden ganar por sí solas y el juego sólo funciona si participan</p>	<p>Faltan algunos temas importantes, como la igualdad de género. Sin embargo, ofrecen la posibilidad de sugerir nuevos temas, por lo que están abiertos a nuevas ideas. El hecho de que todos tengan que participar en el juego para que funcione es positivo por muchas razones. Pero los jugadores con ansiedad y otros problemas pueden sentirse abrumados y esto puede hacerles sentir potencialmente presionados, lo que podría desencadenar ansiedad y/u otros problemas.</p>

todos los jugadores.

El juego está disponible tanto en directo como en línea. Por lo tanto, todo el mundo puede participar independientemente de su lugar de origen. Esto también incluye potencialmente a las personas procedentes de países en los que estos juegos no están tan desarrollados.

**¿Relevancia para el proyecto?**

*¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.*

Hay muchas formas en las que Escape4Change está relacionado con nuestros propios objetivos, incluida la consecución de los ODS. El uso de salas de escape como herramientas educativas ha demostrado su eficacia de diferentes maneras, por lo que este tipo de modelos podrían tenerse en cuenta para nuestra propia herramienta de desarrollo de competencias, habilidades y conocimientos entre los jóvenes para animar su sentido de la iniciativa y la ciudadanía activa.

La misma estructura podría aplicarse a nuestra propia herramienta, pero centrándonos en nuestros propios objetivos. El hecho de que ambas tengan una opción en directo y otra en línea también es importante a tener en cuenta, ya que podríamos llegar a más personas al disponer de múltiples medios para utilizar nuestra herramienta.

**CONOCIENDO LA  
HERRAMIENTA**

**Nombre de la herramienta**

**Juego Go Deep**

<p><b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b></p>	<p><b>Coordinador</b> Italia: Comunitazione</p> <p><b>Socios:</b> España: Altekio Escocia: Diversity Matters Países Bajos: Fundación Elos Italia: Xena Brasil: Elos</p>
<p><b>Objetivos de esta actividad didáctica</b></p>	<p>El objetivo era diseñar y crear una nueva metodología para abordar grupos y comunidades. Hay dos herramientas, el Juego del Oasis, para guiar a la gente a través de procesos comunitarios; y el Trabajo de Procesos, para ayudar a la gente a abordar cuestiones relacionadas con el poder, tanto personal como colectivo, los conflictos, los papeles en los grupos y la sociedad, y la diversidad en su sentido más amplio.</p> <p>El objetivo es fortalecer la relación entre las personas que trabajan juntas y la comunidad en la que viven. Go Deep Game también pretende profundizar en la relación con los propios jugadores. Lo describen como un "juego a medio camino entre la construcción de equipo (team building) y la construcción de comunidad (community building).</p>
<p><b>¿Qué formato presenta?</b> Bajo qué forma existe (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)</p>	<p>Juego de cartas</p>
<p><b>Grupos destinatarios (especifique)</b></p>	<p>Personas que viven y/o trabajan en Grottaglie (Apulia) y sus alrededores y que desean jugar y conocer mejor la comunidad, la diversidad y a las personas migrantes.</p>
<p><b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b></p>	<p>Go Deep Game adopta la forma de un juego de cartas con diferentes barajas. Hay 6 líneas diferentes, cada una centrada en un aspecto distinto sobre el que el grupo quiere profundizar. A saber: visión, diversidad, poder, sentimientos, unión y creatividad. El grupo también dispone de 3 conjuntos diferentes de tarjetas de emergencia por si tienen dificultades con el juego.</p>

<p><b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;</b></p>	<p>Los creadores del juego explican que pudieron comprobar cómo el juego cambia a las personas y su entorno. Crearon una teoría basada en el juego, la "Teoría del Cambio". Observaron un mayor sentimiento de compromiso en las actividades comunitarias y un mayor sentimiento de apoyo para actuar tras la finalización del juego. El mayor cambio que observaron fue el sentimiento de pertenencia y el de compromiso. También observaron una comprensión más profunda de la diversidad, su significado y las formas en que puede utilizarse para fomentar la creatividad y la colaboración.</p>
<p><b>Enlace a los recursos (sitio web o materiales cargados en la <u>carpeta G.Drive</u>)</b></p>	<p><a href="http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/">http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/</a>  <a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103</a></p>

<p><b>ANALIZANDO LA HERRAMIENTA</b></p>	
<p><b><u>Puntos fuertes</u></b> Aspectos positivos sobre el contenido y la forma</p>	<p><b><u>Puntos débiles</u></b> Sugerencias de mejora, cosas que faltan...</p>
<p>El juego es fácil de jugar. Une a la gente, el contenido permite a las personas desarrollar su sentimiento de compromiso, su sentido de pertenencia a la comunidad, así como su comprensión de la diversidad y sus beneficios.</p>	<p>Es sólo para personas de Apulia, por lo que su alcance es relativamente limitado.</p>

**¿Relevancia para el proyecto?**

*¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.*

El hecho de que se trate de un juego de cartas puede tenerse en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta debido a su accesibilidad y sencillez. También podría aplicarse fácilmente a muchos países y ciudades debido a su transferibilidad. Además, un juego de cartas no requiere muchos recursos, por lo que tendría un impacto medioambiental menor.

Otros aspectos importantes a tener en cuenta son los resultados que observaron, ya que disponemos de datos cuantitativos que muestran resultados significativos en diferentes aspectos. Por lo tanto, la forma del juego podría inspirarnos y el contenido podría adaptarse a nuestros propios objetivos.

CONOCIENDO LA HERRAMIENTA	
<b>Nombre de la herramienta</b>	<b>¿Qué fiesta deberíamos celebrar?</b>
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	Modificado y adaptado por GCA, método formulado en el marco del proyecto DICIPASS4YOUTH - Exploring digital citizenship.
<b>Objetivos de esta actividad didáctica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprender cómo los límites del mundo (reales o percibidos) afectan al proceso de generación de ideas y a nuestra originalidad e inventiva;</li> <li>● Practicar la incorporación de las aportaciones y comentarios del grupo al trabajo común;</li> <li>● Practicar para desarrollar y comunicar nuevas ideas a los demás de forma eficaz;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser capaz de analizar y evaluar las propias ideas;</li> <li>• Ser capaz de utilizar algunas tecnologías digitales (opcional) para generar ideas colaborativas y tomar decisiones en común.</li> </ul>
<p><b>¿Qué formato presenta?</b> Bajo qué forma existe (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)</p>	<p>Puede iniciarse en cualquier espacio físico o aplicarse utilizando herramientas digitales;</p>
<p><b>Grupos destinatarios (por favor, especifica)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jóvenes de 13 a 30 años;</li> <li>- Animadores juveniles, voluntarios, líderes comunitarios;</li> <li>- Profesores, especialistas que deseen trabajar más en la creación de comunidades;</li> </ul>
<p><b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b></p>	<p>Paso 1 Divide al grupo en equipos de 4-5 personas y diles que cada equipo tiene que planificar una fiesta para el próximo fin de semana con un presupuesto de 100 euros. Acaban de aprobar un examen importante y quieren celebrarlo con sus amigos. Para planificar la fiesta tienen que utilizar la aplicación Evernote y la plantilla de Evernote para organizar una fiesta. Añadirán sus ideas allí, en la aplicación.</p> <p>Paso 2 Anuncia a los equipos que hay un premio de 1 millón de euros para ellos. Deberán replantear su fiesta utilizando el millón de euros como presupuesto para la fiesta prevista para dentro de tres meses. La mejor fiesta recibirá el millón de euros para llevarla a cabo. Deberán planificar la nueva fiesta utilizando la misma aplicación Evernote y la plantilla para organizar una fiesta. Al final, un miembro del equipo tiene que presentar y lanzar su idea de fiesta en el gran grupo.</p> <p>Paso 3 Discute con todo el grupo los criterios que utilizaron los participantes para seleccionar una idea, haz una lista de criterios y anótalos en un papelógrafo. A continuación, elige con el grupo los criterios más relevantes para seleccionar la fiesta, teniendo en cuenta los</p>



	<p>“usuarios” finales (los participantes en la fiesta: sus amigos). Haz preguntas como ¿Qué ideas probarán? ¿Cambiarán sus votos? ¿Cómo pueden prototipar las ideas antes de ir a gastarse un millón de euros en una fiesta que quizá no guste a sus amigos? ¿Cómo pueden asegurarse de que su fiesta será valorada?</p> <p>Paso 4</p> <p>Presenta una breve teoría sobre la evaluación y selección de ideas y sobre el principio de "pensar a lo grande" en el proceso de innovación. Reflexiona con los participantes sobre lo que han aprendido a lo largo de la sesión y cómo piensan utilizar lo aprendido o practicado.</p>
<p><b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;</b></p>	<p><b>Impactos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los participantes aprenden que los procesos de colaboración conducen a la creación de contenidos;</li> <li>2. Saben cuándo la creación de contenidos puede beneficiarse de los procesos de colaboración y cuándo no.</li> <li>3. Comprenden la dinámica del trabajo en colaboración y de dar y recibir retroalimentación.</li> <li>4. Pueden juzgar la contribución de los demás a su propio trabajo</li> <li>5. Comprenden las distintas funciones necesarias en diversas formas de colaboración en línea o física.</li> </ol> <p><b>Ventajas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los participantes son capaces de utilizar las funciones de colaboración de los paquetes de software y de los servicios de colaboración online (por ejemplo, seguimiento de cambios, comentarios sobre un documento o recurso, etiquetas, contribución a wikis, etc.) o crear una comunidad físicamente;</li> <li>2. Son capaces de dar y recibir retroalimentación;</li> </ol>

	<p>3. Pueden trabajar a distancia con otros o juntos físicamente al mismo tiempo;</p> <p>4. Pueden utilizar las redes sociales para diferentes fines de colaboración;</p> <p>5. Los participantes comparten y colaboran con los demás</p> <p>6. Experiencia para funcionar como parte de un equipo</p>
<p><b>Enlace a los recursos (sitio web o materiales cargados en la <a href="#">carpeta G.Drive</a>)</b></p>	<p>"_"</p>

ANALIZANDO LA HERRAMIENTA	
<p><b><u>Puntos fuertes</u></b> Aspectos positivos sobre el contenido y la forma</p>	<p><b><u>Puntos débiles</u></b> Sugerencias de mejora, cosas que faltan...</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El método puede adaptarse a cualquier tema. La "fiesta" puede convertirse en una excursión o en cualquier otro acto comunitario.</li> <li>- El método permite experimentar y pilotar distintas formas de dinámica social;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es necesario hacer siempre hincapié en el tema y mantener la fluidez de la misma;</li> <li>- A veces, demasiada diversión puede distorsionar la esencia de la actividad, por lo que se recomienda un proceso de seguimiento estrecho;</li> </ul>

**¿Relevancia para el proyecto?**

*¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.*

- El aspecto del trabajo en equipo y la creación de equipos;
- La importancia de la colaboración;
- Merece la pena considerar la idea de una plataforma/app en la que se pueda planificar un "evento". El impulso de la competencia digital y al mismo tiempo aprender a colaborar en equipo;

CONOCIENDO LA HERRAMIENTA	
<b>Nombre de la herramienta</b>	Escuchar, sentir, comunicar
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	Modificado y adaptado por GCA
<b>Objetivos de esta actividad didáctica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Probar distintas herramientas digitales de colaboración para comunicarse y trabajar</li> <li>● Aprender a articular pensamientos e ideas de forma eficaz utilizando habilidades de comunicación oral, escrita y no verbal;</li> <li>● Ser capaz de analizar y evaluar las propias ideas;</li> <li>● Ser capaz de utilizar algunas tecnologías digitales (opcional) para generar ideas colaborativas y tomar decisiones en común.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar cuestiones importantes y aprender nuevas formas de abordarlas;</li> </ul>
<p><b>¿Qué formato presenta?</b> Bajo qué forma existe (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)</p>	<p>Puede iniciarse en cualquier espacio físico o aplicarse utilizando herramientas digitales;</p>
<p><b>Grupos destinatarios (por favor, especifica)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jóvenes de 13 a 30 años;</li> <li>- Animadores juveniles, voluntarios, líderes comunitarios;</li> <li>- Profesores, especialistas que deseen trabajar más en la creación de comunidades;</li> </ul>
<p><b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b></p>	<p><b>Paso 1.</b></p> <p>Presenta a los participantes la idea de utilizar la comunicación y elaborar mensajes con determinados fines, a nivel personal o profesional. Pídeles que piensen en mensajes de anuncios o campañas de marketing social u otras campañas públicas y que reflexionen sobre los propósitos finales de esos mensajes.</p> <p>A partir de sus ideas, háblales del marketing social/digital y de los tres objetivos principales para los que se diseñan las campañas de marketing social/incidencia política: educar a la gente, motivar a la gente o hacer que la gente actúe en una determinada dirección.</p> <p><b>Segundo paso.</b></p> <p>Presenta a los participantes la nueva herramienta de planificación especialmente diseñada por Digital Storytellers para campañas de storytelling online, con un fin social (educar, motivar o mover a la acción).</p> <p>Seleccione una campaña de incidencia online que haya tenido éxito y presente el lienzo del storytelling aportando ejemplos de esta campaña específica, implicando a los participantes en el desciframiento y análisis de la</p>

campana. (Enlace al lienzo:  
<https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/>)

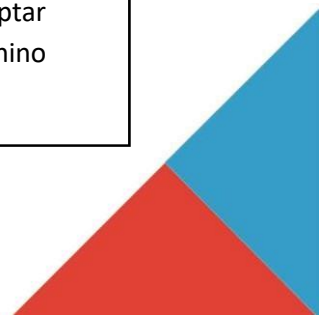
Por ejemplo, podrías utilizar uno de los vídeos de promoción de SAIH, de este canal de Youtube:  
<https://www.youtube.com/user/saihnett/videos>  
tales como:

¿Quién quiere ser voluntario?  
[https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj\\_rRc&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj_rRc&t=1s)  
Let's save Africa, gone wrong  
[https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8\\_WC0&t=7s](https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8_WC0&t=7s)

Responde a las preguntas de los participantes que se refieran a determinados aspectos del lienzo, insiste en la importancia de mantener el orden correcto en el seguimiento de las secciones del lienzo a la hora de desarrollar un plan para una campaña de narración, y discute sobre cualquier ventaja que los participantes vean en el uso del lienzo o sobre cualquier temor/obstáculo que puedan ver en su aplicación.

### **Paso 3.**

Divide al grupo en cinco equipos y dale a cada uno de ellos uno de los siguientes temas para que trabajen y planifiquen una campaña de storytelling online utilizando el Story Canvas, teniendo cada una de las campañas un objetivo concreto de los presentado anteriormente:

1. Para educar: un proyecto de videocuento para concienciar sobre el desastre medioambiental causado por una petrolera en las aldeas amazónicas de Brasil.
  2. Para pasar a la acción: un reportaje de vídeo para captar voluntarios para limpiar/cuidar perros en un refugio canino de tu ciudad.
- 

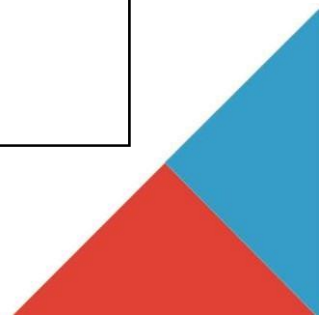
3. Pasar a la acción: una historia en vídeo para recaudar fondos destinados a abrir un centro juvenil para jóvenes en situación de riesgo;
4. Motivar: un proyecto de historia en vídeo para promover el diálogo entre jóvenes nativos y jóvenes inmigrantes y refugiados de una comunidad, haciendo que los jóvenes se interesen por este tema;
5. Educar: un proyecto de videocuentos para educar a los jóvenes sobre el fenómeno de los embarazos adolescentes y sus consecuencias negativas.

Explica a los participantes que el guion del vídeo es el resultado final de su planificación; la historia para el vídeo -el núcleo del Story Canvas- es la última sección que tienen que rellenar, después de que consigan rellenar todas las demás secciones del lienzo. Por tanto, pide a los participantes que sigan el lienzo y diseñen la idea del vídeo/la historia sólo al final. Pueden tomar notas en un papelógrafo, en equipos, pero luego tienen que rellenar la versión en línea del lienzo de la historia disponible aquí: <https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/> .

Rellenar la versión en línea les ayuda en el proceso, ya que explica cada paso, proporcionando ejemplos e ideas. Una vez cumplimentado el Story canvas en línea, pueden descargarlo en formato .pdf y compartirlo por correo electrónico o en el grupo de redes sociales que hayas abierto para ellos.

**Paso 4.**

Cada equipo presenta a todo el grupo la campaña que ha planeado y la historia que ha diseñado, una vez contestadas todas las secciones del lienzo.



	<p><b>Paso 5.</b></p> <p>Haz comentarios a los equipos sobre las campañas que planificaron y sobre cómo utilizaron el lienzo. Reflexiona con los participantes sobre los mayores retos que tuvieron al planificar sus campañas y cómo afectó el proceso a la historia que decidieron utilizar en la campaña. Reflexiona también con los participantes sobre el propósito de su campaña: cómo este propósito influye en los objetivos específicos, el público, las actividades, los pasos y, por último, la historia.</p>
<p><b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mejora de la comunicación digital colaborativa;</li> <li>● Interacción responsable y eficaz a través de las tecnologías;</li> <li>● Intercambio responsable de información y contenidos, conciencia crítica;</li> <li>● Aprender a exponer y formular una postura pública o a abordar una cuestión social, cultural o política importante;</li> </ul>
<p><b>Enlace a los recursos (sitio web o materiales cargados en la <a href="#">carpeta G.Drive</a>)</b></p>	<p>"_"</p>

ANALIZANDO LA HERRAMIENTA	
<p><b><u>Puntos fuertes</u></b> Aspectos positivos sobre el contenido y la forma</p>	<p><b><u>Puntos débiles</u></b> Sugerencias de mejora, cosas que faltan...</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- El método puede adaptarse a cualquier tema. Un equipo puede trabajar sobre diversas cuestiones sociales, culturales o políticas;</li> <li>- El método permite experimentar y pilotar distintas formas de dinámica social;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El método requiere concentración, análisis y pensamiento constructivo. También requiere una cantidad de tiempo razonable; por lo tanto, para llevar a cabo esta actividad, el facilitador debe tener en cuenta la duración, la energía y la voluntad de compromiso del grupo;</li> </ul>
<p align="center"><b>¿Relevancia para el proyecto?</b> <i>¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.</i></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varias plataformas mencionadas en la descripción del método;</li> <li>- Estrategias de campaña;</li> </ul>	

CONOCIENDO LA HERRAMIENTA	
<b>Nombre de la herramienta</b>	<b>CoMEMEcción</b>
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	Creado por Paulius Pakutinskas (animador juvenil de la Academia de Ciudadanos del Mundo)



<p><b>Objetivos de esta actividad didáctica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Colaborar y comunicar</li> <li>● Análisis y producción visual a través de canales digitales</li> <li>● Los jóvenes aprenderán a utilizar las tecnologías y los medios de comunicación para el trabajo en equipo, los procesos de colaboración y la construcción y creación conjunta de recursos, conocimientos y contenidos.</li> <li>● Se enseñará a los jóvenes a interactuar a través de diversos dispositivos y aplicaciones digitales, a comprender cómo se distribuye, visualiza y gestiona la comunicación digital, a entender las formas adecuadas de comunicarse a través de medios digitales, a referirse a diferentes formatos de comunicación;</li> </ul>
<p><b>¿Qué formato presenta?</b> Bajo qué forma existe (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)</p>	<p>Plataforma en línea - freeware;</p>
<p><b>Grupos destinatarios (por favor, especifica)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jóvenes de 13 a 30 años;</li> <li>- Animadores juveniles, voluntarios, líderes comunitarios;</li> <li>- Profesores, especialistas que deseen trabajar más en la creación de comunidades;</li> </ul>
<p><b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b></p>	<p>Este taller presentará una forma muy común de comunicarse a través de imágenes o, en otras palabras, a través del folclore digital: los memes. Estas imágenes tienen el potencial de transmitir y codificar mensajes específicos: ya sea una simple foto de un actor famoso con el pulgar hacia arriba, o un mensaje más profundo que contiene toda una declaración en una imagen. Hay muchos tipos de contenido en el ámbito de la comunicación visual, con ejemplos que incluyen infografías, contenido interactivo, gráficos en movimiento y mucho más. Durante esta actividad, los participantes practicarán la comunicación visual representando información y creando eficaz y eficientemente</p>

significados. El método también incluye fuentes abiertas como "Generadores de memes": <https://www.kapwing.com/meme-maker> o <https://imgflip.com/memegenerator>. También aplicaciones para móviles: Meme Generator Free.

La actividad debe comenzar con el debate sobre las imágenes visuales y los mensajes de las mismas. Inicia una mesa redonda o un debate sobre un estilo de comunicación a través de imágenes y fotografías. ¿Es posible hacerlo? ¿Lo estamos experimentando en el mundo digital actual? Tómame unos 10 - 15 min.

### **Paso 2**

Divida el grupo en grupos más pequeños de igual tamaño. Cada grupo debe tener al menos 2-3 miembros por equipo.

### **Paso 3**

Pregunte a los participantes cómo les gustaría proceder con la siguiente tarea. Hay dos maneras de llevar a cabo el taller.

- La primera consiste en presentar tres artículos o titulares polémicos sobre algo utilizando diapositivas de Powerpoint. Los artículos pueden ser sobre derechos humanos y el movimiento "Black Lives Matter", o noticias impactantes sobre el cambio climático. También pueden ser noticias falsas sobre la red 5G, movimientos secretos de la sociedad, etc. Lo más importante aquí es encontrar titulares o artículos que puedan ser polémicos, versátiles en opiniones y llenos de contrastes. Cuando los artículos estén presentados y visibles en las diapositivas, entrega algunos memes impresos a cada grupo y pídeles que elijan un meme como reacción a cada titular.

- La segunda forma es utilizar las plataformas sociales, por ejemplo, Facebook. Publica los tres titulares/artículos elegidos en tu muro o en un grupo privado/compartido y pide a cada grupo que genere un meme o haga uno como respuesta (utilizando un generador de memes o buscando en Google) a los artículos/títulos publicados y publica estos memes a continuación, en la sección de comentarios (un meme

por grupo). Los participantes también pueden utilizar memes entregados previamente para reaccionar a la información dada.

#### **Paso 4**

Cuando todos los grupos terminen de elegir/publicar sus memes, empieza una ronda de explicación y presentación. Si utilizas diapositivas, muestra una diapositiva de un artículo/titular y pide a los participantes que enseñen los memes elegidos. Inicia una pequeña charla sobre las razones para elegir determinados memes y cómo se corresponden con la opinión de los participantes. Realiza los siguientes pasos con el resto de los artículos.

Si utilizas una plataforma de redes sociales, hazla visible para todo el mundo y muestra la sección de comentarios a través de un proyector. Inicia un debate similar sobre la elección de uno u otro meme y cómo una determinada imagen refleja una u otra opinión.

#### **Paso 5**

Después de aproximadamente 3 rondas (según lo recomendado y descrito), inicie una reflexión abierta:

- ¿Es posible expresar la opinión a través de imágenes?
- ¿Es difícil hacerlo?
- ¿Los distintos memes tienen un único significado, o pueden ser diversos?
- ¿Has utilizado alguna vez los memes como forma de expresar emociones, sentimientos, afirmaciones?
- ¿Contras y pros de los memes?

**Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;**

#### **Impactos:**

1. Los participantes aprenden que incluso los procesos divertidos y colaborativos conducen a la creación de contenidos y formulan mensajes y afirmaciones importantes;

	<p>2. Llegan a saber que la creación de contenidos puede ser fácil y ayudar a expresar sus posturas;</p> <p><b>Ventajas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Los jóvenes tienen más confianza y se sienten más cómodos comunicándose y expresándose a través de los medios digitales, por ejemplo, los memes;</li> <li>● Los jóvenes adoptan una actitud más proactiva a la hora de compartir recursos, contenidos y conocimientos;</li> <li>● Formato y enfoque del método adaptados a los jóvenes;</li> <li>● Proceso interactivo y atractivo;</li> </ul>
<p>Enlace a los recursos (sitio web o materiales cargados en la <a href="#">carpeta G.Drive</a>)</p>	<p>Ejemplos:</p>

## GLOBAL WARMING: TITANIC 20 YEARS LATER



### ANALIZANDO LA HERRAMIENTA

#### Puntos fuertes

Aspectos positivos sobre el contenido y la forma

- Múltiple adaptabilidad y ajuste a cualquier tipo de tema, cuestión, pregunta o hecho;
- Este método es pertinente para los jóvenes;
- Actividad basada en la creación de contenidos, fácil, divertida y adaptada a los jóvenes;

#### Puntos débiles

Sugerencias de mejora, cosas que faltan...

- Podría malinterpretarse como una actividad divertida y no reflexiva, o un tema podría percibirse o captarse de forma muy superficial (por ejemplo, "sólo rascando" la superficie de los Derechos Humanos);

**¿Relevancia para el proyecto?**

*¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.*

- Formato y enfoque adaptados a los jóvenes;
- El humor y las tendencias pueden potenciar e impulsar la participación activa;

CONOCIENDO LA HERRAMIENTA	
<b>Nombre de la herramienta</b>	<b>CITO</b>
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	Lifelong Learning Dirección de Investigación, Aprendizaje Permanente y Empleabilidad
<b>Objetivos de esta didáctica actividad</b>	<p style="text-align: center;">Los objetivos del proyecto CITO son:</p> <p style="text-align: center;">Identificar las mejores prácticas en la promoción y adopción de una herramienta SkillsChecker para personas con bajo nivel de alfabetización, aritmética y competencias digitales a escala internacional;</p>

	<p>Desarrollar e introducir un nuevo SkillsChecker independiente (CITO App) que se probará con personas con necesidades de competencias básicas, así como con partes interesadas que presentarán la herramienta a un número acordado de sus grupos de clientes en cada país;</p> <p>Evaluar la mejor manera de transferir la evaluación en línea escalable de la alfabetización, la aritmética y las competencias digitales para su uso por más personas con necesidades de competencias básicas y más partes interesadas;</p> <p>Traducir y adaptar la versión inglesa de la aplicación CITO a dos nuevas lenguas (maltés y noruego), poner a prueba las nuevas versiones y crear un manual sobre aspectos lingüísticos y culturales. Adaptación de la CITO App, para añadir valor añadido</p>
--	---


	comunitario a los resultados del proyecto.
<p><b>¿Qué formato presenta?</b> <b>Bajo qué forma existe</b> <b>(juego de mesa, juego de cartas, software, interactivo plataforma...)</b></p>	En línea (software)
<p><b>Grupos destinatarios</b> <b>(por favor, especifica)</b></p>	Mayores de 25 años, especialmente personas procedentes de entornos vulnerables - Nivel MQF 1-3

<p><b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b></p>	<p>El proyecto CITO es un proyecto Erasmus+ de la Unión Europea (UE) que consiste en un programa informático gratuito en línea para ayudar a los adultos a desarrollar sus capacidades de lectura, escritura, aritmética y alfabetización digital a su propio ritmo.</p> <p>Se formulan una serie de preguntas con escenarios culturales, sociales y económicos basados en el país de respuesta. A través de estas preguntas, se realiza una evaluación de cada usuario sobre el paradigma de la alfabetización, la aritmética y las competencias digitales.</p> <p>El resultado final ofrecerá un resumen de competencias y un itinerario de aprendizaje, que orientará a los usuarios sobre sus opciones en relación con una oportunidad de aprendizaje flexible, además de reconocer sus competencias previas. El objetivo de SkillsChecker es capacitar al alumno para explorar un enfoque del aprendizaje permanente centrado en el alumno.</p>
<p><b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;</b></p>	<p>El 62,5% mostró interés en realizar un curso en el futuro para mejorar su aprendizaje.</p> <p>El 48,4% desconocía los cursos que se le habían sugerido al final de la evaluación.</p> <p>El 32,1% no sabía cómo obtener más información sobre los cursos que se le habían propuesto.</p> <p>75,3% dijo que era muy probable o probable que se comprometiera con los cursos que se les sugirieron.</p>



<b>Enlace a los recursos (sitio web o materiales cargados en la <u>carpeta</u> <u>G.Drive</u>)</b>	<a href="https://citoproject.eu/">https://citoproject.eu/</a>

<b>ANALIZANDO LA HERRAMIENTA</b>	
<b><u>Puntos fuertes</u></b> Aspectos positivos sobre el contenido y la forma	<b><u>Puntos débiles</u></b> Sugerencias de mejora, cosas que faltan...



La herramienta es fácil de usar, la interfaz de usuario es fácil de seguir. La posibilidad de elegir, comprender y utilizar la herramienta cuando se necesita son aspectos positivos.

La herramienta tiene vídeos y muestra cómo utilizarla, da ejemplos locales que ayudan al público objetivo a relacionarse con el material proporcionado.

Su principal atractivo es que se trata de una herramienta gratuita, innovadora y novedosa en Malta. Permite a las personas evaluar sus progresos e informarse sobre ellos.

La posibilidad de reproducir la herramienta y su carácter sostenible son puntos fuertes que hacen de esta herramienta una buena práctica digna de mención.

La herramienta es totalmente operativa en línea. Aunque los lectores y el soporte se ofrecen a través de la agencia que trabaja en la herramienta, sólo se puede acceder al soporte a través de la agencia. Por lo tanto, esto limita a las personas que quieran probar las herramientas por su cuenta.

Además, el acceso limitado a la herramienta implica una diversidad limitada de las personas que accederán a ella. La campaña de concienciación sobre la herramienta debe ser más amplia y contar con más apoyo en diferentes comunidades.

Al utilizar la herramienta, las lenguas disponibles son el maltés y el inglés (para la sección de Malta). Aunque esto llega a los nativos, excluye a otros expatriados, especialmente de países en los que el inglés no forma parte de la enseñanza bilingüe o trilingüe.

### **¿Relevancia para el proyecto?**

***¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.***

La herramienta CITO es un software de plataforma abierta que puede utilizarse para este proyecto. Dado que CITO se realizó con un aspecto de reutilización incorporado, la herramienta puede utilizarse, modificado y transferido a YouPlay. Las preguntas de la herramienta pueden modificarse para que sean relevantes para el objetivo del juego de mesa, en el que se pedirá a los participantes que rellenen la encuesta de evaluación antes y después del juego. Esta dinámica en dos partes permitiría a los participantes analizar su concienciación sobre la ciudadanía activa antes y después de jugar y disponer de un informe tangible sobre sus progresos en materia de ciudadanía activa.

ANALIZANDO LA HERRAMIENTA	
<b>Nombre de la herramienta</b>	<b>DEMOCRACIA 4</b>
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	POSITECH JUEGO
<b>Objetivos de esta actividad didáctica</b>	Utilizar y adaptar la dinámica del simulador geopolítico <i>Democracy 4</i> para estudiar el funcionamiento político, económico y social de la Unión Europea y los Estados miembros.
<b>¿Qué formato presenta? Bajo qué forma existe (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)</b>	Simulador político interactivo.
<b>Grupos destinatarios (por favor, específica)</b>	Jóvenes a partir de 15 años. La herramienta puede utilizarse en el contexto de la enseñanza secundaria o universitaria, en función del tipo de actividades diseñadas y del nivel de complejidad requerido.

ANALIZANDO LA HERRAMIENTA	
<b>Nombre de la herramienta</b>	<b>DEMOCRACIA 4</b>
<b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b>	<p><i>Democracy 4</i> es la cuarta versión/episodio de la franquicia <i>Democracy</i>. En esta edición los jugadores se ponen en la piel de un presidente/primer ministro de un gobierno democrático, ocupándose de las políticas de siete servicios esenciales para la estabilidad del país: impuestos, economía, política exterior, bienestar, transporte, ley y orden público. Cada uno de estos servicios repercute en el bienestar y la felicidad de la población, que se distribuye entre varios grupos de votantes. Los servicios repercuten también en otros ámbitos, como la delincuencia y la calidad del aire. Además, el juego pide a los participantes que se enfrenten a problemas como la exclusión social, la falta de vivienda y los manifestantes. En cada turno, los jugadores deben elegir sobre los dilemas políticos que se plantean. Cada participante puede elegir qué nación del mundo gobierna, con el propósito de ganarse el favor de diversos grupos de votantes: religiosos, patrióticos, padres, capitalistas, socialistas, liberales, conservadores, etc.</p>

<p><b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;</b></p>	<p>Los resultados de una encuesta realizada entre estudiantes (actividad metacognitiva) indicaron como principales potencialidades y beneficios los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego permite comprender el funcionamiento de las políticas públicas y su impacto en la población de un Estado.</li> <li>- Estimula la comprensión de los costes y beneficios de cualquier política.</li> <li>- Capacita a los participantes para identificar los límites y la reducida libertad operativa dentro de un sistema político liberal en un contexto capitalista global.</li> </ul>
<p><b>Enlace a los recursos (sitio web o materiales cargados en la <u>carpeta G.Drive</u>)</b></p>	<p>Web de videojuegos: <a href="http://www.positech.co.uk/democracy4/">http://www.positech.co.uk/democracy4/</a></p> <p>El PDF adjunto a este informe incluye la tesis (en español) de un estudiante de Ciencias Políticas que ha utilizado el simulador para estudiar la Unión Europea.</p> <p><b>BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA:</b></p> <p>Lesner, J. (2014). <i>Making Democracy Fun</i>. MIT Press.</p> <p>Mitchell, L. (2018). <i>Ludopolítica: Videojuegos contra el control</i>. John Hunt Publishing.</p>

<p><b>ANALIZANDO LA HERRAMIENTA</b></p>	
<p><b><u>Puntos fuertes</u></b></p> <p>Aspectos positivos sobre el contenido y la forma</p>	<p><b><u>Puntos débiles</u></b></p> <p>Sugerencias de mejora, cosas que faltan...</p>

El juego destaca diferenciándose de otros relacionados con la gestión política. Es un simulador que tiene como objetivo mejorar la vida de los ciudadanos y no maximizar beneficios o completar un mapa, por lo que el jugador se ve obligado a pensar en cómo una política pública puede afectar a todos los sectores de la población. No se trata de ganar, sino de no perder.

El juego también hace un serio esfuerzo por mantenerse neutral y no opinar sobre las acciones del jugador, mostrando una variedad de opciones y siendo neutral en el uso de los colores. En el juego, el verde y el rojo no significan, respectivamente, bueno y malo. Más bien, muestran que un

El juego fomenta la radicalización: una vez que el jugador consigue popularidad, por mantenerse en el cargo puede adoptar políticas cada vez más extremistas.

El juego introduce secciones relacionadas con las relaciones internacionales, la economía mundial y la Unión Europea; pero, sin embargo, esas secciones no pueden ser manejadas por los jugadores.

La oposición en este juego es débil y sumisa. Sin embargo, no es así en la realidad. Por el contrario, los grupos políticos que no han obtenido suficientes votos en las elecciones no se quedan en un rincón esperando a las siguientes, sino que desempeñan un papel activo en el establecimiento y discusión de la

modificador afecta a otro de manera directamente proporcional, si aparece en verde, o inversamente, si aparece en rojo.

agenda pública y política. Por eso, introducir dinámicas que permitan a la oposición aprovechar los cambios repentinos en la opinión del gobierno o movilizar a los grupos más descontentos puede ayudar a hacer el juego más interesante.

Hay que rediseñar el sistema de población y popularidad/distribución. Durante la campaña, el jugador debe centrar sus esfuerzos no sólo en conseguir el apoyo de ciertos grupos sociales específicos, sino también en determinados territorios.

**¿Relevancia para el proyecto?**

*¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.*

Las reglas y la dinámica del juego, a través de nodos interconectados, son muy interesantes. Su manejabilidad, a pesar de la abundante información de su interfaz, es alta. Además, a través del sistema el jugador es consciente de cómo cualquier decisión política tiene siempre un beneficio y un coste para la sociedad.

El juego incluye múltiples campos (seguridad, sanidad, gobernanza, ecología, relaciones internacionales, social), lo que establece una estrecha línea entre lo ficticio y lo real.

La dinámica es atractiva para el jugador, ya que puede llevar a una ficción política impensable en cada país, lo que también promueve un aprendizaje de escenarios prospectivos.

CONOCIENDO LA HERRAMIENTA	
<b>Nombre de la herramienta</b>	<b>EXHUMACIÓN DE FRANCO</b>
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	<b>REPELUCO PRODUCCIONES</b>

<p><b>Objetivos de esta actividad didáctica</b></p>	<p>Conocer el contexto político español actual y los problemas no resueltos a nivel social de la memoria histórica española relacionados con la dictadura.</p>
<p><b>¿Qué formato presenta?</b> Bajo qué forma existe (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)</p>	<p>Videjuego</p>
<p><b>Grupos destinatarios (por favor, especifica)</b></p>	<p>Mayores de 16 años</p>
<p><b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b></p>	<p>El videjuego es una parodia de la exhumación de los restos del dictador Francisco Franco de "El Valle de los Caídos" por parte del Gobierno socialista de Pedro Sánchez en octubre de 2019. Para ello, recurre a una aventura en 2D, con estética de 8 bits, y repleta de símbolos y mensajes relacionados con la extrema derecha española y el franquismo</p>
<p><b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;</b></p>	<p>El juego tuvo una gran repercusión en las redes sociales (especialmente en Twitter) y en la prensa digital. A través del juego se defendió la Ley de Memoria Histórica y se denunció entre la opinión pública la alta pervivencia de elementos franquistas en nuestra cultura política y social actual.</p>



<p><b>Enlace a los recursos (sitio web o materiales cargados en la <u>carpeta G.Drive</u>)</b></p>	<p>Disponible gratuitamente en la plataforma digital ITCH.IO: <a href="https://repeluco.itch.io/francos-exhumation">https://repeluco.itch.io/francos-exhumation</a></p> <p>Se adjunta la cartera de la empresa REPELUCO (en español).</p> <p><b>BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA:</b>  Eiroa, M. (2022). <i>Franco, de héroe a figura cómica de la cultura contemporánea</i>. Tirant lo Blanch.  Gómez, S. (2012). <i>¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?</i> Editorial de UNIR.</p>
--	--

<b>ANALIZANDO LA HERRAMIENTA</b>	
<p><b><u>Puntos fuertes</u></b></p> <p>Aspectos positivos sobre el contenido y la forma</p>	<p><b><u>Puntos débiles</u></b></p> <p>Sugerencias de mejora, cosas que faltan...</p>

A través de la protagonista, Rosa, se rinde homenaje a las víctimas del franquismo, especialmente al grupo de mujeres conocido como "Las 13 Rosas" (grupo de mujeres que fue asesinado por el régimen franquista en 1939). Por tanto, este newsgame (juego de actualidad) es una herramienta digital para recordar el pasado y su denuncia política.

A través de la narrativa del juego se denuncian los símbolos y la estética franquista, así como su presencia actual en determinados grupos políticos, como el partido de extrema derecha VOX. Para combatirlos, se utiliza el avatar de "Gaysper", que defiende los derechos de la comunidad LGTBIQ+.


Informa a través de la interactividad y la parodia, lo que no desmerece su excelente documentación, ya que presenta personajes muy selectivos relacionados con el acontecimiento analizado: la exhumación de Franco. En el juego están presentes diferentes personajes paródicos, que representan a los diferentes grupos que se opusieron y apoyaron la exhumación.

La historia es atractiva y está impregnada de valores democráticos.

El carácter muy sarcástico e irónico de la creación hace que se produzcan excesivos estereotipos y visiones simplistas de la política española.

No apto para un público de derechas.

Gráficos muy simples y mecánica limitada a saltar y moverse de izquierda a derecha.



**¿Relevancia para el proyecto?**

*¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.*

Este título es un ejemplo muy válido de cómo llevar cualquier aspecto de la actualidad política de un país a un formato interactivo pixelado.

Con una estética y una mecánica sencillas y simples, contribuye a la memoria del pasado y a la denuncia política.

Importancia de la documentación, ya que el juego tiene que ser divertido y fácil de jugar, pero con un contenido y un trasfondo sólidos.

Importancia de una narrativa atractiva, inspirada en hechos reales, que haga el juego más atractivo, y relevancia de las características adicionales (gráficos, música).

**CONOCIENDO LA HERRAMIENTA**

<b>Nombre de la herramienta</b>	<b>RESCATE MUNDIAL</b>
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	UNESCO / Instituto Mahatma Gandhi de Educación para la Paz y el Desarrollo Sostenible / Pixel Perfect (Hungria)

<p><b>Objetivos de esta actividad didáctica</b></p>	<p>Promover el conocimiento de la AGENDA 2030 entre los jóvenes y sensibilizar sobre los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).</p>
<p><b>¿Qué formato presenta?</b> Bajo qué forma existe (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)</p>	<p>Aplicación interactiva para móviles accesible desde Google Play y Apple Store.</p>
<p><b>Grupos destinatarios (por favor, especifica)</b></p>	<p>Público general, a partir de 10 años.</p>
<p><b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b></p>	<p>En este videojuego - ambientado en Kenia, Noruega, Brasil, India y China - se pide a los jugadores, a través de un rápido juego, que ayuden a 5 jóvenes héroes a nivel comunitario, apoyados por un profesor. Cada uno de los héroes representa un país y un Objetivo de Desarrollo Sostenible, mientras que el profesor representa los 6 objetivos de desarrollo sostenible en general.</p> <p>Aunque este juego se centra principal y claramente en los 5/6 Objetivos de Desarrollo Sostenible, al final explora muchos más. Por un lado, todos los objetivos están interconectados; por otro, el juego vincula la idea de sostenibilidad con 3 pilares: el económico, el medioambiental y el social, destacando que la relación entre ellos debe estar equilibrada a lo largo de todo el juego.</p>

	<p>La mecánica del juego es muy sencilla, ya que el jugador arrastra el avatar hasta los puntos indicados, activando la posibilidad del peligro que se pueda producir.</p>
<p><b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta</b></p>	<p>En distintos momentos del videojuego, el jugador recibe información y datos sobre otros ODS, pero también sobre hechos y datos generales sobre los temas tratados.</p> <p>World Rescue intenta reproducir la realidad en la medida de lo posible, aunque evocando acciones de la ONU. Por lo tanto, al combinar/vincular el juego con situaciones de la vida real, el videojuego comparte conocimientos sobre los ODS en todo el mundo y su importancia. Al mismo tiempo, hace hincapié en la posible acción hacia un futuro más sostenible, en particular mediante la inclusión de los jóvenes héroes, que son en última instancia los que tomarán las decisiones del mañana.</p>
<p><b>Enlace a los recursos (sitio web o materiales</b></p> <p><b>cargado en la <u>carpeta</u> <u>G.Drive</u>)</b></p>	<p>Videojuego oficial web: <a href="https://mgiep.unesco.org/world-rescue">https://mgiep.unesco.org/world-rescue</a></p> <p><b>BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA:</b></p> <p>Davasi, P. (2016). <i>Empatía, perspectiva y complicidad: Cómo los juegos digitales pueden apoyar la educación para la paz y la resolución de conflictos</i>. UNESCO / MGIEP</p> <p>Moreno, A. (2021). La ONU y el uso de serious games como elemento de concienciación ciudadana. <i>UNISCI</i>, 55, 117-129.</p>

ANALIZANDO LA HERRAMIENTA	
<u>Puntos fuertes</u>	<u>Puntos débiles</u>
Aspectos positivos sobre el contenido y la forma	Sugerencias de mejora, cosas que faltan...
<p>World Rescue se define como juego serio - ya que responde a las características de dicha categoría (formar, educar, informar) - que pretende concienciar sobre los ODS de las Naciones Unidas. El juego consigue implicar activamente al jugador en la resolución de problemas mediante la presentación de situaciones y problemas de la vida real, combinados con los personajes y la jugabilidad.</p> <p>En los juegos serios existen diferentes estrategias de inmersión. Mientras que la estrategia en primera persona, por ejemplo, es criticada por producir una disminución de la empatía con el avatar y un exceso de identificación, lo que puede atenuar la distancia crítica;</p>	<p>Aunque World Rescue se ha presentado como una potente herramienta, el videojuego debe considerarse un formato lúdico complementario a otras fuentes de conocimiento, experiencia y sensibilización, especialmente en lo que se refiere a proporcionar conocimientos sobre las relaciones internacionales y, más concretamente, sobre los problemas mundiales.</p> <p>Sus gráficos pueden ser demasiado infantiles, lo que puede desanimar a un público mayor de 12 años.</p> <p>Su mecánica tiende a ser excesivamente simple y monótona.</p>

World Rescue utiliza un tercero para el juego: El profesor Morris. Varios investigadores afirman que los terceros participantes son un invento altamente útil, ya que demostraron que la intervención basada en el juego podía lograr empatía cognitiva y producir al mismo tiempo cambios cuantificables de actitud.

World Recue está vinculado a aspectos de la vida real a lo largo de todo el juego. De hecho, está ambientado en cinco países reales de todo el mundo e incluye avatares con características de la vida real a los que el jugador se acerca personalmente participando en su vida cotidiana. Los personajes son ricos, auténticos y están basados en estudios de caso y soluciones de desarrollo reales, evitando los estereotipos.

World Rescue presenta problemas de la vida real según el contexto a lo largo de todo el juego. Cuando se encuentra en China, el jugador debe enfrentarse a alertas de smog, junto con otras crisis a las que hacer frente (como el incendio de su fábrica). Estas situaciones están relacionadas con el hecho de que China es el primer emisor mundial de gases de efecto invernadero y mercurio, lo que explica el smog en las grandes ciudades y la contaminación atmosférica. Cuando está en India, el jugador debe enfrentarse a una emergencia por inundación, que es una catástrofe natural recurrente, de hecho la más común en ese país, sobre todo debido a una gestión del drenaje insuficiente. En Brasil, se pide al jugador que ayude a Amana en la protección de la

<p>selva tropical frente a la deforestación, teniendo en cuenta que ésta ha alcanzado allí sus niveles más altos en más de 15 años. En Kenia, se guía al jugador para que conozca los campos de refugiados del ACNUR y se familiarice con la situación de los refugiados en el país.</p>	
--	--



**¿Relevancia para el proyecto?**

*¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.*

Este juego serio es un excelente ejemplo de cómo mostrar problemas de la vida real a través de la empatía.

El apoyo institucional de la UNESCO proporcionó a World Rescue una excelente documentación que favoreció la correspondencia con situaciones reales.

El jugador es recompensado constantemente cuando logra un objetivo relacionado con la

CONOCIENDO LA HERRAMIENTA	
<b>Nombre de la herramienta</b>	Laberinto de Minosia
<b>Organización / Empresa / Entidad responsable de la herramienta</b>	Coordinador: solar e.V.
<b>Objetivos de esta actividad didáctica</b>	- Crea empatía y aumenta la comprensión hacia las personas migrantes y refugiadas. Además, el juego ofrece un motivo y varios métodos para entablar posteriormente una conversación

	<p>sobre <b>racismo (institucional), discriminación, privilegios y estereotipos.</b></p>
<p><b>¿Qué formato presenta?</b> Bajo qué forma existe (juego de mesa, juego de cartas, software, plataforma interactiva...)</p>	<p>Se trata de un conjunto de herramientas escritas con una guía para preparar y llevar a cabo un juego de rol y simulación educativo (EduLARP) en directo, con un mínimo de 25 participantes.</p>
<p><b>Grupos destinatarios (por favor, específica)</b></p>	<p>Minosia Labyrinth se ha desarrollado como una herramienta educativa para su uso en diversos sectores educativos (no formales). El juego es adecuado para multiplicadores de diversos ámbitos, como organizaciones sin ánimo de lucro, escuelas, universidades, profesores, trabajadores sociales, animadores juveniles, voluntarios y profesionales que trabajan para y con personas migrantes y refugiadas. Los destinatarios directos son alumnos y estudiantes en prácticas de educación (no) formal de adultos y jóvenes de diferentes ámbitos, edades y procedencias.</p>
<p><b>Breve descripción del juego/herramienta (objetivo, reglas básicas, dinámica)</b></p>	<p>El Laberinto de Minosia está diseñado para jugarse en cualquier lugar con un mínimo de <b>25 participantes</b>. La duración del juego oscila entre <b>uno y dos días</b>, dependiendo de los módulos deseados, el nivel de complejidad y el tamaño del grupo. El juego se desarrolla en Minosia, un país ficticio de Europa al que llega un número considerable de inmigrantes por diferentes motivos. En el país hay unos 10 puestos oficiales relacionados con los trámites migratorios, como: <b>Oficina de Inmigración, Centro de Asilo, Escuela de Idiomas, Policía de Fronteras</b>, etc. Los inmigrantes tienen una amplia gama de opciones para emigrar a Minosia, pero el objetivo más importante para ellos es integrarse completamente en el país, lo que significa conseguir un estatus legal, aprender el idioma y encontrar un trabajo. Sin embargo, al igual que en la realidad europea, alcanzar estos objetivos no es tan fácil como parece... En el juego, los jugadores se mueven dentro de una especie de laberinto de instituciones e interacciones con otros jugadores. De este modo, se topan con diversas barreras, como leyes y reglamentos,</p>

	<p>burocracia sin salidas, barreras lingüísticas, racismo y discriminación, (des)privilegios y prejuicios. Al "seguir los pasos" de una persona migrante, refugiada -o, por ejemplo, de un abogado, periodista o funcionario de inmigración-, la realidad de estas personas se hace más tangible.</p>
<p><b>Impactos y beneficios observados gracias al uso de la herramienta;</b></p>	<p>Así, el juego crea empatía y aumenta la comprensión hacia las personas migrantes y refugiadas. Además, el juego ofrece un motivo y varios métodos para entablar posteriormente una conversación sobre el <b>racismo (institucional)</b>, <b>la discriminación</b>, <b>los privilegios y los estereotipos</b>.</p>

<p><b>Enlace a los recursos (sitio web o materiales cargados en la <u>carpeta G Drive</u>)</b></p>	<p><a href="http://www.minosia.eu">www.minosia.eu</a> EL JUEGO: <a href="https://www.minosia.eu/toolkit/">https://www.minosia.eu/toolkit/</a></p>
--	---

ANALIZANDO LA HERRAMIENTA	
<p><b><u>Puntos fuertes</u></b> Aspectos positivos sobre el contenido y la forma</p>	<p><b><u>Puntos débiles</u></b> Sugerencias de mejora, cosas que faltan...</p>

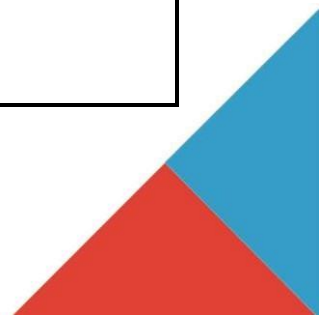
El contenido es bastante realista e implica a muchos de los actores que suelen intervenir en el proceso por el que pasan las personas migrantes cuando se trasladan a otro país como refugiadas o en estatutos similares. Además, el juego de rol LARP es una forma realmente seria y clásica de implicar a los participantes y hacerles sentir y ponerse en la piel de alguien. El hecho de que dure más tiempo les permite meterse en sus papeles.

Puede ser muy largo y también puede plantear algunos problemas psicológicos y de salud mental entre los participantes, por lo que los formadores/facilitadores deben prestar especial atención al proceso. Se trata de un procedimiento largo, por lo que hay que preparar adecuadamente a los participantes e implicar a aquellos que estén realmente comprometidos con el juego.

### **¿Relevancia para el proyecto?**

*¿Qué podría conservarse, qué es inspirador y qué cosas podrían adaptarse, qué hay que tener en cuenta para el desarrollo de nuestra propia herramienta? etc.*

Los rasgos de los personajes están muy bien estudiados y se han basado en alguna experiencia real, esto da una mayor precisión y eficacia al juego de rol. Lo único a tener en cuenta para nuestro juego es quizás evitar caracterizar demasiado al personaje y dejar más libertad debido a que se trata de participación y estaría bien.



## RESULTADOS DEL CUESTIONARIO

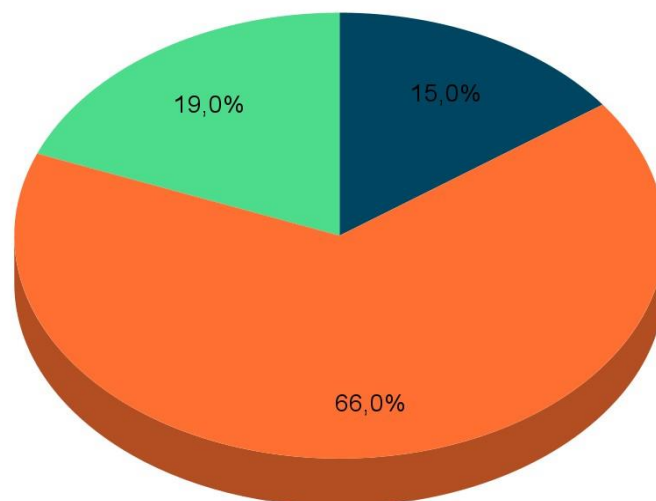
El cuestionario se ha realizado en todos los países participantes en el proyecto: Italia, Malta, Serbia, Lituania, España y Alemania. Todos los países han trabajado con una base de jóvenes. El **número total** de personas que han participado en el cuestionario es de **301 jóvenes**. Entre estas personas también hay una parte de expatriados o personas procedentes de otros países pero que viven en los países que forman parte del proyecto. Los principales objetivos del cuestionario eran recabar información sobre 3 aspectos diferentes de los entrevistados:

- 1) Información general y antecedentes de los jóvenes
- 2) Implicación y nivel de participación en los procesos participativos y democráticos de los jóvenes
- 3) Preferencias de juego de los jóvenes

El cuestionario ha sido compartido online y offline por todos los socios a través de sus miembros, contactos con jóvenes y otras partes interesadas que han ayudado a alcanzar las cifras que hemos logrado.

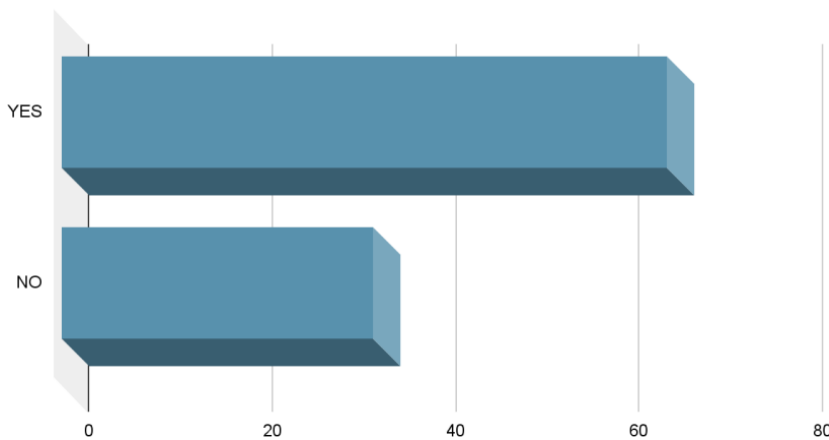
Los resultados de los cuestionarios se han analizado pregunta por pregunta y nos han dado una buena base para pasar a los siguientes pasos del proyecto y el desarrollo del juego que pensamos realizar.

Hemos implicado a jóvenes de distintas edades para incluirlos en todo lo posible en nuestro trabajo



## PARTICIPACIÓN DE LOS JÓVENES

Did you vote in the last elections happening in your community?



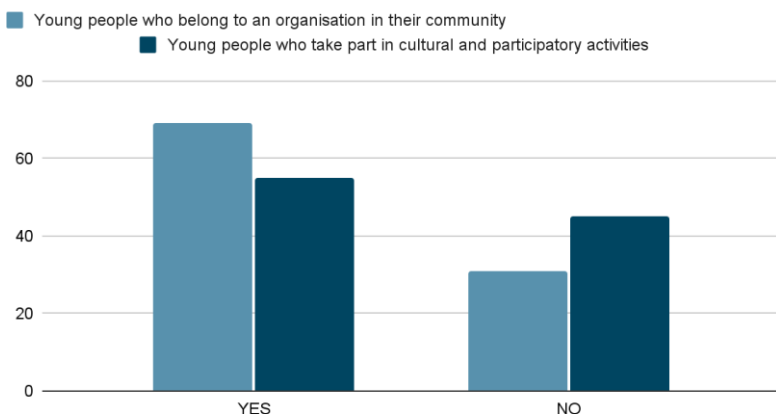
Como primera pregunta les preguntamos cuántos de ellos fueron a votar en las últimas elecciones en su comunidad a cualquier nivel. El resultado ha sido una gran participación. De hecho, **el 66% de ellos fueron a votar** en las últimas elecciones que tuvieron lugar en su comunidad.

Estos resultados ya nos han dado buena cuenta de que los jóvenes tienen en su mayoría la voluntad de participar en las elecciones.

En las siguientes preguntas les hemos pedido que señalen cuánto están implicados en la sociedad civil y, en particular, si siguen a alguna organización o forman parte de una organización de jóvenes en su comunidad.

Los resultados apuntan a que la mayoría de ellos pertenecen al menos a una organización. El **69% forma parte de una organización y el 31% no forma parte de ninguna**, lo que nos motiva también a trabajar más en ese 31% para implicarlos incluso en organizaciones y actividades.

La siguiente pregunta más importante está de hecho relacionada con la anterior, y la respuesta en ese ha dividido casi por la mitad las respuestas. Aunque estos jóvenes forman parte de alguna organización, han declarado en un **45% que no participan en ninguna actividad cultural o de participación** en su comunidad. En cambio, el **55% afirma que suele hacerlo**, lo que nos está dando una extraña relación entre estas dos preguntas.



ese ha dividido casi por la mitad las respuestas. Aunque estos jóvenes forman parte de alguna organización, han declarado en un **45% que no participan en ninguna actividad cultural o de participación** en su comunidad. En cambio, el **55% afirma que suele hacerlo**, lo que nos está dando una extraña relación entre estas dos preguntas.

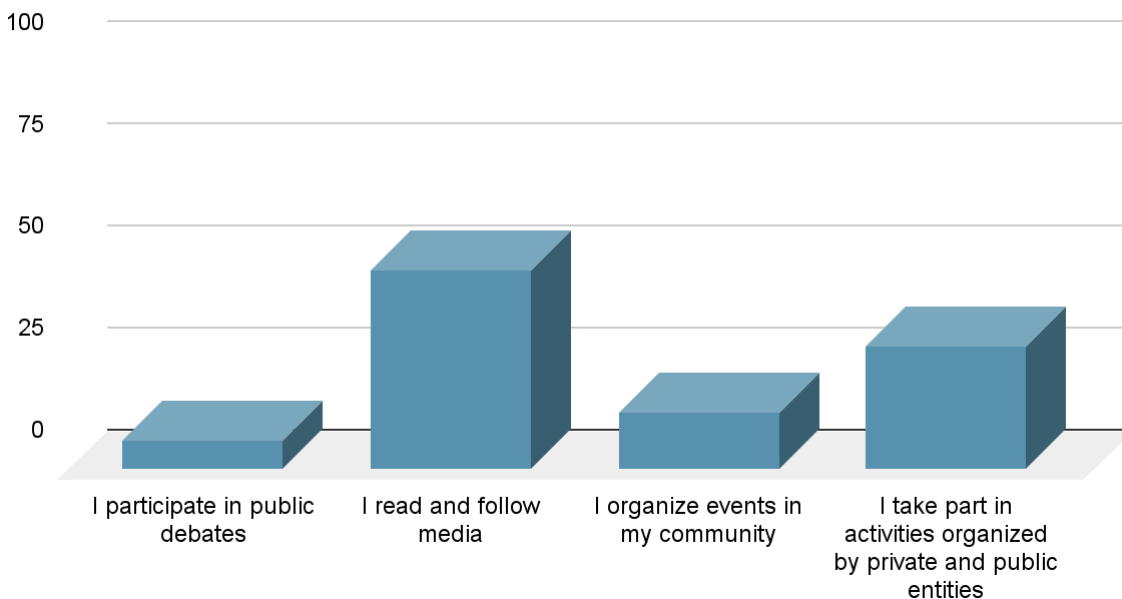
Por lo tanto, probablemente nos da la pista de que hay una necesidad de que las organizaciones de cada comunidad propongan más actividades culturales y participativas, o tal vez de adaptar nuestras actividades mediante el uso de enfoques tal vez más amigable para los jóvenes. A continuación, les hemos preguntado si **siguen la política en su país** y la mayoría **ha respondido que SÍ, exactamente el 67%, en cambio el 33% no sigue la política** en su país.

En relación con esta pregunta, les hemos preguntado si participan en algún blog, online u offline en general y han respondido que sólo el **26% participa en debates online u offline en su comunidad**. La mayoría ha respondido que no participa en los debates y blogs que hay en su comunidad, exactamente el **74%**. Estas cifras nos muestran que los debates online u offline son evitados por los jóvenes y no les gustan, esto debería llevarnos a pensar de nuevo sobre las formas en que los debates son conducidos y propuestos en nuestra sociedad.

Inmediatamente después, hemos preguntado a nuestros jóvenes si les importa la participación en su comunidad y, en general, en la vida democrática. **Los resultados dicen que a la mayoría le importa la participación (71%) y a un porcentaje menor no le importa mucho la participación y la vida democrática en la sociedad (29%).**

Este resultado está relacionado con la pregunta posterior, en la que hemos preguntado a los que respondieron SÍ, cuáles son las formas de participación que utilizan habitualmente.

### Actions of participation by young people

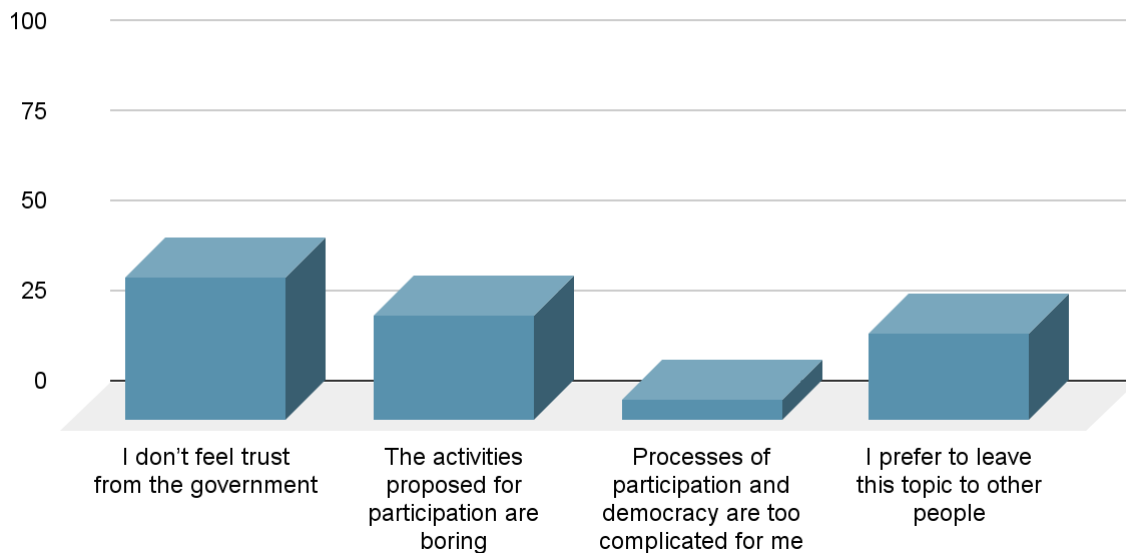


Esto demuestra que la mayoría de ellos participan sólo siguiendo los medios de comunicación y las noticias relacionadas con la política en su comunidad. La segunda acción más señalada ha sido "Participo en actividades organizadas por entidades privadas y públicas", lo que nos da una señal de mayor proactividad que la primera variable con mayor porcentaje de respuesta.

Este gráfico también nos muestra que los debates siguen sin interesar a los jóvenes.

A los que han contestado **NO** a la pregunta anterior sobre si les importa o no la participación y la vida democrática en su comunidad les hemos preguntado: "**¿Cuáles son las causas por las que no les importa?**". Los resultados son los siguientes:

### What are the causes of the scarce interest on participation in your community



Esto demuestra que **la mayoría no confía en el gobierno (40%)** y ha perdido el interés por estos asuntos. La segunda causa ha sido el hecho de que **las actividades relacionadas con la participación son aburridas (29%)**. La tercera es que **el 24% de los jóvenes no se interesa en absoluto por estos asuntos**. Sólo unos pocos creen que los procesos de participación son demasiado complicados para ellos



## EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE PARTICIPACIÓN

En la siguiente parte del cuestionario nos centraremos más en la parte relacionada con los juegos y la participación y en cómo los juegos pueden ser una herramienta poderosa para abordar este tema.

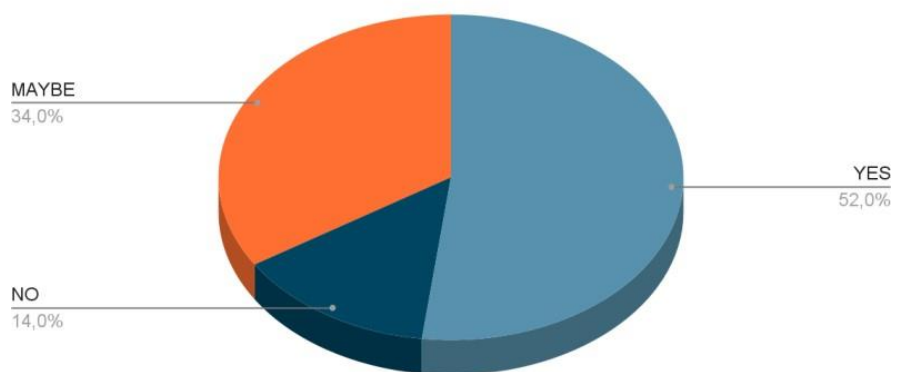
Esta parte ha sido realmente útil para comprender mejor los próximos pasos que debemos dar en nuestro proyecto.

La primera pregunta que les hicimos está relacionada con el hecho de si les interesaría jugar a un juego relacionado con la participación.

**La mayoría de ellos (52%) han respondido que SÍ les gustaría** y esto nos ha dado aún más ganas de trabajar en el juego que vamos a desarrollar.

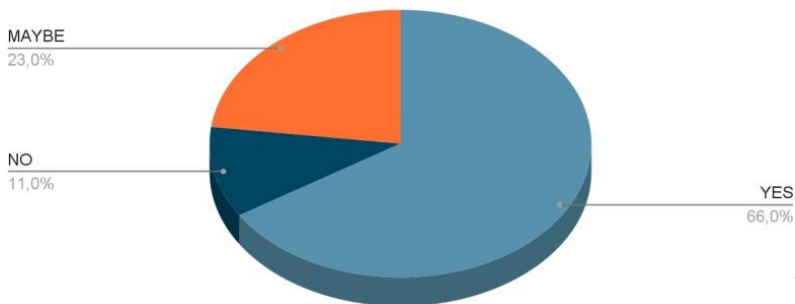
En consecuencia, también les preguntamos "**¿Crees que un juego, o cualquier otra herramienta, puede potenciar tu curiosidad hacia la participación activa en la comunidad?**" y los resultados nos dicen que la mayoría (**66%**) cree firmemente en el juego como herramienta para potenciar y convertir la participación y la democracia en temas más atractivos y amigables para los jóvenes. Sólo un bajo porcentaje dijo NO y parcialmente algunos de ellos se sienten inseguros sobre el resultado.

Would you like to play any game connected to participation?



En esta parte hemos explorado su experiencia previa con juegos y juegos serios. Les hemos preguntado **"Si han jugado alguna vez a juegos de mesa"** y casi todos respondieron que **SÍ (98%)** y sólo **un 2% respondió que NO**, lo que nos demuestra que los juegos de mesa son una herramienta probablemente adecuada para los jóvenes y altamente conocida.

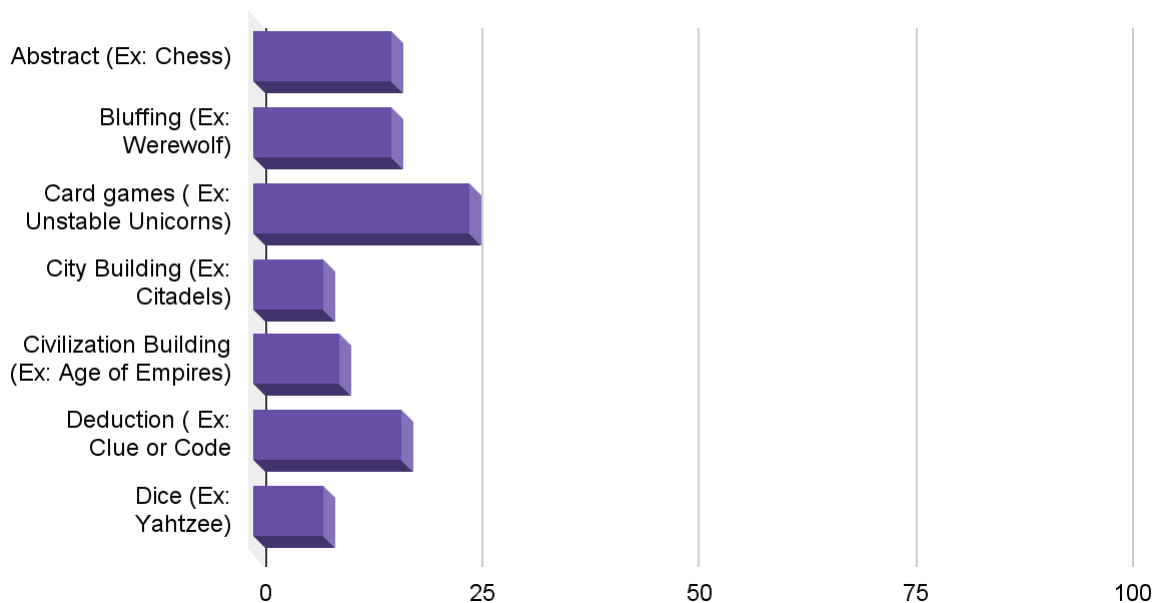
Do you think a game, or any other tool may enhance your curiosity towards active



lo que nos demuestra que los juegos de mesa son una herramienta probablemente adecuada para los jóvenes y altamente conocida.

A esta pregunta ha seguido otra relacionada con los tipos de juegos favoritos cuando juegan a juegos de mesa. Hemos mostrado los tipos de juegos físicos más famosos que existen y estos son los resultados.

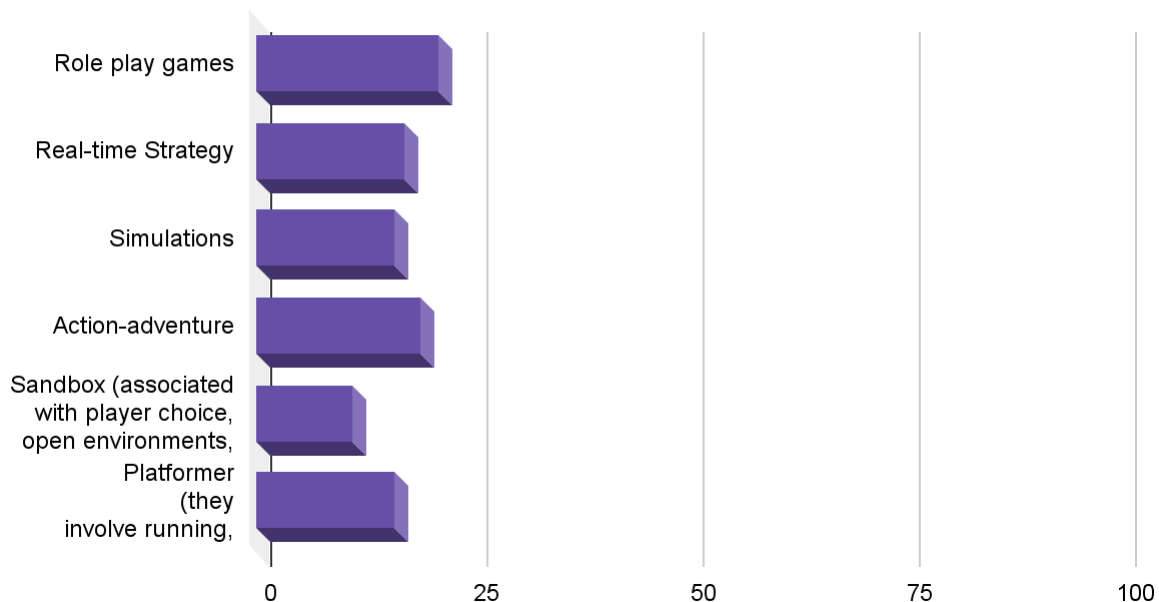
### Types of traditional games young people enjoy the most



Los que más gustan son los **que implican sólo cartas (25%)**, como segundo tuvimos por sólo un punto **17%** los de **Deducción** y con sólo un punto porcentual menos tuvimos un empate entre los **juegos de Abstracción y Faroleo con 16%**.

La siguiente pregunta se refería a los **juegos virtuales y en línea y a cuáles suele jugar a ellos**. La mayoría también respondió que **SÍ (68%)**, no tanto como a los juegos de mesa, pero muestra de todos modos cuántos jóvenes están ahora interesados en los juegos virtuales. El **32% respondió NO**. En consecuencia, hemos preguntado a las personas que respondieron afirmativamente cuáles son los tipos de juegos virtuales y en línea a los que les gusta jugar. Los resultados son los siguientes:

### What kind of virtual or online games do you like to play?



Los juegos que más gustan son **los de Rol (21%)** y en segundo lugar los de **Acción-Aventura (19%)**. En **las demás categorías** se sitúan casi en el mismo porcentaje, entre el **16% y el 17%**.

Como preguntas finales, en primer lugar les hemos planteado **si han jugado alguna vez a un juego serio** y han respondido **SÍ (61%)** y **NO (39%)**.

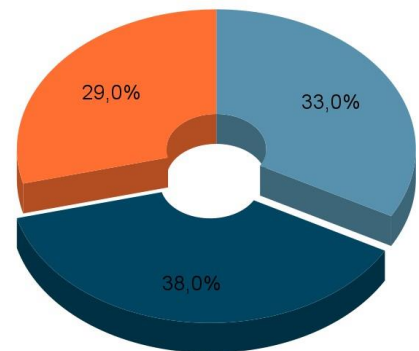
Las personas que han respondido afirmativamente también nos han dado algunos ejemplos de juegos serios a los que han jugado como el Trivial, un juego clásico, o han mencionado algunos otros juegos relacionados con proyectos y creados por otras entidades. La última pregunta que les hemos hecho está relacionada con la ambientación que les gustaría tener en el juego de participación, habiéndoles dado 3 ambientaciones posibles.

Los resultados se pueden ver a continuación:

Los resultados han mostrado un porcentaje bastante similar entre las 3 opciones diferentes que hemos propuesto. La principal de todas formas ha sido **Present** setting como respuesta, con **un 38%**. Tendremos en cuenta estas respuestas en el desarrollo del juego en el que ya estamos trabajando.

What type of environment would you like as part of the participation game?

- Past forms of governments in history
- Present
- Futuristic



## RESULTADOS DE LOS GRUPOS FOCALES

Hemos organizado grupos focales con dos grupos destinatarios diferentes. Cada socio ha organizado dos grupos de discusión diferentes, uno dedicado a los jóvenes y otro a los educadores, animadores juveniles, partes interesadas y otros representantes, como responsables políticos.

### Grupo focal 1 con jóvenes

Los grupos focales con jóvenes han contado con la participación de un total de 68 jóvenes, en su mayoría de edades comprendidas entre los 18 y los 25 años. Cada socio ha contado con la participación de diferentes categorías de jóvenes: estudiantes universitarios, jóvenes que ya trabajan, jóvenes voluntarios, jóvenes que no estudian ni trabajan, y otras categorías desfavorecidas.

En todos los grupos focales hemos llevado a cabo algunas actividades para romper el hielo y hemos creado un entorno seguro dentro del grupo para asegurarnos de que obtenemos respuestas sinceras y de que se sienten seguros para compartir sus puntos de vista.



Los resultados han variado de un país a otro, pero han mostrado muchos puntos en común entre los jóvenes, especialmente cuando hablamos de temas que afectan a los jóvenes como grupo. En la fase de retroalimentación y ¿Dónde te sitúas? hemos tenido diferentes reacciones en cada una de las diferentes afirmaciones.

### **COMENTARIOS SOBRE LAS AFIRMACIONES DE ¿DÓNDE TE SITÚAS?**

En el apartado "¿Dónde te sitúas?" hemos establecido algunas afirmaciones para comprender mejor los puntos de vista de los jóvenes en torno a los derechos y deberes de la ciudadanía, la participación y otros comentarios sobre juegos y estilos de enfoques para conseguir una mayor implicación de la gente en la participación.

#### **1ª AFIRMACIÓN:**

"Siempre participo en las votaciones porque es mi deber y mi derecho, no estoy de acuerdo con que la gente no vote"

#### **Comentarios:**

En cuanto al voto como derecho y como deber, en todos los países la mayoría de los jóvenes lo consideran un deber y afirman que lo hacen, pero en todos los grupos focales hubo también un gran debate sobre el derecho a no votar como forma de expresar el no estar de acuerdo o que no guste alguna propuesta política. En la mayoría de los casos, la discusión ha terminado afirmando que es mejor votar en blanco, pero que en cualquier caso hay que ir a votar para expresarlo.

Además, ha surgido el debate sobre el hecho de que, desgraciadamente, en la mayoría de ocasiones los votos son comprados por los políticos o como intercambio por algún favor, y es una forma habitual de enfocar el voto.

### **2ª AFIRMACIÓN:**

"El discurso y el pensamiento crítico son herramientas esenciales cuando se trata de garantizar el progreso en una sociedad democrática. Pero al final, la unidad y la participación comprometida son los que lo hacen posible".

#### **Comentarios:**

En la segunda afirmación de la actividad, los participantes de casi todos los países han coincidido mayoritariamente en que el compromiso y la unidad son los factores clave de la participación y han afirmado que, si falta uno de ellos, no tenemos la base adecuada para hablar de participación. Sólo hemos detectado algunos desacuerdos al afirmar que, pase lo que pase, tenemos políticos corruptos y que la unidad no puede hacer mucho contra la corrupción. Esto ha ampliado el debate, pero aun así es una señal de que se vuelve a la corrupción como tema también en la segunda declaración. También han afirmado que el pensamiento crítico es algo que hoy en día es relevante y que hay que ser un ciudadano consciente y formarse también entre todas las generaciones.


### **3ª AFIRMACIÓN:**

"Las personas que puntúan cero no son sólo las que no participan en el juego, sino también las que juegan muy bien pero no tienen ningún objetivo en el punto de mira".

#### **Comentarios:**



En la tercera afirmación, los participantes en general pidieron más explicaciones y todos los facilitadores mencionaron la relación con el juego y el deporte. La mayoría de los participantes se mostraron de acuerdo y afirmaron que "aunque no juegues al máximo, tu esfuerzo debe tenerse en cuenta en la participación, y el poco apoyo también contribuye".



#### **4ª AFIRMACIÓN:**

"Internet podría ser un paso muy positivo hacia la educación, la organización y la participación en una sociedad con sentido".

#### **Comentarios:**

En la cuarta afirmación les preguntamos sobre internet y su papel como una herramienta poderosa para el presente y el futuro de la participación. En este caso también han estado parcialmente de acuerdo, ya que la mayoría de los grupos han mencionado la doble cara de internet, los puntos buenos de compartir y llegar a más gente, ser más inclusivo, pero que necesita ser usado sabiamente. Mencionaron como aspecto negativo las noticias falsas, muchas cuestiones relacionadas con la privacidad y la comprobación de los hechos. También han mencionado la necesidad de trabajar en la alfabetización mediática de todas las generaciones y el hecho de que las herramientas disponibles para el debate deben utilizarse con conciencia.




#### **5ª AFIRMACIÓN:**

"No me interesa la política porque ya no confío en el Gobierno ni en los políticos"

#### **Comentarios:**

En la quinta afirmación hemos hablado de la fiabilidad de la política y de la relación de confianza entre los jóvenes y el gobierno. Los jóvenes de la mayoría de los grupos han mencionado la corrupción y los escándalos y se han mostrado muy irónicos al respecto. Todos ellos han afirmado que les interesa la política pero que existe un sentimiento común de que la minoría está decidiendo por la mayoría sin consultarla, y esto está creando esta falta de confianza hacia los políticos.



### **6ª AFIRMACIÓN:**

"El mundo puede pedirte que participes, pero es una decisión del día a día si quieres aceptar esa propuesta".

#### **Comentarios:**

En la sexta declaración hemos estado discutiendo sobre el hecho de que el mundo está pidiendo que la juventud actúe, pero al final del día es cada uno, como ciudadano, quien decide ayudar y actuar. Los participantes están de acuerdo con esta idea, y en algunos grupos han mencionado la necesidad de ser constante y el hecho de que la participación es una actividad diaria que requiere esfuerzos, pero que en ocasiones éstos no son ni siquiera perceptibles. Además, algunas personas mencionaron dificultades para participar relacionadas con el tiempo que se dedica al ámbito laboral. Dado que nuestra sociedad se basa en la carga de trabajo, es difícil implicarse en los procesos de participación con el esfuerzo que a algunos de los participantes les gustaría. Este fue por tanto un punto de vista interesante que abordó el tema del trabajo y la necesidad de más tiempo libre para ser también un buen ciudadano y gozar de salud mental. Finalmente, muchos de los jóvenes subrayaron el hecho de que tiene que ser una decisión libre y no algo obligatorio.

### **7ª AFIRMACIÓN:**

"Me gustaría participar más, pero en mi comunidad local no se ofrecen suficientes actividades y espacios de participación"

#### **Comentarios:**

En la séptima afirmación, les preguntamos si creen que faltan actividades para mejorar su participación, o si las que existen son adecuadas.

Los grupos han presentado diversas opiniones y algunos han manifestado que existen actividades en la comunidad y que participan en ellas, han afirmado que sólo es cuestión de informarse. En cambio, otra parte de los grupos ha compartido su frustración por la falta de actividades e incluso, donde las hay, han mencionado que las actividades propuestas son aburridas y anticuadas, no adaptadas a la sociedad de hoy en día. También han señalado que los temas tratados en los debates son relevantes, es decir, la





importancia de que los temas abordados se conecten a cuestiones que atraigan a las personas jóvenes. También se ha mencionado que las ONG y los gobiernos recurren a los influencers para que hablen de diferentes temas, pero no funciona tanto porque es "demasiado cursi".

#### **8ª AFIRMACIÓN:**

"Las políticas de fomento de la participación son inexistentes".

##### **Comentarios:**

La octava afirmación trataba del hecho de que no existen políticas que promuevan la participación. En algunos grupos, los participantes no sabían qué responder porque no tenían mucho conocimiento sobre estas políticas, por lo que se quedaron en posiciones intermedias. Por otra parte, otros grupos estaban de acuerdo con esta afirmación y señalaron que no existen suficientes políticas y herramientas para promover la participación, especialmente en formas interesantes para la juventud.

#### **9ª AFIRMACIÓN:**

"Los procesos de diálogo juvenil son buenos ejemplos que deberían reproducirse a nivel local".

##### **Comentarios:**

La novena afirmación estaba relacionada con el Diálogo de la Juventud de la UE como una herramienta que potencialmente puede ser aplicada también a nivel local para elevar la voz de los jóvenes. La mayoría estuvo de acuerdo, haciendo hincapié en la necesidad de conseguir más formas de participación, y han declarado la necesidad de que la juventud sea más reconocida a nivel local. También han hecho hincapié en la necesidad de la cooperación intersectorial como parte crucial para la mejora de estos procesos y dinámicas.

#### **10ª AFIRMACIÓN:**

"Me gustaría actuar, pero en mi comunidad los jóvenes no tienen mucha voz"

##### **Comentarios:**


La décima afirmación se refería a la voz de los jóvenes, que no se escucha mucho a nivel local o en su comunidad, más allá del hecho de que quieren participar. La mayoría estuvo de acuerdo con esto, especialmente en que a nivel local han hablado de esta cuestión. La mayoría de los grupos han afirmado que la razón principal es que las generaciones mayores no escuchan mucho la voz de los jóvenes. También han afirmado que algunos grupos a los que les gustaría participar más, pero que no conocen bien las herramientas y las formas de hacer oír su voz. Además, han compartido la necesidad de proporcionar más enfoques adaptados a los jóvenes y también de seguir las tendencias y los cambios de la juventud en la sociedad.

En la parte final de los grupos focales hemos pedido a los jóvenes que nos aporten ideas y comentarios sobre juegos, pero también sobre ideas de participación. Los resultados han sido muy buenos y útiles para nuestro equipo.

Esas eran algunas de las propuestas:

- La reducción de la jornada laboral y la aceleración en el mundo laboral (hablaron del ámbito académico, ya que lo enfocan como una posible profesión de futuro).
- Mejoras en el sistema de transporte (también relacionadas con la falta de tiempo).
- Habilitar espacios comunitarios como parques, zonas de juego o bancos en las calles para que la gente pueda reunirse.
- Actividades municipales de convivencia y fomento del activismo local.
- Mayor capacidad de decisión de los órganos de participación, así como descentralización del poder.
- Mayor visibilidad de los problemas sociales y políticas públicas.
- Rediseñar la distribución de las grandes ciudades, equilibrio territorial.
- Mejorar la participación legislativa directa de los ciudadanos.
- Reforma laboral y fin del sistema capitalista
- Estaría bien conocer los lugares donde pueden ir a hacer voluntariado, o tener una plataforma donde encontrar lugares, eventos y cuestiones similares. "Como Facebook, pero sólo para los jóvenes de su comunidad".
- Grupo de Facebook o grupo de chat de whatsapp al que todo el mundo puede unirse e invitar a otros a hacer algo.

En cambio, como consejos para el juego han proporcionado algunas pistas como:


- Incluir opciones en el juego para debatir los problemas que dificultan la participación política entre los jóvenes: falta de tiempo, falta de formación sobre participación política y local, desconocimiento de los canales y opciones para participar (por ejemplo, jugar con un sistema de niveles o experiencia que proporcione más información al jugador).
  - La gran importancia concedida a los procesos asamblearios en la participación de los
- 

jóvenes puede vincularse a mecánicas de juego como la negociación, la cooperación, la gestión colectiva de recursos e intereses, etc.

- Promover temas culturales en los juegos. Además, es importante diseñar la narrativa y los contenidos del juego adaptándolos a los intereses culturales y las principales preocupaciones de los jóvenes.
- Crear una simulación de interacciones, espacios y contextos de participación juvenil.
- Características principales: Colaboración o competición (o encontrar la manera de tener ambas), Sistema de puntuación, Desafíos, Fácil de entender y jugar, Diversión.

## **CONCLUSIONES:**

Estos grupos focales hicieron hincapié en la falta de confianza de los jóvenes en la política y en la necesidad de que nosotros y el resto de la sociedad propongamos más actividades y adaptemos nuestras actividades para que sean más atractivas y atrayentes para los jóvenes, con el fin de conseguir una mayor implicación en la sociedad en general. Además, ha puesto de manifiesto hasta qué punto los jóvenes, especialmente a nivel local, no se sienten representados ni escuchados. También nos ha proporcionado un punto de vista interesante sobre la necesidad de crear algo virtual pero no muy difícil debido a la falta de alfabetización mediática y de garantizar la participación de todos los grupos sociales en el juego potencial. Uno de los elementos más interesantes que surgieron es, sin duda, la voluntad de participar más en la sociedad, pero la falta de herramientas, recursos y espacios para ser activos.



## **Grupo focal 2 con trabajadores en el ámbito de la juventud, educadores, responsables de la toma de decisiones y otras partes interesadas.**

El segundo grupo focal se ha organizado con la participación de diferentes grupos destinatarios. Han participado profesores de universidad, profesores de instituto, responsables políticos locales, trabajadores en el ámbito de la juventud y otras partes interesadas de municipios y gobiernos locales que se ocupan de la educación y la participación. Hemos implicado a un total de 48 personas en todos los países del proyecto. Algunos de las afirmaciones utilizadas han sido las mismas que se utilizaron con los jóvenes para comprobar los puntos de vista de los distintos grupos destinatarios.

### **COMENTARIOS SOBRE LAS AFIRMACIONES DE “¿DÓNDE TE SITÚAS?”**


En el apartado "¿Dónde te sitúas?" hemos establecido algunas afirmaciones para comprender mejor los puntos de vista de las partes interesadas en torno a los derechos y deberes de la ciudadanía, la participación y otros comentarios sobre juegos y estilos de enfoques para conseguir una mayor implicación de la gente en la participación.

#### **1ª AFIRMACIÓN:**

"La política en busca del consenso inmediato es incapaz de desarrollar soluciones a largo plazo para los adultos del mañana".

#### **Comentarios:**

Han afirmado que depende mucho del enfoque del que hablemos. En la macropolítica y las soluciones a los problemas de la civilización, no siempre son útiles, mientras que para la micropolítica, las cuestiones cotidianas y municipales, son necesarias para tomar decisiones urgentes. El reto de la política es lograr un equilibrio entre la temporalidad a corto y a largo plazo. "*El electoralismo, atacando los problemas que tenemos a corto plazo, a veces nos impide ocuparnos de los problemas a largo plazo*". Por otro lado, se argumenta que los consensos son marcos a través de los cuales se pueden abordar los problemas a largo plazo. Desde este punto de vista, el consenso no tiene nada que ver con la capacidad o no de tomar decisiones. Algunos de los grupos han afirmado que esto no ocurre a escala nacional y de la UE, sino a nivel local y regional, y consideran



que hay una gran falta de programas a largo plazo por parte de los responsables locales.

### **2ª Declaración:**

"La colaboración intersectorial conduce a mejores políticas".

#### **Comentarios:**

En este sentido, la mayoría de los grupos coincidieron al 100% en la importancia de la colaboración entre sectores, ya que es el punto crucial para poder crear políticas adecuadas que tengan en cuenta a todos los grupos sociales. En cambio, un grupo ha mencionado lo siguiente: *"Aunque la diversidad de actores puede conducir a mejores políticas, no está claro que en última instancia lo haga"*. Se refieren



al hecho de que en algunas políticas hay actores con intereses contrapuestos al bien común. *"Hay conflictos en los que la colaboración intersectorial no conduce a mejores políticas porque aparecen sectores que van en contra del interés común"*. Esto lleva a la postura de que es difícil mejorar las políticas para todos. *"¿Mejores políticas para quién?"*.

### **3ª AFIRMACIÓN:**

"El debate de la sociedad civil no tiene peso real".

#### **Comentarios:**

La mayoría ha declarado no estar de acuerdo y también ha dicho que depende de la situación. Han compartido el hecho de que a veces ocurre lo contrario y se toman decisiones demasiado ligadas a la opinión pública, las llamadas medidas viscerales. Algunos otros grupos también han mencionado que la sociedad civil no tiene en todos los países la libertad y la influencia que tiene en Occidente. Por otro lado, otra posición defiende que la sociedad civil es muy importante, que hay relaciones constantes entre la política parlamentaria y la política desde el pueblo, y que ha tenido efectos muy notables en la política. Por ejemplo, en las elecciones bolivianas.

#### 4ª AFIRMACIÓN:



"Los procesos de diálogo juvenil son buenos ejemplos que deberían reproducirse a nivel local".

#### **Comentarios:**


Algunas de las partes interesadas han afirmado que, aunque la herramienta del diálogo juvenil está empezando a funcionar a nivel de la UE, no saben y no están seguros de si funcionaría a nivel local. Algunos de ellos también han mencionado el hecho de que, desgraciadamente, muchas veces los políticos y los jóvenes "hablan un idioma diferente", lo que podría considerarse también la dificultad de ese proceso.

#### 5ª AFIRMACIÓN:

"No hay partes interesadas que representen a los jóvenes".

#### **Comentarios:**

Algunos grupos han mencionado que no hay representación de los intereses de los jóvenes ni la ha habido nunca, pero que, al ser mayores, acaban haciendo valer sus intereses. Sobre todo, hay una falta de representación en el parlamento o incluso en cuanto al derecho al voto para los menores de 18 años. Otros participantes, en cambio, no han estado de acuerdo con la afirmación y han mencionado la existencia de organizaciones juveniles, la sociedad civil, educadores y otras entidades



que representan a los jóvenes.

### **6ª AFIRMACIÓN**

"Internet podría ser un paso muy positivo hacia la educación, la organización y la participación en una sociedad con sentido".

#### **Comentarios:**

En esta afirmación todos los grupos han coincidido con una postura similar, pero hay que decir que han reaccionado de forma más negativa a esta afirmación en comparación con los jóvenes. Los participantes han comentado que Internet es bueno para informarse pero que hay demasiada información y que no funciona mucho como herramienta de participación. Creen que es necesario educar sobre los medios de comunicación y desarrollar el pensamiento crítico entre todos los ciudadanos, y que esto debería ser una política o algo que enseñar también en las escuelas.

### **7ª Declaración:**

"Creo que estamos ante una crisis de valores de las nuevas generaciones, hay mucho individualismo".

#### **Comentarios:**


Han mencionado que la juventud (como edad) se está expandiendo cada vez más, difuminando los límites de lo que una vez fue y adquiriendo un poder simbólico que incluso oculta los intereses de las generaciones mayores. Además, es difícil pensar en la juventud como una categoría con intereses comunes, ya que a menudo oculta intereses contrapuestos basados en el género o la clase social. Por ello también se ha afirmado que hay un fenómeno cíclico que ocurre en cada cambio de generación, por el cual las generaciones anteriores siempre están afirmando que las nuevas no tienen valores. También han mencionado que los jóvenes de hoy en día tienen valores pero los manifiestan de forma diferente a los demás. Algunos de los participantes han afirmado que creen que los jóvenes son más individualistas, pero no eran la mayoría.

### **8ª AFIRMACIÓN:**

"Realmente creo que centrándonos más en las políticas para las nuevas generaciones la participación de los jóvenes sería mayor"

#### **Comentarios:**

Han mencionado que depende mucho de las herramientas y los medios que se utilicen para ello. La mayoría de los participantes se han mostrado de acuerdo con esta afirmación y también han compartido la necesidad de adoptar un enfoque de abajo a arriba (bottom-up) para aumentar la participación.



### **9ª AFIRMACIÓN:**

"Las políticas de fomento de la participación son inexistentes".

#### **Comentarios:**

En esa afirmación estaban divididos y algunos de ellos sí creen que existen políticas a este respecto, pero que son pocas. Otros sí afirman que las políticas para fomentar la participación realmente no existen o son inútiles la mayoría de las veces.

### **10ª AFIRMACIÓN**

"La brecha entre generaciones tiende a ensancharse".

#### **Comentarios:**

Se ha mencionado que también es normal, todas las edades están cambiando y todas las generaciones tienen sus propias formas de funcionar. En cambio, otros participantes han mencionado el hecho de que vivimos en un paradigma en el que antes los padres guiaban a sus hijos y ahora los hijos guían a los padres, debido a la falta de políticas intergeneracionales que apoyen la comprensión de determinadas herramientas. En cualquier caso, la mayoría estuvo de acuerdo en que esta brecha es natural.

En la parte final de los grupos focales hemos pedido a los participantes que nos aporten ideas y comentarios sobre juegos, pero también sobre ideas de participación. Los resultados han sido muy buenos y útiles para nuestro equipo.

Esas eran algunas de las propuestas:

- Compartir y participar en espacios intergeneracionales e interculturales.
- Crear una asamblea deliberativa diseñada por sorteo sobre temas compartidos por los jóvenes.
- Formación en acción colectiva, práctica social-cooperación, gestión comunitaria (offline y online).
- Espacios de participación y decisión en los centros educativos.
- Reformar y fomentar la autonomía de las asociaciones juveniles con respecto a los partidos
- Financiación y apoyo a la participación de asociaciones (locales, etc.).
- Proporcionar un enfoque de presupuesto participativo a nivel local para que los jóvenes organicen actividades para la comunidad y les proporcionen más



responsabilidad.


En cambio, como consejos para el juego han proporcionado algunas pistas como:

- Concepto de videojuego de simulación en el que se constituye una escuela y hay que tomar todas las decisiones y gestionar la escuela (mecánica de juego de gestión de recursos).
- Simulador al estilo Tycoon.
- Juego de gestión de las relaciones con los grupos de interés (o partes interesadas) (utilizaron la Democracia como ejemplo).
- Concepto de un juego postapocalíptico en el que el Estado no tiene presupuesto para los jóvenes: la idea es organizarse y movilizarse para hacer valer los intereses políticos de los jóvenes. Se jugaría con personajes de diferentes clases sociales, para mostrar las diferentes realidades sociales entre los jóvenes. Este juego se irá complicando a medida que el Estado retire prestaciones a los jóvenes (carné joven, matrícula en la universidad pública, ayudas al transporte público o becas), con diferentes consecuencias según la procedencia del personaje. La idea del juego sería movilizar políticamente a los jóvenes.

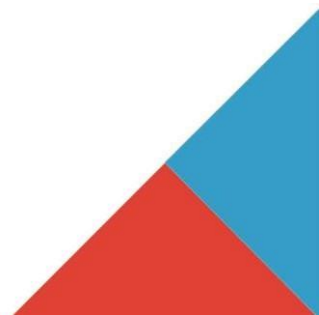
#### **CONCLUSIONES:**

Los grupos focales con las partes interesadas también nos dieron otros puntos de vista y nos abrieron a más escenarios. Se han puesto de manifiesto algunas diferencias entre las partes interesadas y los jóvenes, pero también algunos puntos de vista comunes, como en la cuestión de Internet y la necesidad de trabajar más en la alfabetización mediática y el pensamiento crítico en la sociedad. Además, tienen ideas comunes sobre la necesidad de utilizar diferentes instrumentos y herramientas para implicar a más jóvenes y también para aumentar el espacio y la representación de los jóvenes.

Además de los comentarios sobre las políticas, han compartido muchos puntos interesantes basados en el enfoque de abajo a arriba (bottom-up) y la necesidad de implicar y dar más responsabilidad a los ciudadanos y a los jóvenes en general en el proceso de toma de decisiones. También han proporcionado consejos similares para la creación del juego que nos dan más




confianza en el desarrollo del mismo, ya que también han declarado la necesidad de alguna herramienta sencilla para facilitar el proceso de participación en la sociedad.



## CONCLUSIONES

La investigación ha sido muy útil por los resultados cuantitativos y cualitativos que hemos obtenido tanto de los jóvenes como de las partes interesadas y otros trabajadores de la juventud que se ocupan de la educación de los jóvenes. La variedad de grupos destinatarios nos ha proporcionado conocimiento en torno a un amplio escenario sobre la situación de la participación en las comunidades en las que actúan las organizaciones implicadas y también cuáles son las necesidades de los jóvenes y las partes interesadas en el proceso de innovación de los procesos de participación. Todos los datos que hemos recogido definen mejor nuestra idea de juego que nos gustaría desarrollar y las pistas/consejos recogidos conducirán al consorcio en su conjunto a la consecución de los próximos pasos con una idea más clara. La gran cantidad de personas implicadas en esta investigación son también un recurso útil que participará en las siguientes fases de las actividades. Serán valiosos como observadores externos para apoyarnos en la preparación de un producto innovador y de alta calidad que esperemos facilite a los jóvenes, pero también a los educadores, la introducción de la participación como tema entre la juventud y en la sociedad en general. De la investigación se desprende claramente la necesidad de herramientas más adaptadas a los jóvenes para aumentar su participación, así como la necesidad de trabajar más intensamente en la cooperación entre los diferentes actores para crear políticas y vías que puedan conducir también a un mayor reconocimiento de la voz de los jóvenes en nuestras comunidades.





**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

Questo manuale è stato realizzato con il supporto e il contributo economico della RAS - Regione Autonoma Della Sardegna - Assessorato della Pubblica Istruzione, Beni Culturali, Informazione, Spettacolo e Sport - L.R. n.3/2009, art. 9, comma 9





Co-funded by  
the European Union



YOUTH  
PLAYFUL  
ENGAGEMENT

# *Istraživanje stanja učešća mladih*

*Deliverable - Projekat YouPlay  
YOUTH PLAYful Engagement*

A project by:



Funded by:



Co-funded by  
the European Union



REGIONE AUTÓNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTÓNOMA DELLA SARDEGNA

In partnership with:



## SADRŽAJ

<b>UVOD.....</b>	<b>2</b>
<b>METODE ISTRAŽIVANJA.....</b>	<b>3</b>
<b>STOLNO ISTRAŽIVANJE .....</b>	<b>3</b>
<b>ANKETA/UPITNIK .....</b>	<b>6</b>
<b>FOKUS GRUPE .....</b>	<b>10</b>
<b>REZULTATI DESK ISTRAŽIVANJA .....</b>	<b>19</b>
<b>REZULTATI UPITNIKA/ANKETE .....</b>	<b>58</b>
<b>REZULTATI FOKUS GRUPA .....</b>	<b>65</b>
<b>ZAKLJUČCI .....</b>	<b>76</b>

*Finansira Evropska unija. Izneti stavovi i mišljenja su, međutim, samo autora(a) i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Evropske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Evropska unija ni EACEA ne mogu biti odgovorne za njih.*

# UVOD

## Uvod u istraživanje o učešću mladih i omladinskim politikama

Naše istraživanje se zasnivalo na ideji prikupljanja podataka, statističkih podataka i povratnih informacija kvalitativnim i kvantitativnim pristupom, pri čemu smo definisali tri različite metode za prikupljanje informacija od mladih i drugih zainteresovanih strana. Odabrani metodi su bili:

- Stolno istraživanje
- Ankete/Upitnici
- Fokus grupe

Čvrsto smo uvereni da kombinacija metoda daje pouzdane kvantitativne i kvalitativne rezultate.

Istraživanje smo sprovodili 4 meseca, od novembra 2022. do februara 2023. godine, a vodio ga je partner TDM 2000 Malta. Svaki partner je obavljao posao pod vođstvom vodećeg partnera, koji je pripremio vodič, koji smo pratili tokom istraživanja, podržavao je, pratio proces rada i da je sve u skladu sa predviđenim rokovima. **Istraživanje će biti prvi korak našeg projekta i pratit će put koji treba slediti za sljedeće korake u razvoju kooperativne igre.**

### Šta su ciljevi ovog projektnog rezultata?

Prikupiti dobre prakse o igrama, alatima i drugim didaktičkim aktivnostima o učešću mladih i učešću uopšte, razvijene na lokalnom ili međunarodnom nivou. Od svakog partnera se zahteva najmanje 1, a najviše 3 primerka.

Da dopremo do mladih i prikupimo njihove stavove i predloge i inspiraciju za kreiranje didaktičkog materijala koji smo planirali.

Kroz prikupljane ideje uključiti i pitati omladinske radnike i druge zainteresovane strane o njihovim potrebama kako bi ih uzeli u obzir tokom kreiranja igre

### Koje ciljne grupe su bile uključene?

- Mladi od 13 do 30 godina starosti
- Omladinski radnici
- Edukatori
- Nastavnici&Profesori
- Druge zainteresovane strane kao što su kreatori politike uključeni u omladinske politike i drugi, predstavnici mladih, omladinski forumi.

## METODE ISTRAŽIVANJA

### **Koje metode ćemo koristiti?**

Naše istraživanje će biti sprovedeno korišćenjem nekoliko metoda koje se koriste u društvenim istraživanjima. Odlučili smo da zauzmemo višestrani pristup kako bismo imali istraživanje koje bi moglo biti što korisnija za naredne korake našeg projekta i kako bismo buduće rezultate projekta kreirali i bazirali na osnovu potreba mladih ljudi, omladinskih radnika i drugih zainteresovanih strana uključenih u procesi participacije i demokratije.

Metode:

- Stolno istraživanje
- Ankete/Upitnici
- Fokus grupe

## STOLNO ISTRAŽIVANJE

Vaša uloga kao istraživača korisnika koji sprovodi stolno istraživanje je da pregledate rezultate prethodnih istraživanja kako biste stekli opšte razumevanje ove oblasti.

### **Zašto sprovodimo ovo stolno istraživanje?**

- Identifikovati nacionalne i međunarodne dobre prakse o društvenim igrama, alatima i drugim didaktičkim aktivnostima koje se tiču učešća mladih i učešća uopšte, razvijene na lokalnom ili međunarodnom nivou.

### **MINIMALAN BROJ**

- najmanje 1 primer a najviše 3 primera

### **Gde tražiti dobre prakse?**

1) Podaci dostupni na internetu:



Jedan od najpopularnijih načina za prikupljanje podataka za stolno istraživanje je putem Interneta. Informacije su dostupne i mogu se preuzeti samo jednim klikom. Međutim, morate uzeti u obzir pouzdanost veb lokaciju za prikupljanje informacija.

**2) Državne i nevladine agencije:**

Podaci za sekundarna istraživanja (stolno istraživanje) mogu se prikupljati i od nekih vladinih i nevladinih agencija. Uvek će postojati vredni i relevantni podaci koje kompanije ili organizacije mogu koristiti.

**3) Javne biblioteke:**

Javne biblioteke su još jedan dobar resurs za stolna istraživanja. Imaju kopije važnih istraživanja koja su već obavljena. Oni su skladište dokumenata iz kojih se mogu izvući relevantni podaci.

**4) Obrazovne ustanove:**

Često se zanemaruje značaj prikupljanja podataka od obrazovnih institucija za sekundarna istraživanja. Međutim, više istraživanja se sprovodi na fakultetima i univerzitetima nego u bilo kom drugom poslovnom sektoru.

**5) Izvori poslovnih informacija:**

Novine, časopisi, radio i televizijske stanice su odlični izvori podataka za stolna istraživanja. Ovi izvori imaju informacije iz prve ruke o ekonomskim trendovima, političkoj agendi, tržištu, demografskoj segmentaciji i sličnim temama.

## ŠABLON ZA VAŠE ISTRAŽIVANJE

Pratite ovaj šablon za svoje istraživanje i obavezno ga popunite i dostavite do zadatih rokova.

Podsećanja radi: ako koristite resurse kao što su grafike, studije, izveštaji (...), ne zaboravite da navedete izvor informacija koje ćete kasnije biti korišćenje u glavnom izveštaju.

Naziv zemlje	
Ime partnera	

UPOZNAVANJE SA ALATOM	
<b>Naziv alata</b>	
<b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b>	
<b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b>	
<b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)	
<b>Ciljne grupe (molimo da budete konkretni)</b>	
<b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b>	
<b>Uticaji i koristi primećeni zahvaljujući upotrebi alata</b>	
<b>Link do resursa (veb lokacija ili</b>	

materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)	
<b>ANALIZA ALATA</b>	
<b><u>Snage</u></b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme	<b><u>Slabosti</u></b> Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...
<b>Relevantnost za projekt?</b> <i>Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za razvoj vlastitog alata? itd.</i>	

## ANKETA/UPITNIK

Anketu/upitnik će trebati dati mladima i anketa/upitnik će morati da dostigne određeni broj odgovora.

**Zašto sprovodimo ovu anketu?**

Kroz anketu/upitnik želimo da pitamo mlade šta šta su njihove potrebe i ovo će biti zanimljivi podaci za kombinovanje sa rezultatima fokus grupa i intervjuja. Upitnik neće imati otvorena pitanja i biće kratak i prilagođen mladima. Štaviše, upitnici će biti anonimni.

### **CILJNA GRUPA**

- Mladi od 13 do 30 godina starosti

### **BROJEVI KOJE TREBA DOSEGNUTI**

- Potrebno je uključiti najmanje 50 mladih iz svake zemlje
- Minimalno 250 mladih za citav konzorcium

### **ROK ZA IZVRŠENJE:**

1 Februar 2023

### **UPITNIK:**

- 1) Starosna grupa
  - Od 18 do 25 godina
  - Od 26 do 30 godina
- 2) Država:
- 3) Da li ste glasali na poslednjim izborima u svojoj zemlji?
  - Da
  - Ne
- 4) Da li ste deo neke organizacije ili volontirate?
  - Da
  - Ne
- 5) Da li ste ikada učestvovali u kulturnoj aktivnosti ili drugim sličnim aktivnostima koje organizuju treća lica?
  - Da

- Ne
- 6) Da li pratite politiku svoje zemlje?
- Da
  - Ne
- 7) Da li učestvujete u bilo kom blogu ili debati na mreži ili van mreže?
- Da
  - Ne
- 8) Da li vam je stalo do učešća u vašoj zajednici i demokratskom životu uopšte?
- Da
  - Ne
- 9) Ako jeste, šta obično radite?
- Učestvujem u javnim raspravama
  - Čitam i pratim medije
  - Organizujem događaje u svojoj zajednici
  - Učestvujem u aktivnostima koje organizuju privatne i javne institucije
  - Drugo (napišite)
- 10) Ako NE, šta vas sprečava?
- Ne osećam poverenje vlade
  - Predložene aktivnosti učešća su dosadne
  - Procesi participacije i demokratije su za mene suviše komplikovani
  - Više volim da ovu temu prepustim drugim ljudima
  - Drugo (napišite)
- 11) Da li želite da igrate neku igru u vezi sa učešćem?
- Da
  - Ne
  - Možda
- 12) Da li mislite da igra ili bilo koji drugi alat može da podstakne vašu radoznalost za aktivno učešće u zajednici?
- Da

- Ne
- Možda

13) Da li ste ikada igrali društvenu igru (igru na ploči)

- Da
- Ne

14) AKO DA, koju vrstu društvene igre najviše volite da igrate?

- Rezime (igre sa malo ili bez teme i bez priče - npr. šah)
- Blefiranje (igre u kojima se deo igre sastoji u laganju drugih igrača - npr. Vukodlak)
- Kartaške igre (igre koje skoro isključivo koriste karte – npr.: Nestabilni jednorozzi)
- Izgradnja grada (jednostavne igre izgradnje grada - npr. Citadela)
- Izgradnja civilizacije (igre u kojima postepeno razvijate civilizaciju tokom dužeg vremenskog perioda. - Npr.: Age of Empires)
- Dedukcija (igre u kojima igrači moraju da smisle neki oblik odgovora ili odgovore na osnovu informacija predstavljenih u igri - npr.: trag ili kodna imena)
- Kockice (igre koje koriste kockice kao primarni mehanizam. – Npr.: lahtzee)

15) Igrate li virtualne i online igre?

- Da
- Ne

16) AKO DA, kakvu igru najviše volite igrati?

- Igre igranja uloga
- Strategija u stvarnom vremenu
- Simulacije
- Akcijsko-avanturistički
- Sandbox (povezan s izborom igrača, otvorenim okruženjima i nelinearnim igranjem.)
- Platformer (Platformer uključuje trčanje, penjanje i skakanje dok igrač istražuje i probija se kroz izazovne razine.)

17) Šta biste želeli da imate kao okruženje za igru?

- Prošli oblici vladavine u istoriji
- Sadašnjost
- Futuristički

18) Da li ste ikada igrali edukativnu igru?

- Da
- Ne

AKO DA, koju edukativnu igru ste igrali? Navedite naziv i glavni cilj/temu.

Ako ste zainteresovani da saznate više o budućim rezultatima YouPlay projekta i učestvujete u testiranje beta verzije naše igre, zapišite svoju e-poštu.

19) U skladu sa Opštom uredbom o zaštiti podataka (GDPR) EU 2016/679), ovim dozvoljavam upotrebu i obradu mojih ličnih podataka sadržanih u ovom dokumentu, koji se neće koristiti u komercijalne svrhe, već samo u svrhe projekat "YouPlay - YOUth PLAYful engagement" Ref: KOD: 101049538 i moji podaci će biti podeljeni samo sa nadležnim organima u slučaju bilo kakve verifikacije i procene od strane EACEA. Ako mi je potrebno da moji podaci budu izbrisani, moram to zatražiti pišući na email: [youplay.eu.project@gmail.com](mailto:youplay.eu.project@gmail.com)

## FOKUS GRUPE

Fokus grupa je istraživačka metoda koja okuplja malu grupu ljudi da odgovaraju na pitanja u moderiranom okruženju.

### **Zašto sprovodimo ovu aktivnost?**

Kroz moderiranu aktivnost, uključena ciljna grupa će se osećati ugodnije da reaguje i deli ideje i potencijalne potrebe i osećanja u vezi sa temom učešća.

### **CILJNA GRUPA**

- Mladi od 13 do 30 godina
- Omladinski radnici/obrazovni radnici/drugi akteri

### **BROJEVI KOJE TREBA DOSEGNUTI**

- 2 fokus grupe koje će biti sprovedene (1 sa mladima i 1 sa ljudima koji rade sa mladima/vaspitačima/drugim zainteresovanim stranama)
- Najmanje 8 učesnika u svakoj fokus grupi

## **FOKUS GRUPA 1:**

**CILJNA GRUPA:** Mladi 13-30

**VREME:** 90 minuta

### **CILJEVI:**

- Stvoriti bezbedno okruženje među učesnicima i omogućiti im da izraze svoje mišljenje na temu aktivnog učešća
- Prikupiti ideje i mišljenja svih uključenih učesnika za buduće rezultate YOUPlay projekta

### **POTREBNI MATERIJALI:**

- Olovke
- A4 beli papir
- Markeri u boji
- Flipčart papir
- Flipčart tabla
- Projektor
- Lap top
- Adapter za laptop i projektor
- Platno za projektovanje
- Električni utikači

### **PROSTOR**

- Može biti u zatvorenom ili na otvorenom sa dovoljno udobnih stolica za 8 učesnika.
- Obezbedite tišinu i mirno mesto kako bi učesnici mogli da se koncentrišu.

### **FACILITATORI I DRUGE FIGURE:**

- jedna osoba koja će voditi fokus grupu
- jedna osoba koja će raditi kao reporter onoga što učesnici govore

### **PRIPREMA**

- Uverite se da imate dovoljno prostora za stolice
- Postavite stolice na ovaj način:
-



- Pripremite olovke, markere i projektor
- Još jednom proverite da li projektor i laptop rade
- Pripremite unapred sve prezentacije i izjave za aktivnost Gde stojite

## IMPLEMENTACIJA FOKUS GRUPE

### KORAK 1

Predstavite ideju projekta You Play; ukratko o projektu, koji su ciljevi projekta i zašto ste organizovali tu fokus grupu (maksimalno 5/7 minuta)

### KORAK 2

Napravite aktivnost u kojoj će se učesnici predstaviti jedan po jedan. (Maksimalno 20/30 minuta)

- A) Zamolite ih da se predstave imenom i odakle dolaze.
- B) Dajte im priliku da saznaju više, zamolite ih da igraju MARKET IMENA.
  - Trebalo bi da napišu dovoljno linija za svako slovo svog imena na krep traci (ne pisu ime nego za svako slovo liniju)
  - Onda treba da se krecu i upotpune svoje ime kupujući slova svog imena od drugih učesnika.
  - Jedno slovo = jedno pitanje o životu i uopšte o drugoj osobi
  - Nastavite dok ne vidite da su skoro svi popunili svoja imena
- C) ALTERNATIVA: Možeš brzi sastanak!
  - Zamolite ih da nacrtaju sat i napišu vreme do 12
  - Recite im da nađu po jednu osobu za svaki broj na satu
  - Zatim započnite brzi sastanak nasumično birajući broj između 1 i 12 i dajte im temu za razgovor
  - Primeri pitanja:
    - 1) Šta je tvoj hobi?
    - 2) Šta je tvoj san?
    - 3) Šta najviše mrziš?
    - 4) Šta vas je dovelo ovde u ovu fokus grupu?
    - 5) itd...

### 3. KORAK

Fokus grupu počinjemo aktivnošću Gde stojite. (Najviše 25 minuta)

- A) Objasnite učesnicima kako funkcioniše aktivnost Gde stojite
- B) Ako se slažu sa izjavom staju na stranu prostorije gdje je napisano slažem se, a ako se ne slažu staju na stranu prostorije gdje stoji napisano ne slažem. Neodlučni mogu ostati u sredini.

- C) Uverite se da razumeju kako to funkcioniše i da li imaju bilo kakva pitanja.
- D) Otvorite iskaze na projektoru i pročitajte ih naglas i polako
- E) Dajte im vremena da asimiliraju izjavu i zauzmu stav
- F) Dajte prostor svima da podele svoje mišljenje
- G) Vodite razgovor i zamolite ih da podignu ruku i govore jedan po jedan
- H) Budite sigurni da reporter zapisuje sva iznesena mišljenja.
- I) Nakon što završite sa svim izjavama, završite aktivnost tako što ćete se zahvaliti učesnicima na učešću.

#### IZJAVA GDJE STOJITE:

- 1) "Uvek učestvujem u glasanju jer je to moja dužnost i pravo, ne slažem se da ljudi ne glasaju"
- 2) „Diskurs i kritičko mišljenje su ključni alati kada je u pitanju obezbeđivanje napretka u demokratskom društvu.“ Ali na kraju, jedinstvo i angažovano učešće su ono što to čini.”
- 3) „Ljudi koji postižu nulu nisu samo oni koji ne učestvuju u igri, već i oni koji igraju veoma dobro, ali nemaju cilj u fokusu!“
- 4) „Internet bi mogao biti veoma pozitivan korak ka obrazovanju, organizaciji i učešću u smislenom društvu.“
- 5) „Politika me ne zanima jer više ne verujem vladi i političarima“
- 6) „Svet vas može tražiti da učestvujete, ali vaša je odluka da li želite da pristanete na taj predlog.
- 7) „Voleo bih da učestvujem više, ali nema dovoljno aktivnosti i prostora za učešće u mojoj lokalnoj zajednici“
- 8) „Politike koje promovišu učešće ne postoje“.
- 9) „Procesi dijaloga mladih su dobri primeri koje treba replicirati na lokalnom nivou“.
- 10) „Voleo bih da se aktiviram, ali u mojoj zajednici mladi nemaju mnogo glasa“

#### 4. KORAK

Završavamo grupnom aktivnošću (20 minuta pripreme + 10 minuta prezentacije)

- A) Podelite ih u 2 grupe od po 4 osobe. Zamolite ih da predlože rešenja za povećanje aktivnog učešća svojih vršnjaka i zajednice. (Dajte im najviše 20 minuta)
- B) Nakon što završe, neka prezentuju
- C) Završite i zahvalite im se

#### SPISAK POTPISA

Obavezno pripremite i odštampajte listu za potpisi za prikupljanje e-mailova i informacija o učesnicima

## OBRAZAC ZA IZVEŠTAJ

### You Play

Datum:

Mesto:

Naslov:

Profili učesnika (starost, pol i pozadina)	
Reakcije i najvažnije napomene učesnika	
Relevantne povratne informacije i saveti sudionika za razvoj ostalih rezultata projekta	
Fotografije	LINK DO GOOGLE DRIVE

### FOKUS GRUPA 2:

**CILJNA GRUPA:** Omladinski radnici, Edukatori, Nastavnici, Kreatori politike

**VREME:** 90 minuta

### CILJEVI:

- Stvoriti bezbedno okruženje među učesnicima i omogućiti im da izraze svoje mišljenje na temu aktivnog učešća
- Prikupiti ideje i mišljenja svih uključenih učesnika za buduće rezultate YOUPlay projekta

#### **POTREBNI MATERIJALI:**

- Olovke
- A4 beli papir
- Markeri u boji
- Flipčart papir
- Flipčart tabla
- Projektor
- Lap top
- Adapter za laptop i projektor
- Platno za projektovanje
- Električni utikači

#### **PROSTOR**

- Može biti u zatvorenom ili na otvorenom sa dovoljno udobnih stolica za 8 učesnika.
- Obezbedite tišinu i mirno mesto kako bi učesnici mogli da se koncentrišu.

#### **FACILITATORI I DRUGE FIGURE:**

- jedna osoba koja će voditi fokus grupu
- jedna osoba koja će raditi kao reporter onoga što učesnici govore

#### **PRIPREMA**

- Uverite se da imate dovoljno prostora za stolice
- Postavite stolice na ovaj način:
- 
- Pripremite olovke, markere i projektor
- Još jednom proverite da li projektor i laptop rade
- Pripremite unapred sve prezentacije i izjave za aktivnost Gde stojite

#### **IMPLEMENTACIJA FOKUS GRUPE**

##### **KORAK 1**

Predstavite ideju projekta You Play; ukratko o projektu, koji su ciljevi projekta i zašto ste organizovali Fokus Grupu (maksimalno 5/7 minuta)

##### **KORAK 2**

Napravite aktivnost u kojoj će se učesnici predstaviti jedan po jedan. (Maksimalno 20/30 minuta)

- Zamolite ih da se predstavie imenom i odakle dolaze.
- Dajte im priliku da saznaju više, zamolite ih da igraju MARKET IMENA.

- Trebalo bi da napišu dovoljno linija za svako slovo svog imena na krep traci (ne pisu ime nego za svako slovo liniju)
  - Onda treba da se krecu i upotpune svoje ime kupujući slova svog imena od drugih učesnika.
  - Jedno slovo = jedno pitanje o životu i uopšte o drugoj osobi
  - Nastavite dok ne vidite da su skoro svi popunili svoja imena
- C) ALTERNATIVA: Možeš brzi sastanak!
- Zamolite ih da nacrtaju sat i napišu vreme do 12
  - Recite im da nađu po jednu osobu za svaki broj na satu
  - Zatim započnite brzi sastanak nasumično birajući broj između 1 i 12 i dajte im temu za razgovor
  - Primeri pitanja:
    - 1) Šta je tvoj hobi?
    - 2) Šta je tvoj san?
    - 3) Šta najviše mrziš?
    - 4) Šta vas je dovelo ovde u ovu fokus grupu?
    - 5) itd...

### 3. KORAK

Fokus grupu počinjemo aktivnošću Gde stojite. (Najviše 25 minuta)

- A) Objasnite učesnicima kako funkcioniše aktivnost Gde stojite
- B) Ako se slažu sa izjavom staju na stranu prostorije gdje je napisano slažem se, a ako se ne slažu staju na stranu prostorije gdje stoji napisano ne slažem. Neodlučni mogu ostati u sredini.
- C) Uverite se da razumeju kako to funkcioniše i da li imaju bilo kakva pitanja.
- D) Otvorite iskaze na projektoru i pročitajte ih naglas i polako
- E) Dajte im vremena da asimiliraju izjavu i zauzmu stav
- F) Dajte prostor svima da podele svoje mišljenje
- G) Vodite razgovor i zamolite ih da podignu ruku i govore jedan po jedan
- H) Budite sigurni da reporter zapisuje sva iznesena mišljenja.

IZJAVA GDJE STOJITE:

- 1) „Politika u potrazi za neposrednim konsenzusom nije u stanju da razvije dugoročna rešenja za nove generacije”.
- 2) „Međusektorska saradnja vodi boljoj politici“.
- 3) „Debata civilnog društva nema stvarnu težinu“.

- 4) „Procesi dijaloga mladih su dobri primeri koje treba replicirati na lokalnom nivou“.
- 5) „Nema zainteresovanih strana koje predstavljaju mlade“.
- 6) „Internet bi mogao biti veoma pozitivan korak ka obrazovanju, organizaciji i učešću u smislenom društvu“.
- 7) „Mislim da se suočavamo sa krizom vrednosti novih generacija, toliko je individualizma“.
- 8) „Zaista verujem da bi učešće mladih ljudi bilo veće ako se više fokusiramo na politike za nove generacije“.
- 9) „Politike koje promovisu učešće ne postoje“.
- 10) „Jaz između generacija ima tendenciju da se širi“.

#### **4. KORAK**

Završavamo grupnom aktivnošću (20 minuta pripreme + 10 minuta prezentacije)

- 6) Podelite ih u 2 grupe od po 4 osobe. Zamolite ih da predlože rešenja za povećanje aktivnog učešća mladih. (Dajte im najviše 20 minuta)
- 7) Nakon što završe, neka prezentuju
- 8) Završite i zahvalite im se

#### **SPISAK POTPISA**

Obavezno pripremite i odštamajte listu za potpisi za prikupljanje e-mailova i informacija o učesnicima

### **OBRAZAC ZA IZVEŠTAJ**

#### **You Play**

**Datum:**

**Mesto:**

**Naslov:**

<b>Profili učesnika (starost, pol i pozadina)</b>	
---	--

<b>Reakcije i najvažnije napomene učesnika</b>	
<b>Relevantne povratne informacije i saveti sudionika za razvoj ostalih rezultata projekta</b>	
<b>Fotografije</b>	<b>LINK DO GOOGLE DRIVE</b>

## REZULTATI DESK ISTRAŽIVANJA

Ovo stolno istraživanje imalo je za cilj pronaći primjere virtualnih ili tradicionalnih igara na temu sudjelovanja. Svaki partner u konzorcijumu je radio i osigurao različite primere igara iz svojih zemalja, ali i iz drugih europskih zemalja. Pokušali smo prikupiti što više primjera kako bismo zatim pokušali uzeti neke pozitivne karakteristike postojećih igara i yatim stvorili inovativniju igru u okviru našeg projekta. Vjerujemo da će taj dio biti relevantan za razvoj cjelokupne igre pružajući inspiraciju i usmjeravajući nas što da radimo. Prikupili smo 12 dobrih praksi i primjera

UPOZNAVANJE SA ALATOM	
<b>Naziv alata</b>	Detektivske priče profesora Marrasa ( <b>I gialli del professor Marras</b> )
<b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b>	Programer: Net-press Proizvođač: Sardegna Oggi Godina: 2007-2008 Platforma: PC, Mac (Veb Flash)
<b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b>	Ima za cilj da promoviše učenje sardinskog jezika. Pokušava da unapredi dobro definisanu teritorijalnu kulturu, u ovom slučaju, igra ima za cilj da proširi znanje sardinskog jezika.
<b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)	Kompjuterska igra
<b>Ciljne grupe (molimo da budete)</b>	Veoma mlada ciljna grupa (nije navedena starost)



<b>konkretni)</b>	
<b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b>	Igra je serija "pokaži i klikni" avanture u kojima je profesor Marras Šerlok Holms iz Kaljarija ranih 1990-ih. Zajedno sa svojim vernim slugom Efisijom, on mora da rešava zamršene slučajeve oslanjajući se na intuiciju i tragove. Postoje 4 avanture: 1) Malajsko oružje, 2) Velika trka, 3) Svetlost radosti i 4) Nedeljne beze - koje su smeštene u stilu crtanog filma prikazanog u Kaljariju.
<b>Uticaji i koristi primećeni zahvaljujući upotrebi alata</b>	Nema raspoloživih podataka
<b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)</b>	<a href="http://www.sardegnaoggi.it/opere_in_sardo/gialli/player.php">http://www.sardegnaoggi.it/opere_in_sardo/gialli/player.php</a>
<b>ANALIZA ALATA</b>	
<b><u>Snage</u></b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme	<b><u>Slabosti</u></b> Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...
Interaktivna. Lako za razumeti. To je neformalan način učenja sardinskog jezika. Mladi na Sardiniji više ne uči sardiniski jezik, pa je ovo način da se povežu sa svojim kulturnim nasleđem.	Nije lako dostupno, nije baš razvijeno. Igra je napravljena za veoma mlade ljude (iako nije preciziran određeni uzrast). Ovo isključuje veliki deo (sardinskog) stanovništva.
<b>Relevantnost za projekt?</b>	

*Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za razvoj vlastitog alata? itd.*

Učenje teme kroz igrice je dobar način da ljudi nauče o njoj, ali i da razviju svoje interesovanje za tu temu, a samim tim i da kasnije samostalno uče o njoj. U našem slučaju, mogli bismo da zamislimo da imamo igru koja takođe ima oblik enigmi, ali koja bi bila zasnovana na našim ciljevima. Naime, veštine građanstva, angažovanje u demokratskom učešću i znanje o ciljevima održivog razvoja. I gialli del profesor Marras ima 4 avanture, takođe bismo mogli imati različite avanture sa različitim zapletima od kojih bi se svaka fokusirala na jedan od naših ciljeva.

UPOZNAVANJE SA ALATOM	
<b>Naziv alata</b>	Slagalice evropske baštine
<b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b>	Erazmus + sa 5 partnerskih zemalja: Italija: opština Castiglione del Lago (koordinator) Belgija: Dinant Creative Factori asbl Grčka: Etairia Kritikon Istorikon Meleton Belgija: Maison du patrimoine medieval mosan Holandija: Transversal Theatre Compani Godina: 2018-2021 (ali onlajn verzija je i dalje dostupna)
<b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b>	Osnovna svrha projekta je kulturno nasleđe. Dakle, treba olakšati integraciju novih stanovnika na njihovoj novoj lokaciji kroz poznavanje lokalnog nasleđa, razviti građanstvo i osećaj humanosti. Drugi cilj je bio da se ponovo ujedine ljudi različitog porekla (generacija, poreklo, navike, itd.).

	Održana je u tri muzeja iz Grčke, Italije i Belgije.
<p><b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)</p>	<p>U Italiji su razvijene aktivnosti bile radionice pričanja priča i stripa. Napravljena je slagalica (enigma) za završni događaj.</p> <p>U Belgiji, aktivnost je bila pozorišna obuka za koju su partneri morali da izvede predstavu mešanjem glume i video projekcije (4 dana).</p> <p>U Grčkoj su kreirali ICT sa ciljem da valorizuju i šire kulturno i istorijsko nasleđe koje vodi grčki partner.</p> <p>Poslednji događaj (tj. sama igra uživo) koji se održao u 3 zemlje (Italija, Grčka, Belgija) je bila igra uživo uključujući grupe koje su morale da reše enigmu. Komičari su aktivno učestvovali u tome i koordinirali igru.</p> <p>Na sajtu je dostupna onlajn verzija koja ima oblik enigme, kao i pitanja o istoriji i kulturnom nasleđu.</p>
<p><b>Ciljne grupe (molimo da budete konkretni)</b></p>	Odrasli (+18), ali deca starija od 8 godina imala su mogućnost da se pridruže.
<p><b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b></p>	<p>4 kutije su ukradene u 4 zemlje, a u svakoj od njih postoji identičan prsten. Grupe od 6 ljudi moraju da pronađu prsten, a dobijaju mapu od Kastiljone del Lago (za onaj koji se održao u Italiji) sa mestima na koja moraju da odu. Ne postoji redosled koji treba slediti, on nije linearan.</p> <p>Moraju da uđu u kuće (svaka grupa posebno) na 2 do 3 minuta dok se komičari u kući bave njima. Grupe mogu da idu gde god žele i mogu se vraćati koliko god puta žele. Na kraju igre je finalna prezentacija koja okuplja sve učesnike kako bi predstavili ishod igre i nagradili pobednika.</p> <p>Još uvek postoji onlajn mogućnost da se igra u formatu enigme o lopovu i drugim pitanjima o istoriji i kulturnom nasleđu.</p>
<p><b>Utjecaji i koristi primećeni</b></p>	Rezultati uočeni ovim projektom su: bolje građansko

<p><b>zahvaljujući upotrebi alata</b></p>	<p>ponašanje; bolje uključivanje u društveni razvoj lokalne zajednice; bolji osećaj pripadnosti neobičnom projektu; više posvećenosti društvenom i kulturnom životu naših gradova/zajednica; više ljudi zabrinutih za poboljšanje svojih ICT, jezika, društvenih veština i kompetencija; više smelosti, zahvaljujući pozorišnim tehnikama, da se govori pred publikom, bolje učešće građana u zaštiti i valorizaciji nasleđa.</p>
<p><b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)</b></p>	<p><a href="https://euheritagepuzzle.org/">https://euheritagepuzzle.org/</a> <a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA204-048550">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA204-048550</a></p>
<p><b>ANALIZA ALATA</b></p>	
<p><b><u>Snage</u></b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme</p>	<p><b><u>Slabosti</u></b> Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...</p>
<p>Zahvaljujući projektu, uočene su dobre prakse u pogledu nasleđa, pozorišta i multimedije za obrazovanje odraslih.</p> <p>Ovaj projekat je kroz interaktivne igre promovisao društvenu inkluziju i integrisao različite grupe (domaćice, migrante, decu, starije, nove grupe i udruženja, itd.). Jedan od ciljeva je bio da se u grupu uključi više ljudi u nepovoljnom položaju i da se na taj način promovišu ove dobre prakse među njima.</p> <p>Ovaj projekat je pozitivno uticao na razvoj građanstva i osećaja humanosti.</p> <p>Učenje o važnim temama kroz igru iz stvarnog života.</p>	<p>Internet verzija nije toliko interaktivna, igrači zapravo ne moraju da čitaju tekstove koji se odnose na enigm, već uglavnom moraju da odgovaraju na pitanja vezana za istoriju i kulturno nasleđe. Postavlja se samo jedno pitanje ko je lopov.</p> <p>U igri uživo, učesnici su morali da odgovore na ova istorijska i kulturna pitanja da bi dobili signale, u onlajn verziji je sasvim drugačije. Igrači ne mogu da idu dalje sve dok nemaju tačan odgovor, ali pošto su odgovori ograničeni (npr. A,B, C) nije tako teško pogoditi i doći do kraja igre.</p>

**Relevantnost za projekt?**

*Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za razvoj vlastitog alata? itd.*

Iako su slagalice evropske baštine imale relativno drugačije ciljeve od naših, struktura i oblik igre mogli bi se primeniti na naše ciljeve uz neke izmene.

Mogli bismo zamisliti da ugostimo igru iz stvarnog života koja bi imala sličan format, sa različitim sadržajem koji bi se fokusirao na veštine građanstva, angažovanje u demokratskom učešću i znanje o ciljevima održivog razvoja. Kao iu slagalicama evropske baštine, mogli bismo da napravimo i onlajn verziju igre, ali onu koja bi bila modifikovana i fokusirana na naše ciljeve.

Baš kao što su to uradili za Slagalice evropske baštine, mogli bismo da ugostimo utakmice uživo u svakoj zemlji učesnici ili barem u nekoliko. Zatim bismo mogli da posmatramo rezultate, koji su pozitivni ishodi proizašli iz njih i da kreiramo sopstveni onlajn alat na osnovu ovih rezultata.

**UPOZNAVANJE SA ALATOM**

<b>Naziv alata</b>	Escape4Change
<b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b>	Associazione Eufemia
<b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b>	Cilj je promovisanje i doprinos postizanju SDG-a kroz obrazovne aktivnosti - tj. sobe za bekstvo uživo ili na mreži i druge obrazovne igre. Imaju za cilj da unaprede svet kroz saradnju.

<p><b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)</p>	<p>Soba za bekstvo uživo i na mreži</p>
<p><b>Ciljne grupe (molimo da budete konkretni)</b></p>	<p>7+ (neki delovi veb stranice kažu da svako može da igra bez ograničenja starosti, ali drugi delovi navode uzrast od 7 i više godina). Nisu potrebne posebne veštine.</p>
<p><b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b></p>	<p>Postoje sobe za 4 do 6 igrača (ali može i do 20 ako je potrebno). Učesnici idu u unapred podešeno okruženje posebno napravljeno za igru koju su izabrali (npr. borba protiv rasizma, klimatskih promena, itd.) i moraju zajedno da rešavaju izazove u određenom vremenskom periodu. U ovoj igri rezultat nije toliko važan, ali veze i volja da zajedno delujemo kako bismo promenili svet učiniće da igrači pobeđu.</p>
<p><b>Uticaji i koristi primećeni zahvaljujući upotrebi alata</b></p>	<p>Doprinos postizanju SDG-a. Oni tvrde da je „hiljade ljudi učestvovalo i preduzelo akciju da promovišu pozitivne promene u društvu“.</p>
<p><b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)</b></p>	<p><a href="https://escape4change.com/en/le-nostre-escape-room/">https://escape4change.com/en/le-nostre-escape-room/</a></p>
<p><b>ANALIZA ALATA</b></p>	
<p><b><u>Snage</u></b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme</p>	<p><b><u>Slabosti</u></b></p>

	Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...
<p>Igrači uvek pobeđuju, navode da rezultat aktivnosti nije glavni cilj, već stvaranje veza i spremnost da deluju kako bi promenili svet. Kroz ovu impresivnu igru, igrači bolje razumeju probleme, iskustva i činjenice koje utiču na svakodnevni život ljudi (npr. rasizam). Bilo koja tema se može obraditi (iako još uvek ne nude teme koje se odnose na svih 17 SDG-a). Zasniva se na saradnji i timskom radu, ljudi ne mogu sami da pobeđe i igra funkcioniše samo ako učestvuje svaki pojedini igrač. Igra je dostupna uživo, kao i onlajn. Dakle, svako može da učestvuje u njemu bez obzira odakle je. Ovo takođe potencijalno uključuje ljude koji dolaze iz zemalja u kojima ove igre nisu toliko razvijene.</p>	<p>Nedostaju neke važne teme kao što je rodna ravnopravnost. Međutim, daju mogućnost da se predlože nove teme pa su otvoreni za nove ideje. Činjenica da svi moraju da učestvuju u igri da bi radili je pozitivna iz mnogo razloga. Ali igrači sa anksioznošću i drugim problemima mogu se osećati preopterećeno i to potencijalno može učiniti da se osećaju pod pritiskom što može izazvati anksioznost i/ili druge probleme.</p>
<p><b>Relevantnost za projekt?</b> <i>Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za razvoj vlastitog alata? itd.</i></p>	
<p>Postoji mnogo načina na koje je Escape4Change povezan sa našim sopstvenim ciljevima, uključujući postizanje SDG-a. Korišćenje soba za bekstvo kao edukativnih alata pokazalo se efikasnim na različite načine, tako da se ove vrste modela mogu smatrati našim sopstvenim alatom za razvoj kompetencija, veština i znanja među mladima kako bismo animirali njihov osećaj za inicijativu i aktivno građanstvo. Ista struktura se može primeniti na naš sopstveni alat, ali sa fokusom na naše sopstvene ciljeve. Važno je uzeti u obzir i činjenicu da oboje imaju opciju uživo i onlajn, jer bismo mogli da dopremo do više ljudi korišćenjem našeg alata na više načina.</p>	

UPOZNAVANJE SA ALATOM	
<b>Naziv alata</b>	Idi duboko
<b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b>	Koordinator Italija: Comunitazione Partneri: Španija: Altekio Škotska: Diversiti Matters Holandija: Elos fondacija Italija: Ksenia Brazil: Elos
<b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b>	Cilj je bio da se osmisli i stvori nova metodologija za pristup grupama i zajednicama. Postoje dva alata, Igra Oaza koja vodi ljude kroz procese u zajednici i Procesni rad koji pomaže ljudima da se pozabave pitanjima koja su povezana sa moći, kako ličnim tako i kolektivnim, sukobima, ulogama u grupama i društvu i različitostima u najširem smislu. Cilj je jačanje odnosa između ljudi koji rade zajedno sa zajednicom u kojoj žive. Go Deep Game takođe namerava da produbi odnos sa samim igračima. Oni to opisuju kao „igru na pola puta između izgradnje tima i izgradnje zajednice“.
<b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)	Igra sa kartama
<b>Ciljne grupe (molimo da budete</b>	Ljudi koji žive i/ili rade u i oko Grottaglie-a (Puglia) koji žele da se igraju i steknu više znanja o zajednici, raznolikosti i



<b>konkretni)</b>	migrantima.
<b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b>	Go Deep Game ima oblik kartaške igre sa različitim setovima karata. Postoji 6 različitih linija, svaka linija ima drugačiji fokus na drugačiji aspekt o kojem grupa želi da stekne dublje znanje. Naime, vizija, različitost, moć, osećanja, zajedništvo i kreativnost. Grupa takođe ima 3 različita seta kartica za hitne slučajeve u slučaju da imaju poteškoća sa igrom.
<b>Uticaji i koristi primećeni zahvaljujući upotrebi alata</b>	Kreatori igre objašnjavaju da su mogli da vide kako igra menja ljude i njihovu okolinu. Oni su stvorili teoriju zasnovanu na igrici, odnosno „Teoriju promene“. Primetili su veći osećaj angažovanja u aktivnostima zajednice i veći osećaj podrške za delovanje nakon završetka igre. Najveća promena koju su primetili je osećaj pripadnosti i osećaj angažovanosti. Takođe su uočili dublje razumevanje različitosti, njenog značenja i načina na koje se ona može koristiti za podsticanje kreativnosti i saradnje.
<b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)</b>	<a href="http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/">http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/</a> <a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103</a>
<b>ANALIZA ALATA</b>	
<b><u>Snage</u></b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme	<b><u>Slabosti</u></b> Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...
Igra je laka za igranje. Okuplja ljude, sadržaj omogućava ljudima da razviju svoj osećaj angažovanja, osećaj	To je samo za ljude iz Pulje, tako da je njegov domet relativno ograničen.

pripadnosti zajednici, kao i razumevanje različitosti i njenih prednosti.	
<b>Relevantnost za projekt?</b> <i>Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za razvoj vlastitog alata? itd.</i>	
<p>Činjenica da je ovo kartaška igra može se uzeti u obzir za razvoj sopstvenog alata zbog njegove dostupnosti i jednostavnosti. Takođe bi mogao biti lako primenljiv u mnogim zemljama i gradovima zbog svoje prenosivosti. Štaviše, kartaška igra ne zahteva mnogo resursa i stoga bi imala manji uticaj na životnu sredinu.</p> <p>Drugi važni aspekti koje treba zadržati su rezultati koje su primetili pošto imamo dostupne kvantitativne podatke koji pokazuju značajne rezultate na različitim aspektima. Dakle, forma igre bi mogla da nas inspiriše, a sadržaj bi mogao da se prilagodi sopstvenim ciljevima.</p>	

UPOZNAVANJE SA ALATOM	
<b>Naziv alata</b>	Kakvu zabavu treba da imamo?
<b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b>	Modifikovan i adaptiran od strane GCA, metoda formulisana u okviru projekta DICIPASS4IOUTH - Istraživanje digitalnog građanstva
<b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da razumemo kako svetske granice (stvarne ili percipirane) utiču na proces generisanja ideja i našu originalnost i inventivnost;</li> <li>• Vežbati uključivanje grupnih inputa i povratnih informacija</li> </ul>

	<p>u zajednički rad;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vežbati razvijanje i efikasno prenošenje novih ideja drugima;</li> <li>• Biti u stanju da analizira i proceni sopstvene ideje;</li> <li>• Da bude u stanju da koristi neke digitalne tehnologije (opciono) za generisanje zajedničkih ideja i za donošenje zajedničkih odluka.</li> </ul>
<p><b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)</p>	<p>Može se pokrenuti u bilo kom fizičkom prostoru ili implementirati pomoću digitalnih alata;</p>
<p><b>Ciljne grupe (molimo da budete konkretni)</b></p>	<p>Mladi od 13 do 30 godina; Omladinski radnici, volonteri, lideri zajednice; Nastavnici, specijalisti koji bi želeli više da rade na izgradnji zajednice;</p>
<p><b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b></p>	<p>Korak 1 Podelite grupu u timove od 4-5 ljudi i recite im da svaki tim mora da isplanira zabavu za predstojeći vikend sa budžetom od 100 evra. Upravo su položili važan ispit i žele da ga proslave sa svojim prijateljima. Za planiranje zabave moraju da koriste aplikaciju Evernote i Evernote šablon za organizovanje zabave. Oni će dodati svoje ideje tamo, u aplikaciju.</p> <p>Korak 2 Objavite timove da za njih postoji nagrada od 1 milion evra. Trebalo bi da preispitaju svoju stranku tako što će iskoristiti milion evra, kao budžet za stranku, koji je planiran za tri meseca od sada. Najbolja stranka dobija 1 milion evra da bi to ostvarila. Trebalo bi da planiraju novu zabavu koristeći istu Evernote aplikaciju i šablon za organizovanje zabave. Na kraju, jedan član tima treba da predstavi i predstavi svoju partijsku</p>

	<p>ideju u velikoj grupi.</p> <p>Korak 3</p> <p>Razgovarajte sa celom grupom o kriterijumima koje su učesnici koristili za odabir jedne ideje, napravite listu kriterijuma i zapišite ih na flipčart papir. Zatim sa grupom izaberite najrelevantnije kriterijume za izbor zabave, imajući u vidu krajnje „korisnike“ (učesnike žurke – njihove prijatelje). Postavite pitanja kao što su: Koje ideje će isprobati? Hoće li promeniti svoje glasove? Kako su mogli da prototipiraju ideje pre nego što odu i potroše milion evra na žurku koja se možda neće dopasti prijateljima? Kako mogu da budu sigurni da će njihova partija biti sigurno cenjena?</p> <p>Korak 4</p> <p>Izložiti kratku teoriju o evaluaciji i selekciji ideja i principu „misli veliko“ u procesu inovacije. Razmislite sa učesnicima o tome šta su naučili tokom sesije i kako planiraju da iskoriste ono što su naučili ili vežbali.</p>
<p><b>Uticaji i koristi primećeni zahvaljujući upotrebi alata</b></p>	<p>Uticaji:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Učesnici uče da procesi saradnje vode ka stvaranju sadržaja;</li> <li>2. Oni znaju kada stvaranje sadržaja može imati koristi od procesa saradnje, a kada ne</li> <li>3. Shvatite dinamiku zajedničkog rada i davanja i primanja povratnih informacija</li> <li>4. Može da proceni doprinos drugih svom radu</li> <li>5. Steknite razumevanje različitih uloga koje su potrebne u različitim oblicima onlajn ili fizičke saradnje</li> </ol> <p>Prednosti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Učesnici su u mogućnosti da koriste kolaborativne karakteristike softverskih paketa i kolaborativnih usluga zasnovanih na vebu (npr. praćenje promena, komentare na dokumentu ili resursu, oznake, doprinos vikijima, itd.) ili fizički grade zajednicu;</li> <li>2. U stanju su da daju i primaju povratne informacije;</li> <li>3. Može da radi na daljinu sa drugima ili zajedno fizički u isto</li> </ol>

	<p>vreme;</p> <p>4. Može da koristi društvene medije u različite svrhe saradnje;</p> <p>5. Učesnici dele i saraduju sa drugima</p> <p>6 Iskustvo funkcionisanja kao deo tima</p>
<b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)</b>	
<b>ANALIZA ALATA</b>	
<b><u>Snage</u></b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme	<b><u>Slabosti</u></b> Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metoda se može prilagoditi bilo kojoj temi ili temi. "Zabava" se može pretvoriti u ekskurziju ili bilo koji drugi zajednički događaj.</li> <li>- Metod omogućava eksperimentisanje i pilotiranje različitih oblika društvene dinamike;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Neophodno je uvek staviti akcenat na temu i zadržati tok zadatka;</li> <li>- Ponekad previše zabave može iskriviti suštinu aktivnosti, pa se preporučuje pažljivo praćenje procesa;</li> </ul>
<p><b>Relevantnost za projekt?</b></p> <p><i>Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za razvoj vlastitog alata? itd.</i></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aspekt timskog rada i team buildinga;</li> <li>- Značaj saradnje;</li> <li>- Ideja o platformi/aplikaciji na kojoj možete planirati "događaj" je vredna razmatranja. Povećanje digitalne kompetencije i istovremeno učenje kako da saradujete u timu;</li> </ul>	

UPOZNAVANJE SA ALATOM	
<b>Naziv alata</b>	Slušajte, osetite, komunicirajte
<b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b>	Modifikovan i adaptiran od strane GCA
<b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b>	<p>Testirati različite digitalne alate za saradnju, komunikaciju i rad</p> <p>naučiti kako efikasno artikulirati misli i ideje koristeći veštine usmene, pismene i neverbalne komunikacije;</p> <p>Biti u stanju da analizira i proceni sopstvene ideje;</p> <p>Da bude u stanju da koristi neke digitalne tehnologije (opciono) za generisanje zajedničkih ideja i za donošenje zajedničkih odluka.</p> <p>Analizirati važna pitanja i naučiti nove načine za rešavanje tih pitanja;</p>
<b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)	Može se pokrenuti u bilo kom fizičkom prostoru ili implementirati pomoću digitalnih alata;
<b>Ciljne grupe (molimo da budete konkretni)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mladi od 13 do 30 godina;</li> <li>- Omladinski radnici, volonteri, lideri zajednice;</li> <li>- Nastavnici, specijalisti koji bi želeli više da rade na izgradnji zajednice;</li> </ul>
<b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b>	Korak 1. Upoznati učesnike sa idejom korišćenja komunikacije i

	<p>razvijanja poruka u određene svrhe - na ličnom ili profesionalnom nivou. Zamolite učesnike da razmisle o porukama iz oglasa ili kampanja društvenog marketinga ili drugih javnih kampanja i da razmisle o konačnoj svrsi tih poruka. Polazeći od njihovih ideja, razgovarajte sa njima o društvenom/digitalnom marketingu i o tri glavne svrhe za koje su dizajnirane kampanje socijalnog marketinga/zastupanja: da obrazuju ljude, da motivišu ljude ili da nateraju ljude da deluju u određenom pravcu.</p> <p>Korak 2.</p> <p>Upoznajte učesnike sa novim alatom za planiranje koji su posebno dizajnirali Digital Storitellers za onlajn kampanje pripovedanja, sa društvenom svrhom (obrazovanje, motivisanje ili prelazak na akciju). Izaberite jednu uspešnu onlajn kampanju javnog zastupanja i predstavite platno navodeći primere iz ove konkretne kampanje; uključiti učesnike u dešifrovanje i analizu kampanje. (Link do platna: <a href="https://www.digitalstoritellers.com.au/the-stori-canvas/">https://www.digitalstoritellers.com.au/the-stori-canvas/</a>)</p> <p>Na primer, možete koristiti jedan od video snimaka zastupanja SAIH-a sa ovog loutube kanala: <a href="https://www.youtube.com/user/saihnett/videos">https://www.youtube.com/user/saihnett/videos</a></p> <p>Kao takav:</p> <p>Ko želi da bude volonter?</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj_rRc&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj_rRc&amp;t=1s</a></p> <p>Spasimo Afriku, pogrešili smo</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8_WC0&amp;t=7s">https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8_WC0&amp;t=7s</a></p> <p>Odgovarati na pitanja učesnika koja se odnose na određene aspekte sa platna, insistirati na važnosti održavanja pravilnog reda u praćenju delova platna, prilikom izrade plana za kampanju pričanja priča, govoriti o prednostima koje učesnici vide u korišćenju platna ili o svim strahovima/preprekama koje bi mogli da vide u njenoj primeni.</p> <p>Korak 3.</p> <p>Podelite grupu u pet timova i dajte svakom timu jednu od sledećih tema za rad i planirajte kampanju onlajn pričanja priča koristeći Stori Canvas, pri čemu svaka od kampanja ima</p>
--	--

određenu svrhu od onih koje ste ranije predstavili:

1. Obrazovati: projekat video priče za podizanje svesti o ekološkoj katastrofi koju je izazvala naftna kompanija u amazonskim selima u Brazilu.
2. Preći u akciju: video priča za regrutovanje volontera za čišćenje/brigu o pasima u azilu za pse u vašem gradu.
3. Preći u akciju: video priča za prikupljanje sredstava za otvaranje omladinskog centra za mlade u riziku;
4. Motivisati: projekat video priče za promovisanje dijaloga između mladih starosedelaca i mladih migranata i izbeglica iz jedne zajednice, čime se mladi ljudi brinu o ovoj temi;
5. Obrazovati: projekat video priče za edukaciju mladih o fenomenu tinejdžerske trudnoće i negativnim posledicama.

Objasnite učesnicima da je video scenario konačni rezultat njihovog planiranja; priča za video – jezgro Stori Canvas – je poslednji odeljak koji treba da popune, nakon što uspeju da popune sve ostale delove platna. Stoga zamolite učesnike da prate platno i osmisle video ideju/priču tek na kraju. Oni mogu da vode beleške na flipčart papiru, u timovima, ali onda moraju da popune onlajn verziju platna priče koja je dostupna ovde:

<https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/>

Popunjavanje onlajn verzije im pomaže u procesu, jer objašnjava svaki korak, pružajući primere i ideje. Kada se platno Stori popuni na mreži, oni mogu da ga preuzmu kao .pdf i podele putem e-pošte ili u grupi društvenih medija koju otvorite za njih.

Korak 4.

Svaki tim predstavlja celoj grupi kampanju koju su planirali i priču koju su osmislili, nakon što su odgovorili na sve delove platna.

Korak 5.

Dajte povratne informacije timovima o kampanjama koje su planirali i o tome kako su koristili platno. Razmislite sa



	učesnicima o najvećim izazovima koje su imali tokom planiranja svojih kampanja i kako je proces uticao na priču koju su odlučili da koriste u kampanji. Takođe, razmislite sa učesnicima o svrsi njihove kampanje – kako ova svrha utiče na specifične ciljeve, publiku, aktivnosti, korake i, konačno, na priču.
<b>Utjecaji i koristi primećeni zahvaljujući upotrebi alata</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poboljšana saradnička digitalna komunikacija;</li> <li>• Odgovorna i efikasna interakcija kroz tehnologije;</li> <li>• Odgovorno deljenje informacija i sadržaja, kritička svest; Učenje kako da se izrazi i formuliše javni stav ili da se pozabavi važnim društvenim, kulturnim ili političkim pitanjem;</li> </ul>
<b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)</b>	
<b>ANALIZA ALATA</b>	
<b><u>Snage</u></b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme	<b><u>Slabosti</u></b> Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...
Metoda se može prilagoditi bilo kojoj temi ili temi. Tim može raditi na različitim društvenim, kulturnim ili političkim pitanjima; Metod omogućava eksperimentisanje i pilotiranje različitih oblika društvene dinamike;	Metoda zahteva fokus, analizu i konstruktivno razmišljanje. Takođe je potrebno razumno vreme; Stoga, da bi sproveo ovu aktivnost, fasilitator mora uzeti u obzir dužinu, energiju grupe i spremnost da se angažuje;
<b>Relevantnost za projekt?</b>	
<i>Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za</i>	

<i>razvoj vlastitog alata? itd.</i>
Nekoliko platformi pomenutih u opisu metode; Strategije kampanje;

UPOZNAVANJE SA ALATOM	
<b>Naziv alata</b>	CoMEMEcation
<b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b>	Napravio Paulius Pakutinskas (omladinski radnik i facilitator u Global Citizens' Academy)
<b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saradnja i komunikacija</li> <li>• Vizuelna analiza i proizvodnja putem digitalnih kanala</li> <li>• Mladi ljudi će naučiti kako da koriste tehnologije i medije za timski rad, procese saradnje i zajedničku izgradnju, zajedničko kreiranje resursa, znanja i sadržaja</li> <li>• Mladi ljudi će biti upoznati sa načinom interakcije putem različitih digitalnih uređaja i aplikacija da razumeju kako se digitalna komunikacija distribuira, prikazuje i upravlja, da razumeju odgovarajuće načine komuniciranja putem digitalnih sredstava;</li> </ul>
<b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver,	Online platforma – besplatna

interaktivna platforma...)	
<b>Ciljne grupe (molimo da budete konkretni)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mladi od 13 do 30 godina;</li> <li>- Omladinski radnici, volonteri, lideri zajednice;</li> <li>- Nastavnici, specijalisti koji bi želeli više da rade na izgradnji zajednice;</li> </ul>
<b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b>	<p>Ova radionica će predstaviti veoma uobičajen način komunikacije putem slika/slika ili drugim rečima putem digitalnog folklor - memova. Različite slike imaju potencijal da prenesu i kodiraju specifične poruke: bilo da se radi o jednostavnoj slici poznatog glumca ili dubljoj poruci koja sadrži celu izjavu unutar slike.</p> <p>Postoji mnogo vrsta sadržaja u oblasti vizuelne komunikacije, sa primerima uključujući infografiku, interaktivni sadržaj, grafiku pokreta i još mnogo toga.</p> <p>Tokom ove aktivnosti učesnici će vežbati vizuelnu komunikaciju predstavljanjem informacija i efikasnim i efektivnim stvaranjem značenja. Metod takođe uključuje otvorene izvore kao što su „Meme generatori“:</p> <p><a href="https://www.kapwing.com/meme-maker">https://www.kapwing.com/meme-maker</a> or <a href="https://imgflip.com/memegenerator">https://imgflip.com/memegenerator</a> .</p> <p>Takođe mobilne aplikacije: Meme Generator Free.</p> <p><b>Korak 1</b> Aktivnost treba započeti diskusijom o vizuelnim slikama i njihovim porukama. Pokrenite okrugli sto ili diskusiju o stilu komunikacije kroz slike. Da li je moguće to učiniti? Da li to doživljavamo u današnjem digitalnom svetu? Uzmite oko 10-15 min.</p> <p><b>Korak 2</b> Podelite grupu na manje grupe jednake veličine. Svaka grupa treba da ima najmanje 2-3 člana po timu.</p> <p><b>Korak 3</b> Pitajte učesnike kako bi želeli da nastave sa sledećim</p>

	<p>zadatkom. Radionica se može izvesti na dva načina.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Prvi način je da predstavite tri kontroverzna članka ili naslova o nečemu koristeći Poverpoint slajdove. Članci mogu biti o ljudskim pravima i pokretu „Životi crnaca su važni“, ili šokantnim vestima o globalnom zagrevanju. To takođe mogu biti lažne vesti o 5G mreži, tajnim kretanjima društva, itd. Najvažniji aspekt ovde je pronaći naslove/ili članke koji bi mogli biti kontroverzni, raznovrsni u mišljenjima i puni kontrasta. Kada su članci predstavljeni i vidljivi u slajdovima, dajte nekoliko odštampanih memova svakoj grupi i zamolite ih da izaberu mem kao reakciju na svaki naslov.</li><li>- Drugi način je korišćenje društvenih platformi, na primer, Fejsbuka. Postavite ova tri odabrana naslova/članka na svoj zid ili u privatnu/deljenu grupu i zamolite svaku grupu da generiše mem ili da ga napravi kao odgovor (koristeći meme generator ili Google pretragu) na objavljene članke/naslove i objavi ove memove ispod, u odeljku za komentare (jedan mem po grupi). Učesnici takođe mogu da koriste već date memove da reaguju na date informacije.</li></ul> <p><b>Korak 4</b></p> <p>Kada sve grupe završe sa odabirom/objavlivanjem svojih memova, započnite krug objašnjavanja i predstavljanja. Ako koristite slajdove, okrenite jedan slajd jednog članka/naslova i zamolite učesnike da pokažu odabrane memove. Započnite mali razgovor o razlozima za odabir određenih memova i kako oni odgovaraju mišljenju učesnika. Uradite sledeće korake sa ostatkom članaka.</p> <p>Ako koristite platformu društvenih medija, učinite je vidljivom svima i pokažite odeljak za komentare kroz projektor. Započnite sličnu diskusiju o odabiru jednog ili drugog mema i o tome kako određena slika odražava jedno ili drugo mišljenje.</p> <p><b>Korak 5</b></p> <p>Nakon otprilike 3 runde (kao što je preporučeno i opisano), započnite otvorenu refleksiju:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Da li je moguće izraziti mišljenje kroz slike?</li><li>- Da li je teško to učiniti?</li></ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Da li razni memovi imaju samo jedno značenje ili ih može biti više?</li> <li>- Da li ste ikada koristili meme kao način da izrazite emocije, osećanja, izjave?</li> <li>- Nedostaci i prednosti mema?</li> </ul>
<b>Uticaji i koristi primećeni zahvaljujući upotrebi alata</b>	<p>Uticaji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Učesnici uče da čak i zabavni, saradnički procesi dovode do stvaranja sadržaja i formulisanja važnih poruka i izjava;</li> <li>• Spoznaju da kreiranje sadržaja može biti lako i pomoći u izražavanju svojih stavova;</li> </ul> <p>Prednosti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mladi su sigurniji i udobniji u komunikaciji i izražavanju putem digitalnih medija, na primer, memova;</li> <li>• Mladi ljudi zauzimaju proaktivniji stav u podeli resursa, sadržaja i znanja;</li> <li>• Format i pristup metode prilagođen mladima;</li> <li>• Interaktivan i angažovan proces;</li> </ul>
<b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)</b>	Examples:
<b>ANALIZA ALATA</b>	
<b><u>Snage</u></b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme	<b><u>Slabosti</u></b> Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Višestruka prilagodljivost i prilagođavanje bilo kojoj vrsti teme, pitanja, ili činjenice;</li> <li>• Ovaj metod je relevantan za mlade;</li> <li>• Laka, zabavna i omladinska aktivnost</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Može se pogrešno protumačiti kao smešna, nereflektujuća aktivnost ili tema može biti percipirana ili shvaćena veoma otvoreno (npr. „samo zagrebanje“ po</li> </ul>

zasnovana na kreiranju sadržaja;	površini ljudskih prava);
<p><b>Relevantnost za projekt?</b>  <i>Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za razvoj vlastitog alata? itd.</i></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Format i pristup prilagođen mladima;</li> <li>• Humor i trendovi mogu osnažiti i podstaći aktivno učešće;</li> </ul>	

UPOZNAVANJE SA ALATOM	
<b>Naziv alata</b>	CITO
<b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b>	Doživotno učenje Direkcija za istraživanje, doživotno učenje i zapošljivost
<b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b>	<p>Ciljevi CITO projekta su:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikovati najbolju praksu u promovisanju i usvajanju alata SkillsChecker za ljude sa niskim nivoom pismenosti, računanja i digitalnih vještina na međunarodnom nivou;</li> <li>• Da razviju i uvedu novi unapređeni onlajn nezavisni SkillsChecker (CITO aplikacija) koji će se testirati sa ljudima sa osnovnim potrebama za vještina, kao i sa zainteresovanim stranama koji će predstaviti alat dogovorenom broju svojih grupa klijenata u svakoj zemlji;</li> <li>• Da proceni kako najbolje preneti skalabilnu onlajn procenu pismenosti, računanja i digitalnih vještina na korišćenje od</li> </ul>

	<p>strane više ljudi sa potrebama za osnovnim veštinama i više zainteresovanih strana;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Da biste preveli i prilagodili englesku verziju aplikacije CITO na dva nova jezika (malteški i norveški), pilotirali nove verzije i napravili Priručnik o jezičkom i kulturnom prilagođavanju aplikacije CITO, kako bi se dodala vrednost projekta u EU rezultate</li> </ul>
<p><b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)</p>	Online (softver)
<p><b>Ciljne grupe (molimo da budete konkretni)</b></p>	25+, posebno pojedinci iz ranjivih sredina - MQF nivo 1-3
<p><b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b></p>	<p>Projekat CITO je projekat Erasmus+ Evropske unije (EU) koji se sastoji od besplatnog onlajn softverskog programa koji pomaže odraslima da razviju svoje veštine pismenosti, računanja i digitalne pismenosti sopstvenim tempom</p> <p>Postavlja se niz pitanja sa kulturnim, društvenim i ekonomskim scenarijima zasnovanim na zemlji u kojoj se odgovara. Procena kroz ova pitanja se dobija za svakog korisnika o paradigmi pismenosti, računanja i digitalnih veština.</p> <p>Konačni rezultat će ponuditi rezime veština i put učenja, koji će korisnicima usmeriti njihove opcije u pogledu fleksibilne mogućnosti učenja, kao i prepoznavanje njihovih prethodnih veština. SkillsChecker ima za cilj da osnaži učenike da istraže pristup cjeloživotnom učenju usredsređen na učenika.</p>
<p><b>Uticaji i koristi primećeni</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 62,5% iskazalo je interesovanje da pohađa kurs u budućnosti kako bi unapredilo svoje učenje.</li> </ul>

<p><b>zahvaljujući upotrebi alata</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 48,4% nije znalo za kurseve koji su im predloženi na kraju procene.</li> <li>• 32,1% nije znalo kako da dobije dalje informacije o kursevima koji su im predloženi.</li> <li>• 75,3% je vrlo verovatno ili verovatno da će se baviti kursevima koji su im predloženi.</li> </ul>
<p><b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)</b></p>	<p><a href="https://citoproject.eu/">https://citoproject.eu/</a></p>
<p><b>ANALIZA ALATA</b></p>	
<p><b><u>Snage</u></b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme</p>	<p><b><u>Slabosti</u></b> Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat je jednostavan za korišćenje, korisnički interfejs je lako pratiti. Mogućnost da izaberete, razumete i koristite alat kada vam je potreban su sve pozitivne.</li> <li>• Alat ima video zapise i pokazuje vam kako da ga koristite, daje lokalne primere koji podržavaju ciljnu publiku da se poveže sa datim materijalom.</li> <li>• Jedinstvena prodajna tačka je da je alat besplatan, inovativan i nov za lokalnu scenu Malte.</li> <li>• Omogućava osobi da proceni i obrazuje sebe o svom napretku. Ponovljivost alata i održiva priroda alata su sve prednosti koje ovaj alat čine dobrom praksom i vrednim pomena.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat je u potpunosti operativan na mreži. Dok se čitaoci i podrška pružaju preko agencije koja radi na alatu, možete pristupiti podršci samo preko agencije. Stoga ovo ograničava pojedince koji žele da testiraju alate svojom voljom.</li> <li>• Štaviše, ograničen pristup alatu znači da postoji ograničena raznolikost pojedinaca koji će pristupiti alatu. Kampanja podizanja svesti o alatu treba da bude šira, više podržana u različitim zajednicama.</li> <li>• Koristeći alatku, dostupni su jezici malteški i engleski (za odeljak Malta), dok ovo dopire do domaćeg stanovništva, isključuje druge iseljenike, posebno iz zemalja u kojima engleski nije deo dvo-/trojezične</li> </ul>



	nastave.
<p><b>Relevantnost za projekt?</b>  <i>Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za razvoj vlastitog alata? itd.</i></p>	
<p>Alat CITO je softver otvorene platforme koji se može koristiti za ovaj projekat. Pošto je CITO sproveden sa aspektom ponovne upotrebe ugrađenim u njega, alat se može koristiti, menjati i prenositi u YouPlay. Pitanja alata mogu se promeniti tako da budu relevantna za cilj društvene igre, gde će se od učesnika tražiti da popune procenu ankete pre i posle igre. Ova dvodelna dinamika preklapanja bi omogućila učesnicima da analiziraju svoju svest o aktivnom građanstvu pre igranja igre i posle igranja igre i da imaju opipljiv izveštaj o svom napretku u aktivnom građanstvu.</p>	

UPOZNAVANJE SA ALATOM	
<b>Naziv alata</b>	DEMOKRATIJA 4
<b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b>	POSITECH GAME
<b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b>	Koristiti i prilagoditi dinamiku geopolitičkog simulatora Demokracija 4 za proučavanje političkog, ekonomskog i društvenog funkcionisanja Evropske unije i država članica.
<b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b>	Interaktivni politički simulator

<p>U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)</p>	
<p><b>Ciljne grupe (molimo da budete konkretni)</b></p>	<p>Mladi ljudi od 15 godina. Alat se može koristiti u srednjoškolskom kontekstu ili na univerzitetskom nivou, u zavisnosti od vrste osmišljenih aktivnosti i zahtevanog nivoa složenosti.</p>
<p><b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b></p>	<p>Demokratija 4 je četvrta verzija/raštaj franšize Demokratija. U ovom izdanju igrači se stavljaju u kožu predsednika/premijera demokratske vlade, baveći se politikama sedam osnovnih službi za stabilnost zemlje: porezima, ekonomijom, spoljnom politikom, socijalnom pomoći, transportom, zakonom i javnog reda. Svaka od ovih usluga utiče na blagostanje i sreću stanovništva, koja je raspoređena među različitim grupama birača. Usluge utiču i na druge oblasti kao što su kriminal i kvalitet vazduha. Štaviše, igra traži od učesnika da se suoče sa problemima kao što su socijalna isključenost, beskućništvo i demonstranti. U svakom koraku, igrači moraju da izaberu da se pojave političke dileme. Svaki učesnik može da bira kojom nacijom u svetu vlada, sa ciljem da se nakloni različitim grupama birača: verskim, patriotskim, roditeljima, kapitalistima, socijalistima, liberalima, konzervativcima i tako dalje.</p>
<p><b>Uticaji i koristi primećeni zahvaljujući upotrebi alata</b></p>	<p>Rezultati ankete među studentima (metakognitivna aktivnost) su kao glavne potencijale i koristi ukazali na sledeće:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Igra pruža razumevanje funkcionisanja javnih politika i njihovog uticaja na stanovništvo jedne države.</li> <li>• Podstiče razumevanje troškova i koristi svake politike.</li> <li>• Obučava učesnike da identifikuju granice i smanjenu operativnu slobodu unutar liberalnog političkog sistema u</li> </ul>

	globalnom kapitalističkom kontekstu.
<b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)</b>	<p>Veb lokacija videoigre: <a href="http://www.positech.co.uk/democracy4/">http://www.positech.co.uk/democracy4/</a></p> <p>PDF priložen uz ovaj izveštaj uključuje tezu (na španskom) studenta političkih nauka koji je koristio simulator za proučavanje Evropske unije.</p> <p>PREPORUČENA BIBLIOGRAFIJA: Lesner, J. (2014). Učiniti demokratiju zabavnom. MIT Press. Mičel, L. (2018). Ludopolitika: videoigre protiv kontrole. John Hunt Publishing.</p>
<b>ANALIZA ALATA</b>	
<b><u>Snage</u></b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme	<b><u>Slabosti</u></b> Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...
<ul style="list-style-type: none"> <li>Igra se izdvaja po tome što se razlikuje od ostalih naslova koji se odnose na politički menadžment. To je simulator koji ima za cilj poboljšanje života građana, a ne maksimiziranje koristi ili kompletiranje mape, pa je igrač primoran da razmišlja o tome kako javna politika može uticati na sve sektore stanovništva. Ne radi se o pobjedi; radi se o tome da se ne izgubi.</li> <li>Igra se takođe ozbiljno trudi da ostane neutralna i da nema uticaja na akcije igrača pokazujući razne opcije i neutralnost u korišćenju boja. U igri zelena i crvena ne označavaju dobro i loše. Umesto toga, oni pokazuju da modifikator utiče na drugi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Igra podstiče radikalizaciju: kada igrač postigne popularnost, za ostanak na funkciji on/ona može usvojiti sve više ekstremističke politike.</li> <li>Igra uvodi sekcije vezane za međunarodne odnose, globalnu ekonomiju i Evropsku uniju; ali, ipak, tim sekcijama ne mogu da upravljaju igrači.</li> <li>Opozicija u ovoj igri je slaba i pokorna. To, međutim, nije slučaj u stvarnosti. Zaista, političke grupe koje nisu dobile dovoljno glasova na izborima ne ostaju u čošku čekajući sledeće; ali igraju aktivnu ulogu u uspostavljanju i raspravi o javnom i političkom dnevnom redu. Iz tog razloga,</li> </ul>

<p>proporcionalno, ako se pojavljuje zeleno, ili obrnuto, ako se pojavljuje crveno.</p>	<p>uvođenje mehanike koja omogućava opoziciji da iskoristi prednosti iznenadnih promena u vladinom mišljenju ili da mobilise najnezadovoljnije grupe može pomoći da se igra učini zanimljivijom.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Sistem/distribucija stanovništva i popularnosti se mora redizajnirati. Tokom kampanje, igrač treba da usmeri svoje napore ne samo na dobijanje podrške određenih društvenih grupa, već i na određene teritorije.</li> </ul>
<p><b>Relevantnost za projekt?</b> <i>Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za razvoj vlastitog alata? itd.</i></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Pravila i mehanika igre kroz međusobno povezane čvorove veoma su interesantna.</li> <li>· Njegova upravljivost, uprkos obilju informacija u njegovom interfejsu, je visoka. Štaviše, kroz sistem igrač je svestan kako svaka politička odluka uvek ima koristi i cenu za društvo.</li> <li>· Igra obuhvata više polja (bezbednost, zdravlje, upravljanje, ekologija, međunarodni odnosi, društveno), čime se uspostavlja uska granica između fiktivnog i stvarnog.</li> <li>· Mehanika je privlačna za igrača, jer može dovesti do nezamislive političke fikcije u svakoj zemlji, koja takođe promovise učenje mogućih scenarija.</li> </ul>	

<b>UPOZNAVANJE SA ALATOM</b>	
<b>Naziv alata</b>	FRANKOVA EKSHUMACIJA

<b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b>	REPELUCO PRODUCCIONES
<b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b>	Poznavanje aktuelnog španskog političkog konteksta i nerešenih problema na društvenom nivou španskog istorijskog pamćenja vezanog za diktaturu.
<b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)	Video igra
<b>Ciljne grupe (molimo da budete konkretni)</b>	16+ (Stariji od 16 godina)
<b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b>	Video igrice je parodija na ekshumaciju posmrtnih ostataka diktatora Fransiska Franka iz „El Valle de los Caidos“ od strane socijalističke vlade Pedra Sančeza u oktobru 2019. Da bi to uradila, pribegava se 2D avanturi, sa 8-bitnom estetikom, i puno simbola i poruka vezanih za špansku ekstremnu desnicu i frankizam
<b>Uticaji i koristi primećeni zahvaljujući upotrebi alata</b>	Igra je imala ogroman uticaj na društvene mreže (naročito na Tviter) i digitalnu štampu. Kroz igru se branio Zakon o istorijskom pamćenju i u javnosti osuđivan visok opstanak frankističkih elemenata u našoj današnjoj političkoj i društvenoj kulturi.
<b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u</b>	Besplatno dostupno na digitalnoj platformi ITCH.IO: <a href="https://repeluco.itch.io/francos-exhumation">https://repeluco.itch.io/francos-exhumation</a>

<p><b>direktorijum G.Drive)</b></p>	<p>U prilogu portfolio kompanije REPELUCO (na španskom).  <b>PREPORUČENA BIBLIOGRAFIJA:</b>          Eiroa, M. (2022). Franko, de heroe a figura comica de la cultura contemporanea. Tirant lo Blanš.          Gomez, S. (2012). ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo? UNIR Editorial.</p>
<p><b>ANALIZA ALATA</b></p>	
<p><b><u>Snage</u></b>          Pozitivni aspekti sadržaja i forme</p>	<p><b><u>Slabosti</u></b>          Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kroz glavni lik, Ružu, odaje se počast žrtvama frankizma, posebno grupi devojaka poznatih kao „Las 13 Rosas“ (trinaest ruža, grupa žena koje je ubio Frankov režim 1939. godine). Stoga je ova igra vesti (trenutne igre) digitalni alat za sćanje na prošlost i njeno političko osuđivanje.</li> <li>• Kroz narativ igre osuđuju se frankistički simboli i estetika, kao i njihovo trenutno prisustvo u određenim političkim grupama, kao što je krajnje desničarska partija VOKS. Za borbu protiv njih koristi se avatar „Gaispera“ koji brani prava LGBTQ+ zajednice.</li> <li>• Informiše kroz interaktivnost i parodiju, što ne umanjuje njegovu odličnu dokumentaciju, jer predstavlja veoma selektivne likove vezane za analizirani događaj: Frankovu ekshumaciju. U igri su prisutni različiti parodijski likovi, koji oslikavaju različite grupe koje su se protivile i podržavale ekshumaciju.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama sarkastična i ironična priroda kreacije stvara preterane stereotipe i pojednostavljene vizije španske politike.</li> <li>• Nije pogodno za desničarsku publiku.</li> <li>• Veoma jednostavna grafika i mehanika ograničena na skakanje i kretanje s leva na desno.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Priča je angažovana i prožeta demokratskim vrednostima.</li> </ul>	
<p><b>Relevantnost za projekt?</b> Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za razvoj vlastitog alata? itd.</p>	
<p>Ovaj naslov je veoma validan primer kako bilo koji aspekt političkih vesti u zemlji dovesti u interaktivni pikselizovani format. Jednostavnom i jednostavnom estetikom i mehanikom doprinosi sećanju na prošlost i političkom progonu. Važnost dokumentacije, jer igra mora da bude smešna i laka za igranje, ali sa solidnim sadržajem i pozadinom Važnost zanimljivog narativa, inspiracija stvarnim događajima, koji igru čine privlačnijom, i relevantnost dodatnih funkcija (grafika, muzika).</p>	

UPOZNAVANJE SA ALATOM	
<p><b>Naziv alata</b></p>	<p>SVETSKI SPAS (WORLD RESCUE)</p>
<p><b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b></p>	<p>UNESCO / Mahatma Gandhi institut za obrazovanje za mir i održivi razvoj / Pikel Perfect (Mađarska)</p>
<p><b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b></p>	<p>Promovisati znanje o Agendi 2030 među mladima i podići svest o SDG (Ciljevi održivog razvoja).</p>

<p><b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)</p>	<p>Interaktivna mobilna aplikacija dostupna sa Google Play i Apple Store.</p>
<p><b>Ciljne grupe (molimo da budete konkretni)</b></p>	<p>Opšta javnost, od 10 godina</p>
<p><b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b></p>	<p>U ovoj video igrici – smeštenoj u Keniji, Norveškoj, Brazilu, Indiji i Kini – od igrača se traži da kroz brzu igru pomognu 5 mladih heroja u pomoći na nivou zajednice, uz podršku nastavnika. Svaki od junaka predstavlja državu i cilj održivog razvoja, dok nastavnik predstavlja 6 ciljeva održivog razvoja u celini.</p> <p>Iako se ova igra uglavnom i jasno fokusira na 5/6 ciljeva održivog razvoja, na kraju istražuje mnogo više njih. S jedne strane, svi ciljevi su međusobno povezani, sa druge, igra povezuje ideju održivosti sa 3 stuba: ekonomskim, ekološkim i socijalnim, naglašavajući da odnos među njima mora biti uravnotežen tokom cele igre.</p> <p>Mehanika igre je vrlo jednostavna, pošto igrač vuče avatar do naznačenih tačaka, aktivirajući izvlačenje opasnosti koja se može pojaviti.</p>
<p><b>Uticaji i koristi primećeni zahvaljujući upotrebi alata</b></p>	<p>U različitim trenucima u video igrici, igrač dobija informacije i podatke o drugim SDG-ima, ali i o opštim činjenicama i podacima o temama.</p> <p>Svetski Spas (World Rescue) pokušava da reprodukuje stvarnost što je više moguće, iako evocira akcije UN. Stoga, kombinovanjem/povezivanjem igre sa situacijama iz stvarnog života, video igra deli znanje o ciljevima održivog razvoja širom sveta i njihovom značaju. Istovremeno, naglašava moguću</p>



	akciju ka održivijoj budućnosti, posebno kroz uključivanje mladih heroja, koji su na kraju ti koji će donositi sutrašnje odluke.
<b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)</b>	Zvanična veb stranica video igre: <a href="https://mgiep.unesco.org/world-rescue">https://mgiep.unesco.org/world-rescue</a>  PREPORUČENA BIBLIOGRAFIJA: Davasi, P. (2016). Empatija, perspektiva i saučesništvo: Kako digitalne igre mogu podržati mirovno obrazovanje i rešavanje konflikata. UNESCO / MGIEP Moreno, A. (2021). UN i upotreba ozbiljnih igara kao elementa svesti građana. UNISCI, 55, 117-129.
<b>ANALIZA ALATA</b>	
<b>Snage</b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme	<b>Slabosti</b> Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Svetski Spas (World Rescue) se definiše kao ozbiljna igra <ul style="list-style-type: none"> <li>o budući da odgovara karakteristikama te kategorije (obuka, obrazovanje, informisanje)</li> <li>o ima za cilj podizanje svesti o SDG Ujedinjenih nacija.</li> </ul> </li> </ul> <p>Igra postiže aktivno uključivanje igrača u rešavanje problema predstavljanjem situacija i problema iz stvarnog života, u kombinaciji sa likovima i igrom.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• U ozbiljnim igrama postoje različite strategije uranjanja. Dok se strategija iz prvog lica, na primer, kritikuje zbog smanjenja empatije</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iako je Svetski Spas (World Rescue) predstavljen kao moćno sredstvo, video igricu treba smatrati igrivim formatom komplementarnim drugim izvorima znanja, iskustva i svesti, posebno u smislu pružanja znanja o međunarodnim odnosima, tačnije o svetskim problemima.</li> <li>• Njegova grafika može biti previše detinjasta, što može obeshrabriti publiku stariju od 12 godina.</li> <li>• Njegova mehanika ima tendenciju da bude preterano jednostavna i monotona.</li> </ul>

prema avataru i preterane identifikacije, koji mogu umanjiti kritičnu distancu;

- Svetski Spas (World Rescue) koristi treću stranu za igru: profesora Morisa. Nekoliko istraživača tvrdi da su učesnici treće strane potpuno koristan nalaz jer su pokazali da intervencija zasnovana na igrici može postići kognitivnu empatiju i istovremeno proizvesti merljive promene u stavu.
- Svetski Spas (World Recue) je povezan sa aspektima stvarnog života tokom igre. Zaista, radnja je smeštena u pet stvarnih zemalja širom sveta i uključuje avatare koji imaju karakteristike iz stvarnog života kojima se igrač lično približava učestvujući u njihovom svakodnevnom životu. Likovi su bogati, autentični i zasnovani na stvarnim studijama slučaja i razvojnim rešenjima, izbegavajući stereotipe.
- Svetski Spas (World Rescue) prikazuje probleme iz stvarnog života u skladu sa kontekstom tokom cele igre. Kada je u Kini, igrač mora da se suoči sa upozorenjima o smogu, zajedno sa drugim krizama koje treba rešiti (kao što je požar u njegovoj/njenoj/njihovoj fabrici). Ove situacije su povezane sa činjenicom da je Kina vodeći svetski emiter gasova staklene bašte i žive, što objašnjava smog u velikim gradovima i zagađenje vazduha. Kada je u Indiji, igrač mora da se suoči sa hitnim slučajem poplave, što je ponavljajuća prirodna katastrofa, zapravo najčešća u toj zemlji, posebno zbog nedovoljnog upravljanja odvodnjavanjem. Dok je u Brazilu, od igrača se traži da pomogne Amani

<p>u zaštiti prašume od krčenja šuma, s obzirom da je krčenje šuma tamo dostiglo najviši nivo u više od 15 godina. U Keniji, igrač je vođen da upozna izbegličke kampove UNHCR-a i da bude upoznat sa situacijom izbeglica u zemlji.</p>	
<p><b>Relevantnost za projekt?</b> Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za razvoj vlastitog alata? itd.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ova ozbiljna igra je odličan primer kako kroz empatiju pokazati probleme iz stvarnog života.</li> <li>• Institucionalna podrška UNESCO-a obezbedila je igro Svetski Spas (World Rescue) odličnu dokumentaciju koja je podstakla korespondenciju sa stvarnim situacijama.</li> <li>• Igrač se stalno nagrađuje kada on/ona/njihov postigne cilj povezan sa <b>SDG</b>.</li> </ul>	

UPOZNAVANJE SA ALATOM	
<p><b>Naziv alata</b></p>	<p>Minozija lavirint</p>
<p><b>Organizacija/kompanija/subjekt odgovorna za alat</b></p>	<p>Koordinator: solar e.V.</p>
<p><b>Ciljevi ove didaktičke aktivnosti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stvaranje empatije i povećanje razumevanja za migrante i izbeglice. Osim toga, igra nudi razlog i različite metode da se naknadno uđe u razgovor o (institucionalnom) rasizmu,</li> </ul>

	diskriminaciji, privilegijama i stereotipima.
<p><b>Kako didaktička aktivnost izgleda?</b> U kom obliku postoji (društvena igra, kartaška igra, softver, interaktivna platforma...)</p>	<p>To je komplet alata sa vodičem za pripremu i vođenje obrazovne igre igranja uloga i simulacije (EduLARP) uživo sa najmanje 25 učesnika.</p>
<p><b>Ciljne grupe (molimo da budete konkretni)</b></p>	<p>Minozija lavirint je razvijen kao obrazovni alat za upotrebu u različitim (neformalnim) obrazovnim sektorima.</p> <p>Igra je pogodna za multiplikatore u različitim oblastima, kao što su neprofitne organizacije, škole, univerziteti, nastavnici, socijalni radnici, omladinski radnici, volonteri i profesionalci koji rade za i sa migrantima i izbeglicama.</p> <p>Direktne ciljne grupe su učenici i polaznici (ne)formalnog obrazovanja odraslih i mladih iz različitih oblasti, različitog uzrasta i porekla.</p>
<p><b>Kratak opis igre/alata (cilj, osnovna pravila, dinamika)</b></p>	<p>Minozija lavirint je dizajniran da se igra na bilo kojoj lokaciji sa najmanje 25 učesnika.</p> <p>Trajanje igre je između jednog dana i dva dana, u zavisnosti od željenih modula, nivoa složenosti i veličine grupe.</p> <p>Igra se odvija u Minoziji, fiktivnoj zemlji u Evropi u koju iz različitih razloga stiže priličan broj migranata. U zemlji postoji oko 10 zvaničnih stanica koje se odnose na migracione procedure, kao što su: Kancelarija za imigraciju, Centar za azil, Škola jezika, Granična policija itd. Migranti imaju širok spektar mogućnosti da migriraju u Minoziju, ali im je najvažniji cilj da se u potpunosti integrišu u zemlji, što znači postizanje pravnog statusa, učenje jezika i pronalaženje posla. Međutim, kao i u evropskoj stvarnosti, postizanje ovih ciljeva nije tako lako kao što se čini... U igri se igrači kreću unutar svojevrsnog lavirinta institucija i interakcija sa drugim igračima. Na taj način se susreću sa raznim barijerama, kao što su zakoni i propisi,</p>

	birokratija sa mrtve tačke, jezičke barijere, rasizam i diskriminacija, (de)privilegije i predrasude. „Sleđenjem stopama“ migranta, izbeglice – ili, na primer, advokata, novinara ili službenika za imigraciju – stvarnost migranata i izbeglica postaje opipljivija.
<b>Uticaji i koristi primećeni zahvaljujući upotrebi alata</b>	Igra na taj način stvara empatiju i povećava razumevanje za migrante i izbeglice. Osim toga, igra nudi razlog i različite metode da se naknadno uđe u razgovor o (institucionalnom) rasizmu, diskriminaciji, privilegijama i stereotipima.
<b>Link do resursa (veb lokacija ili materijali otpremljeni u direktorijum G.Drive)</b>	<a href="http://www.minosia.eu">www.minosia.eu</a> IGRA: <a href="https://www.minosia.eu/toolkit/">https://www.minosia.eu/toolkit/</a>
<b>ANALIZA ALATA</b>	
<b>Snage</b> Pozitivni aspekti sadržaja i forme	<b>Slabosti</b> Predlozi za poboljšanje, stvari koje nedostaju...
Sadržaj je prilično realističan i uključuje mnoge aktere koji su obično uključeni u proces kroz koji migranti prolaze kada se presele u drugu zemlju kao izbeglice ili slično. Štaviše, igranje uloga LARP je zaista ozbiljan i klasičan način da se učesnici zaista uključe i nateraju ih da se osećaju i nose nečije cipele. Činjenica da traje duže omogućava im da uđu u svoje uloge.	Moglo bi trajati jako dugo i takođe može pokrenuti neke psihološke i mentalne probleme među učesnicima, tako da je potrebna dodatna pažnja trenera/fasilitatora na tok proces. To je duga procedura i morate pravilno pripremiti učesnike i uključiti učesnike koji su zaista posvećeni igri.
<b>Relevantnost za projekt?</b>	
<i>Što bi se moglo zadržati, što je inspirativno, a što bi se moglo prilagoditi, što treba uzeti u obzir za</i>	

*razvoj vlastitog alata? itd.*

Osobine likova su zaista dobro proučene i zasnovane su na nekom stvarnom iskustvu, što daje precizniju i veću efektivnost igranja uloga. Jedina stvar koju treba uzeti u obzir za našu igru je: bilo bi lepo da možda izbegnemo previše karakterisanje lika i ostavimo više slobode zbog činjenice da se radi o učešću.

## REZULTATI UPITNIKA/ANKETE

Upitnik je vođen u svim zemljama uključenim u projekat: Italiji, Malti, Srbiji, Litvaniji, Španiji i Nemačkoj. Sve zemlje su radile sa bazom mladih ljudi. Ukupan broj ljudi koje je upitnik obuhvatio je **301 mlada osoba**. Unutar ovoga broja imamo i deo iseljenika ili onih koji dolaze iz drugih zemalja, ali koji žive u zemljama koje su deo projekta.

Glavni ciljevi upitnika su zapravo bili prikupljanje informacija od aktera o 3 različite stvari:

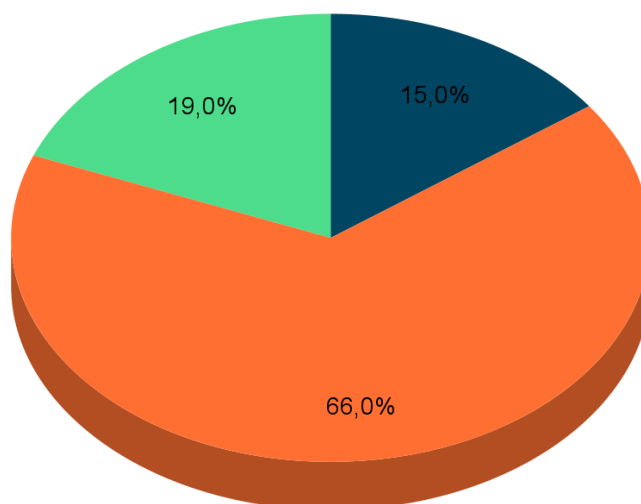
- 1) Opšte informacije i istorijat mladih
- 2) Uključenost i nivo učešća mladih u participativnim i demokratskim procesima
- 3) Preferencije mladih o igri

Svi partneri su delili upitnik onlajn i oflajn koristeći svoje članove, kontakte sa mladim ljudima i drugim zainteresovanim stranama koji su pomogli u postizanju brojki do kojih smo došli.

Rezultati upitnika su analizirani pitanje po pitanje i dali su nam dobru osnovu da pređemo na naredne korake projekta i razvoj igre koju planiramo da realizujemo.

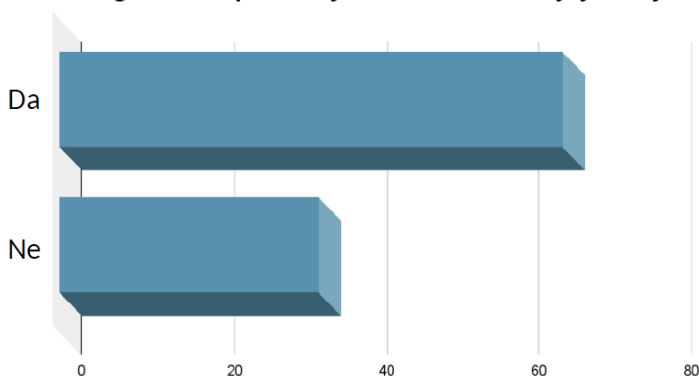
Uključili smo različite starosne grupe mladih kako bismo ih što više uključili u svoj rad.

- 13 - 17 godina starosti
- 18 - 25 godina starosti
- 26 - 30 godina starosti



## UČEŠĆE MLADIH

Da li ste glasali na poslednjim izborima u svojoj zemlji?



Kao prvo pitanje pitali smo koliko je njih izašlo da glasa na poslednjim izborima u njihovoj zajednici na bilo kom nivou. Rezultat je pokazao veliko učešće. Naime, **66% njih izašlo je da glasa** na poslednjim izborima koji su se desili u njihovoj zajednici. Ovi rezultati su nam već dali dobru povratnu informaciju o tome da mladi uglavnom imaju volju da učestvuju na izborima.

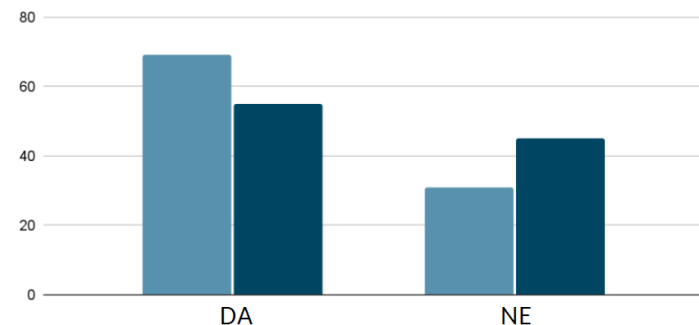
U narednim pitanjima htjeli smo da proverimo koliko su uključeni u civilno društvo, a posebno da li prate neku organizaciju ili su deo jedne organizacije za mlade u svojoj zajednici.

Rezultati govore da većina njih pripada barem nekoj organizaciji. **69% je deo organizacije, a 31% nije deo organizacije**. To nam takođe daje volju da više radimo na tih 31% da bismo ih uključili čak i u organizacije i aktivnosti.

Sledeće veoma važno pitanje je zapravo povezano sa tim, a odgovor je u tom slučaju bio skoro polapola. Iako su ovi mladi ljudi deo organizacije njih **45% je izjavilo da ne učestvuju ni u kakvoj kulturnoj ili participativnoj aktivnosti** u svojoj zajednici. Iako je **55% izjavilo da to obično čine**, ovo nam daje čudan odnos između prethodnog i ovog pitanja. Dakle, to nam verovatno daje nagoveštaj da postoji

### Učešće u zajednici

- Mladi koji pripadaju nekoj organizaciji u svojoj zajednici
- Mladi koji učestvuju u kulturnim i participativnim aktivnostima



potreba da se predloži više kulturnih i participativnih aktivnosti od strane svake organizacije u zajednici ili možda da se naše aktivnosti prilagode korišćenjem pristupa možda više prilagođenog mladima.



Potom smo ih pitali da li **prate politiku u svojoj zemlji**, a većina je odgovorila **DA**, tačno **67%**, a njih **33% ne prati politiku** u svojoj zemlji.

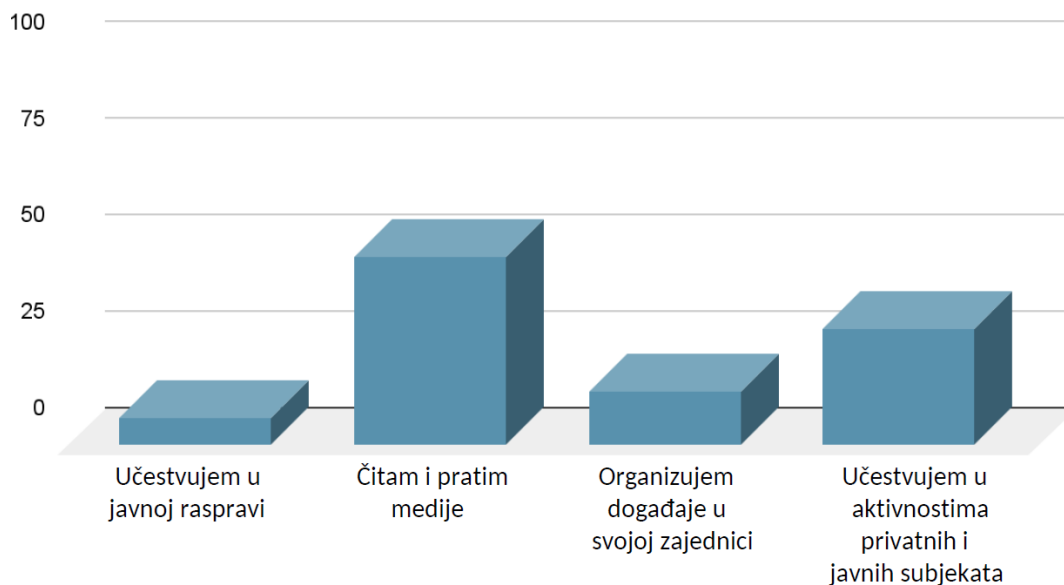
U vezi sa tim pitanjem pitali smo ih da li učestvuju u bilo kom blogu, onlajn ili oflajn debati uopšte, a oni su odgovorili da samo **26% učestvuje u onlajn ili oflajn debatama u njihovoj zajednici**.

Većina je odgovorila da ne učestvuje u debatama i blogovima koji su prisutni u njihovoj zajednici, tačno **74%**. Ovi brojevi nam pokazuju da mladi ljudi izbegavaju onlajn ili oflajn debate i da ih ne vole, to bi trebalo da nas navede da ponovo razmislimo o načinima na koji se debate vode i predlažu u našem društvu.

Odmah potom, pitali smo naše mlade ljude da li im je stalo do učešća (participacije) u njihovim zajednicama i uopšte u demokratskom životu. **Rezultati govore da je većini stalo do učešća (participacije) (71%), a manjem procentu njih nije mnogo stalo do učešća (participacije) i demokratskog života u društvu (29%).**

Ovaj rezultat je povezan sa sledećim pitanjem gde smo pitali one koji su odgovorili DA, koje načine učešća najčešće koriste.

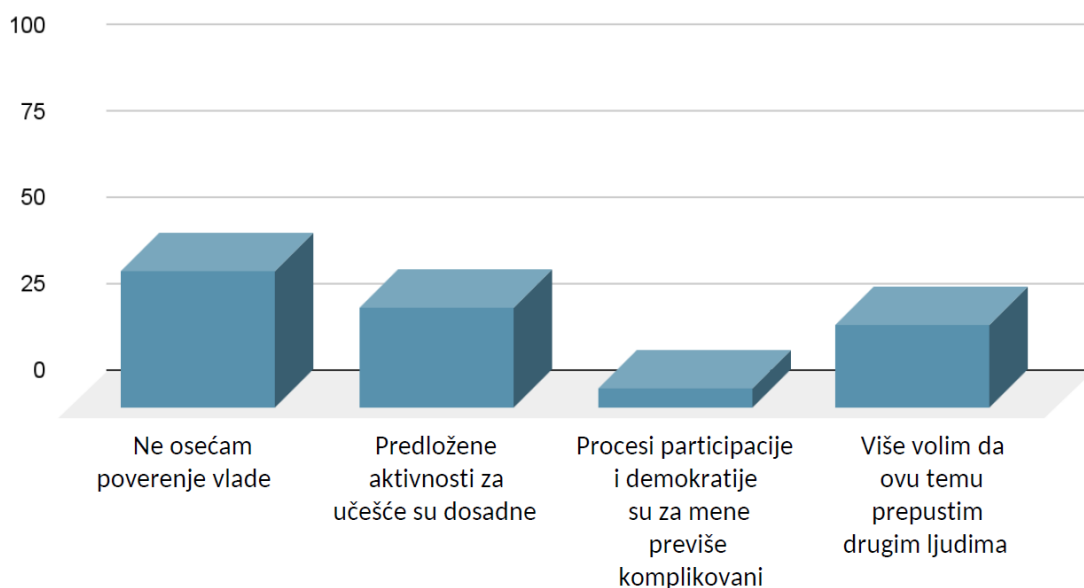
### Akcije učešća mladih



Ovo pokazuje da većina njih učestvuje samo prateći medije i vesti vezane za politiku u njihovoj zajednici. Druga najzastupljenija akcija je zapravo bila „Učestvujem u aktivnostima privatnih i javnih subjekata“, što nam daje znak ili veću proaktivnost od prve sa većim procentom. Ova grafika nam takođe ukazuje na činjenicu da mladi još uvek nisu previše zainteresovani za debate.

Za one koji su na prethodno pitanje odgovorili NE da li im je stalo ili ne do učešća i demokratskog života u svojoj zajednici, pitali smo: „Koji su uzroci zašto ih nije briga?“. Rezultati su sledeći:

### Koji su uzroci slabog interesovanja za učešće u vašoj zajednici?



Rezultati pokazuju da **većina nema poverenja u vladu (40%)** i da su izgubili interesovanje za ove stvari. Drugi uzrok je činjenica da su **aktivnosti vezane za učešće dosadne (29%)**. Treći zapravo pokazuje da **24% mladih uopšte nije zainteresovano za ove stvari**. Samo nekoliko ljudi veruje da su procesi učešća suviše komplikovani za njih.

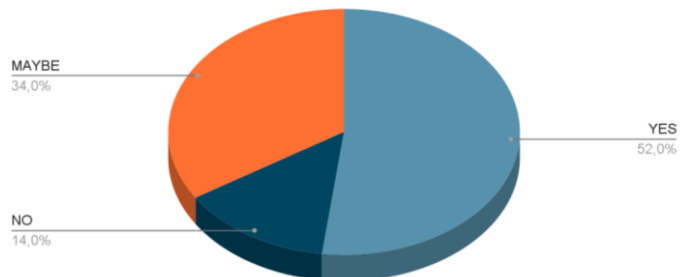
## IGRE KAO ALAT ZA UČEŠĆE

U sledećem delu upitnika ćemo se više fokusirati na deo koji se odnosi na igre i učešće i kako igre mogu biti moćno sredstvo za rad na ovoj temi. Taj deo je bio zaista koristan za bolje razumevanje sledećih koraka koje treba preduzeti u našem projektu.

Prvo pitanje koje smo im postavili odnosi se na to da li bi bili zainteresovani da igraju igru u vezi sa učešćem.

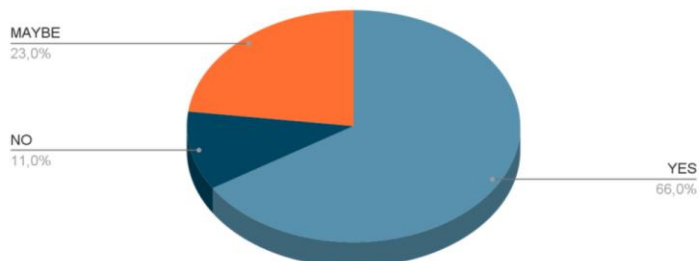
Većina njih (52%) je odgovorilo DA da bi želeli i to nam je dalo još više volje da radimo na igri koju ćemo razvijati. Shodno tome, takođe smo ih pitali „Da li mislite da igra ili bilo koji drugi alat može povećati vaše interesovanje za aktivno učešće u zajednici?“ a rezultati nam govore da većina (66%) čvrsto veruje da je igra sredstvo za poboljšanje i pretvaranje učešća i demokratije u privlačnije teme koje su pogodnije za mlade. Samo mali procenat je rekao NE i delimično su neki od njih nesigurni u rezultat.

Da li biste želeli da igrate bilo koju igru koja je povezana sa učešćem?



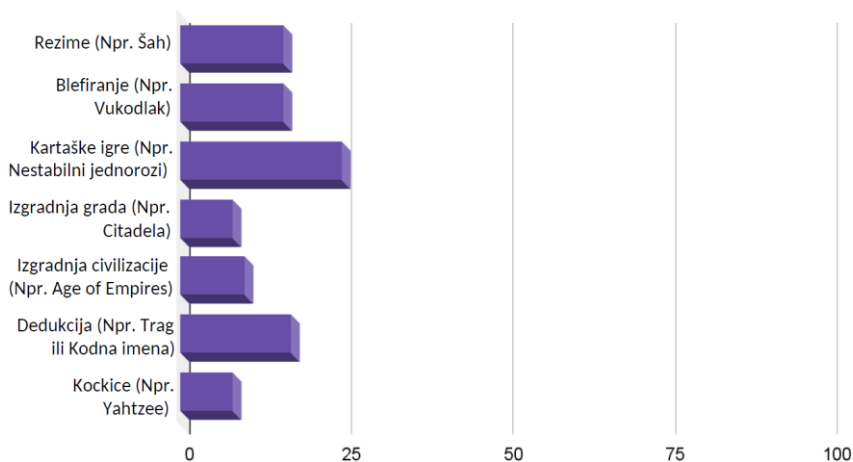
U ovom delu smo istraživali njihova dosadašnja iskustva sa igrama uopšte i edukativnim igrama. Pitali smo ih „Da li su ikada igrali društvene igre“ i skoro svi su odgovorili DA (98%), a samo 2% je odgovorilo NE. Ovo nam govori da su društvene igre alat koji će verovatno biti dobar za mlade i dobro poznat .

Mislite li da igra ili bilo koji drugi alat može povećati vašu radoznalost prema aktivizmu?



Shodno tome, sledeće pitanje odnosi na njihove omiljene vrste igara, koje igre najradije igraju kada igraju društvene igre. Spomenuli smo najpoznatije vrste fizičkih igara koje postoje i ovo su rezultati:

Vrste tradicionalnih igara u kojima mladi najviše uživaju



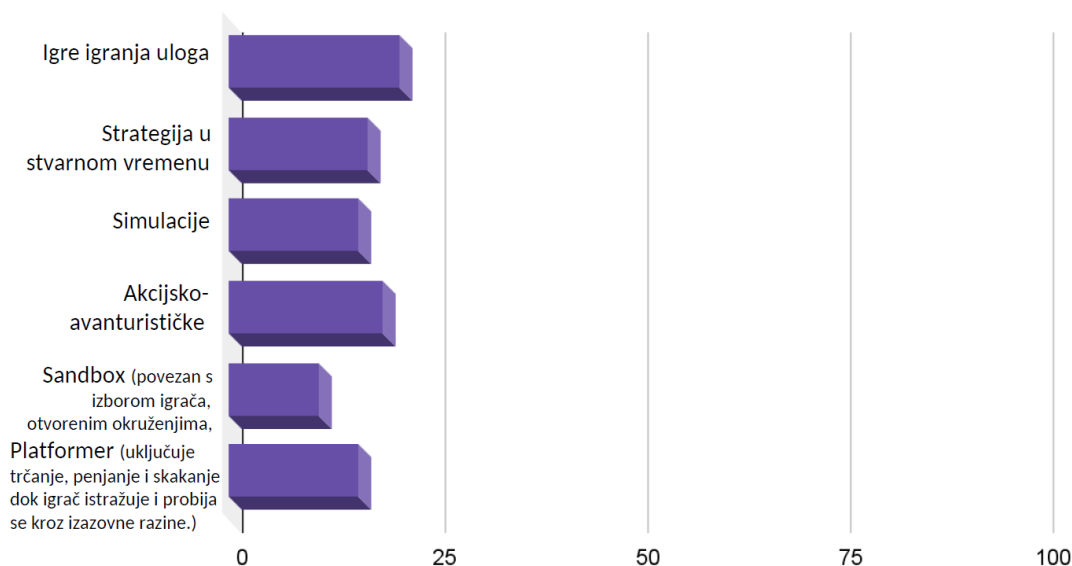
Našim ispitanicima se **najviše sviđaju one igre koje uključuju samo karte (25%)**, kao drugo sa **17%** i sa samo jedan poen prednosti imali smo **igre Dedukcije**, sa samo jednim procentnim poenom manje, sa **16%** imali smo nerešeno između **Apstraktnih i Blefirajućih** igara.

Sledeće pitanje je povezano sa **virtuelnim i onlajn igrama i ko ih obično igra**. Većina njih je i na to odgovorila **DA (68%)**, to nije toliko kao društvene igre, ali svejedno pokazuje koliko se mladih sada bavi virtuelnim igrama. **32%** je odgovorilo **NE**.

Shodno tome, pitali smo ljude koji su odgovorili sa da koje vrste igara vole da igraju kao virtuelne i onlajn igre.

Evo rezultata:

#### Kakve virtuelne ili onlajn igre volite da igrate?



Ispitanici najviše vole da igraju **igre Igranja uloga (21%)**, druge su **Akcijnsko-Avanturističke (19%)**. Ostale kategorije su skoro u istom procentu između **16%** i **17%**.

Kao poslednja pitanja, pre svega smo ih pitali **da li su ikada igrali neku ozbiljnu igru** i odgovorili su **DA (61%)** i **NE (39%)**.

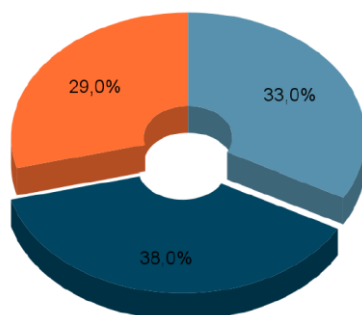
Mladi koji su odgovorili da su nam takođe dali neke primere ozbiljnih igara koje su igrali, kao što je Trivial, klasična igra ili su spomenuli neke druge igre povezane sa projektima i koje su kreirali drugi entiteti.

Poslednje pitanje koje smo im postavili vezano je za okruženje kakvo bi želeli da imaju u igri učešća, dali smo im 3 moguća okruženja (postavke).

Evo rezultata:

Koju vrstu okruženja biste voleli kao deo igre učešća?

- Prošli oblici vladavine u istoriji
- Sadašnjost
- Futuristički



Rezultati su pokazali prilično sličan procenat među 3 različita izbora koje smo predložili. Najviše glasova dobila je ipak postavka **Sadašnjost** sa **38%**. Ove odgovore ćemo razmotriti u razvoju igre na kojoj već radimo.

## REZULTATI FOKUS GRUPA

Uradili smo fokus grupe koje uključuju 2 različite ciljne grupe. Dakle, svaki partner je organizovao 2 različite fokus grupe. Jedna fokus grupa posvećena mladima, a druga umesto toga posvećena edukatorima, omladinskim radnicima, zainteresovanim stranama i drugim predstavnicima poput kreatora politike.

### Fokus grupa 1 sa mladima

Fokus grupe sa mladima uključile su ukupno 68 mladih ljudi od kojih je većina u starosnom rasponu 18-25 godina. Svaki partner je uključio različite kategorije mladih ljudi od studenata sa Univerziteta, mladih koji većrade, mladih koji volontiraju, NEET i druge kategorije u nepovoljnom položaju.

Svaku fokus grupu smo krenuli sa nekim aktivnosti da se zagrejemo i stvorimo bezbedno okruženje u grupi kako bismo bili sigurni da smo dobili iskrene odgovore od učesnika i da se osećaju bezbedno da podele svoje gledište.



Rezultati su varirali od zemlje do zemlje, ali su pokazali mnogo zajedničkih tačaka među mladima, posebno kada govorimo o pitanjima i izazovima za mlade kao kategoriju i grupu. U fazi povratne informacije i gde se nalazite imali smo različite reakcije u svakoj različitoj izjavi.

### POVRATNE INFORMACIJE O IZJAVAMA GDE STOJITE

U „Gde stojite“ postavili smo neke izjave da bismo razumeli tačake gledišta mladih ljudi na osnovu prava i dužnosti kao građana, učešća i drugih povratnih informacija o igrama i stilovima pristupa kako bi se ljudi više uključili i aktivirali.

#### PRVA IZJAVA

"Uvek učestvujem u glasanju jer je to moja dužnost i pravo, ne slažem se da ljudi ne glasaju"

**Povratna informacija:**

O glasanju kao pravu i obavezi u svim zemljama većina mladih je to smatrala obavezom i izjavili su da to čine, ali u svim fokus grupama je bila i velika debata o tome da imamo pravo da ne glasamo kao izraz da se ne slažemo ili ne volimo bilo koji politički predlog. Diskusija se uglavnom završavala izjavom da je bolje otići i ne glasati ništa, ali ipak ići na glasanje i na taj način se izraziti.

Štaviše, pokrenula se debata o tome da, nažalost, većinu vremena političari kupuju glasove ili ih menjaju za neku uslugu i to je uobičajen način pristupa glasanju.

**DRUGA IZJAVA**

„Diskurs i kritičko mišljenje su ključni alati kada je u pitanju obezbeđivanje napretka u demokratskom društvu.“ Ali na kraju, jedinstvo i angažovano učešće su ono što to čini.”

**Povratna informacija:**

U drugoj izjavi, učesnici u skoro svim zemljama su se većinom složili oko činjenice da su angažovanje i jedinstvo ključni faktori učešća i učesnici su naveli da ako neko od njih izostane onda nemamo pravu osnovu za razgovor o učešću.

Identifikovali smo samo neke nesuglasice govoreći da bez obzira na sve, imamo korumpirane političare i da jedinstvo ne može mnogo da uradi po pitanju korupcije. Ovo je proširilo debatu, ali je ipak znak da smo se vratili na korupciju kao temu i u drugoj izjavi.

Takođe su naveli da je kritičko mišljenje nešto što je danas aktuelno te da treba da budemo svestni građani i da se to treba negovati među svim generacijama.

**TREĆA IZJAVA**

„Ljudi koji postižu nulu nisu samo oni koji ne učestvuju u igri, već i oni koji igraju veoma dobro, ali nemaju cilj u fokusu!“

**Povratna informacija:**

U trećoj izjavi učesnici su generalno tražili dodatna objašnjenja, a vezu sa igrom i sportom naveli su svi voditelji. Učesnici su se tada sa većinom složili i izjavili „čak i ako ne igrate na maksimumu, vaš trud treba uzeti u obzir u učešću, takođe i mala podrška predstavlja doprinos“.



#### ČETVRTA IZJAVA

„Internet bi mogao biti veoma pozitivan korak ka obrazovanju, organizaciji i učešću u smislenom društvu.“

##### **Povratna informacija:**

U četvrtoj izjavi smo ih pitali o internetu kao moćnom alatu za sadašnjost i budućnost učešća, i ovde su se delimično složili, većina grupa je pomenula dvostruko lice interneta, dobre tačke deljenja i dostizanja više ljudi, inkluzivnije, ali ga treba mudro koristiti. Kao negativan aspekt naveli su lažne vesti, mnoga pitanja vezana za privatnost i proveru činjenica. Takođe su pomenuli potrebu da se radi na medijskoj pismenosti za sve generacije i činjenicu da se sredstva koja su dostupna za debatu moraju svesno i odgovorno koristiti.



#### PETA IZJAVA

„Politika me ne zanima jer više ne verujem vladi i političarima“

##### **Povratna informacija:**

U petoj izjavi smo govorili o pouzdanosti politike i političara i vezi između njih i vlasti. Mladi ljudi u većini grupa su pominjali korupciju i skandale i bili su jako ironični u vezi sa tim. Svi su izjavili da ih zanima politika, ali postoji zajednički osećaj da manjina odlučuje za većinu bez međusobnog konsultovanja i to stvara nedostatak poverenja prema političarima.

#### ŠESTA IZJAVA

„Svet vas može tražiti da učestvujete, ali vaša je odluka da li želite da pristanete na taj predlog“.

##### **Povratna informacija:**

U šestoj izjavi smo govorili o tome da svet traži vašu akciju, ali na kraju smo mi kao građani ti koji odlučuje da pomogne i izvrše neku akciju, učesnici su se složili sa tim. U nekim grupama su pominjali potrebu biti konstantan i učestvovati je svakodnevna aktivnost koja zahteva napore, ali ponekad to i ne primetite.

Takođe, neko je pomenuo poteškoće sa učešćem u vezi sa radnim vremenom, pošto je naše društvo zasnovano na opterećenosti, teško je uložiti mnogo truda u procese učešća kao što bismo želeli, ovo je takođe bila zanimljiva tačka gledišta koja se dotakla teme rada i potrebu za više slobodnog



vremena da se bude i dobar i psihički zdrav građanin. Na kraju su mnogi mladi ipak podvukli činjenicu da to mora biti slobodna odluka, a ne obaveza.

### **SEDMA IZJAVA**

„Voleo bih da učestvujem više, ali nema dovoljno aktivnosti i prostora za učešće u mojoj lokalnoj zajednici“

#### **Povratna informacija:**

U sedmoj izjavi pitali smo ih da li smatraju da nedostaju aktivnosti za unapređenje njihovog učešća. Grupe su bile podeljene i neke su navele da postoje aktivnosti u zajednici i da učestvuju, rekli su da je to samo da se na neki način informišete. Umesto toga, druga polovina grupa deli frustraciju zbog nedostatka aktivnosti, a čak i tamo gde postoje aktivnosti pominju da su predložene aktivnosti dosadne i zastarele, neprilagođene današnjem društvu. Takođe su naveli da su teme relevantne u debatama, a relevantnost tema koje se obrađuju je povezana i sa apelom za mlade u tom slučaju. Takođe je pomenuto da nevladine organizacije i vlade koriste uticaje da dođu i govore o stvarima, ali to baš i ne funkcioniše jer je „previše bezobrazno“.



### **OSMA IZJAVA**

„Politike koje promovišu učešće ne postoje“.

#### **Povratna informacija:**

Osma izjava se odnosila na činjenicu da politike za promovisanje učešća ne postoje. U nekim grupama učesnici nisu znali šta da odgovore jer ne znaju mnogo o ovim politikama i tako su ostali u sredini. Umesto toga, neke druge grupe su se složile sa ovom činjenicom i navele su da ne postoji dovoljno politika i alata za promovisanje učešća, posebno ne na način zanimljiv za mlade.

### **DEVETA IZJAVA**

„Procesi dijaloga mladih su dobri primeri koje treba replicirati na lokalnom nivou“.

#### **Povratna informacija:**

Devet izjava se odnosilo na Dijalog mladih i EU kao potencijalni alat koji bi se mogao primeniti i na

lokalnom nivou kako bi se podigao glas mladih i većina se složila naglašavajući potrebu da se dobije više načina za učešće i naveli su potrebu da budu više prepoznati kao mladi ljudi na lokalnom nivou. Oni su takođe istakli potrebu za međusektorskom saradnjom kao ključnog dela za unapređenje ovih procesa i dinamike.

#### **DESETA IZJAVA**

„Voleo bih da se aktiviram, ali u mojoj zajednici mladi nemaju mnogo glasa“

##### **Povratna informacija:**

Deseta izjava se odnosila na glas mladih koji se ne sluša mnogo na lokalnom nivou ili u njihovim zajednicama u odnosu na činjenicu da oni žele da učestvuju. Većina se oko toga složila, posebno što su delili to pitanje na lokalnom nivou. Većina grupa je navela razlog da uglavnom starija generacija ne slušaju mnogo glas mladih. U nekim grupama su takođe izjavili da bi zaista želeli da učestvuju više, ali ne poznaju dobro alate i načine da se njihov glas čuje, dele potrebu da obezbede pristup koji je naklonjeniji mladima, kao i da prate trendove mladih i promene u društvu.

U završnom delu fokus grupa zamolili smo mlade ljude da nam daju ideje i povratne informacije za igre, ali i za ideje za učešće. Rezultati su bili veoma dobri i korisni za naš tim.

Ovo su bili neki od predloga:

- Smanjenje radnog dana i ubrzanja u radnom svetu (razgovarali su o akademskoj areni jer se na nju fokusiraju kao na moguću buduću profesiju).
- Poboljšanja u transportnom sistemu (takođe u vezi sa nedostatkom vremena).
- Omogućavanje društvenih prostora kao što su parkovi, igrališta ili klupe na ulicama kako bi se ljudi mogli sresti.
- Opštinske aktivnosti suživota i podsticanje lokalnog aktivizma.
- Veći kapacitet donošenja odluka za participativna tela, kao i decentralizacija vlasti.
- Veća vidljivost društvenih problema i javnih politika.
- Redizajn distribucije najvećih gradova, teritorijalni rebalans.
- Poboljšati direktno zakonodavno učešće građana.
- Reforma rada i okončanje kapitalističkog sistema
- Bilo bi dobro da znaju mesta gde bi mogli da odu da volontiraju, ili da imaju platformu na kojoj pronalaze mesta, događaje i druge stvari. „Sviđa mi se Facebook, ali samo za mlade u njihovoj zajednici“.
- Facebook grupa ili WhatsApp grupa za ćaskanje gde se svako može pridružiti i pozvati druge da nešto urade.

Vežano za igru, dali su neke savete kao što su:

- Uključite u igru opcije da se razgovara o pitanjima koja ometaju političko učešće među mladima: nedostatak vremena, nedostatak obuke o političkom i lokalnom učešću, nedostatak znanja o kanalima i opcijama za učešće (npr. igranje sa sistemom nivoa ili iskustva koji igraču pruža više informacija).
- Veliki značaj koji se pridaje procesima okupljanja vezanim za učešće mladih može se povezati sa mehanikom igre kao što su pregovaranje, saradnja, kolektivno upravljanje resursima i interesima, itd.
- Promovisanje kulturnih tema u igricama. Pored toga, važno je osmisliti narativ i sadržaj igre, prilagođavajući ih kulturnim interesima i glavnim interesima mladih.
- Napravite simulaciju interakcija, prostora i konteksta učešća mladih.
- Glavne karakteristike: Saradnja Ili takmičenje (ili pronalaženje načina da imate oboje), Sistem bodovanja, Izazovi, Lako za razumevanje i igranje, Zabava.

#### **ZAKLJUČCI:**

Ove fokus grupe su naglasile nedostatak poverenja mladih u politiku i potrebu da mi i ostatak društva predložimo više aktivnosti i prilagodimo i učinimo naše aktivnosti privlačnijim za mladime kako bi se više uključili u društvo uopšte. Štaviše, pokazalo se koliko se mladih ljudi, posebno na lokalnom nivou, oseća da nisu zastupljeni i da se ne čuju. To nam je pružilo zanimljivu tačku gledišta i o potrebi da se napravi nešto virtuelno, ali ne mnogo komplikovano zbog nedostatka medijske pismenosti i da se garantuje učešće svih kategorija društva u potencijalnoj igri. Jedan od najzanimljivijih elemenata koji su se pojavili je da svakako žele da više učestvuju u društvu, ali nedostataje im alata, resursa i prostora za aktivnost.

### **Fokus grupa 2 sa omladinskim radnicima, edukatorima, donosiocima odluka i drugim relevantnim akterima**

Druga fokus grupa je organizovana sa različitim ciljnim grupama. Oni su uključili profesore sa Univerziteta, nastavnike iz srednjih škola, kreatore lokalnih politika, omladinske radnike i druge zainteresovane strane iz lokalnih opština i vlada koje se bave obrazovanjem i učešćem. Uključili smo ukupno 48 ljudi u svim zemljama projekta. Neke od korišćenih izjava bile su iste kao one koje su korišćene kod mladih ljudi kako bi se proverila različite tačka gledišta između različitih ciljnih grupa.

### POVRATNE INFORMACIJE O IZJAVAMA GDE STOJITE

U „Gde stojite“ diskutovali smo neke izjave da bismo razumeli različite tačaka gledišta zainteresovanih strana zasnovanih na pravima i obavezama građana, učešću i da bismo dobili druge povratnim informacijama o igrama i stilovima pristupa kako bi se ljudi više uključili i aktivirali.

#### PRVA IZJAVA

„Politika u potrazi za neposrednim konsenzusom nije u stanju da razvije dugoročna rešenja za nove generacije“.

##### **Povratna informacija:**

Naveli su da to mnogo zavisi od pristupa o kome govorimo. U makropolitici i rešavanju civilizacijskih problema nisu uvek korisni, dok su za mikropoliticka, dnevna i opštinska pitanja neophodna za donošenje hitnih odluka. Izazov politike je postizanje ravnoteže između kratkoročne i dugoročne temporalnosti. „*Elektoralizam, napadajući probleme koje imamo kratkoročno, ponekad nas sprečava da se bavimo dugoročnim problemima*“. S druge strane, tvrdi se da su konsenzusi okviri kroz koje se mogu rešavati dugoročni problemi. Sa ove tačke gledišta, konsenzus nema nikakve veze sa kapacitetom ili nedonošenjem odluka. Neke od grupa su izjavile da se to ne dešava na nacionalnom i nivou EU, ali na lokalnom i regionalnom nivou smatraju da postoji veliki nedostatak dugoročnih programa od strane lokalnih donosilaca odluka.

#### DRUGA IZJAVA

„Međusektorska saradnja vodi boljoj politici“.

##### **Povratna informacija:**

U ovom slučaju većina grupa se 100% slaže sa značajem saradnje među sektorima, što je ključna tačka da se kreiraju odgovarajuće politike koje uzimaju u obzir sve kategorije u društvu. Umesto toga, jedna grupa je spomenula sledeće: „Iako raznolikost aktera može dovesti do boljih politika, nije jasno da li će to na kraju dovesti do boljih politika“. Oni se referišu na činjenicu da u nekim politikama postoje akteri sa interesima koji su u suprotnosti sa opštim dobrom. „*Postoje sukobi u kojima međusektorska saradnja ne vodi boljoj politici jer se pojavljuju sektori koji su protiv zajedničkog interesa*“. To dovodi do stava da je teško poboljšati politike za sve. „*Bolje politike za koga?*“



### TREĆA IZJAVA

„Debata civilnog društva nema stvarnu težinu“.

#### Povratna informacija:

Većina je izjavila da se ne slože, a takođe su rekli da to zavisi od situacije. Podelili su činjenicu da je ponekad suprotno i da se odluke donose previše povezane sa javnim mnjenjem, takozvana merenja creva. Neke druge grupe su takođe pominjale „Postojao je stav koji je bio oprezan da se misli da civilno društvo u svim zemljama ima slobodu i uticaj kao na Zapadu. S druge strane, jedan drugi stav brani da je civilno društvo veoma važno, da postoje stalni odnosi između parlamentarne politike i politike od naroda i da je to imalo zapažene efekte na politiku. Na primer, na izborima u Boliviji“.

### ČETVRTA IZJAVA

„Procesi dijaloga mladih su dobri primeri koje treba replicirati na lokalnom nivou“.



#### Povratna informacija:

Neki od aktera su rekli da iako omladinskog dijaloga kao alat počinje da radi na nivou EU, oni ne znaju i nisu sigurni da li će funkcionisati na lokalnom nivou, naveli su potrebu da ga isprobaju a zatim provere kako funkcioniše. Neki od njih su naveli i činjenicu da, nažalost, mnogo puta političari i mladi ljudi „govore drugim jezikom“, što se može smatrati i teškoćom u procesu dijaloga.

### PETA IZJAVA

„Nema zainteresovanih strana koje predstavljaju mlade“.

#### Povratna informacija:

U nekim grupama su pominjali da ne postoji zastupanje interesa mladih niti ga je ikada bilo, ali kako su oni stariji, na kraju i zastupaju svoje interese. Iznad svega, postoji nedostatak zastupljenosti u

parlamentu, pa čak ni prava glasa za osobe mlađe od 18 godina. Umesto toga, u nekim drugim grupama se nisu složili sa izjavom i pominjali su postojanje omladinskih organizacija, civilnog društva, prosvetnih radnika i drugih subjekata koji predstavljaju mlade.

#### **ŠESTA IZJAVA**

„Internet bi mogao biti veoma pozitivan korak ka obrazovanju, organizaciji i učešću u smislenom društvu“.

##### **Povratna informacija:**

U ovoj izjavi sve grupe su se složile sa sličnim stavom, ali moramo reći da su na ovu izjavu reagovala negativnije u odnosu na mlade. Zainteresovane strane su izjavile da je internet dobar za informacije, ali da ima previše informacija, ali da ne funkcioniše mnogo kao alat za uključivanje. Oni zaista veruju da postoji potreba za edukacijom o medijima i razvijanjem kritičkog mišljenja među svim građanima i to bi trebalo da bude politika ili nešto za učenje i u školama.

#### **SEDMA IZJAVA**

„Mislim da se suočavamo sa krizom vrednosti novih generacija, toliko je individualizma“.

##### **Povratna informacija:**

Napominju da se mladost (kao period) sve više širi, brišu granice onoga što je nekada bila i dobija simboličku snagu koja čak skriva interese starijih. Štaviše, o mladima je teško razmišljati kao o kategoriji sa zajedničkim interesima koja često prikriva suprotstavljene interese zasnovane na polu ili društvenoj klasi. Za to je takođe rečeno da je to ciklična pojava koja se dešava u svakoj smeni generacija, prethodne generacije uvek izjavljuju da nove nemaju vrednosti. Takođe su pomenuli da mladi ljudi danas imaju vrednosti, ali ih manifestuju na različite načine nego drugi. Umesto toga, neke zainteresovane strane su izjavile da veruju da su mladi ljudi više individualisti, ali nisu bili u većini.

#### **OSMA IZJAVA**

„Zaista verujem da bi učešće mladih ljudi bilo veće ako se više fokusiramo na politike za nove generacije“.

##### **Povratna informacija:**

Pomenuli su da mnogo zavisi od alata i sredstava koje koristite za to. Većina zainteresovanih strana se ipak složila sa ovom izjavom, a takođe su delili potrebu za pristupom odozdo prema gore kao potrebu za povećanjem učešća.

#### **DEVETA IZJAVA**

„Politike koje promovišu učešće ne postoje“.

**Povratna informacija:**

U toj izjavi su bili podjeljeni i neki od njih veruju da postoje neke politike, ali malo i polovina veruje da politike za podsticanje učešća zaista ne postoje ili su beskorisne većinu vremena.

**DESETA IZJAVA**

„Jaz između generacija ima tendenciju da se širi“.

**Povratna informacija:**

Rečeno je da je to normalno, svi uzrasti se menjaju i sve generacije imaju svoj način rada. Neki drugi akteri su umesto toga spomenuli činjenicu da živimo u paradigmi u kojoj su ranije roditelji usmeravali svoju decu, sada deca vode roditelje, ovo se pominje zbog nedostatka međugeneracijskih politika koje bi podržale razumevanje više određenih alata. Većina se ipak složila da je ovaj jaz prirodan.

U završnom delu fokus grupa zamolili smo učesnike da nam daju ideje i povratne informacije za igre, ali i za ideje za učešće. Rezultati su bili veoma dobri i korisni za naš tim.

Ovo su bili neki od predloga:

- Deljenje i učešće u međugeneracijskim i interkulturalnim prostorima.
- Napravite skupštinu koja se osmislila lutrijom o zajedničkim pitanjima mladih.
- Obuka o kolektivnoj akciji, društvenoj praksi-saradnji, upravljanju zajednicom (oflajn i onlajn).
- Prostor za učešće i donošenje odluka u obrazovnim centrima.
- Reformisati i podsticati autonomiju omladinskih udruženja u odnosu na stranke
- Finansiranje i podrška učešću udruženja (lokalnih, itd.).
- Obezbeđivanje participativnog budžetskog pristupa na lokalnom nivou za mlade ljude da organizuju aktivnosti za zajednicu i da im pruži veću odgovornost.

Vežano za igru, dali su neke savete kao što su:

- Koncept simulacione video igre u kojoj je konstituisana škola i sve odluke i upravljanje školom moraju biti donete (mehanika igre upravljanja resursima).
- Simulator u tajkunskom stilu.
- Igra upravljanja odnosima između zainteresovanih strana (ili stranaka) (koristili su demokratiju kao primer).
- Korišćenje razgranatih narativnih igara kako bi se omogućilo igračima da odlučuju između različitih mogućih scenarija

- Koncept postapokaliptičke igre u kojoj država nema nikakav budžet za mlade: ideja je da se organizuje i mobiliše kako bi se ostvarili politički interesi mladih. Igralo bi se sa likovima iz različitih društvenih klasa, kako bi se prikazale različite društvene stvarnosti među mladima. Ova igra će postati komplikovanija kako država povlači beneficije mladima (omladinske karte, školarinu na javnom univerzitetu, subvencije za javni prevoz ili stipendije), sa različitim posledicama u zavisnosti od porekla lika. Ideja igre bi bila da se mladi politički mobilišu.

#### **ZAKLJUČCI:**

Fokus grupe sa zainteresovanim stranama takođe su nam dale druga gledišta i otvorile nas za više scenarija. Pokazalo je neke razlike između zainteresovanih strana i mladih, ali i neke zajedničke tačke gledišta kao što je internet pitanje i potreba da se više radi na medijskoj pismenosti i kritičkom mišljenju u društvu. Štaviše, imaju zajedničke ideje o potrebi upotrebe različitih instrumenata i alata za uključivanje većeg broja mladih ljudi, kao i za povećanje prostora i zastupljenosti mladih.

Više od povratnih informacija o politikama, oni su podelili mnoge interesantne tačke zasnovane na pristupu odozdo prema gore i potrebi da se uključe i daju više odgovornosti građanima i mladima uopšte u procesu donošenja odluka. Takođe su dali prilično slične savete za kreiranje igre koji nam takođe daju više samopouzdanja u razvoju igre, jer su takođe naveli potrebu za nekim jednostavnim alatom za olakšavanje procesa učešća u društvu.



## ZAKLJUČCI

Istraživanje je bilo veoma korisno za sve kvantitativne i kvalitativne rezultate koje smo dobili kako od mladih, tako i od stejkholdera i drugih aktera koji rade sa mladima i koji se bave obrazovanjem mladih. Raznolikost ciljnih grupa pružila nam je široki scenario o tome kakav je status učešća u zajednicama u kojima su organizacije uključene u projekat aktivne i koje su potrebe mladih ljudi i ostalih zainteresovanih strana u procesu inoviranja procesa učešća.

Svi prikupljeni podaci doprineli su da definišemo našu ideju o igrici koju želimo da razvijemo, a prikupljeni saveti će pomoći ceo konzorcijum da sledeće korake realizuje sa jasnijom idejom.

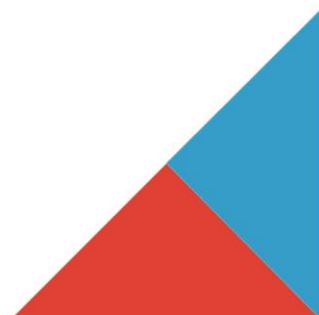
Veliki broj ljudi uključenih u ovo istraživanje je takođe koristan resurs koji će biti uključen u narednim fazama projektnih aktivnosti. Biće nam dragoceni kao spoljni posmatrači koji će nam pomoći da pripremimo kvalitetan i inovativan proizvod koji će, nadamo se, olakšati mladima, ali i prosvetnim radnicima, da se upoznaju sa participacijom kao temom među mladima i društvom uopšte.

Jasno je iz istraživanja da postoji potreba za više prilagođenim i ciljanim alatima za mlade da bi se povećalo učešće mladih, potreba da se više saraduje između različitih aktera na kreiranju politika i puteva koji mogu dovesti do većeg prepoznavanja glasa mladih u našem zajednicama



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

Questo manuale è stato realizzato con il supporto e il contributo economico della RAS - Regione Autonoma Della Sardegna - Assessorato della Pubblica Istruzione, Beni Culturali, Informazione, Spettacolo e Sport - L.R. n.3/2009, art. 9, comma 9



# Forschung zur Situation der Jugendbeteiligung

## Deliverable - Project YouPlay YOUTH PLAYful Engagement

A project by:



Funded by:



Co-funded by  
the European Union



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

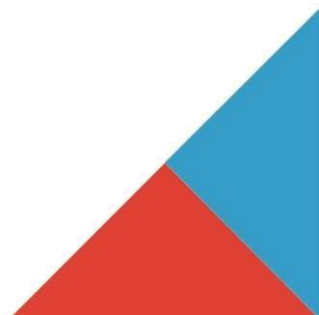
In partnership with:



## INDEX

<b>EINFÜHRUNG .....</b>	<b>2-3</b>
<b>FORSCHUNGSMETHODEN .....</b>	<b>3-17</b>
<b>ERGEBNISSE DER SCHREIBTISCHFORSCHUNG.....</b>	<b>17-56</b>
<b>ERGEBNISSE DER FRAGEBÖGEN .....</b>	<b>57-62</b>
<b>ERGEBNISSE DER FOKUSGRUPPEN .....</b>	<b>63-72</b>
<b>SCHLUSSFOLGERUNGEN.....</b>	<b>73</b>

*Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die der Exekutivagentur für Kultur (EACEA). Weder die Europäische Union noch die EACEA können zur Verantwortung gezogen werden für sie. Europäischen Union oder der Europäischen Bildungs- und Kulturstiftung wider.*



## EINFÜHRUNG

### Einführung in die Forschung zur Jugendbeteiligung und Jugendpolitik

Unsere Forschung basiert auf der Idee, Daten, Statistiken und Feedback mit Hilfe eines qualitativen und quantitativen Ansatzes zu sammeln, wobei wir drei verschiedene Methoden ausgewählt haben, um Informationen von jungen Menschen und anderen Akteuren zu sammeln. Die gewählten Methoden waren:

- Desk Research
- Fragebögen
- Schwerpunktgruppen

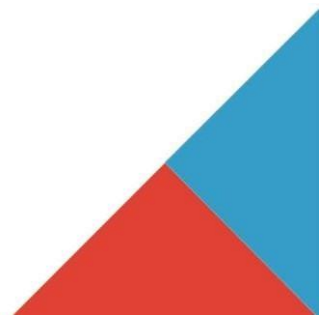
Wir sind der festen Überzeugung, dass der Methodenmix garantiert quantitative und qualitative Ergebnisse liefert, die zuverlässig sind.

Die Forschung dauerte vier Monate von November 2022 bis Februar 2023 und wurde von dem Partner TDM 2000 Malta geleitet. Jeder Partner hat die Arbeit unter Anleitung des führenden Partners durchgeführt, der den Leitfaden für die Forschung erstellt, unterstützt, den Arbeitsablauf überwacht und Fristen gesetzt hat. Die Forschung wird der erste Schritt unseres Projekts sein und den Weg für die nächsten Schritte in der Entwicklung des Spiels zur Beteiligung aufzeigen.

#### Was sind die Ziele dieses Projektergebnisses?

- Sammlung bewährter Verfahren für Spiele, Werkzeuge und andere didaktische Aktivitäten zur Beteiligung junger Menschen und von Menschen im Allgemeinen, die auf lokaler oder internationaler Ebene entwickelt wurden. Jeder Partner wird gebeten, mindestens 1 bis maximal 3 Beispiele zu nennen.
- Junge Menschen zu erreichen und durch Umfragen ihre Ansichten und Verbesserungsvorschläge zu sammeln, um sie für die Schaffung des geplanten didaktischen Instruments zu inspirieren.
- Jugendbetreuer und andere Interessengruppen einzubeziehen und zu befragen, indem wir Ideen sammeln und die Bedürfnisse von Pädagogen ansprechen, die bei der Entwicklung unseres Spiels berücksichtigt werden sollen.

#### Welche Zielgruppen sind betroffen?

- Junge Menschen zwischen 13 und 30 Jahren
  - Jugendbetreuer
  - Pädagogen
- 

# FORSCHUNG METHODEN

## Welche Methoden werden wir anwenden?

Unsere Forschung wird mit gemischten Methoden durchgeführt, die in der Sozialforschung verwendet werden. Wir haben uns für einen multiplen Ansatz entschieden, um eine möglichst nützliche Forschung für die nächsten Schritte unseres Projekts zu erhalten und unsere zukünftigen Projektergebnisse auf die Bedürfnisse junger Menschen, Jugendbetreuer und anderer an den Prozessen der Partizipation und Demokratie beteiligter Akteure abzustimmen.

Die Methoden:

- Desk Research
- Umfrage
- Schwerpunktgruppen

## DESK RESEARCH

Ihre Aufgabe als Nutzerforscher, der Desk Research betreibt, besteht darin, frühere Forschungsergebnisse zu überprüfen, um ein umfassendes Verständnis des Fachgebiets zu erlangen.

### Warum führen wir diese Sekundärforschung durch?

- Identifizieren Sie nationale und internationale bewährte Verfahren für Spiele, Tools und andere didaktische Aktivitäten zur Beteiligung junger Menschen und von Menschen im Allgemeinen, die auf lokaler oder internationaler Ebene entwickelt wurden.

### MINDESTZAHL

- mindestens 1 Beispiel, höchstens 3 Beispiele

### Wo kann man nach bewährten Verfahren suchen?



**1) Staatliche und nichtstaatliche Stellen:**

Daten für die Sekundärforschung können auch von einigen staatlichen und nichtstaatlichen Stellen gesammelt werden. Es wird immer wertvolle und relevante Daten geben, die Unternehmen oder Organisationen nutzen können.

**2) Öffentliche Bibliotheken:** Öffentliche Bibliotheken sind eine weitere gute Quelle für die Suche nach Daten durch Sekundärforschung. Sie verfügen über Kopien von wichtigen Forschungsarbeiten, die bereits durchgeführt wurden. Sie sind ein Speicher für Dokumente, aus denen relevante Informationen extrahiert werden können.

**3) Bildungsinstitutionen:**

Die Bedeutung der Erhebung von Daten aus Bildungseinrichtungen für die Sekundärforschung wird oft übersehen. An Hochschulen und Universitäten wird jedoch mehr geforscht als in jedem anderen Wirtschaftszweig.

**4) Quellen für Geschäftsinformationen:**

Zeitungen, Zeitschriften, Radio- und Fernsehsender sind eine hervorragende Datenquelle für Desk Research. Diese Quellen verfügen über Informationen aus erster Hand über wirtschaftliche Entwicklungen, die politische Agenda, den Markt, die demografische Segmentierung und ähnliche Themen.

**VORLAGE FÜR IHRE SEKUNDÄRFORSCHUNG**

**Bitte folgen Sie dieser Vorlage für Ihre Recherche und stellen Sie sicher, dass Sie sie ausfüllen und innerhalb der festgelegten Fristen einreichen.**

Zur Erinnerung: Wenn Sie Ressourcen wie Grafiken, Studien, Berichte (...) verwenden, denken Sie bitte daran, die Quelle der Informationen anzugeben, die im Gesamtbericht wiederverwendet werden sollen.

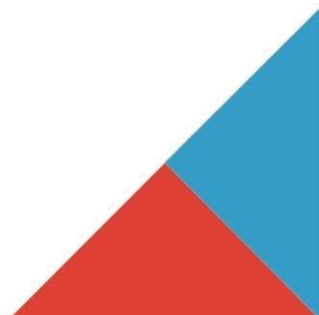
Name des Landes	
Name des	
<b>KENNENLERNEN DES TOOLS</b>	

<b>Name des Tools</b>	
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	
<b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b>	
<b>Wie sieht sie aus?</b> In welcher Form es existiert (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)	
<b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b>	
<b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b>	





<p><b>Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;</b></p>	
--	--



<p><b>Link zu den Ressourcen (Website oder in den <u>G.Drive-Ordner</u> hochgeladene Materialien)</b></p>	
---	--

<p><b>DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS</b></p>	
<p><b><u>Stärken</u></b> Positive Aspekte zu Inhalt und Form</p>	<p><b><u>Schwachstellen</u></b> Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...</p>
<p><b><u>Relevanz für das Projekt?</u></b> <i>Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, und was könnte angepasst werden, was muss für die Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..</i></p>	

## UMFRAGE/FRAGEBOGEN

Die Umfrage muss an junge Menschen gerichtet werden, und es muss eine bestimmte Anzahl von Antworten erreicht werden.

### Warum führen wir diese Umfrage durch?

Mit Hilfe des Fragebogens möchten wir junge Menschen nach ihren Bedürfnissen fragen. Diese Daten werden interessant sein, um sie mit den Ergebnissen von Fokusgruppen und Interviews zu kombinieren. Der Fragebogen wird keine offenen Fragen enthalten, er wird kurz und jugendgerecht gestaltet sein. Außerdem werden die Fragebögen anonym sein.

### ZIELGRUPPE

- Junge Menschen zwischen 13 und 30 Jahren


### ZU ERREICHENDE ZAHLEN

- Mindestens 50 Jugendliche aus jedem Land müssen daran teilnehmen.
- Mindestens 250 Jugendliche für das gesamte Konsortium.

### FRIST, UM ES ZU BEENDEN:

**1<sup>st</sup> Februar 2023**

### Fragebogen:

- 1) Altersgruppe
    - Von 18 bis 25 Jahre alt
    - Von 26 bis 30 Jahre alt
  - 2) Land:
  - 3) Haben Sie bei den letzten Wahlen in Ihrem Land gewählt?
    - Ja
    - Nein
  - 4) Sind Sie Mitglied einer Organisation oder arbeiten Sie ehrenamtlich?
    - Ja
    - Nein
  - 5) Haben Sie jemals an einer kulturellen oder ähnlichen Aktivität teilgenommen, die von Dritten organisiert wurde?
    - Ja
- 

- Nein
- 6) Verfolgen Sie die Politik in Ihrem Land?
- Ja
  - Nein
- 7) Beteiligen Sie sich an einem Blog oder einer Debatte online oder offline?
- Ja
  - Nein
- 8) Ist Ihnen die Beteiligung an Ihrer Gemeinde und am demokratischen Leben im Allgemeinen wichtig?
- Ja
  - Nein
- 9) Wenn ja, was machen Sie normalerweise?
- Ich nehme an öffentlichen Debatten teil
  - Ich lese und verfolge die Medien
  - Ich organisiere Veranstaltungen in meiner Gemeinde
  - Ich nehme an Aktivitäten teil, die von privaten und öffentlichen Einrichtungen organisiert werden
  - Sonstiges (bitte aufschreiben)
- 10) Wenn NEIN, was hält Sie davon ab, sich dafür zu interessieren?
- Ich spüre kein Vertrauen in die Regierung
  - Die für die Teilnahme vorgeschlagenen Aktivitäten sind langweilig
  - Beteiligungs- und Demokratieprozesse sind mir zu kompliziert
  - Ich ziehe es vor, dieses Thema anderen Leuten zu überlassen
  - Sonstiges (Abschreibung)
- 11) Möchten Sie ein Spiel spielen, das mit der Teilnahme verbunden ist?
- Ja
  - Nein
  - Vielleicht
- 12) Glauben Sie, dass ein Spiel oder ein anderes Hilfsmittel Ihre Neugierde auf eine aktive Beteiligung an der Gemeinschaft steigern kann?
- Ja
  - Nein
  - Vielleicht
- 13) Haben Sie schon einmal ein Brettspiel gespielt?
- Ja
  - Nein
- 14) WENN JA, welche Art von Brettspiel spielst du am liebsten?
- Abstrakt (Spiele mit wenig bis gar keinem Thema und ohne Handlung  
- Beispiel: Schach)

- Bluffen (Spiele, bei denen ein Teil des Spiels darin besteht, die anderen Spieler anzulügen - Beispiel: Werwolf)
- Kartenspiele (Spiele, bei denen fast ausschließlich Karten verwendet werden - Beispiel: Unstable Unicorns)
- Städtebau (ganz einfach, Spiele über den Aufbau einer Stadt - z. B. Citadels)
- Civilization Building (Spiele, bei denen man schrittweise eine Zivilisation über einen langen Zeitraum hinweg aufbaut. - Beispiel: Age of Empires)
- Deduktion (Spiele, bei denen die Spieler eine oder mehrere Antworten auf der Grundlage der im Spiel präsentierten Informationen finden müssen - z. B. Clue oder Codenamen)
- Würfel (Spiele, die Würfel als primären Mechanismus verwenden - Beispiel: Yahtzee)

15) Spielen Sie virtuelle und Online-Spiele?

- Ja
- Nein

16) WENN JA, welche Art von Spiel spielst du am liebsten?

- Rollenspiele
- Strategie in Echtzeit
- Simulationen
- Action-Adventure
- Sandbox (verbunden mit der Wahl des Spielers, offenen Umgebungen und nicht-linearem Gameplay).
- Jump'n'Run (Bei Jump'n'Run-Spielen wird gerannt, geklettert und gesprungen, während der Spieler herausfordernde Levels erkundet und durchläuft.)

17) Was würden Sie sich für die Umgebung des Spiels wünschen?

- Frühere Regierungsformen in der Geschichte
- Gegenwart
- Futuristisch

18) Haben Sie schon einmal ein Lernspiel gespielt?

- Ja
- Nein

WENN JA, welche Art von Lernspiel haben Sie gespielt? Wenn Sie daran interessiert sind, mehr über die zukünftigen Ergebnisse des YouPlay-Projekts zu erfahren und am Betatest unseres Spiels teilzunehmen, für kommerzielle Zwecke verwendet werden, sondern nur für die Zwecke des Projekts "YouPlay - YOUth PLAYful Engagement" Ref: CODE: 101049538 und meine Daten werden nur an Behörden weitergegeben im Falle von schreiben Sie bitte Ihre E-Mail-Adresse auf.

19) In Übereinstimmung mit der General Data Protection Regulation (GDPR) EU 2016/679) erlaube ich hiermit die Nutzung und Verarbeitung meiner in diesem Dokument enthaltenen persönlichen Daten, die nicht

jede Kontrolle und Bewertung durch die EACEA. Wenn ich möchte, dass meine Daten gelöscht werden, muss ich dies schriftlich beantragen bei: [youplay.eu.project@gmail.com](mailto:youplay.eu.project@gmail.com)

### **FOCUS-GRUPPEN**

Die Fokusgruppe ist eine Forschungsmethode, bei der eine kleine Gruppe von Personen zusammenkommt, um in einem moderierten Rahmen Fragen zu beantworten.

#### **Warum führen wir diese Tätigkeit aus?**

Durch eine moderierte Aktivität werden sich die beteiligten Zielgruppen wohler fühlen, wenn sie antworten und Ideen sowie mögliche Bedürfnisse und Gefühle im Zusammenhang mit dem Thema Partizipation mitteilen können.

#### **ZIELGRUPPE**

- Junge Menschen zwischen 13 und 30 Jahren
- Jugendbetreuer/Pädagogen/andere Akteure

#### **ZU ERREICHENDE ZAHLEN**

- Durchführung von 2 Fokusgruppen (1 mit jungen Menschen und 1 mit Jugendbetreuern/Pädagogen/anderen Interessengruppen)
- Mindestens 8 Teilnehmer in jeder Fokusgruppe

#### **FOCUS GRUPPE 1:**

**ZIELGRUPPE: Junge**

**Menschen zwischen 13 und**

**30 Jahren ZEIT: 90 Minuten**

#### **ZIELE:**

- Ein sicheres Umfeld unter den Teilnehmern zu schaffen und ihnen die Möglichkeit zu geben, ihre Meinung zum Thema aktive Beteiligung zu äußern
- Sammeln von Ideen und Standpunkten aller beteiligten Teilnehmer und für die zukünftigen Projektergebnisse von YOUPlay
- A4-Weißbücher
- Bunte Marker
- Flipcharts

- Flipchart-Tafel
- Stationär
- Projektor
- Laptop
- Adapter für Laptop und Projektor
- Leinwand zum Projekt
- Elektrische Steckdosen

#### **RAUM:**

- Die Veranstaltung kann drinnen oder draußen stattfinden und bietet ausreichend bequeme Stühle für 8 Teilnehmer.
- Sorgen Sie für Ruhe und einen ruhigen Ort, damit sich die Teilnehmer

#### **konzentrieren können. MODERATOREN UND ANDERE BENÖTIGTE PERSONEN:**

- eine Person zur Moderation der Fokusgruppe
- eine Person, die als Berichterstatter für die Aussagen

#### **der Teilnehmer fungiert VORBEREITUNG:**

- Sorgen Sie für einen angemessenen Raum mit Stühlen
- Stellen Sie die Stühle so auf:
- 
- Stifte, Marker und Projektor vorbereiten
- Überprüfen Sie, ob der Projektor und der Laptop funktionieren.
- Bereiten Sie im Voraus alle Präsentationen und Erklärungen für die Aktivität Wo stehen Sie?

#### **DURCHFÜHRUNG DER FOKUSGRUPPE**

##### **1<sup>st</sup> SCHRITT.**

Stellen Sie die Projektidee von You Play mit einer kurzen Einleitung vor, indem Sie sagen, was die Ziele des Projekts sind Projekt und warum Sie diese Fokusgruppe organisiert haben (maximal 5/7 Minuten)

##### **2<sup>nd</sup> SCHRITT.**



Machen Sie eine Aktivität, bei der sie sich nacheinander vorstellen. (Maximal 20/30 Minuten)

- A) Bitten Sie sie, sich im Plenum mit ihrem Namen und ihrer Herkunft vorzustellen.
- B) Geben Sie ihnen die Möglichkeit, mehr zu erfahren, bitten Sie sie, einen NAME MARKET zu spielen.
  - Sie müssen genug Unterstriche für jeden Buchstaben ihres Namens in einen Tesafilmstreifen schreiben
  - Dann müssen sie herumgehen und ihren Namen vervollständigen, indem sie die Buchstaben ihres Namens an andere Namensteilnehmer kaufen.
  - Ein Brief = eine Frage über das Leben und allgemein über die andere Person
  - Fahren Sie fort, bis Sie sehen, dass sie fast alle Namen ergänzt haben
- C) ALTERNATIVE: Sie können ein Speed Date machen!
  - Bitten Sie sie, eine Uhr zu zeichnen und die Zeit bis 12 Uhr aufzuschreiben.
  - Sagen Sie ihnen, dass sie für jede Zahl der Uhr eine Person finden sollen, die sie treffen können.
  - Starten Sie dann das Speed Date, indem Sie eine zufällige Zahl zwischen 1 und 12 wählen und ihnen ein Thema vorgeben, über das sie sprechen sollen
  - Beispiele für Fragen:
    - 1) Was ist Ihr Hobby?
    - 2) Was ist Ihr Traum?
    - 3) Was ist das, was Sie am meisten hassen?
    - 4) Was hat Sie zu dieser Fokusgruppe geführt?
    - 5) Etc...

### 3<sup>rd</sup> SCHRITT.

Wir beginnen die Fokusgruppe mit der Frage, wo Sie stehen. (Maximal 25 Minuten)

- A) Erklären Sie den Teilnehmern, wie die Aktivität "Wo stehen Sie" funktioniert
- B) Zustimmung bleibt auf der Seite, auf der Zustimmung steht, und Ablehnen bleibt auf der Seite, auf der Ablehnen steht. Unentschlossene können in der Mitte bleiben.
- C) Überprüfen Sie, ob sie verstehen, wie es funktioniert, und ob sie Fragen haben.
- D) Öffnen Sie die Aussagen auf dem Projektor und lesen Sie sie dann laut und langsam vor
- E) Geben Sie ihnen Zeit, die Erklärung zu verarbeiten und Stellung zu nehmen
- F) Jedem Raum geben, seine Meinung zu sagen
- G) Moderieren Sie das Gespräch und bitten Sie die Teilnehmer, die Hand zu heben und nacheinander zu sprechen.
- H) Vergewissern Sie sich, dass der Berichterstatter alle geäußerten Meinungen schriftlich festhält.
- I) Wenn alle Erklärungen fertig sind, schließen Sie die Aktivität ab, indem Sie den Teilnehmern für



ihre Teilnahme danken und versuchen, einen Schlusstrich zu ziehen.

### **ERKLÄRUNG, WO SIE STEHEN:**

- 1) "Ich nehme immer an den Wahlen teil, weil es meine Pflicht und mein Recht ist, ich bin nicht damit einverstanden, dass die Leute nicht wählen.
- 2) "Diskurs und kritisches Denken sind unverzichtbare Instrumente, wenn es darum geht, den Fortschritt in einer demokratischen Gesellschaft zu sichern. Letztlich sind es aber Einigkeit und engagierte Beteiligung, die den Fortschritt ermöglichen."
- 3) "Diejenigen, die null Punkte haben, sind nicht nur diejenigen, die nicht am Spiel teilnehmen, sondern auch diejenigen, die sehr gut spielen, aber kein Ziel vor Augen haben!"
- 4) "Das Internet könnte ein sehr positiver Schritt in Richtung Bildung, Organisation und Teilnahme an einer sinnvollen Gesellschaft sein.
- 5) "Ich interessiere mich nicht für Politik, weil ich kein Vertrauen mehr in die Regierung und die Politiker habe.
- 6) "Die Welt kann Sie zur Teilnahme auffordern, aber es ist Ihre tägliche Entscheidung, ob Sie diesem Vorschlag zustimmen wollen."
- 7) "Ich würde mich gerne mehr beteiligen, aber es gibt nicht genügend Aktivitäten und Räume für die Beteiligung in meiner lokalen Gemeinschaft.
- 8) "Es gibt keine politischen Maßnahmen zur Förderung der Beteiligung".
- 9) "Jugenddialogprozesse sind gute Beispiele, die auf lokaler Ebene nachgeahmt werden sollten".
- 10) "Ich würde gerne aktiv werden, aber in meiner Gemeinde haben junge Menschen nicht viel zu sagen."

### **4<sup>th</sup> SCHRITT**

Wir schließen mit einer Gruppenaktivität (20 Minuten Vorbereitung + 10 Minuten Präsentation)

- A) Teilen Sie sie in 2 Gruppen zu je 4 Personen auf, wenn Sie mehr Ideen haben, um mehr Gruppen zu bilden. Bitten Sie sie, Lösungen zu finden, um die aktive Beteiligung ihrer MitschülerInnen und ihrer Gemeinschaft zu erhöhen. (Geben Sie ihnen maximal 20 Minuten Zeit)
- B) Wenn sie fertig sind, lassen Sie sie präsentieren
- C) Packen Sie ein und danken Sie ihnen

### **UNTERSCHRIFTENLISTE**

Stellen Sie sicher, dass Sie eine Unterschriftenliste vorbereiten und ausdrucken, um die E-Mail:

Teilnehmer zu sammeln.

## BERICHTSFORMULAR

### Sie spielen

**Datu**

**m:**

**Ort:**

**Titel:**

<b>Teilnehmer Profile (Alter, Geschlecht und Hintergrund)</b>	
<b>Reaktionen und wichtigste Anmerkungen der Teilnehmer</b>	
<b>Relevantes Feedback und Tipps der Teilnehmer für die Weiterentwicklung der anderen Projektergebnisse</b>	
<b>Bilder</b>	<b>LINK ZU GOOGLE DRIVE</b>

**FOCUS GRUPPE 2:**

**ZIELGRUPPE:** Jugendbetreuer, Erzieher, Lehrer, politische

**Entscheidungsträger ZEIT:** 90 Minuten

**ZIELE:**

- Ein sicheres Umfeld unter den Teilnehmern zu schaffen und ihnen die Möglichkeit zu geben, ihre Meinung zum Thema aktive Beteiligung zu äußern

#### **BENÖTIGTE MATERIALIEN:**

- **Stifte**
- **Weißes A4-Papier**
- **Bunte Marker**
- **Flipcharts**
- **Flipchart-Tafel**
- **Stationär**
- **Projektor**
- **Laptop**
- **Adapter für Laptop und Projektor**
- **Leinwand zum Projekt**
- **Elektrische Steckdosen**

#### **RAUM:**

- Die Veranstaltung kann drinnen oder draußen stattfinden und bietet ausreichend bequeme Stühle für 8 Teilnehmer.
- Sorgen Sie für Ruhe und einen ruhigen Ort, damit sich die Teilnehmer

#### **konzentrieren können. MODERATOREN UND ANDERE BENÖTIGTE PERSONEN:**

- eine Person zur Moderation der Fokusgruppe
- eine Person, die als Berichterstatter für die Aussagen

#### **der Teilnehmer fungiert VORBEREITUNG**

- Sorgen Sie für einen angemessenen Raum mit Stühlen
- Stellen Sie alle Stühle auf diese Weise auf:
  -
- Stifte, Marker und Projektor vorbereiten
- Überprüfen Sie, ob der Projektor und der Laptop funktionieren.
- Bereiten Sie im Voraus alle Präsentationen und Erklärungen für die Aktivität Wo stehen Sie?

#### **DURCHFÜHRUNG DER FOKUSGRUPPE 1<sup>st</sup>**

##### **SCHRITT.**

Stellen Sie die Projektidee von You Play mit einer kurzen Einleitung vor, indem Sie sagen, was die Ziele des Projekts sind

Projekt und warum Sie diese Fokusgruppe organisiert haben (maximal 5/7 Minuten)

## 2<sup>nd</sup> SCHRITT.

Machen Sie eine Aktivität, bei der sie sich nacheinander vorstellen. (Maximal 20/30 Minuten)

- D) Bitten Sie sie, sich im Plenum mit ihrem Namen und ihrer Herkunft vorzustellen.
- E) Geben Sie ihnen die Möglichkeit, mehr zu erfahren, bitten Sie sie, einen NAME MARKET zu spielen.
  - Sie müssen genug Unterstriche für jeden Buchstaben ihres Namens in einen Tesafilmstreifen schreiben
  - Dann müssen sie herumgehen und ihren Namen vervollständigen, indem sie die Buchstaben ihres Namens an andere Namensteilnehmer kaufen.
  - Ein Brief = eine Frage über das Leben und allgemein über die andere Person
  - Fahren Sie fort, bis Sie mehr oder weniger sehen, sie haben fast alle Namen ergänzt
- F) ALTERNATIVE: Sie können ein Speed Date machen!
  - Bitten Sie sie, eine Uhr zu zeichnen und die Zeit bis 12 Uhr aufzuschreiben.
  - Sagen Sie ihnen, dass sie für jede Zahl der Uhr eine Person finden sollen, die sie treffen können.
  - Starten Sie dann das Speed Date, indem Sie eine zufällige Zahl zwischen 1 und 12 wählen und ihnen ein Thema vorgeben, über das sie sprechen sollen
  - Beispiele für Fragen:
    - 6) Was ist Ihr Hobby?
    - 7) Was ist Ihr Traum?
    - 8) Was ist das, was Sie am meisten hassen?
    - 9) Was hat Sie zu dieser Fokusgruppe geführt?
    - 10) Etc...

## 3<sup>rd</sup> SCHRITT.

Wir beginnen die Fokusgruppe mit der Frage, wo Sie stehen. (Maximal 25 Minuten)

- J) Erklären Sie den Teilnehmern, wie die Aktivität "Wo stehen Sie" funktioniert
- K) Zustimmung bleibt auf der Seite, auf der Zustimmung steht, und Ablehnen bleibt auf der Seite, auf der Ablehnen steht. Unentschlossene können in der Mitte bleiben.
- L) Überprüfen Sie, ob sie verstehen, wie es funktioniert, und ob sie Fragen haben.
- M) Öffnen Sie die Aussagen auf dem Projektor und lesen Sie sie dann laut und langsam vor
- N) Geben Sie ihnen Zeit, die Erklärung zu verarbeiten und Stellung zu nehmen
- O) Jedem Raum geben, seine Meinung zu sagen
- P) Moderieren Sie das Gespräch und bitten Sie die Teilnehmer, die Hand zu heben und nacheinander zu sprechen.

- Q) Vergewissern Sie sich, dass der Berichterstatter alle geäußerten Meinungen schriftlich festhält.
- 1) "Eine Politik, die nach einem sofortigen Konsens strebt, ist nicht in der Lage, langfristige Lösungen für die Erwachsenen von morgen zu entwickeln".
  - 2) "Die sektorübergreifende Zusammenarbeit führt zu einer besseren Politik".
  - 3) "Die zivilgesellschaftliche Debatte hat kein wirkliches Gewicht".
  - 4) "Jugenddialogprozesse sind gute Beispiele, die auf lokaler Ebene nachgeahmt werden sollten".
  - 5) "Es gibt keine Interessenvertreter für junge Menschen".
  - 6) "Das Internet könnte ein sehr positiver Schritt in Richtung Bildung, Organisation und Beteiligung an einer sinnvollen Gesellschaft sein".
  - 7) "Ich glaube, wir stehen vor einer Krise der Werte der neuen Generationen, es gibt so viel Individualismus".
  - 8) "Ich glaube wirklich, dass die Beteiligung junger Menschen höher wäre, wenn man sich mehr auf die Politik für neue Generationen konzentrieren würde.
  - 9) "Es gibt keine politischen Maßnahmen zur Förderung der Beteiligung".
  - 10) "Die Kluft zwischen den Generationen vergrößert sich tendenziell.

#### **4<sup>th</sup> SCHRITT**

Wir schließen mit einer Gruppenaktivität (20 Minuten Vorbereitung + 10 Minuten Präsentation)

- A) Teilen Sie sie in 2 Gruppen zu je 4 Personen auf, wenn Sie mehr Ideen haben, um mehr Gruppen zu bilden. Bitten Sie sie, Lösungen für eine stärkere aktive Beteiligung junger Menschen zu finden. (Geben Sie ihnen maximal 20 Minuten Zeit)
- B) Wenn sie fertig sind, lassen Sie sie präsentieren
- C) Fassen Sie den Inhalt zusammen und bedanken Sie sich.

#### **UNTERSCHRIFTENLISTE**

**Stellen Sie sicher, dass Sie eine Unterschriftenliste vorbereiten und ausdrucken, um die E-Mails und Daten der Teilnehmer zu sammeln.**

**BERICHTSFORMULAR**

**Sie spielen**

**Datu**

**m:**

**Ort:**

**Titel:**

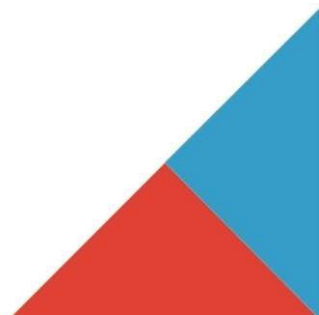
<b>Teilnehmer Profile (Alter, Geschlecht und Hintergrund)</b>	
<b>Reaktionen und wichtigste Anmerkungen der Teilnehmer</b>	
<b>Relevantes Feedback und Tipps der Teilnehmer für die Weiterentwicklung der anderen Projektergebnisse</b>	
<b>Bilder</b>	<b>LINK ZU GOOGLE DRIVE</b>

## SCHREIBTISCHFORSCHUNG ERGEBNISSE

Diese Sekundärforschung hatte das Ziel, andere Beispiele für virtuelle oder traditionelle Spiele herauszufinden, an denen Menschen teilnehmen können. Jeder Partner des Konsortiums hat gearbeitet und verschiedene Beispiele aus seinen Ländern, aber auch aus anderen europäischen Ländern zur Verfügung gestellt. Wir haben versucht, so viele Beispiele wie möglich zu sammeln, um dann zu versuchen, einige positive Eigenschaften der gefundenen Spiele zu übernehmen und ein innovativeres Spiel in unserem Projekt zu entwickeln. Wir glauben, dass dieser Teil für die Entwicklung des gesamten Spiels relevant sein wird, indem er uns inspiriert und uns zeigt, was zu tun ist. Wir haben 12 weitere gute Praktiken und Beispiele gesammelt, von denen wir uns inspirieren lassen können, um eine klarere Vorstellung davon zu bekommen, wie wir unser Spiel konkret gestalten wollen.

KENNENLERNEN DES TOOLS	
<b>Name des Tools</b>	<b>I gialli del professor Marras</b>
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	Entwickler: Net-press Produzent: Sardegna Oggi Jahr: 2007-2008 Plattform: PC, Mac (Web Flash)
<b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b>	Ziel ist es, das Erlernen der sardischen Sprache zu fördern. Versucht, eine gut definierte territoriale Kultur zu fördern, in diesem Fall zielt das Spiel darauf ab, die Kenntnisse der sardischen Sprache zu verbreiten.
<b>Wie sieht sie aus?</b> In welcher Form es existiert (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)	Computerspiel

<b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b>	Sehr junge Zielgruppe (keine Altersangabe)
--	--

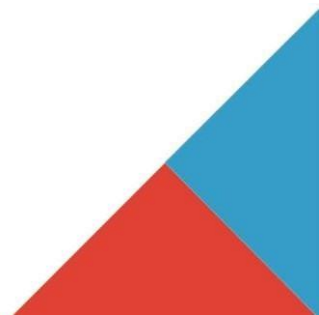




<p><b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b></p>	<p>Das Spiel ist eine Reihe von Point-and-Click-Abenteuern, in denen Professor Marras ein Sherlock Holmes aus Cagliari in den frühen 1990er Jahren ist. Zusammen mit seinem treuen Diener Efisio muss er komplizierte Fälle lösen und sich dabei auf seine Intuition und Hinweise verlassen.</p> <p>Es gibt 4 Abenteuer: 1) The Malayan Arms, 2) The Great Race, 3) Light of Joy und 4) The Sunday Meringues - die in einem von Cagliari gezeichneten Cartoon-Stil gehalten sind.</p>
<p><b>Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;</b></p>	<p>Keine Daten verfügbar</p>
<p><b>Link zu den Ressourcen (Website oder in den <u>G.Drive-Ordner</u> hochgeladene Materialien)</b></p>	<p><a href="http://www.sardegnaoggi.it/opere_in_sardo/gialli/player.php">http://www.sardegnaoggi.it/opere_in_sardo/gialli/player.php</a></p>

<p><b>DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS</b></p>	
<p><b><u>Stärken</u></b> Positive Aspekte zu Inhalt und Form</p>	<p><b><u>Schwachstellen</u></b> Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...</p>

<p>Interaktiv. Leicht zu verstehen. Es ist ein informeller Weg, die sardische Sprache zu lernen. Die Jugend in Sardinien lernt sie nicht mehr, daher ist dies eine Möglichkeit, sich mit ihrem kulturellen Erbe zu verbinden.</p>	<p>Nicht leicht verfügbar, nicht sehr entwickelt. Das Spiel richtet sich an sehr junge Menschen (obwohl kein bestimmtes Alter angegeben ist). Dies schließt einen großen Teil der (sardischen) Bevölkerung aus.</p>
---	---



**Relevanz für das Projekt?**

*Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, und was könnte angepasst werden, was muss für die Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..*

Das spielerische Erlernen eines Themas ist eine gute Möglichkeit, sich mit dem Thema vertraut zu machen, aber auch das Interesse an diesem Thema zu wecken, so dass man sich später selbstständig damit befassen kann.

In unserem Fall könnten wir uns ein Spiel vorstellen, das ebenfalls die Form von Rätseln hat, aber auf unseren Zielen basiert. Nämlich staatsbürgerliche Kompetenzen, Engagement für demokratische Teilhabe und Wissen über die SDGs.

I gialli del professor Marras besteht aus 4 Abenteuern. Wir könnten auch verschiedene Abenteuer mit unterschiedlichen Handlungen haben, die sich jeweils auf eines unserer Ziele konzentrieren würden.

**KENNENLERNEN DES TOOLS**

<b>KENNENLERNEN DES TOOLS</b>	
<b>Name des Tools</b>	<b>Europäisches Kulturerbe-Rätsel</b>
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	<p>Erasmus + mit 5 Partnerländern:          Italien: Gemeinde von Castiglione del Lago (Koordinator)          Belgien: Dinant Creative Factory asbl          Griechenland: Etairia Kritikón Istorikón Meleton          Belgien: Maison du patrimoine médiéval mosan          Niederlande: Transversale Theatergesellschaft</p> <p>Jahr: 2018-2021 (die Online-Version ist jedoch weiterhin verfügbar)</p>

<p><b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b></p>	<p>Das Hauptziel des Projekts ist das kulturelle Erbe. Es geht also darum, die Integration von Neubürgern an ihrem neuen Standort durch die Kenntnis des lokalen Erbes zu erleichtern, Bürgerrechte und ein Gefühl der Menschlichkeit zu entwickeln.</p> <p>Ein weiteres Ziel war die Zusammenführung von Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund (Generation, Herkunft, Gewohnheiten usw.).</p> <p>Sie fand in drei Museen in Griechenland, Italien und Belgien statt.</p>
<p><b>Wie sieht sie aus?</b> In welcher Form es existiert (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)</p>	<p>In Italien wurden die Aktivitäten in Form von Erzähl- und Comic-Workshops entwickelt. Für die Abschlussveranstaltung wurde ein Rätsel (Enigma) erstellt. In Belgien war die Aktivität ein Theatertraining, bei dem die Partner Theater spielen mussten, indem sie Schauspiel und Videoprojektion kombinierten (4 Tage).</p> <p>In Griechenland wurden IKT mit dem Ziel geschaffen, das kulturelle und historische Erbe unter der Leitung des griechischen Partners aufzuwerten und zu verbreiten.</p> <p>Die Abschlussveranstaltung (d. h. das eigentliche Live-Spiel), die in drei Ländern (Italien, Griechenland, Belgien) stattfand, war ein Live-Spiel, bei dem Gruppen ein Rätsel lösen mussten. Komödianten nahmen aktiv daran teil und koordinierten das Spiel. Auf der Website ist eine Online-Version verfügbar, die die Form eines Rätsels sowie Fragen zur Geschichte und zum kulturellen Erbe hat.</p>
<p><b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b></p>	<p>Erwachsene (+18), aber auch Kinder, die älter als 8 Jahre sind, hatten die Möglichkeit teilzunehmen.</p>
<p><b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b></p>	<p>4 Kisten wurden in den 4 Ländern gestohlen, und in jeder befindet sich ein identischer Ring. Gruppen von 6 Personen müssen den Ring finden. Sie erhalten eine Karte aus Castiglione del Lago (für den Fall, der in Italien stattfand) mit den Orten, die sie aufsuchen müssen. Es gibt keine Reihenfolge, die zu befolgen ist, es ist nicht linear.</p> <p>Sie müssen (jeweils eine Gruppe) für 2 bis 3 Minuten in ein Haus gehen, während sich die Komiker im Haus um sie kümmern. Die Gruppen können gehen, wohin sie wollen, und sie können so oft zurückkommen, wie sie wollen. Am Ende des Spiels gibt es eine Abschlusspräsentation, bei der alle</p>



	<p>TeilnehmerInnen zusammenkommen, um das Ergebnis des Spiels zu präsentieren und den Gewinner zu belohnen.</p>
--	---

	<p>Es gibt noch eine Online-Möglichkeit, das Spiel im Format eines Rätsels über den Dieb und andere Fragen zur Geschichte und zum kulturellen Erbe zu spielen.</p>
<p><b>Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;</b></p>	<p>Die bei diesem Projekt beobachteten Ergebnisse waren: besseres ziviles Verhalten; bessere Beteiligung an der sozialen Entwicklung der lokalen Gemeinschaft; besseres Gefühl der Zugehörigkeit zu einem ungewöhnlichen Projekt; mehr Engagement für das soziale und kulturelle Leben unserer Städte/Gemeinden; mehr Menschen, die sich um die Verbesserung ihrer IKT, Sprache, sozialen Fähigkeiten und Kompetenzen bemühen; mehr Mut, dank der Theater Techniken vor einem Publikum zu sprechen, bessere Beteiligung der Bürger am Schutz und der Aufwertung des kulturellen Erbes.</p>
<p><b>Link zu den Ressourcen (Website oder in den G.Drive-Ordner hochgeladene Materialien)</b></p>	<p><a href="https://euheritagepuzzle.org/">https://euheritagepuzzle.org/</a></p> <p><a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA204-048550">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA204-048550</a></p>

### DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS

<p><b><u>Stärken</u></b> Positive Aspekte zu Inhalt und Form</p>	<p><b><u>Schwachstellen</u></b> Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...</p>
--	--

Dank des Projekts konnten bewährte Verfahren in den Bereichen Kulturerbe, Theater und Multimedia für die Erwachsenenbildung beobachtet werden. Dieses Projekt förderte durch interaktive Spiele die soziale Eingliederung und integrierte eine Vielzahl von Gruppen (Einheimische, Migranten, Kinder, ältere Menschen, neue Gruppen und Vereine usw.). Eines der Ziele war es, mehr benachteiligte Menschen in die Gruppe einzubeziehen und somit diese bewährten Verfahren unter ihnen zu fördern. Dieses Projekt hat sich positiv auf die Entwicklung von Bürgersinn und Menschlichkeit ausgewirkt. Lernen über wichtige Themen durch ein realistisches Spiel.

Die Online-Version ist nicht so interaktiv. Die Spieler müssen nicht wirklich die Texte zum Rätsel lesen, sondern hauptsächlich Fragen zur Geschichte und zum kulturellen Erbe beantworten. Es wird nur eine Frage gestellt, wer der Dieb ist.

Im Live-Spiel mussten die Teilnehmer diese historischen und kulturellen Fragen beantworten, um Hinweise zu erhalten, in der Online-Version ist das ganz anders. Die Spieler können nicht weiterkommen, solange sie nicht die richtige Antwort haben, aber da die Antworten begrenzt sind (z. B. A, B, C), ist es nicht so schwer, zu raten und bis zum Ende des Spiels zu kommen.

**Relevanz für das Projekt?**

*Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, und was könnte angepasst werden, was muss für die Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..*

Obwohl das Europäische Kulturerbe-Rätsel relativ andere Ziele verfolgte als unseres, konnten Struktur und Form des Spiels mit einigen Änderungen auf unsere Ziele übertragen werden. Wir könnten uns vorstellen, ein reales Spiel zu veranstalten, das ein ähnliches Format hätte, mit anderen Inhalten, die sich auf bürgerschaftliche Fähigkeiten, demokratische Teilhabe und Wissen über die SDGs konzentrieren würden. Wie beim Europäischen Kulturerbe-Rätsel könnten wir auch eine Online-Version des Spiels erstellen, die jedoch modifiziert wäre und sich auf unsere Ziele konzentrieren würde.

Genau wie bei den European Heritage Puzzles könnten wir die Live-Spiele in jedem Teilnehmerland oder zumindest in einigen Ländern durchführen. Dann könnten wir die Ergebnisse beobachten, welche positiven Ergebnisse dabei herauskamen und auf der Grundlage dieser Ergebnisse unser eigenes Online-Tool erstellen.

KENNENLERNEN DES TOOLS	
<b>Name des Tools</b>	Escape4Change
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	Verein Eufemia
<b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b>	Ziel ist es, die Verwirklichung der SDGs durch Bildungsaktivitäten zu fördern und dazu beizutragen - z. B. durch Live- oder Online-Escape-Rooms und andere Bildungsspiele. Sie wollen die Welt durch Kooperation und Zusammenarbeit verbessern.
<b>Wie sieht sie aus?</b> In welcher Form es existiert (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)	Live- und Online-Fluchraum
<b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b>	7+ (an einigen Stellen der Website heißt es, dass jeder ohne Altersbeschränkung spielen kann, an anderen Stellen wird ein Alter ab 7 Jahren angegeben). Keine Kenntnisse erforderlich.
<b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b>	Es gibt Räume für 4 bis 6 Spieler (bei Bedarf können aber auch bis zu 20 Spieler teilnehmen). Die Teilnehmer begeben sich in eine vorgegebene Umgebung, die speziell für das von ihnen gewählte Spiel (z. B. Kampf gegen Rassismus, Klimawandel usw.) gebaut wurde, und müssen innerhalb einer bestimmten Zeitspanne gemeinsam Aufgaben lösen. In diesem Spiel ist das Ergebnis nicht so wichtig, aber Verbindungen und der Wille, gemeinsam zu handeln, um die Welt zu verändern, werden die Spieler zum Sieg führen.



<p><b>Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;</b></p>	<p>Beitrag zur Erreichung der SDGs. Sie behaupten, dass "Tausende von Menschen teilgenommen und Maßnahmen ergriffen haben, um einen positiven Wandel in der Gesellschaft zu fördern".</p>
<p><b>Link zu den Ressourcen (Website oder in den <u>G.Drive-Ordner</u> hochgeladene Materialien)</b></p>	<p><a href="https://escape4change.com/en/le-nostre-escape-room/">https://escape4change.com/en/le-nostre-escape-room/</a></p>

<p><b>DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS</b></p>	
<p><b><u>Stärken</u></b> Positive Aspekte zu Inhalt und Form</p>	<p><b><u>Schwachstellen</u></b> Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...</p>
<p>Die Spielerinnen und Spieler gewinnen immer, sie erklären, dass das Ergebnis der Aktivität nicht das Hauptziel ist, sondern dass sie Verbindungen schaffen und bereit sind, zu handeln, um die Welt zu verändern. Durch dieses immersive Spiel erhalten die Spieler ein besseres Verständnis für Themen, Erfahrungen und Fakten, die das tägliche Leben der Menschen beeinflussen (z. B. Rassismus). Jedes Thema kann angesprochen werden (allerdings werden noch keine Themen angeboten, die sich auf alle 17 SDGs beziehen). Sie basiert auf Zusammenarbeit und Teamwork, denn die Menschen können nicht allein gewinnen, und die</p>	<p>Einige wichtige Themen wie die Gleichstellung der Geschlechter fehlen. Sie bieten jedoch die Möglichkeit, neue Themen vorzuschlagen, sind also offen für neue Ideen. Die Tatsache, dass sich jeder an dem Spiel beteiligen muss, damit es funktioniert, ist aus vielen Gründen positiv. Aber Spieler mit Angstzuständen und anderen Problemen können sich überfordert fühlen, was dazu führen kann, dass sie sich unter Druck gesetzt fühlen, was wiederum Angstzustände und/oder andere Probleme auslösen kann.</p>

Das Spiel funktioniert nur, wenn jeder einzelne Spieler mitmacht.

Das Spiel ist sowohl live als auch online verfügbar. Daher kann jeder daran teilnehmen, unabhängig davon, wo er herkommt. Dazu gehören auch Menschen aus Ländern, in denen diese Spiele nicht so weit entwickelt sind.

**Relevanz für das Projekt?**

*Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, und was könnte angepasst werden, was muss für die Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..*

Escape4Change steht in vielerlei Hinsicht im Zusammenhang mit unseren eigenen Zielen, einschließlich der Erreichung der SDGs. Der Einsatz von Escape-Rooms als pädagogische Instrumente hat sich in verschiedener Hinsicht als wirksam erwiesen, so dass diese Art von Modellen für unser eigenes Instrument zur Entwicklung von Kompetenzen, Fähigkeiten und Wissen unter Jugendlichen in Betracht gezogen werden könnte, um ihren Sinn für Initiative und aktive Bürgerschaft zu fördern. Die gleiche Struktur könnte auf unser eigenes Instrument angewandt werden, allerdings mit dem Schwerpunkt auf unseren eigenen Zielen. Die Tatsache, dass es sowohl eine Live- als auch eine Online-Option gibt, ist ebenfalls wichtig zu berücksichtigen, da wir mehr Menschen erreichen könnten, wenn wir mehrere Möglichkeiten hätten, unser Tool zu nutzen.

**KENNENLERNEN DES TOOLS**

**Name des Tools**

**Go Deep Spiel**

<p><b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b></p>	<p><b>Koordinator</b> Italien: Comunitazione</p> <p><b>Partner:</b> Spanien: Altekio Schottland: Diversity Matters Niederlande: Elos Foundation Italien: Xena Brasilien: Elos</p>
<p><b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b></p>	<p>Ziel war es, eine neue Methodik für den Umgang mit Gruppen und Gemeinschaften zu entwerfen und zu entwickeln. Es gibt zwei Instrumente: das Oasis-Spiel, das die Menschen durch Gemeinschaftsprozesse führt, und die Prozessarbeit, die den Menschen hilft, sich mit Fragen zu befassen, die mit persönlicher und kollektiver Macht, Konflikten, Rollen in Gruppen und der Gesellschaft sowie mit Vielfalt im weitesten Sinne zu tun haben. Ziel ist es, die Beziehung zwischen den Menschen, die zusammenarbeiten, und der Gemeinschaft, in der sie leben, zu stärken. Go Deep Game will auch die Beziehung zu den Spielern selbst vertiefen. Sie beschreiben es als ein "Spiel auf halbem Weg zwischen Team Building und Community Building".</p>
<p><b>Wie sieht sie aus?</b> In welcher Form es existiert (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)</p>	<p>Kartenspiel</p>
<p><b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b></p>	<p>Menschen, die in und um Grottaglie (Apulien) leben und/oder arbeiten, die spielen und mehr über die Gemeinschaft, die Vielfalt und die Migranten erfahren möchten.</p>
<p><b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b></p>	<p>Go Deep Game hat die Form eines Kartenspiels mit verschiedenen Kartensätzen. Es gibt 6 verschiedene Linien, jede Linie hat einen anderen Schwerpunkt auf einem anderen Aspekt, den die Gruppe vertiefen möchte. Es geht um Vision, Vielfalt, Macht, Gefühle, Zusammengehörigkeit und Kreativität. Die Gruppe verfügt außerdem über 3 verschiedene Sets von Notfallkarten, falls sie Schwierigkeiten mit dem Spiel haben sollte.</p>

<p><b>Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;</b></p>	<p>Die Macher des Spiels erklären, dass sie sehen konnten, wie das Spiel die Menschen und ihre Umgebung verändert.</p> <p>Sie erstellten auf der Grundlage des Spiels eine Theorie, nämlich die "Theory of Change". Sie stellten fest, dass sich die Teilnehmer nach Abschluss des Spiels stärker in die Aktivitäten der Gemeinschaft einbrachten und das Gefühl hatten, mehr Unterstützung für ihr Handeln zu erhalten. Die größte Veränderung, die sie beobachteten, war das Gefühl der Zugehörigkeit und das Gefühl des Engagements.</p> <p>Sie haben auch ein tieferes Verständnis für Vielfalt, ihre Bedeutung und die Möglichkeiten, wie sie zur Förderung von Kreativität und Zusammenarbeit genutzt werden kann, entwickelt.</p>
<p><b>Link zu den Ressourcen (Website oder in den G.Drive-Ordner hochgeladene Materialien)</b></p>	<p><a href="http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/">http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/</a></p> <p><a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103</a></p>

<p><b>DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS</b></p>	
<p><b><u>Stärken</u></b> Positive Aspekte zu Inhalt und Form</p>	<p><b><u>Schwachstellen</u></b> Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...</p>
<p>Das Spiel ist einfach zu spielen. Sie bringt Menschen zusammen, die Inhalte ermöglichen es den Menschen, ihr Gefühl des Engagements, ihr Zugehörigkeitsgefühl zur Gemeinschaft sowie ihr Verständnis für Vielfalt und deren Vorteile zu entwickeln.</p>	<p>Es richtet sich nur an Personen aus Apulien, so dass seine Reichweite relativ begrenzt ist.</p>

**Relevanz für das Projekt?**

*Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, und was könnte angepasst werden, was muss für die Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..*

Die Tatsache, dass es sich um ein Kartenspiel handelt, kann aufgrund seiner Zugänglichkeit und Einfachheit für die Entwicklung unseres eigenen Tools in Betracht gezogen werden. Aufgrund seiner Übertragbarkeit könnte es auch leicht auf viele Länder und Städte angewendet werden. Außerdem benötigt ein Kartenspiel nicht viele Ressourcen und hat daher nur geringe Auswirkungen auf die Umwelt.

Weitere wichtige Aspekte, die es zu berücksichtigen gilt, sind die Ergebnisse, die sie beobachtet haben, da wir über quantitative Daten verfügen, die signifikante Ergebnisse zu verschiedenen Aspekten zeigen. Daher könnte uns die Form des Spiels inspirieren und der Inhalt könnte an unsere eigenen Ziele angepasst werden.

**KENNENLERNEN DES TOOLS**

<b>KENNENLERNEN DES TOOLS</b>	
<b>Name des Tools</b>	<b>Welche Party sollen wir feiern?</b>
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	Modifiziert und angepasst von GCA, einer Methode, die im Rahmen des Projekts DICIPASS4YOUTH - Exploring digital citizenship" entwickelt wurde
<b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verstehen, wie die (tatsächlichen oder vermeintlichen) Grenzen der Welt den Ideenfindungsprozess und unsere Originalität und Erfindungsgabe beeinflussen;</li> <li>• Sich darin üben, Gruppenbeiträge und Feedback in die gemeinsame Arbeit einzubeziehen;</li> <li>• Sich darin üben, neue Ideen zu entwickeln und sie anderen effektiv zu vermitteln;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eigene Ideen analysieren und bewerten können;</li> <li>• In der Lage sein, einige digitale Technologien (fakultativ) zu nutzen, um gemeinsame Ideen zu entwickeln und gemeinsame Entscheidungen zu treffen.</li> </ul>
<p><b>Wie sieht sie aus?</b> In welcher Form es existiert (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)</p>	<p>Sie können in jedem physischen Raum initiiert oder mit digitalen Werkzeugen umgesetzt werden;</p>
<p><b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Junge Menschen zwischen 13 und 30 Jahren;</li> <li>- Jugendbetreuer, Freiwillige, Gemeindeleiter;</li> <li>- Lehrkräfte, Fachleute, die mehr am Aufbau von Gemeinschaften arbeiten möchten;</li> </ul>
<p><b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b></p>	<p>Schritt 1 Teilen Sie die Gruppe in Teams von 4-5 Personen auf und sagen Sie ihnen, dass jedes Team eine Party für das kommende Wochenende mit einem Budget von 100 Euro planen muss. Sie haben gerade eine wichtige Prüfung bestanden und wollen dies mit ihren Freunden feiern. Für die Planung der Party müssen sie die Evernote-App und die Evernote-Vorlage für die Organisation einer Party verwenden. Dort fügen sie ihre Ideen in die App ein.</p> <p>Schritt 2 Kündigen Sie den Teams an, dass es einen Preis von 1 Million Euro für sie gibt. Sie sollen ihre Party überdenken, indem sie die 1 Million Euro als Budget für die Party verwenden, die in drei Monaten geplant ist. Die beste Party erhält die 1 Million Euro, um sie zu verwirklichen. Sie sollten die neue Party mit der gleichen Evernote-App und der Vorlage für die Organisation einer Party planen. Am Ende muss ein Teammitglied seine Party-Idee in der großen Gruppe präsentieren und vorstellen.</p> <p>Schritt 3 Diskutieren Sie mit der ganzen Gruppe über die Kriterien, die die Teilnehmer für die Auswahl einer Idee verwendet haben, erstellen Sie eine Liste von Kriterien und schreiben Sie diese auf ein Flipchartpapier. Wählen Sie dann gemeinsam mit der Gruppe die wichtigsten Kriterien für die Auswahl der Partei aus, wobei Sie das endgültige Ergebnis im Auge behalten.</p>

	<p>"Nutzer" (die Teilnehmer der Party - ihre Freunde). Stellen Sie Fragen wie: Welche Ideen werden sie ausprobieren? Werden sie ihre Meinung ändern? Wie könnten sie die Ideen ausprobieren, bevor sie 1 Million Euro für eine Party ausgeben, die ihren Freunden vielleicht nicht gefällt? Wie können sie sicherstellen, dass ihre Party auch wirklich geschätzt wird? Schritt 4 Präsentieren Sie eine kurze Theorie über die Bewertung und Auswahl von Ideen und über das Prinzip des "think big" im Innovationsprozess. Reflektieren Sie mit den Teilnehmern, was sie während der Sitzung gelernt haben und wie sie das Gelernte oder Geübte anwenden wollen.</p>
<p><b>Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;</b></p>	<p><b>Auswirkungen:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Teilnehmer lernen, dass kollaborative Prozesse zur Erstellung von Inhalten führen;</li> <li>2. Sie lernen, wann die Erstellung von Inhalten von kollaborativen Prozessen profitieren kann und wann nicht.</li> <li>3. Sie lernen die Dynamik der Zusammenarbeit und das Geben und Empfangen von Feedback kennen.</li> <li>4. Kann den Beitrag anderer zu seiner/ihrer eigenen Arbeit beurteilen</li> <li>5. Verständnis für die verschiedenen Rollen, die bei unterschiedlichen Formen der Online- oder physischen Zusammenarbeit benötigt werden</li> </ol> <p><b>Vorteile:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Teilnehmer sind in der Lage, die kollaborativen Funktionen von Softwarepaketen und webbasierten kollaborativen Diensten zu nutzen (z. B. Verfolgung von Änderungen, Kommentare zu einem Dokument oder einer Ressource, Tags, Beiträge zu Wikis usw.) oder eine Gemeinschaft physisch aufzubauen;</li> <li>2. Sie sind in der Lage, Feedback zu geben und zu erhalten;</li> </ol>

	<p>3. Sie können auf Distanz mit anderen zusammenarbeiten, aber auch gemeinsam zur gleichen Zeit;</p> <p>4. Sie können soziale Medien für verschiedene Zwecke der Zusammenarbeit nutzen;</p> <p>5. Die TeilnehmerInnen tauschen sich mit anderen aus und arbeiten mit ihnen zusammen. 6 Erfahrung in der Arbeit als Teil eines Teams</p>
<p><b>Link zu den Ressourcen (Website oder in den <a href="#">G.Drive-Ordner</a> hochgeladene Materialien)</b></p>	<p>"_"</p>

DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS	
<b><u>Stärken</u></b> Positive Aspekte zu Inhalt und Form	<b><u>Schwachstellen</u></b> Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Methode kann an jedes Thema angepasst werden. Die "Party" kann in einen Ausflug oder ein anderes gemeinsames Ereignis umgewandelt werden.</li> <li>- Die Methode ermöglicht es, verschiedene Formen der sozialen Dynamik zu erproben und zu testen;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es ist wichtig, den Schwerpunkt immer auf das Thema zu legen und den Fluss der Arbeit beizubehalten;</li> <li>- Manchmal kann zu viel Spaß das Wesen der Aktivität verzerren, daher wird eine genaue Überwachung empfohlen;</li> </ul>



**Relevanz für das Projekt?**

*Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, und was könnte angepasst werden, was muss für die Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..*

- Der Aspekt der Teamarbeit und Teambildung;
- Die Bedeutung der Zusammenarbeit;
- Die Idee einer Plattform/App, auf der man ein "Event" planen kann, ist eine Überlegung wert. Die Förderung der digitalen Kompetenz und gleichzeitig lernen, wie man im Team zusammenarbeitet;

**KENNENLERNEN DES TOOLS**

<b>KENNENLERNEN DES TOOLS</b>	
<b>Name des Tools</b>	Zuhören, fühlen, kommunizieren
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	Geändert und angepasst von GCA
<b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Testen verschiedener digitaler Werkzeuge für die Zusammenarbeit und Kommunikation</li> <li>● Lernen, wie man Gedanken und Ideen durch mündliche, schriftliche und nonverbale Kommunikationsfähigkeiten wirksam artikuliert;</li> <li>● Eigene Ideen analysieren und bewerten können;</li> <li>● In der Lage sein, einige digitale Technologien (fakultativ) zu nutzen, um gemeinsame Ideen zu entwickeln und gemeinsame Entscheidungen zu treffen.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wichtige Themen zu analysieren und neue Wege zur Lösung dieser Probleme zu finden;</li> </ul>
<p><b>Wie sieht sie aus?</b> In welcher Form es existiert (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)</p>	<p>Kann in jedem physischen Raum initiiert oder mit digitalen Werkzeugen umgesetzt werden;</p>
<p><b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Junge Menschen zwischen 13 und 30 Jahren;</li> <li>- Jugendbetreuer, Freiwillige, Gemeindeleiter;</li> <li>- Lehrkräfte, Fachleute, die mehr am Aufbau von Gemeinschaften arbeiten möchten;</li> </ul>
<p><b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b></p>	<p><b>Schritt 1.</b></p> <p>Stellen Sie den Teilnehmern die Idee vor, Kommunikation zu nutzen und Botschaften mit bestimmten Zielen zu entwickeln - auf persönlicher oder beruflicher Ebene. Bitten Sie die TeilnehmerInnen, an Botschaften aus Anzeigen, Social-Marketing-Kampagnen oder anderen öffentlichen Kampagnen zu denken und über die endgültigen Ziele dieser Botschaften nachzudenken.</p> <p>Sprechen Sie ausgehend von ihren Ideen mit ihnen über soziales/digitales Marketing und über die drei Hauptzwecke von Social Marketing/Advocacy-Kampagnen: Menschen zu informieren, Menschen zu motivieren oder Menschen dazu zu bringen, in eine bestimmte Richtung zu handeln.</p> <p><b>Schritt 2.</b></p> <p>Stellen Sie den Teilnehmern das neue Planungstool vor, das von Digital Storytellers speziell für Online-Storytelling-Kampagnen entwickelt wurde, die einen sozialen Zweck verfolgen (aufklären, motivieren oder zum Handeln bewegen).</p> <p>Wählen Sie eine erfolgreiche Online-Kampagne aus und stellen Sie die Leinwand anhand von Beispielen aus dieser Kampagne vor; beziehen Sie die TeilnehmerInnen in die Entschlüsselung und Analyse der</p>

Kampagne. (Link zur Leinwand:

<https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/>)

Sie könnten zum Beispiel eines der SAIH-Fördervideos aus diesem Youtube-Kanal verwenden:

<https://www.youtube.com/user/saihnett/videos>

Zum Beispiel:

Wer möchte ein Freiwilliger sein?

[https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj\\_rRc&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj_rRc&t=1s)

Let's save Africa, schief gelaufen

[https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8\\_WC0&t=7s](https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8_WC0&t=7s)

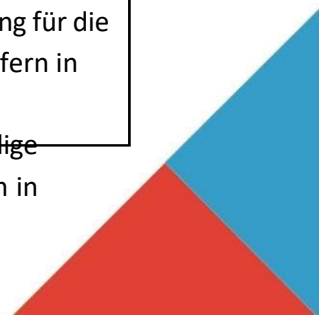
Beantworten Sie Fragen der Teilnehmer, die sich auf bestimmte Aspekte des Canvas beziehen, betonen Sie, wie wichtig es ist, bei der Entwicklung eines Plans für eine Storytelling-Kampagne die richtige Reihenfolge der Canvas-Abschnitte einzuhalten, sprechen Sie über alle Vorteile, die die Teilnehmer in der Verwendung des Canvas sehen, oder über alle Ängste/Hindernisse, die sie bei der Umsetzung sehen.

### **Schritt 3.**

Teilen Sie die Gruppe in fünf Teams auf und geben Sie jedem Team eines der folgenden Themen zur Bearbeitung und Planung einer Online-Storytelling-Kampagne unter Verwendung des Story Canvas, wobei jede der Kampagnen einen bestimmten Zweck aus den zuvor vorgestellten hat:

1. Aufklärungsarbeit: ein Videoprojekt zur Sensibilisierung für die Umweltkatastrophe, die ein Ölkonzern in Amazonasdörfern in Brasilien verursacht hat.

2. Zum Handeln bewegen: eine Video-Story, um Freiwillige für die Reinigung/Pflege von Hunden in einem Tierheim in Ihrer Stadt zu gewinnen.



3. Zur Tat schreiten: eine Videogeschichte für die Spendensammlung zur Eröffnung eines Jugendzentrums für gefährdete junge Menschen;
4. Motivieren: ein Video-Geschichten-Projekt zur Förderung des Dialogs zwischen jungen Einheimischen und jungen Migranten und Flüchtlingen aus einer Gemeinschaft, um junge Menschen für dieses Thema zu interessieren;
5. Aufklärung: Ein Videoprojekt, das junge Menschen über das Phänomen der Teenagerschwangerschaft und die negativen Folgen aufklären soll.

Erklären Sie den Teilnehmern, dass das Videoskript das Endergebnis ihrer Planung ist; die Geschichte für das Video - der Kern des Story Canvas - ist der letzte Abschnitt, den sie ausfüllen müssen, nachdem sie alle anderen Abschnitte des Canvas ausgefüllt haben. Bitten Sie die TeilnehmerInnen daher, der Leinwand zu folgen und die Videoidee/die Geschichte erst am Ende zu entwerfen. Sie können in Teams Notizen auf einem Flipchart-Papier machen, aber dann müssen sie die Online-Version der Story Canvas ausfüllen, die hier verfügbar ist: <https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/>.

Das Ausfüllen der Online-Version hilft ihnen dabei, da jeder Schritt erklärt und mit Beispielen und Ideen versehen wird. Sobald die Story Canvas online ausgefüllt ist, können sie sie als .pdf herunterladen und per E-Mail oder in der Social-Media-Gruppe, die Sie für sie öffnen, weitergeben.

#### **Schritt 4.**

Jedes Team präsentiert der ganzen Gruppe die geplante Kampagne und die Geschichte, die sie entworfen haben, nachdem sie alle Abschnitte der Leinwand beantwortet haben.

#### **Schritt 5.**

Geben Sie den Teams Feedback zu den von ihnen geplanten Kampagnen und zur Verwendung der Leinwand. Reflektieren Sie mit den Teilnehmern über die größten Herausforderungen, die sie bei der Planung ihrer Kampagnen hatten, und wie sich der Prozess auf die Geschichte auswirkte, die sie in der Kampagne verwenden wollten. Reflektieren Sie mit den



Teilnehmern auch über den Zweck von

	ihre Kampagne - wie dieser Zweck die spezifischen Ziele, Zielgruppen, Aktivitäten, Schritte und schließlich die Geschichte beeinflusst.
<b>Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbesserte kollaborative digitale Kommunikation;</li> <li>• Verantwortungsvolle und effektive Interaktion durch Technologien;</li> <li>• Verantwortungsvolle Weitergabe von Informationen und Inhalten, kritisches Bewusstsein;</li> <li>• Lernen, wie man einen öffentlichen Standpunkt vertritt und formuliert oder ein wichtiges soziales, kulturelles oder politisches Thema aufgreift;</li> </ul>
<b>Link zu den Ressourcen (Website oder in den <a href="#">G.Drive-Ordner</a> hochgeladene Materialien)</b>	"-"

DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS	
<b><u>Stärken</u></b> Positive Aspekte zu Inhalt und Form	<b><u>Schwachstellen</u></b> Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...

- Die Methode kann an jedes Thema angepasst werden. Ein Team kann zu verschiedenen sozialen, kulturellen oder politischen Themen arbeiten;
- Die Methode ermöglicht es, verschiedene Formen der sozialen Dynamik zu erproben und zu testen;

- Die Methode erfordert Konzentration, Analyse und konstruktives Denken. Sie erfordert auch einen angemessenen Zeitaufwand; daher muss ein Moderator bei der Durchführung dieser Aktivität die Dauer berücksichtigen, die Energie und die Bereitschaft der Gruppe, sich zu engagieren;

**Relevanz für das Projekt?**

*Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, und was könnte angepasst werden, was muss für die Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..*

- Mehrere in der Methodenbeschreibung genannte Plattformen;
- Strategien für Kampagnen;

**KENNENLERNEN DES TOOLS**

KENNENLERNEN DES TOOLS	
<b>Name des Tools</b>	<b>KoMeMenzierung</b>
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	Erstellt von Paulius Pakutinskas (Jugendarbeiter und Moderator an der Global Citizens' Academy)

<p><b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zusammenarbeiten und kommunizieren</li> <li>• Visuelle Analyse und Produktion über digitale Kanäle</li> <li>• Junge Menschen lernen, wie sie Technologien und Medien für Teamarbeit, kollaborative Prozesse und den gemeinsamen Aufbau und die gemeinsame Schaffung von Ressourcen, Wissen und Inhalten nutzen können</li> <li>• Junge Menschen werden in die Interaktion mit einer Vielzahl von digitalen Geräten und Anwendungen eingeführt, um zu verstehen, wie digitale Kommunikation verbreitet, angezeigt und verwaltet wird, um zu verstehen, wie man mit digitalen Mitteln angemessen kommunizieren kann, und um sich auf verschiedene Kommunikationsformate zu beziehen;</li> </ul>
<p><b>Wie sieht sie aus?</b> In welcher Form es existiert (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)</p>	<p>Online-Plattform - Freeware;</p>
<p><b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Junge Menschen zwischen 13 und 30 Jahren;</li> <li>- Jugendbetreuer, Freiwillige, Gemeindeleiter;</li> <li>- Lehrkräfte, Fachleute, die mehr am Aufbau von Gemeinschaften arbeiten möchten;</li> </ul>
<p><b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b></p>	<p>In diesem Workshop wird eine sehr verbreitete Art der Kommunikation durch Bilder oder mit anderen Worten durch digitale Folklore - Meme - vorgestellt. Verschiedene Bilder haben das Potenzial, bestimmte Botschaften zu übermitteln und zu kodieren: sei es ein einfaches "Daumen hoch"-Bild eines berühmten Schauspielers oder eine tiefere Botschaft, die eine ganze Aussage in einem Bild enthält.</p> <p>Es gibt viele Arten von Inhalten im Bereich der visuellen Kommunikation, z. B. Infografiken, interaktive Inhalte, bewegte Grafiken und vieles mehr. Während dieser Aktivität werden die Teilnehmer visuelle Kommunikation üben, indem sie Informationen darstellen und effizient und effektiv erstellen</p>



Bedeutung. Die Methode umfasst auch offene Quellen wie "Meme-Generatoren": <https://www.kapwing.com/meme-maker> oder <https://imgflip.com/memegenerator> . Auch mobile Anwendungen: Meme Generator Free.

Die Aktivität sollte mit einer Diskussion über visuelle Bilder und deren Botschaften beginnen. Initiieren Sie einen runden Tisch oder eine Diskussion über einen Kommunikationsstil mit Hilfe von Bildern und Fotos. Ist so etwas möglich? Erleben wir das in der heutigen digitalen Welt? Nehmen Sie sich etwa 10 - 15 Minuten Zeit.

### **Schritt 2**

Teilen Sie die Gruppe in kleinere, gleich große Gruppen auf. Jede Gruppe sollte mindestens 2-3 Mitglieder pro Team haben.

### **Schritt 3**

Fragen Sie die Teilnehmer, wie sie bei der folgenden Aufgabe vorgehen möchten. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie der Workshop durchgeführt werden kann.

- Die erste Möglichkeit besteht darin, drei kontroverse Artikel oder Schlagzeilen zu einem bestimmten Thema auf Powerpoint-Folien zu präsentieren. Dabei kann es sich um Artikel über Menschenrechte und die "Black lives matter"-Bewegung oder um schockierende Nachrichten über die globale Erwärmung handeln. Es kann sich auch um Fake News über das 5G-Netzwerk, geheime Bewegungen der Gesellschaft usw. handeln. Das Wichtigste dabei ist, Schlagzeilen bzw. Artikel zu finden, die kontrovers, vielseitig und kontrastreich sein könnten. Wenn die Artikel präsentiert und auf den Folien zu sehen sind, geben Sie jeder Gruppe einige gedruckte Meme und bitten Sie sie, ein Meme als Reaktion auf jede Schlagzeile auszuwählen.

- Die zweite Möglichkeit ist die Nutzung sozialer Plattformen, z. B. Facebook. Posten Sie diese drei ausgewählten Schlagzeilen/Artikel auf Ihrer Pinnwand oder in einer privaten/gemeinsamen Gruppe und bitten Sie jede Gruppe, ein Meme zu erstellen oder eines als Antwort (mit Hilfe eines Meme-Generators oder einer Google-Suche) auf die geposteten Artikel/Schlagzeilen zu machen und diese Memes unten im Kommentarbereich zu posten (ein Meme

pro Gruppe). Die Teilnehmer können auch bereits vorhandene Meme verwenden, um auf die gegebenen Informationen zu reagieren.

#### **Schritt 4**

Wenn alle Gruppen ihre Memes ausgewählt/eingestellt haben, beginnen Sie mit einer Erklärungs- und Präsentationsrunde. Wenn Sie Folien verwenden, drehen Sie eine Folie mit einem Artikel/einer Überschrift und bitten Sie die Teilnehmer, die ausgewählten Meme zu zeigen. Starten Sie ein kleines Gespräch über die Gründe für die Auswahl bestimmter Meme und darüber, wie sie mit der Meinung der Teilnehmer übereinstimmen. Führen Sie die folgenden Schritte mit dem Rest der Artikel durch.

Wenn Sie eine Social-Media-Plattform nutzen, machen Sie sie für alle sichtbar und zeigen Sie den Kommentarbereich über einen Projektor. Starten Sie eine ähnliche Diskussion über die Auswahl des einen oder anderen Memes und wie ein bestimmtes Bild die eine oder andere Meinung widerspiegelt.

#### **Schritt 5**

Nach etwa 3 Runden (wie empfohlen und beschrieben) beginnen Sie mit einer offenen Reflexion:

- Ist es möglich, seine Meinung durch Bilder auszudrücken?
- Ist es schwer, das zu tun?
- Haben verschiedene Meme nur eine Bedeutung oder kann es auch mehrere geben?
- Haben Sie jemals Memes verwendet, um Emotionen, Gefühle oder Aussagen auszudrücken?
- Vor- und Nachteile von Memen?

**Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;**

#### **Auswirkungen:**

Die Teilnehmer lernen, dass auch spielerische, kollaborative Prozesse zur Erstellung von Inhalten führen und wichtige Botschaften und Aussagen formulieren;

2. Sie erfahren, wie einfach die Erstellung von Inhalten sein kann und wie sie ihren Standpunkt zum Ausdruck bringen können;

**Vorteile:**

- Junge Menschen sind selbstbewusster und fühlen sich wohler, wenn sie über digitale Medien kommunizieren und sich ausdrücken, z. B. über Memes;
- Junge Menschen nehmen eine proaktivere Haltung ein, wenn es um die gemeinsame Nutzung von Ressourcen, Inhalten und Wissen geht;
- Jugendfreundliches Format und Ansatz der Methode;
- Interaktiver und ansprechender Prozess;

**Link zu den Ressourcen  
(Website oder in den  
[G.Drive-Ordner](#)  
hochgeladene Materialien)**

**Beispiele:**

## GLOBAL WARMING: TITANIC 20 YEARS LATER



### DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS

#### Stärken

Positive Aspekte zu Inhalt und Form

- Vielfältige Anpassungsfähigkeit und Anpassung an jede Art von Thema, Fragestellung oder Sachverhalt;
- Diese Methode ist für junge Menschen geeignet;
- Einfache, unterhaltsame und jugendfreundliche Aktivität, die auf der Erstellung von Inhalten basiert;

#### Schwachstellen

Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...

- Könnte als lustige, unreflektierte Aktivität fehlinterpretiert werden oder ein Thema könnte nur sehr stumpf wahrgenommen oder erfasst werden (z. B. "nur an der Oberfläche kratzen" bei den Menschenrechten);

**Relevanz für das Projekt?**

*Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, und welche Dinge könnten angepasst werden, was muss für die Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..*

- Jugendfreundliches Format und Ansatz;
- Humor und Trends können die aktive Beteiligung stärken und fördern;

KENNENLERNEN DES TOOLS	
<b>Name des Tools</b>	<b>CITO</b>
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	<p>Lebenslanges Lernen</p> <p>Direktion für Forschung, Lebenslanges Lernen und Beschäftigungsfähigkeit</p>
<b>Zielsetzung dieser Didaktik Tätigkeit</b>	<p>Die Ziele des CITO-Projekts sind:</p> <p>Ermittlung bewährter Verfahren für die Förderung und Einführung eines SkillsCheckers für Menschen mit geringen Lese-, Schreib-, Rechen- und digitalen Fähigkeiten auf internationaler Ebene;</p>

	<p>Entwicklung und Einführung eines neuen, verbesserten Online unabhängiger SkillsChecker (CITO-App), der mit Menschen mit grundlegenden Qualifikationsbedürfnissen getestet werden soll, sowie mit Interessenvertretern, die das Tool in jedem Land bei einer vereinbarten Anzahl ihrer Kundengruppen einführen werden;</p> <p>Bewertung der Frage, wie eine skalierbare Online-Bewertung von Lese-, Schreib-, Rechen- und digitalen Fertigkeiten am besten übertragen werden kann, damit sie von mehr Menschen mit Grundfertigungsbedarf und mehr Interessengruppen genutzt werden kann;</p> <p>Übersetzung und Anpassung der englischen Version der CITO-App in zwei neue Sprachen (Maltesisch und Norwegisch), Erprobung der neuen Versionen und Erstellung eines Handbuchs über sprachliche und kulturelle Anpassung der</p>
--	---

	CITO App, um den EU-Mehrwert der Projektergebnisse zu erhöhen
<b>Wie sieht es aus? In welcher Form existiert es (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktiv Plattform...)</b>	Online (Software)
<b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b>	Über 25 Jahre alt, insbesondere Personen aus sozial schwachen Verhältnissen - MQR Stufe 1-3

**Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)**

Das CITO-Projekt ist ein Erasmus+-Projekt der Europäischen Union (EU), das aus einem kostenlosen Online-Softwareprogramm besteht, das Erwachsenen hilft, ihre Lese-, Schreib-, Rechen- und digitalen Kompetenzen in ihrem eigenen Tempo zu entwickeln

Es wird eine Reihe von Fragen mit kulturellen, sozialen und wirtschaftlichen Szenarien gestellt, die sich auf das Land beziehen, in dem der Nutzer antwortet. Anhand dieser Fragen wird jedem Nutzer eine Bewertung der Lese-, Schreib-, Rechen- und digitalen Fähigkeiten entlockt.

Das Endergebnis bietet eine Zusammenfassung der Fähigkeiten und einen Lernpfad, der den Nutzern eine Orientierung über ihre Optionen für ein flexibles Lernangebot gibt und ihre früheren Fähigkeiten anerkennt. Der SkillsChecker zielt darauf ab, den Lernenden zu befähigen, einen lernerzentrierten Ansatz für lebenslanges Lernen zu erkunden.

**Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;**

62,5 % bekundeten ihr Interesse daran, in Zukunft einen Kurs zu besuchen, um ihr Wissen zu erweitern.

48,4 % kannten die Kurse nicht, die ihnen am Ende der Bewertung vorgeschlagen wurden.

32,1 % wussten nicht, wie sie weitere Informationen über die ihnen vorgeschlagenen Kurse erhalten konnten.

75,3 % werden sehr wahrscheinlich oder wahrscheinlich an den ihnen vorgeschlagenen Kursen teilnehmen.

<p>Link zu den Ressourcen (Website oder in den <b>G.Drive-Ordner</b> hochgeladene Materialien)</p>	<p><a href="https://citoproject.eu/">https://citoproject.eu/</a></p>

DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS	
<p><u>Stärken</u> Positive Aspekte zu Inhalt und Form</p>	<p><u>Schwachstellen</u> Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...</p>



Das Tool ist einfach zu bedienen, die Benutzeroberfläche ist leicht zu verstehen. Die Möglichkeit, das Tool auszuwählen, zu verstehen und zu nutzen, wenn man es braucht, ist ein Pluspunkt.

Das Tool verfügt über Videos und zeigt Ihnen, wie Sie es verwenden können. Es enthält lokale Beispiele, die der Zielgruppe helfen, sich mit dem bereitgestellten Material auseinanderzusetzen.

Das Alleinstellungsmerkmal ist, dass das Tool kostenlos, innovativ und neu für die lokale Szene auf Malta ist. Es ermöglicht einer Person, ihre Fortschritte zu bewerten und sich selbst darüber zu informieren.

Die Replizierbarkeit des Instruments und seine Nachhaltigkeit sind allesamt Stärken, die dieses Instrument zu einer guten Praxis machen, die es wert ist, erwähnt zu werden.

Das Tool ist vollständig online verfügbar. Während die Leser und die Unterstützung durch die Agentur, die an dem Tool arbeitet, gegeben werden, können Sie nur über die Agentur auf die Unterstützung zugreifen. Dies schränkt daher Personen ein, die das Tool auf eigene Faust testen möchten.

Darüber hinaus bedeutet der begrenzte Zugang zu dem Instrument, dass es nur eine begrenzte Vielfalt von Personen gibt, die auf das Instrument zugreifen. Die Sensibilisierungskampagne für das Instrument muss breiter angelegt sein und in verschiedenen Gemeinschaften mehr Unterstützung finden.

Die verfügbaren Sprachen sind Maltesisch und Englisch (für den Bereich Malta). Damit werden zwar die Einheimischen erreicht, aber andere Ausländer, insbesondere aus Ländern, in denen Englisch nicht Teil des zwei- oder dreisprachigen Unterrichts ist, bleiben außen vor.

### Relevanz für das Projekt?

***Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, was könnte angepasst werden, was muss bei der Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..***

Das CITO-Tool ist eine offene Softwareplattform, die für dieses Projekt verwendet werden kann. Da CITO unter dem Aspekt der Wiederverwendbarkeit entwickelt wurde, kann das Tool verwendet werden, geändert und in YouPlay übertragen werden. Die Fragen des Tools können so geändert werden, dass sie für das Ziel des Brettspiels relevant sind, wobei die Teilnehmer gebeten werden, die Umfrage vor und nach dem Spiel auszufüllen. Diese zweiteilige Dynamik würde es den Teilnehmern ermöglichen, ihr Bewusstsein für aktive Bürgerschaft vor und nach dem Spiel zu analysieren und einen greifbaren Bericht über ihre Fortschritte in Bezug auf aktive Bürgerschaft zu erhalten.

KENNENLERNEN DES TOOLS	
<b>Name des Tools</b>	<b>DEMOKRATIE 4</b>
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	POSITECH GAME
<b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b>	Nutzung und Anpassung der Dynamik des geopolitischen Simulators <i>Democracy 4</i> zur Untersuchung der politischen, wirtschaftlichen und sozialen Funktionsweise der Europäischen Union und ihrer Mitgliedstaaten.
<b>Wie sieht es aus? In welcher Form existiert es (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)</b>	Interaktiver politischer Simulator.
<b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b>	Junge Menschen ab 15 Jahren. Das Instrument kann sowohl in der Schule als auch an der Universität eingesetzt werden, je nach Art der geplanten Aktivitäten und dem erforderlichen Komplexitätsgrad.

KENNENLERNEN DES TOOLS	
<b>Name des Tools</b>	<b>DEMOKRATIE 4</b>
<b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b>	<p><i>Democracy 4</i> ist die vierte Version/Erweiterung der Democracy-Franchise. In dieser Ausgabe schlüpfen die Spieler in die Rolle eines Präsidenten/Premierministers einer demokratischen Regierung, der sich um die Politik von sieben für die Stabilität des Landes wichtigen Bereichen kümmert: Steuern, Wirtschaft, Außenpolitik, Wohlfahrt, Verkehr, Recht und öffentliche Ordnung. Jede dieser Dienstleistungen hat Auswirkungen auf das Wohlbefinden und die Zufriedenheit der Bevölkerung, die sich auf verschiedene Wählergruppen verteilt. Die Dienstleistungen wirken sich auch auf andere Bereiche wie die Kriminalität und die Luftqualität aus. Darüber hinaus müssen sich die Spieler mit Problemen wie sozialer Ausgrenzung, Obdachlosigkeit und Demonstranten auseinandersetzen. In jeder Runde müssen die Spieler entscheiden, welche politischen Dilemmas sich ergeben. Jeder Teilnehmer kann wählen, welche Nation in der Welt er/sie regiert, wobei die um die Gunst der verschiedenen Gruppen zu gewinnen</p>
	<p>Wähle religiös, patriotisch Eltern, Kapitalisten, Sozialisten, Liberale, Konservative und so weiter.</p>

<p><b>Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;</b></p>	<p>Die Ergebnisse einer Umfrage unter den Schülern (metakognitive Aktivitäten) zeigten die folgenden Hauptpotenziale und Vorteile auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das Spiel vermittelt ein Verständnis für das Funktionieren der öffentlichen Politik und ihre Auswirkungen auf die Bevölkerung eines Staates.</li> <li>- Sie fördert das Verständnis für die Kosten und den Nutzen einer jeden Politik.</li> <li>- Es schult die Teilnehmer darin, die Grenzen und die eingeschränkte Handlungsfreiheit innerhalb eines liberalen politischen Systems in einem globalen kapitalistischen Kontext zu erkennen.</li> </ul>
<p><b>Link zu den Ressourcen (Website oder in den <u>G.Drive-Ordner</u> hochgeladene Materialien)</b></p>	<p>Videospiele-Web: <a href="http://www.positech.co.uk/democracy4/">http://www.positech.co.uk/democracy4/</a></p> <p>Die diesem Bericht beigefügte PDF-Datei enthält die Diplomarbeit (auf Spanisch) eines Studenten der Politikwissenschaft, der den Simulator zur Untersuchung der Europäischen Union verwendet hat.</p> <p>EMPFOHLENE BIBLIOGRAPHIE:</p> <p style="padding-left: 40px;">Lesner, J. (2014). <i>Making Democracy Fun</i>. MIT Press.</p> <p style="padding-left: 40px;">Mitchell, L. (2018). <i>Ludopolitics: Videogames Against Control</i>. John Hunt Publishing.</p>

<p style="text-align: center;"><b>DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS</b></p>	
<p style="text-align: center;"><u><b>Stärken</b></u></p> <p style="text-align: center;">Positive Aspekte zu Inhalt und Form</p>	<p style="text-align: center;"><u><b>Schwachstellen</b></u></p> <p style="text-align: center;">Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...</p>

Das Spiel hebt sich von den anderen Titeln zum Thema politisches Management ab. Es ist ein Simulator, der darauf abzielt, das Leben der Bürgerinnen und Bürger zu verbessern, und nicht auf die Maximierung von Vorteilen oder die Vervollständigung einer Karte, so dass der Spieler gezwungen ist, darüber nachzudenken, wie eine öffentliche Politik alle Bereiche der Bevölkerung beeinflussen kann. Es geht nicht ums Gewinnen, sondern darum, nicht zu verlieren.

Das Spiel bemüht sich auch ernsthaft darum, neutral zu bleiben und nicht auf die Handlungen des Spielers Einfluss zu nehmen, indem es eine Vielzahl von Optionen zeigt und bei der Verwendung von Farben neutral ist. Im Spiel stehen Grün und Rot nicht für gut bzw. schlecht.

Das Spiel fördert die Radikalisierung: Sobald der Spieler Beliebtheit erlangt hat, kann er/sie, um im Amt zu bleiben, mehr und mehr extremistische Maßnahmen ergreifen.

Das Spiel führt Abschnitte ein, die sich auf internationale Beziehungen, die Weltwirtschaft und die Europäische Union beziehen; diese Abschnitte können jedoch nicht von den Spielern gesteuert werden.

Die Gegner in diesem Spiel sind schwach und unterwürfig. Dies ist jedoch in der Realität nicht der Fall. Denn die Fraktionen, die bei den Wahlen nicht genügend Stimmen erhalten haben, tun nicht in der Ecke stehen und auf die nächsten warten, sondern eine aktive Rolle in der Gesellschaft spielen.

Vielmehr zeigen sie, dass ein Modifikator einen anderen proportional beeinflusst, wenn er in grüner Farbe erscheint, oder umgekehrt, wenn er in roter Farbe erscheint.

Festlegung und Diskussion der öffentlichen und politischen Agenda. Aus diesem Grund kann die Einführung von Mechanismen, die es der Opposition ermöglichen, plötzliche Meinungsänderungen in der Regierung auszunutzen oder die unzufriedensten Gruppen zu mobilisieren, dazu beitragen, das Spiel interessanter zu gestalten.

Das Bevölkerungs- und Beliebtheitssystem bzw. die Verteilung der Bevölkerung muss umgestaltet werden. Während der Kampagne sollte der Spieler seine Bemühungen nicht nur auf die Unterstützung bestimmter gesellschaftlicher Gruppe, sondern auch auf bestimmte Gebiete konzentrieren.

**Relevanz für das Projekt?**

*Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, was könnte angepasst werden, was muss bei der Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..*

Die Regeln und Mechanismen des Spiels sind durch die miteinander verbundenen Knotenpunkte sehr interessant. Die Handhabbarkeit ist trotz der Fülle an Informationen in der Schnittstelle hoch. Außerdem wird dem Spieler durch das System bewusst, dass jede politische Entscheidung immer einen Nutzen und einen Preis für die Gesellschaft hat.

Das Spiel umfasst mehrere Bereiche (Sicherheit, Gesundheit, Governance, Ökologie, internationale Beziehungen, Soziales), wodurch die Grenze zwischen Fiktion und Realität sehr schmal ist.

Die Mechanik ist für den Spieler attraktiv, da sie in jedem Land zu unvorstellbaren politischen Fiktionen führen kann, was auch das Erlernen von Zukunftsszenarien fördert.

**KENNENLERNEN DES TOOLS**

<b>KENNENLERNEN DES TOOLS</b>	
<b>Name des Tools</b>	<b>FRANKOS EXHUMIERUNG</b>
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	<b>REPELUCO PRODUCCIONES</b>

<p><b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b></p>	<p>Kenntnis des aktuellen politischen Kontextes in Spanien und der ungelösten Probleme auf der sozialen Ebene der spanischen historischen Erinnerung im Zusammenhang mit der Diktatur.</p>
<p><b>Wie sieht es aus?</b> In welcher Form existiert es (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)</p>	<p>Videogame</p>
<p><b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b></p>	<p>Über 16 Jahre alt</p>
<p><b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b></p>	<p>Das Videospiel ist eine Parodie auf die Exhumierung der sterblichen Überreste des Diktators Francisco Franco aus "El Valle de los Caídos" durch die sozialistische Regierung von Pedro Sánchez im Oktober 2019. Dazu greift es auf ein 2D-Abenteuer in 8-Bit-Ästhetik zurück, das voller Symbole und Botschaften im Zusammenhang mit der spanischen extremen Rechten und dem Franquismus ist</p>
<p><b>Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;</b></p>	<p>Das Spiel hatte einen großen Einfluss auf die sozialen Netzwerke (insbesondere auf Twitter) und die digitale Presse. Durch das Spiel wurde das Gesetz über das historische Gedächtnis verteidigt und das Überleben franquistischer Elemente in unserer heutigen politischen und sozialen Kultur in der Öffentlichkeit angeprangert.</p>

<p><b>Link zu den Ressourcen (Website oder in den <u>G.Drive-Ordner</u> hochgeladene Materialien)</b></p>	<p>Kostenlos erhältlich auf der digitalen Plattform ITCH.IO: <a href="https://repeluco.itch.io/francos-exhumation">https://repeluco.itch.io/francos- exhumation</a></p> <p>Anbei das Portfolio des Unternehmens REPELUCO (auf Spanisch).</p> <p>EMPFOHLENE BIBLIOGRAPHIE: Eiroa, M. (2022). <i>Franco, de héroe a figura cómica de la cultura contemporánea</i>. Tirant lo Blanch. Gómez, S. (2012). <i>¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?</i> UNIR-Redaktion.</p>
---	---

DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS	
<p><b><u>Stärken</u></b></p> <p>Positive Aspekte zu Inhalt und Form</p>	<p><b><u>Schwachstellen</u></b></p> <p>Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...</p>



Durch die Hauptfigur Rosa wird den Opfern des Franquismus Tribut gezollt, insbesondere der Gruppe von Mädchen, die als "Las 13 Rosas" (die dreizehn Rosen, eine Gruppe von Frauen, die 1939 vom Franco-Regime ermordet wurden) bekannt sind. Daher ist dieses Newsgame (aktuelle Spiele) ein digitales Werkzeug zur Erinnerung an die Vergangenheit und ihre politische Anprangerung.

In der Erzählung des Spiels werden franquistische Symbole und Ästhetik angeprangert, ebenso wie ihre derzeitige Präsenz in bestimmten politischen Gruppen, wie der rechtsextremen Partei VOX. Um sie zu bekämpfen, wird der Avatar "Gaysper" eingesetzt, der die Rechte der LGBTQ+-Gemeinschaft verteidigt.

Es informiert durch Interaktivität und Parodie, was seiner ausgezeichneten Dokumentation keinen Abbruch tut, da es sehr selektive Charaktere im Zusammenhang mit dem analysierten Ereignis vorstellt: Francos Exhumierung. Im Spiel gibt es verschiedene Parodiefiguren, die die verschiedenen Gruppen darstellen, die die Exhumierung bekämpften und unterstützten.

Die Geschichte ist fesselnd und von

Der sehr sarkastische und ironische Charakter des Werks führt zu übertriebenen Stereotypen und vereinfachten Vorstellungen von der spanischen Politik.

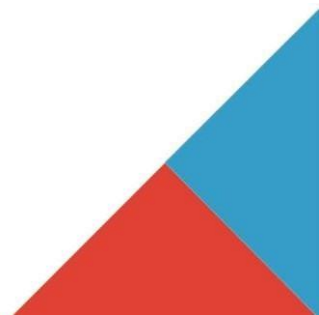
Nicht geeignet für ein rechtes Publikum.

Sehr einfache Grafik und Mechanik, die sich auf Springen und Bewegen von links nach rechts beschränkt.



demokratischen Werten durchdrungen.

--	--



**Relevanz für das Projekt?**

*Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, was könnte angepasst werden, was muss bei der Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..*

Dieser Titel ist ein sehr gutes Beispiel dafür, wie man jeden Aspekt der politischen Nachrichten in einem Land in ein interaktives, pixeliges Format bringen kann.

Mit seiner schlichten und einfachen Ästhetik und Mechanik trägt es zur Erinnerung an die Vergangenheit und zur politischen Denunziation bei.

Wichtigkeit der Dokumentation, da das Spiel lustig und einfach zu spielen sein muss, aber mit einem soliden Inhalt und Hintergrund

Bedeutung einer fesselnden Geschichte, Inspiration durch reale Ereignisse, die das Spiel attraktiver machen, und Bedeutung zusätzlicher Funktionen (Grafik, Musik).

**KENNENLERNEN DES TOOLS**

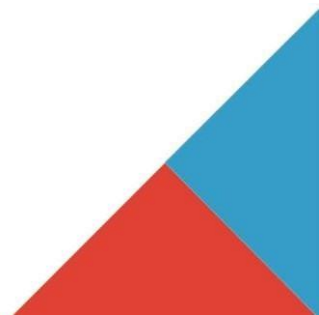
<b>Name des Tools</b>	<b>WORLD RESCUE</b>
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	UNESCO / Mahatma Ghandi Institute of Education for Peace and Sustainable Development / Pixel Perfect (Ungarn)

<p><b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b></p>	<p>Förderung des Wissens über die 2030 AGENDA unter jungen Menschen und Sensibilisierung für die SDGs (Sustainable Development Goals).</p>
<p><b>Wie sieht es aus?</b> In welcher Form existiert es (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)</p>	<p>Interaktive Anwendung für Mobiltelefone, die über Google Play und Apple Store zugänglich ist.</p>
<p><b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b></p>	<p>Allgemeines Publikum, ab 10 Jahren.</p>
<p><b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b></p>	<p>In diesem Videospiel - das in Kenia, Norwegen, Brasilien, Indien und China spielt - werden die SpielerInnen durch ein schnelles Gameplay aufgefordert, 5 jungen Helden zu helfen, die von einem Lehrer unterstützt werden. Jeder der Helden repräsentiert ein Land und ein Ziel für nachhaltige Entwicklung, während der Lehrer die 6 Ziele der nachhaltigen Entwicklung insgesamt vertritt.</p> <p>Obwohl sich dieses Spiel hauptsächlich und eindeutig auf die 5/6 Ziele für nachhaltige Entwicklung konzentriert, erforscht es am Ende viel mehr davon. Zum einen sind alle Ziele miteinander verbunden, zum anderen verknüpft das Spiel die Idee der Nachhaltigkeit mit drei Säulen: der wirtschaftlichen, der ökologischen und der sozialen, wobei hervorgehoben wird, dass das Verhältnis zwischen ihnen während des gesamten Spiels ausgewogen sein muss.</p>

	<p>Die Spielmechanik ist sehr einfach, denn der Spieler zieht seinen Avatar zu den angegebenen Punkten und aktiviert damit die Auslösung der Gefahren, die auftreten können.</p>
<p><b>Auswirkungen und Vorteile, die dank der</b></p> <p><b>Verwendung des Instruments;</b></p>	<p>An verschiedenen Stellen des Videospieles erhält der Spieler Informationen und Daten zu anderen SDGs, aber auch allgemeine Fakten und Daten zu den Themen.</p> <p>World Rescue versucht, die Realität so weit wie möglich nachzubilden, obwohl es an UN-Aktionen erinnert. Durch die Kombination/Verknüpfung des Spiels mit Situationen aus dem wirklichen Leben vermittelt das Videospiele Wissen über die SDGs auf der ganzen Welt und ihre Bedeutung. Gleichzeitig betont es das mögliche Handeln in Richtung einer nachhaltigeren Zukunft, insbesondere durch die Einbeziehung der jungen Helden, die letztendlich diejenigen sind, die die Entscheidungen von morgen treffen werden.</p>
<p><b>Link zu den Ressourcen (Website oder Materialien)</b></p> <p><b>in den <u>G.Drive-Ordner</u> hochgeladen)</b></p>	<p>Offizielles Videospiele im Internet: <a href="https://mgiep.unesco.org/world-rescue">https://mgiep.unesco.org/world-rescue</a></p> <p>EMPFOHLENE BIBLIOGRAPHIE:</p> <p>Davasi, P. (2016). <i>Empathie, Perspektive und Komplizenschaft: Wie digitale Spiele Friedenserziehung und Konfliktlösung unterstützen können</i>. UNESCO / MGIEP</p> <p>Moreno, A. (2021). La ONU y el uso de serious games como elemento de concienciación ciudadana. <i>UNISCI</i>,</p>



	55, 117-129.
--	--------------

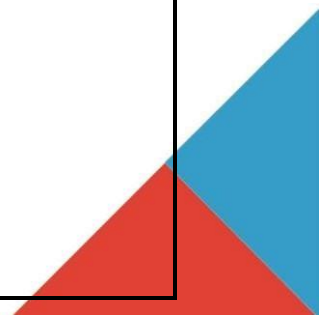


DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS	
<u>Stärken</u>	<u>Schwachstellen</u>
Positive Aspekte zu Inhalt und Form	Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...
<p>World Rescue wird als Serious Game definiert</p> <p>- da es den Merkmalen dieser Kategorie (Ausbildung, Erziehung, Information) entspricht, die darauf abzielt, das Bewusstsein für die SDGs der Vereinten Nationen zu schärfen. Das Spiel bezieht den Spieler aktiv in die Problemlösung ein, indem es Situationen und Probleme aus dem wirklichen Leben in Kombination mit den Charakteren und dem Spielverlauf darstellt.</p> <p>In Serious Games gibt es verschiedene Immersionsstrategien. Die Ich-Strategie wird beispielsweise dafür kritisiert, dass sie zu einer Abnahme der Empathie mit dem Avatar und zu einer Überidentifikation führt, was die kritische Distanz abschwächen kann;</p>	<p>Obwohl World Rescue als leistungsfähiges Instrument vorgestellt wurde, sollte das Videospiele als spielerisches Format betrachtet werden, das andere Wissens-, Erfahrungs- und Bewusstseinsquellen ergänzt, insbesondere im Hinblick auf die Vermittlung von Wissen über internationale Beziehungen und insbesondere über Weltprobleme.</p> <p>Die Grafik könnte zu kindlich sein, was ein Publikum über 12 Jahren abschrecken könnte.</p> <p>Die Spielmechanik neigt dazu, zu einfach und eintönig zu sein.</p>

World Rescue verwendet einen Drittanbieter für das Spiel: Professor Morris. Mehrere Forscher sind der Ansicht, dass die Dritteilnehmer eine durchaus nützliche Erkenntnis sind, da sie gezeigt haben, dass die spielbasierte Intervention kognitives Einfühlungsvermögen erreichen und gleichzeitig messbare Veränderungen in der Einstellung bewirken kann.

World Recue ist im gesamten Spiel mit Aspekten des realen Lebens verknüpft. Es spielt in fünf realen Ländern auf der ganzen Welt und umfasst Avatare mit realen Eigenschaften, denen der Spieler durch die Teilnahme an ihrem täglichen Leben persönlich nahe kommt. Die Charaktere sind reichhaltig, authentisch und basieren auf realen Fallstudien und Entwicklungslösungen, wobei Klischees vermieden werden.

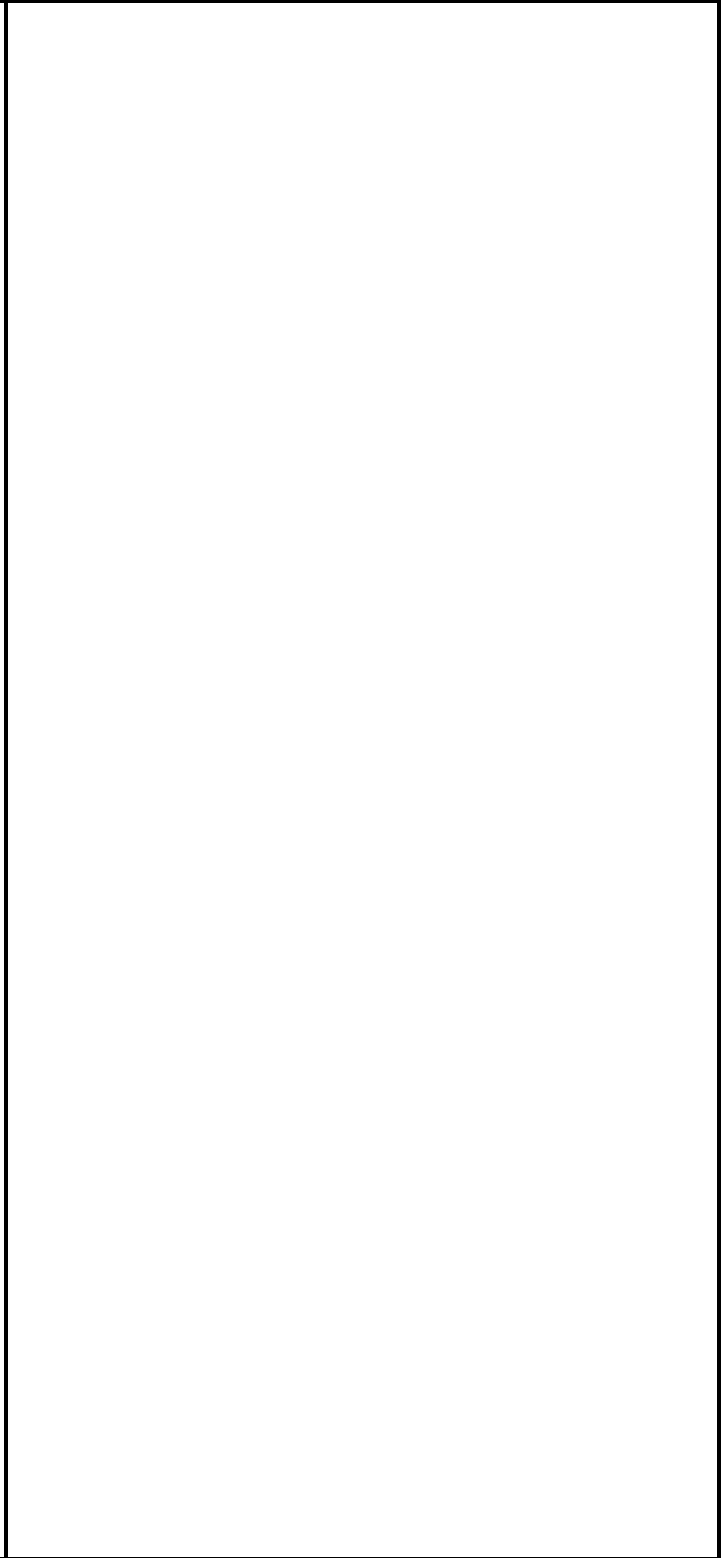
World Rescue bietet während des gesamten Spiels Probleme aus dem wirklichen Leben, je nach Kontext. In China wird der Spieler mit Smogwarnungen konfrontiert, die er zusammen mit anderen Krisen bewältigen muss (z. B. einem Brand in seiner/ihrer Fabrik). Diese Situationen hängen damit zusammen, dass China der weltweit größte Emittent von Treibhausgasen und Quecksilber ist, was den Smog in den Großstädten und die Luftverschmutzung erklärt. In Indien muss der Spieler einen Überschwemmungsnotfall bewältigen, eine immer wiederkehrende Naturkatastrophe, die in diesem Land am häufigsten auftritt, vor allem wegen des







unzureichenden Abwassermanagements.  
In Brasilien wird der Spieler gebeten zu  
helfen



<p>Amana, um den Regenwald vor der Abholzung zu schützen, da die Abholzung dort den höchsten Stand seit mehr als 15 Jahren erreicht hat. In Kenia lernt der Spieler die UNHCR-Flüchtlingslager kennen und wird mit der Situation der Flüchtlinge im Land vertraut gemacht.</p>	
--	--

**Relevanz für das Projekt?**

*Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, was könnte angepasst werden, was muss bei der Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..*

Dieses ernste Spiel ist ein hervorragendes Beispiel dafür, wie man Probleme des wirklichen Lebens durch Einfühlungsvermögen darstellen kann.

Die institutionelle Unterstützung der UNESCO hat World Rescue eine ausgezeichnete Dokumentation zur Verfügung gestellt, die die Übereinstimmung mit realen Situationen gefördert hat.

Der Spieler wird ständig belohnt, wenn er/sie ein mit dem Spiel verbundenes Ziel erreicht hat.

**KENNENLERNEN DES TOOLS**

<b>KENNENLERNEN DES TOOLS</b>	
<b>Name des Tools</b>	Minosia-Labyrinth
<b>Organisation/Firma/Einrichtung, die für das Tool verantwortlich ist</b>	Koordinator: solar e.V.
<b>Ziele dieser didaktischen Aktivität</b>	- schafft Empathie und erhöht das Verständnis für Migranten und Flüchtlinge. Darüber hinaus bietet das Spiel einen Anlass und verschiedene Methoden, um anschließend ins Gespräch zu kommen

	<p>über <b>(institutionellen) Rassismus, Diskriminierung, Privilegien und Stereotypen.</b></p>
<p><b>Wie sieht es aus?</b> In welcher Form existiert es (Tischspiel, Kartenspiel, Software, interaktive Plattform...)</p>	<p>Es handelt sich um ein Toolkit mit einem Leitfaden für die Vorbereitung und Durchführung eines pädagogischen Rollenspiels und Simulationsspiels (EduLARP) in einer Live-Situation mit mindestens 25 Teilnehmern.</p>
<p><b>Zielgruppen (bitte genau angeben)</b></p>	<p>Minosia Labyrinth wurde als pädagogisches Toolkit für den Einsatz in verschiedenen (nicht-formalen) Bildungsbereichen entwickelt. Das Spiel eignet sich für Multiplikatoren in verschiedenen Bereichen, wie gemeinnützige Organisationen, Schulen, Universitäten, Lehrer, Sozialarbeiter, Jugendarbeiter, Freiwillige und Fachleute, die für und mit Migranten und Flüchtlingen arbeiten. Die direkte Zielgruppe sind Lernende und Auszubildende in der (nicht-)formalen Erwachsenen- und Jugendbildung aus verschiedenen Bereichen, Altersgruppen und mit unterschiedlichem Hintergrund.</p>
<p><b>Kurze Beschreibung des Spiels/Werkzeugs (Ziel, Grundregeln, Dynamik)</b></p>	<p>Minosia Labyrinth kann an einem beliebigen Ort mit mindestens <b>25 Teilnehmern</b> gespielt werden. Die Dauer des Spiels liegt zwischen <b>einem und zwei Tagen</b>, abhängig von den gewünschten Modulen, dem Komplexitätsgrad und der Gruppengröße. Das Spiel findet in Minosia statt, einem fiktiven Land in Europa, in dem eine beträchtliche Anzahl von Migranten aus verschiedenen Gründen ankommt. In dem Land gibt es etwa 10 offizielle Stationen, die mit Migrationsverfahren zu tun haben, wie z.B.: <b>Einwanderungsbehörde, Asylzentrum, Sprachschule, Grenzpolizei</b> usw. Migranten haben viele Möglichkeiten, nach Minosia zu kommen, aber das wichtigste Ziel für sie ist die vollständige Integration in das Land, d. h. einen legalen Status zu erlangen, die Sprache zu lernen und einen Arbeitsplatz zu finden. Wie in der europäischen Realität ist das Erreichen dieser Ziele jedoch nicht so einfach, wie es scheint... Im Spiel bewegen sich die Spieler in einer Art Labyrinth aus Institutionen und Interaktionen mit anderen Spielern. Dabei stoßen sie auf verschiedene Hindernisse, wie zum Beispiel Gesetze und Vorschriften, festgefahrene</p>

	<p>Bürokratie, Sprachbarrieren, Rassismus und Diskriminierung, (De-)Privilegien und Vorurteile. Indem man "in die Fußstapfen" eines Migranten, eines Flüchtlings - oder zum Beispiel eines Anwalts, eines Journalisten oder eines Einwanderungsbeamten - tritt, wird die Realität von Migranten und Flüchtlingen greifbarer.</p>
<p><b>Auswirkungen und Vorteile, die dank des Einsatzes des Instruments festgestellt wurden;</b></p>	<p>Das Spiel schafft somit Empathie und erhöht das Verständnis für Migranten und Flüchtlinge. Darüber hinaus bietet das Spiel einen Anlass und verschiedene Methoden, um anschließend in ein Gespräch über <b>(institutionellen) Rassismus, Diskriminierung, Privilegien und Stereotypen</b> zu kommen.</p>

<p><b>Link zu den Ressourcen (Website oder in den <u>G.Drive-Ordner</u> hochgeladene Materialien)</b></p>	<p><a href="http://www.minosia.eu">www.minosia.eu</a> DAS SPIEL: <a href="https://www.minosia.eu/toolkit/">https://www.minosia.eu/toolkit/</a></p>
---	--

<p><b>DIE ANALYSE DES INSTRUMENTS</b></p>	
<p><u>Stärken</u></p>	<p><u>Schwachstellen</u></p>
<p>Positive Aspekte zu Inhalt und Form</p>	<p>Verbesserungsvorschläge, fehlende Dinge...</p>

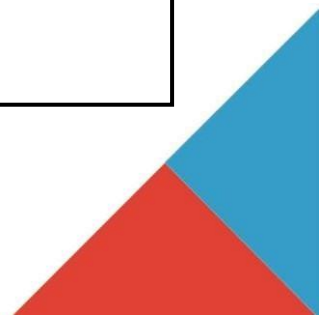
Der Inhalt ist ziemlich realistisch und bezieht viele der Akteure mit ein, die normalerweise an dem Prozess beteiligt sind, den Migranten durchlaufen, wenn sie als Flüchtlinge oder ähnliches in ein anderes Land ziehen. Darüber hinaus ist das LARP-Rollenspiel eine wirklich ernsthafte und klassische Methode, um die Teilnehmer wirklich einzubeziehen und sie in die Schuhe einer anderen Person schlüpfen zu lassen. Die Tatsache, dass es länger dauert, ermöglicht es ihnen, in ihre Rollen zu schlüpfen.

Es kann sehr lange dauern und auch psychologische und geistige Probleme bei den Teilnehmern hervorrufen, so dass die Trainer/Moderatoren dem Prozess besondere Aufmerksamkeit schenken müssen. Es ist ein langwieriger Prozess, auf den man die Teilnehmer gut vorbereiten und in den man Teilnehmer einbeziehen muss, die sich wirklich für das Spiel engagieren.

**Relevanz für das Projekt?**

*Was könnte beibehalten werden, was ist inspirierend, was könnte angepasst werden, was muss bei der Entwicklung unseres eigenen Tools berücksichtigt werden? Etc..*

Die Eigenschaften der Charaktere sind wirklich gut durchdacht und basieren auf realen Erfahrungen, was das Rollenspiel noch präziser und effektiver macht. Die einzige Sache, die wir für unser Spiel in Betracht ziehen sollten, ist vielleicht zu vermeiden, den Charakter zu sehr zu charakterisieren und mehr Freiheit zu lassen, da es um die Teilnahme geht und das wäre schön.



## FRAGEBOGENERGEBNISSE

Der Fragebogen wurde in allen an dem Projekt beteiligten Ländern ausgefüllt: Italien, Malta, Serbien, Litauen, Spanien und Deutschland. Alle Länder haben mit einer Basis von jungen Menschen gearbeitet. **Insgesamt** haben **301 junge Menschen** an dem Fragebogen teilgenommen. Darunter befand sich auch ein Teil von Ausländern oder Menschen, die aus anderen Ländern stammen, aber in den am Projekt teilnehmenden Ländern leben. Die Hauptziele des Fragebogens waren es, Informationen über drei verschiedene Dinge von den Interviewern zu erhalten:

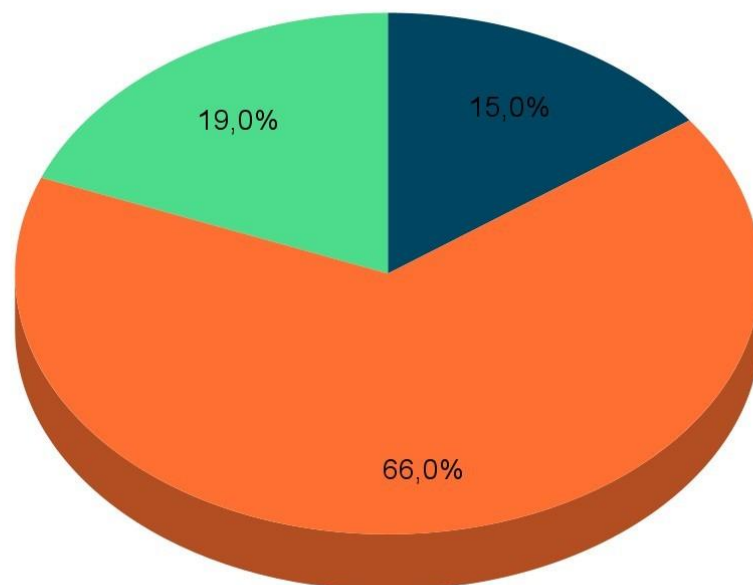
- 1) Allgemeine Informationen und Hintergrund der Jugendlichen
- 2) Engagement und Grad der Beteiligung junger Menschen an Partizipations- und Demokratieprozessen
- 3) Spielvorlieben junger Menschen

Der Fragebogen wurde online und offline von allen Partnern unter Nutzung ihrer Mitglieder, ihrer Kontakte zu jungen Menschen und anderer Interessengruppen verbreitet, die dazu beigetragen haben, dass wir so viele Menschen erreicht haben.

Die Ergebnisse der Fragebögen wurden Frage für Frage ausgewertet und boten uns eine gute Grundlage für die nächsten Schritte des Projekts und die Entwicklung des Spiels, das wir realisieren wollen.

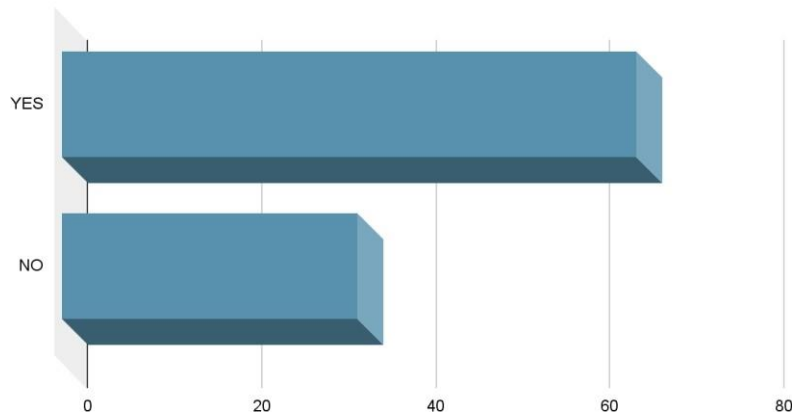
Wir haben verschiedene Altersgruppen von jungen Menschen einbezogen, um sie so weit wie möglich in unsere Arbeit

- 13-17 years old
- 18-25 years old
- 26-30 years old



## BETEILIGUNG JUNGER MENSCHEN

Did you vote in the last elections happening in your community?



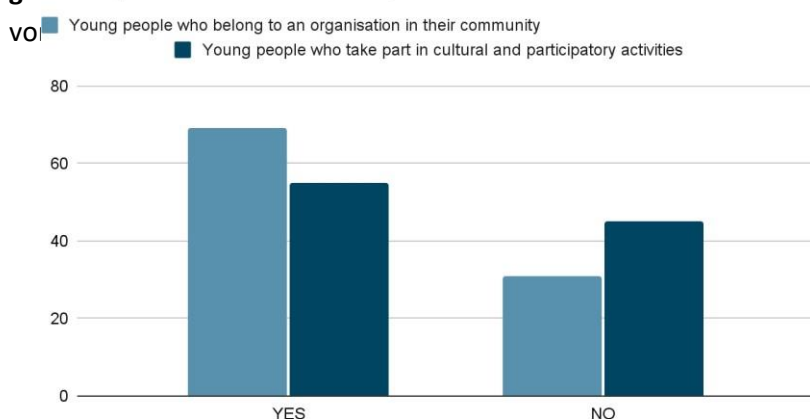
Wir fragen sie als erstes, wie viele von ihnen bei den letzten Wahlen in ihrer Gemeinde auf irgendeiner Ebene zur Wahl gegangen sind. Das Ergebnis war eine hohe Wahlbeteiligung. Tatsächlich **gingen 66 % von ihnen bei den letzten Wahlen in ihrer Gemeinde zur Wahl**. Diese Ergebnisse haben uns bereits eine gute Rückmeldung darüber gegeben, dass die meisten jungen Menschen den Willen haben, sich an Wahlen zu beteiligen.

In den nächsten Fragen haben wir sie gebeten, zu überprüfen, wie viel sie sind

an der Zivilgesellschaft beteiligt sind und insbesondere, wenn sie sich einer Organisation anschließen oder einer Organisation für junge Menschen in ihrer Gemeinde angehören.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Mehrheit von ihnen zumindest einer Organisation angehört. **Die 69% sind Teil einer Organisation und die 31% sind nicht Teil einer Organisation**, dies gibt uns auch den Willen, mehr auf diese 31% zu arbeiten, um sie auch in Organisationen und Aktivitäten einzubeziehen.

Die wichtigste folgende Frage hängt damit zusammen, und die Antwort war in diesem Fall fast die Hälfte und die Hälfte der Antworten. Obwohl diese jungen Leute Teil einer Organisation sind, gaben **45 % an, dass sie sich nicht an kulturellen oder partizipativen Aktivitäten** in ihrer Gemeinschaft **beteiligen**. **Stattdessen** merkwürdige Beziehung zwischen der



ein. Das gibt uns wahrscheinlich den Hinweis, dass jede Organisation in der Gemeinschaft mehr kulturelle und partizipatorische Aktivitäten vorschlagen muss oder dass wir unsere Aktivitäten



anpassen müssen, indem wir vielleicht jugendfreundlichere Ansätze verwenden.

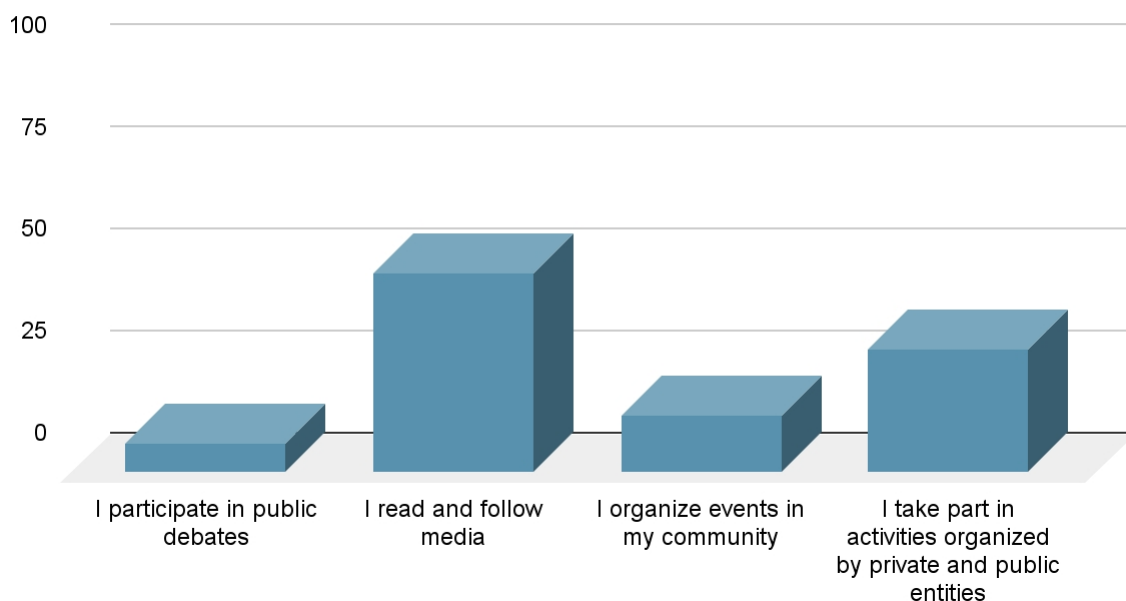
Wir haben sie dann gefragt, ob sie **die Politik in ihrem Land verfolgen** und die Mehrheit **hat mit JA geantwortet, genau die 67%, stattdessen verfolgen 33% die Politik** in ihrem Land **nicht**.

Im Zusammenhang mit dieser Frage haben wir sie gefragt, ob sie an einem Blog, einer Online- oder Offline-Debatte im Allgemeinen teilnehmen, und sie haben geantwortet, dass nur **26 % an Online- oder Offline-Debatten in ihrer Gemeinschaft teilnehmen**. Die Mehrheit hat geantwortet, dass sie nicht an den Debatten und Blogs in ihrer Gemeinschaft teilnehmen, genau **74 %**. Diese Zahlen zeigen uns, dass Debatten online oder offline von jungen Menschen vermieden werden und sie sie nicht mögen, was uns dazu veranlassen sollte, die Art und Weise, wie Debatten in unserer Gesellschaft geführt und vorgeschlagen werden, zu überdenken.

Unmittelbar danach haben wir unsere jungen Leute gefragt, ob ihnen die Beteiligung in ihrer Gemeinschaft und am demokratischen Leben im Allgemeinen wichtig ist. **Die Ergebnisse besagen, dass der Mehrheit die Beteiligung wichtig ist (71 %) und ein geringerer Prozentsatz von ihnen sich nicht viel aus der Beteiligung und dem demokratischen Leben in der Gesellschaft macht (29 %)**.

Dieses Ergebnis hängt mit der nachfolgenden Frage zusammen, bei der wir diejenigen, die mit JA geantwortet haben, gefragt haben, welche Formen der Beteiligung sie normalerweise nutzen.

## Actions of participation by young people

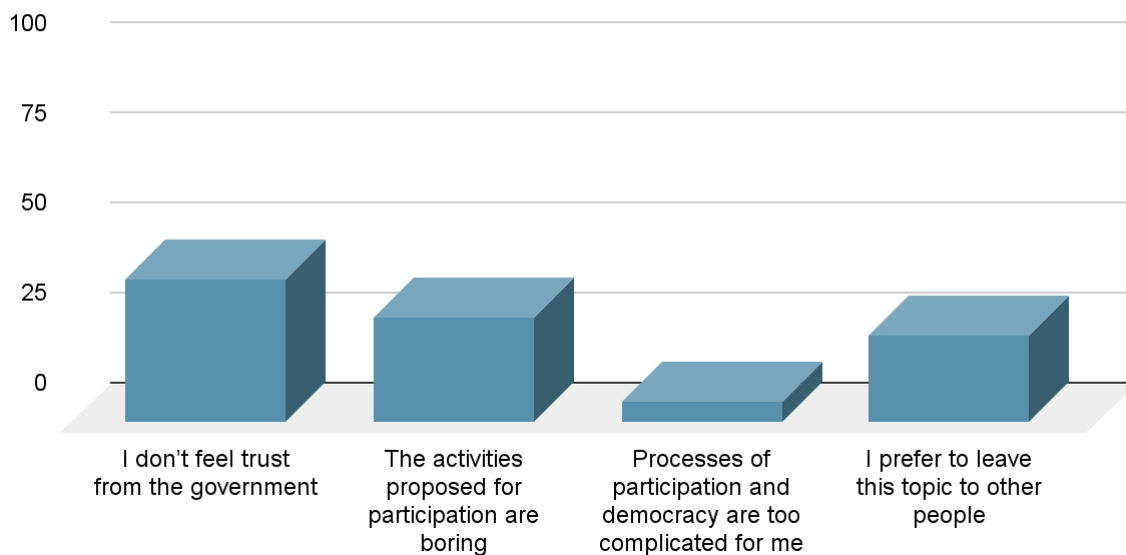


Dies zeigt, dass die meisten von ihnen nur die Medien und die Nachrichten im Zusammenhang mit der Politik in ihrer Gemeinde verfolgen. Die am zweithäufigsten gewählte Aktion war "Ich nehme an Aktivitäten teil, die von privaten und öffentlichen Einrichtungen organisiert werden", was ein Zeichen für mehr Proaktivität als die erste Aktion ist.

mit höherem Prozentsatz. Diese Grafik zeigt uns auch die Tatsache, dass Debatten bei jungen Menschen immer noch nicht sehr beliebt sind.

Diejenigen, die auf die vorangegangene Frage, ob sie sich für die Beteiligung und das demokratische Leben in ihrer Gemeinschaft interessieren, mit **NEIN geantwortet haben**, haben wir gefragt: "**Was sind die Gründe dafür, dass sie sich nicht kümmern?**". Die Ergebnisse sind die folgenden:

### What are the causes of the scarce interest on participation in your community



Sie zeigt, dass **die Mehrheit kein Vertrauen in die Regierung hat (40 %)** und dass sie ihr Interesse an diesen Themen verloren hat. Der zweite Grund ist die Tatsache, dass **die mit der Beteiligung verbundenen Aktivitäten langweilig sind (29 %)**. Der dritte Grund ist, dass **24 % der Jugendlichen überhaupt nicht an diesen Themen interessiert sind**. Nur wenige glauben, dass die Beteiligungsprozesse für sie zu kompliziert sind.

## SPIELE ALS INSTRUMENT DER BETEILIGUNG

Im nächsten Teil des Fragebogens werden wir uns mehr auf den Teil konzentrieren, der sich auf Spiele und Beteiligung bezieht und darauf, wie Spiele ein mächtiges Werkzeug sein können

um dieses Thema anzugehen. Nichtsdestotrotz war dieser Teil sehr nützlich, um die nächsten Schritte in unserem Projekt besser zu verstehen.

Die erste Frage, die wir ihnen stellten, bezog sich darauf, ob sie an einem Spiel im Zusammenhang mit der Teilnahme interessiert wären.

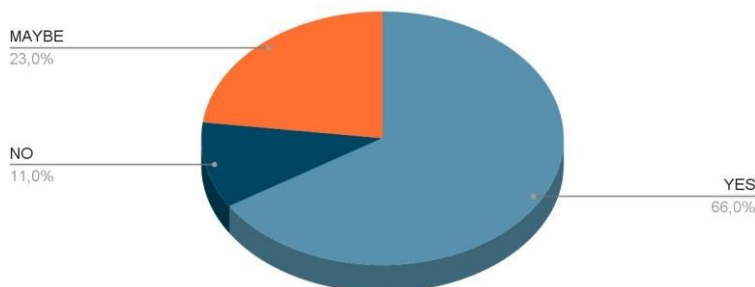
**Die Mehrheit von ihnen (52 %) hat mit JA geantwortet**, und das hat uns noch mehr motiviert, an dem Spiel zu arbeiten, das wir entwickeln werden.

Deshalb haben wir sie auch gefragt

**"Glaubst du, dass ein Spiel oder ein anderes Instrument deine Neugier auf eine aktive Beteiligung an der Gemeinschaft steigern kann?"** und die Ergebnisse zeigen uns, dass die Mehrheit (**66%**) fest daran glaubt, dass das Spiel als Instrument die Beteiligung und die Demokratie verbessern und attraktiver und jugendfreundlicher machen kann. Nur ein geringer Prozentsatz sagte NEIN und einige von ihnen sind sich über das Ergebnis nicht sicher.

In diesem Teil haben wir ihre bisherigen Erfahrungen mit Spielen und Serious Games erkundet. Wir haben gefragt

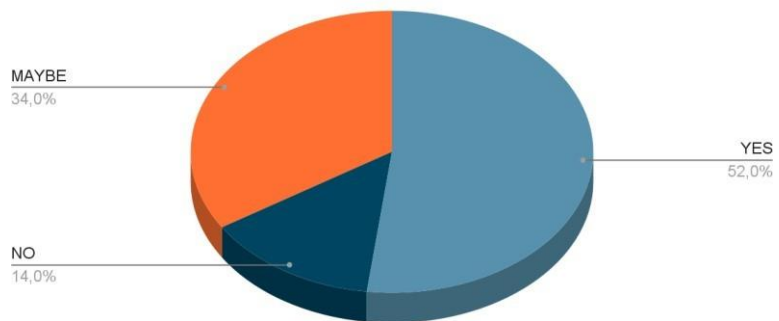
Do you think a game, or any other tool may enhance your curiosity towards active



Sie wurden gefragt, **ob sie jemals Brettspiele gespielt haben**. Fast alle antworteten mit **JA (98 %)** und nur **2 % mit NEIN**, was uns zeigt, dass Brettspiele ein Instrument sind, das wahrscheinlich gut für junge Menschen ist und gut bekannt.

Infolgedessen folgte auf diese Frage eine Frage, die sich auf die bevorzugten Arten von Spielen bezog,

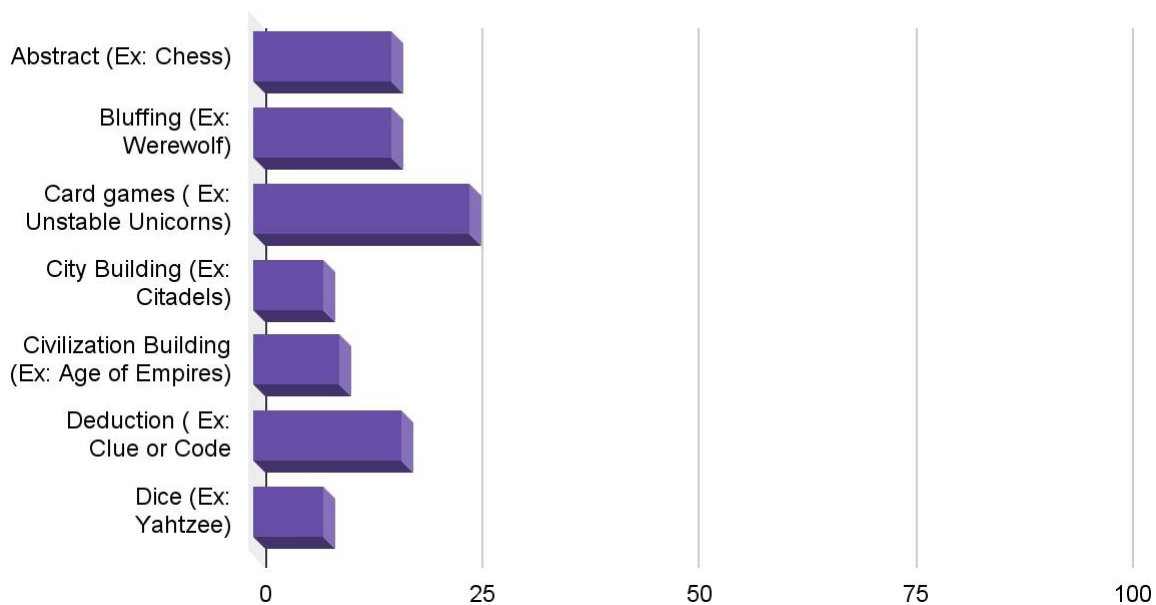
Would you like to play any game connected to participation?





wenn sie Brettspiele spielen. Wir haben die berühmtesten Arten von physischen Spielen, die es gibt, aufgelistet und dies sind die Ergebnisse:

## Types of traditional games young people enjoy the most



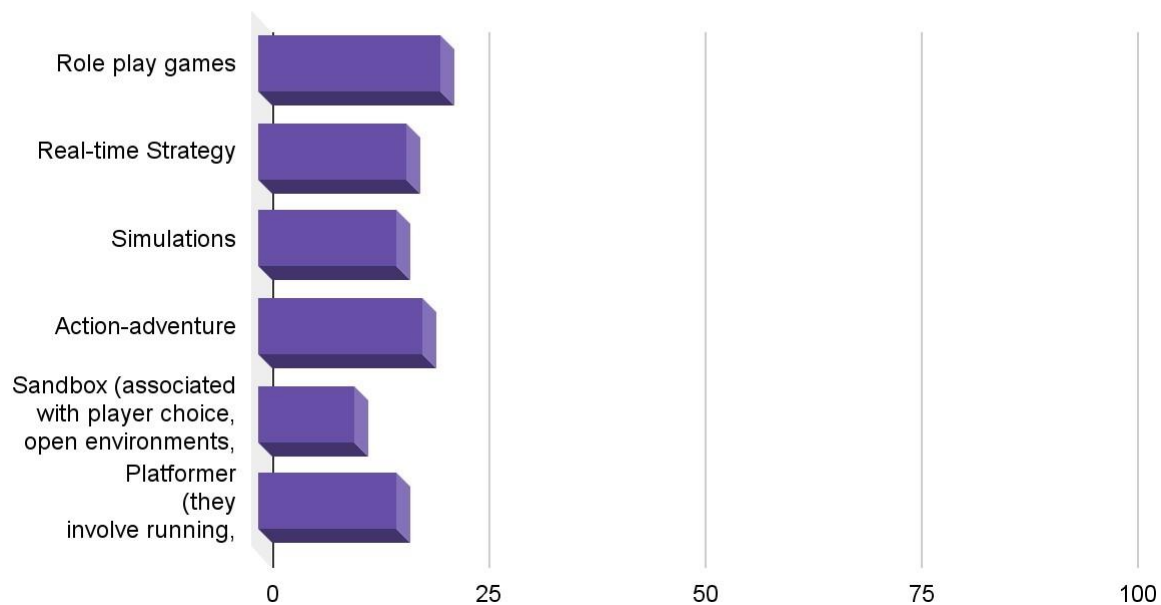
**Am beliebtesten sind die Spiele, bei denen es nur um Karten geht (25%),** an zweiter Stelle stehen mit nur einem Punkt **17%** die Deduktionsspiele und mit nur einem Prozentpunkt weniger gibt es ein Unentschieden zwischen **Abstrakt- und Bluffspielen mit 16%.**

Die anschließende Frage bezog sich auf **virtuelle und Online-Spiele und wer sie normalerweise spielt.** Die Mehrheit der Befragten antwortete auch hier mit **JA (68 %).** Das ist zwar nicht so viel wie bei den Brettspielen, zeigt aber dennoch, wie viele junge Leute sich für virtuelle Spiele interessieren. **32 % antworteten mit NEIN.**

Daraufhin haben wir die Personen, die mit "Ja" geantwortet haben, gefragt, welche Arten von Spielen sie als virtuelle und Online-Spiele am liebsten spielen.

Hier die Ergebnisse:

## What kind of virtual or online games do you like to play?



Die beliebtesten Spiele sind **Rollenspiele (21%)** und die zweitbeliebtesten sind **Action-Adventures (19%)**. Die **Die anderen Kategorien** liegen fast gleichauf zwischen **16 % und 17 %**.

Als letzte Frage haben wir sie gefragt, **ob sie jemals ein Serious Game gespielt haben**, und sie haben mit **JA (61%)** und **NEIN (39%)** geantwortet.

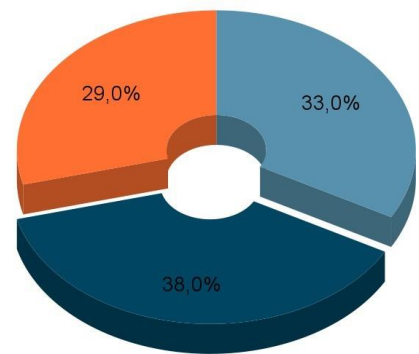
Diejenigen, die mit "Ja" geantwortet haben, haben uns auch einige Beispiele für ernsthafte Spiele genannt, die sie gespielt haben, wie z. B. Trivial, ein klassisches Spiel, oder sie haben einige andere Spiele erwähnt, die mit Projekten verbunden sind und von anderen Einrichtungen entwickelt wurden. Die letzte Frage, die wir ihnen gestellt haben, bezog sich auf das Setting, das sie im Spiel der Beteiligung haben möchten.

Hier die Ergebnisse:

Die Ergebnisse zeigen einen recht ähnlichen Prozentsatz unter den 3 verschiedenen Möglichkeiten, die wir vorgeschlagen haben. Die wichtigste Antwort war mit **38%** die Gegenwartseinstellung. Wir werden diese Antworten bei der Entwicklung des Spiels, an dem wir bereits arbeiten, berücksichtigen.

What type of environment would you like as part of the participation game?

- Past forms of governments in history
- Present
- Futuristic

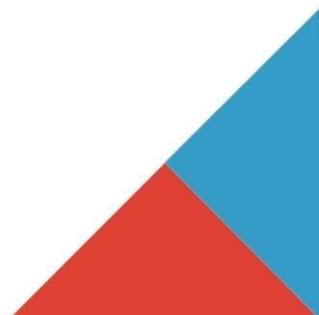


## FOKUSGRUPPEN ERGEBNISSE

Wir haben Fokusgruppen mit 2 verschiedenen Zielgruppen durchgeführt. Jeder Partner hat also 2 verschiedene Fokusgruppen organisiert. Eine Fokusgruppe war den jungen Menschen gewidmet, die andere den Pädagogen, Jugendarbeitern, Interessenvertretern und anderen Vertretern wie politischen Entscheidungsträgern.

### Fokusgruppe 1 mit jungen Menschen

An den Fokusgruppen mit jungen Menschen haben insgesamt 68 junge Menschen teilgenommen, von denen die meisten zwischen 18 und 25 Jahre alt waren. Jeder Partner hat verschiedene Kategorien von jungen Menschen einbezogen: Studierende an der Universität, junge Menschen, die bereits arbeiten, junge Menschen, die sich freiwillig engagieren, NEET und andere benachteiligte Kategorien.



Für jede Fokusgruppe haben wir einige Aktivitäten zum Aufwärmen und zur Schaffung eines sicheren Umfelds innerhalb der Gruppe durchgeführt, um sicherzustellen, dass wir aufrichtige Antworten von den Teilnehmern erhalten und sie sich sicher fühlen, ihre Sicht der Dinge zu teilen.



Ansicht.

Die Ergebnisse variierten von Land zu Land, aber es zeigten sich viele Gemeinsamkeiten unter den jungen Menschen, vor allem, wenn wir über Themen für junge Menschen als Kategorie und Gruppe sprechen. In der Phase des Feedbacks und der Frage "Wo stehst du?" haben wir bei jeder Aussage unterschiedliche Reaktionen erhalten.

### **FEEDBACK ZU DEN AUSSAGEN, WO SIE STEHEN**

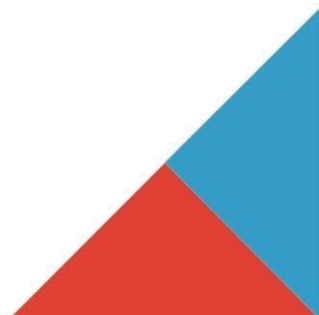
In der Frage "Wo stehst du?" haben wir einige Aussagen getroffen, um die Sichtweisen junger Menschen in Bezug auf ihre Rechte und Pflichten als Bürgerinnen und Bürger, Partizipation und andere Rückmeldungen zu Spielen und Herangehensweisen zu verstehen, um eine stärkere Einbeziehung der Menschen in die Partizipation zu erreichen.

#### **1. ERKLÄRUNG:**

"Ich nehme immer an den Wahlen teil, weil es meine Pflicht und mein Recht ist, ich bin nicht damit einverstanden, dass die Leute nicht wählen.

#### **Rückmeldung:**

In allen Ländern empfand die Mehrheit der jungen Menschen das Wählen als Recht und Pflicht und gab an, dass sie es tun, aber in allen Fokusgruppen gab es auch eine große Debatte über die Tatsache, dass man das Recht hat, nicht zu wählen, um auszudrücken, dass man mit einem politischen Vorschlag nicht einverstanden ist oder ihn nicht mag. Die Diskussion endete meist mit der Aussage, dass es besser sei, nicht wählen zu gehen, aber trotzdem wählen zu gehen, um das auszudrücken.





Darüber hinaus ist eine Debatte über die Tatsache entstanden, dass Stimmen leider meistens von Politikern gekauft werden oder als Gegenleistung für einen bestimmten Gefallen dienen, und dass dies eine übliche Art ist, an Wahlen heranzugehen.

## **2. ERKLÄRUNG:**

"Diskurs und kritisches Denken sind wesentliche Instrumente, wenn es darum geht, den Fortschritt in einer

In der zweiten Aussage der Aktivität waren sich die Teilnehmer in fast allen Ländern mehrheitlich einig, dass Engagement und Einigkeit die Schlüsselfaktoren für Partizipation sind, und es wurde von den Teilnehmern festgestellt, dass wir nicht die richtige Basis haben, um über Partizipation zu sprechen, wenn einer dieser Faktoren fehlt. Wir haben nur einige Meinungsverschiedenheiten festgestellt, die besagen, dass wir auf jeden Fall korrupte Politiker haben und Einigkeit nicht viel gegen Korruption ausrichten kann. Das hat die Debatte ausgeweitet, aber es ist ein Zeichen, dass wir auch in der zweiten Erklärung auf das Thema Korruption zurückgekommen sind. Sie haben auch festgestellt, dass kritisches Denken heutzutage wichtig ist und dass man ein bewusster Bürger sein muss, der auch von allen Generationen geschult werden sollte.

## **3. ERKLÄRUNG:**

"Diejenigen, die null Punkte haben, sind nicht nur diejenigen, die nicht am Spiel teilnehmen, sondern auch diejenigen, die sehr gut spielen, aber kein Ziel vor Augen haben!"

### **Rückmeldung:**

Bei der dritten Aussage baten die Teilnehmer im Allgemeinen um weitere Erklärungen, und der Zusammenhang mit Spiel und Sport wurde von allen Moderatoren genannt. Die Teilnehmer stimmten dann mehrheitlich zu und erklärten: "Auch wenn man nicht sein Bestes gibt, sollte man seine Leistung bei der Teilnahme berücksichtigen, auch die kleine Unterstützung trägt dazu bei".



#### **4. ERKLÄRUNG:**

"Das Internet könnte ein sehr positiver Schritt in Richtung Bildung, Organisation und Beteiligung an einer sinnvollen Gesellschaft sein.

#### **Rückmeldung:**

In der vierten Aussage fragten wir sie nach dem Internet als einem mächtigen Werkzeug für die Gegenwart und Zukunft der Partizipation. Auch hier stimmten sie teilweise zu, die Mehrheit der Gruppen erwähnte die Doppelgesichtigkeit des Internets, die guten Punkte des Teilens und des Erreichens von mehr Menschen, mehr Inklusion, aber es muss klug genutzt werden. Als negativen Aspekt nannten sie die Fake News, viele Probleme im Zusammenhang mit dem Datenschutz und der Überprüfung von Fakten. Sie wiesen auch auf die Notwendigkeit hin, die Medienkompetenz aller Generationen zu fördern und darauf, dass die für die Debatte verfügbaren Instrumente bewusst eingesetzt werden müssen.

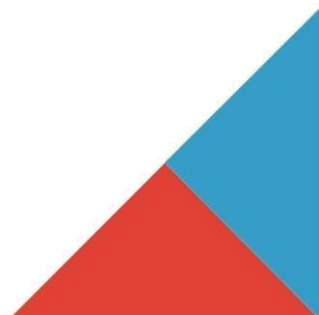


#### **5. ERKLÄRUNG:**

"Ich interessiere mich nicht für Politik, weil ich kein Vertrauen mehr in die Regierung und die Politiker habe.

#### **Rückmeldung:**

In der fünften Aussage haben wir über die Zuverlässigkeit der Politik und die Wahrhaftigkeit zwischen ihnen und der Regierung gesprochen. Die jungen Leute in den meisten Gruppen haben Korruption und Skandale erwähnt, und sie haben sich sehr ironisch darüber geäußert. Alle gaben an, dass sie sich für Politik interessieren, aber sie haben das Gefühl, dass die Minderheit für die Mehrheit entscheidet, ohne die anderen zu konsultieren, und das führt zu einem Mangel an



Vertrauen in die Politiker.

**6. Erklärung:**

"Die Welt kann Sie zur Teilnahme auffordern, aber es ist Ihre tägliche Entscheidung, ob Sie diesem Vorschlag zustimmen wollen."

**Rückmeldung:**

In der sechsten Erklärung haben wir über die Tatsache gesprochen, dass die Welt Ihr Handeln fordert aber am Ende sind Sie als Bürger, der beschließt, zu helfen und Ihre Aktion zu machen, haben die Teilnehmer vereinbart

In diesem Zusammenhang wurde in einigen Gruppen erwähnt, dass man konstant sein muss und dass die Teilnahme eine tägliche Aktivität ist, die Anstrengungen erfordert, die man aber manchmal gar nicht bemerkt. Stattdessen erwähnte jemand die Schwierigkeiten bei der Beteiligung hängen mit der Arbeitszeit zusammen, da unsere Gesellschaft auf Arbeitsbelastung basiert, ist es schwierig, sich so in Beteiligungsprozesse einzubringen, wie man es gerne tun würde. Dies war auch ein interessanter Gesichtspunkt, der das Thema Arbeit und die Notwendigkeit von mehr Freizeit berührte, um auch ein guter und geistig gesunder Bürger zu sein. Am Ende betonten viele der Jugendlichen, dass es sich um eine freie Entscheidung handeln muss und nicht um einen Zwang.

**7. Erklärung:**

"Ich würde mich gerne mehr beteiligen, aber es gibt nicht genügend Aktivitäten und Räume für die Beteiligung in meiner lokalen Gemeinschaft."

**Rückmeldung:**

In der siebten Aussage haben wir sie gefragt, ob sie der Meinung sind, dass es einen Mangel an Aktivitäten gibt, um ihre Beteiligung zu verbessern Beteiligung und nicht richtig

Aktivitäten. Die Gruppen waren geteilt und einige gaben an, dass es Aktivitäten in der Gemeinschaft gibt und sie daran teilnehmen, sie sagten, es sei nur eine Frage der Information. Die andere Hälfte der Gruppen teilte ihre Frustration über den Mangel an Aktivitäten mit, und selbst dort, wo es Aktivitäten gibt, erwähnten sie, dass die vorgeschlagenen Aktivitäten langweilig und veraltet seien, nicht an die heutige Gesellschaft angepasst. Sie haben



auch festgestellt, dass die Themen in den Debatten relevant sind, die Relevanz der behandelten Themen ist auch

in diesem Fall mit dem Appell an junge Menschen verbunden. Es wurde auch erwähnt, dass Nichtregierungsorganisationen und Regierungen Einflüsse nutzen, um über Dinge zu sprechen, aber das funktioniert nicht so gut, weil es "zu kitschig" ist.

**8. Erklärung:**

"Es gibt keine politischen Maßnahmen zur Förderung der Beteiligung".

**Rückmeldung:**

Die achte Erklärung bezog sich auf die Tatsache, dass es keine Maßnahmen zur Förderung der Beteiligung gibt. Unter Einige Gruppenteilnehmer wussten nicht, was sie antworten sollten, da sie nicht viel über diese Politiken wussten, und so blieben sie in der Mitte. Einige andere Gruppen hingegen stimmten dieser Tatsache zu und

Sie haben festgestellt, dass es nicht genügend Maßnahmen und Instrumente zur Förderung der Beteiligung gibt, insbesondere auf dem Weg, der für junge Menschen interessant ist.

**9. Erklärung:**

"Jugenddialogprozesse sind gute Beispiele, die auf lokaler Ebene nachgeahmt werden sollten".

**Rückmeldung:**

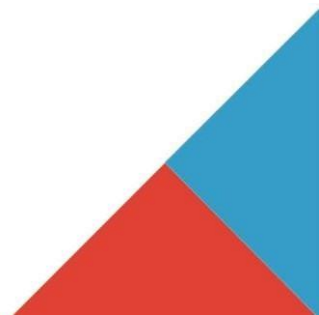
Die neun Aussagen bezogen sich auf den EU-Jugenddialog als potenzielles Instrument, das auch auf lokaler Ebene eingesetzt werden kann, um die Stimme junger Menschen zu erheben. Die Mehrheit stimmte dem zu und betonte die Notwendigkeit, mehr Möglichkeiten der Beteiligung zu erhalten und als junge Menschen auf lokaler Ebene stärker anerkannt zu werden. Sie betonten auch die Notwendigkeit einer sektorübergreifenden Zusammenarbeit als entscheidenden Bestandteil für die Verbesserung dieser Prozesse und Dynamiken.

**10. Erklärung:**

"Ich würde gerne aktiv werden, aber in meiner Gemeinde haben junge Menschen nicht viel zu sagen.

**Rückmeldung:**

Die zehnte Aussage bezog sich auf die Stimme junger Menschen, die auf lokaler Ebene oder in ihrer Gemeinschaft nicht viel Gehör findet, abgesehen davon, dass sie sich beteiligen wollen. Die Mehrheit stimmte dem zu, vor allem auf lokaler Ebene haben sie dieses Problem geteilt. Die meisten Gruppen gaben als Grund an, dass vor allem die alte Generation als Kreislauf in der Regel so handelt, dass sie nicht viel auf die Stimme der Jugend hört. In einigen Gruppen gaben sie auch an, dass sie sich wirklich gerne stärker beteiligen würden, aber sie kennen die Instrumente und Wege nicht, um ihrer Stimme Gehör zu verschaffen. Sie teilten die Notwendigkeit, mehr jugendfreundliche Ansätze anzubieten und auch die



Trends und Veränderungen in der Gesellschaft zu verfolgen.

Im letzten Teil der Fokusgruppen haben wir die jungen Leute gebeten, uns Ideen und Feedback für Spiele, aber auch für Ideen zur Beteiligung zu geben. Die Ergebnisse waren sehr gut und nützlich für unser Team.

Dies waren nur einige der Vorschläge:

- Verkürzung des Arbeitstages und Beschleunigung in der Arbeitswelt (sie sprachen über den akademischen Bereich, da sie sich auf diesen als möglichen zukünftigen Beruf konzentrieren).
- Verbesserung des Verkehrssystems (auch wegen Zeitmangels).
- Schaffung von Gemeinschaftsräumen wie Parks, Spielplätzen oder Bänken in den Straßen, damit sich die Menschen treffen können.
- Kommunale Koexistenzaktivitäten und Förderung des lokalen Aktivismus.

Größere Entscheidungskapazität für partizipative Gremien sowie Dezentralisierung von Macht.

Größere Sichtbarkeit der sozialen Probleme und der öffentlichen Politik.

Neuordnung der Verteilung der größten Städte, territoriale Neugewichtung.

- Verbesserung der direkten Beteiligung der Bürger an der Gesetzgebung.
- Arbeitsreform und Ende des kapitalistischen Systems
- Es wäre gut, die Orte zu kennen, an denen sie sich freiwillig engagieren können, oder eine Plattform zu haben, auf der sie Orte, Veranstaltungen und andere Dinge finden. "Wie Facebook, aber nur für Jugendliche in ihrer Gemeinde".
- Facebook- oder Whatsapp-Chatgruppe, in die jeder eintreten und andere einladen kann, etwas zu tun.

Stattdessen haben sie als Tipps für das Spiel einige Hinweise gegeben, wie zum Beispiel:

- Fügen Sie Optionen in das Spiel ein, um die Probleme zu erörtern, die die politische Beteiligung von Jugendlichen behindern: Zeitmangel, mangelnde Schulung in politischer und lokaler Beteiligung, mangelndes Wissen über die Kanäle und Möglichkeiten der Beteiligung (z. B. das Spielen mit einem Level- oder Erfahrungssystem, das dem Spieler mehr Informationen bietet).
- Die große Bedeutung, die den Versammlungsprozessen in der Jugendbeteiligung beigemessen wird, kann mit Spielmechanismen wie Verhandlung, Kooperation, kollektive

- Verwaltung von Ressourcen und Interessen usw. in Verbindung gebracht werden.
- Förderung von kulturellen Themen in Spielen. Darüber hinaus ist es wichtig, die Erzählung und den Inhalt des Spiels so zu gestalten, dass sie an die kulturellen Interessen und Hauptanliegen der Jugendlichen angepasst sind.
  - Simulation von Interaktionen, Räumen und Kontexten der Jugendbeteiligung schaffen.
  - Hauptmerkmale: Zusammenarbeit ODER Wettbewerb (oder einen Weg finden, beides zu haben), Punktesystem, Herausforderungen, leicht zu verstehen und zu spielen, Spaß.

### **SCHLUSSFOLGERUNGEN:**

Diese Fokusgruppen betonten das mangelnde Vertrauen junger Menschen in die Politik und die Notwendigkeit für uns und den Rest der Gesellschaft, mehr Aktivitäten vorzuschlagen und unsere Aktivitäten ansprechender und jugendfreundlicher zu gestalten, um eine stärkere Beteiligung an der Gesellschaft im Allgemeinen zu erreichen. Außerdem hat sie gezeigt, wie sehr sich junge Menschen, insbesondere auf lokaler Ebene, nicht vertreten und gehört fühlen. Es hat uns auch einen interessanten Blickwinkel auf die Notwendigkeit eröffnet, etwas Virtuelles zu schaffen, das aufgrund der mangelnden Medienkompetenz nicht allzu schwierig ist, und die Beteiligung aller gesellschaftlichen Gruppen an dem potenziellen Spiel zu gewährleisten. Eines der interessantesten Elemente, die zum Vorschein kamen, ist definitiv der Wille, mehr an der Gesellschaft teilzunehmen, aber der Mangel an Werkzeugen, Ressourcen und Räumen, um aktiv zu sein.

### **Fokusgruppe 2 mit Jugendarbeitern, Pädagogen, Entscheidungsträgern und anderen relevanten Akteuren**

Die zweite Fokusgruppe wurde unter Beteiligung verschiedener Zielgruppen organisiert. Daran beteiligt waren Universitätsprofessoren, Gymnasiallehrer, lokale Entscheidungsträger, Jugendbetreuer und andere Akteure aus Kommunen und Regierungen, die sich mit Bildung und Beteiligung befassen. Insgesamt haben wir 48 Personen in allen Ländern des Projekts einbezogen. Einige der Aussagen, die verwendet wurden, waren die gleichen wie die, die mit den jungen Menschen verwendet wurden, um eine Überprüfung der Standpunkte der verschiedenen Zielgruppen zu ermöglichen.

### **FEEDBACK ZU DEN AUSSAGEN, WO SIE STEHEN**

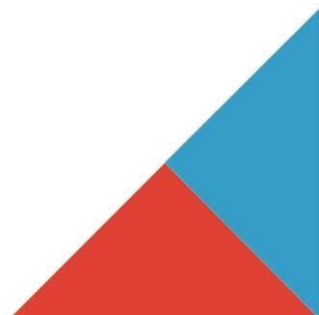
In der Frage "Wo stehen Sie?" haben wir einige Aussagen getroffen, um die Standpunkte der Interessengruppen zu Rechten und Pflichten als Bürger, zur Beteiligung und zu anderen Rückmeldungen zu Spielen und Ansätzen für eine stärkere Einbeziehung der Menschen in die Beteiligung zu verstehen.

## **1. Erklärung:**

"Eine Politik, die nach einem sofortigen Konsens strebt, ist nicht in der Lage, langfristige Lösungen für die Erwachsenen von morgen zu entwickeln".

### **Rückmeldung:**

Sie haben erklärt, dass es sehr auf den Ansatz ankommt, über den wir sprechen. In der Makropolitik und bei der Lösung zivilisatorischer Probleme sind sie nicht immer sinnvoll, während sie bei mikropolitischen, alltäglichen und kommunalen Fragen notwendig sind, um dringende Entscheidungen zu treffen. Die Herausforderung der Politik besteht darin, ein Gleichgewicht zwischen kurzfristiger und langfristiger Zeitlichkeit herzustellen. "*Der Wahlkampf, der sich mit den kurzfristigen Problemen befasst, hindert uns manchmal daran, uns mit den langfristigen Problemen zu befassen*". Andererseits wird argumentiert, dass Konsense den Rahmen bilden, in dem langfristige Probleme angegangen werden können. Aus dieser Sicht hat der Konsens nichts mit der Fähigkeit oder Unfähigkeit zur Entscheidungsfindung zu tun. Einige der Gruppen haben erklärt, dass dies nicht auf nationaler und EU-Ebene geschieht, sondern auf



Auf lokaler und regionaler Ebene sind sie der Meinung, dass es den lokalen Entscheidungsträgern an langfristigen Programmen mangelt.

## 2. Erklärung:

"Die sektorübergreifende Zusammenarbeit führt zu einer besseren Politik".

### Rückmeldung:

In diesem Punkt stimmten die meisten Gruppen zu 100 % mit der Bedeutung der Zusammenarbeit zwischen den Sektoren überein, da dies der entscheidende Punkt ist, um eine angemessene Politik zu schaffen, die alle Kategorien der Gesellschaft berücksichtigt. Stattdessen hat eine Gruppe Folgendes erwähnt:

"Obwohl die Vielfalt der Akteure zu einer besseren Politik führen kann, ist nicht klar, dass sie letztendlich zu einer besseren Politik führt. Sie verweisen

auf die Tatsache, dass es in einigen Politikbereichen Akteure gibt, deren Interessen dem Gemeinwohl zuwiderlaufen. *"Es gibt Konflikte, bei denen die sektorübergreifende Zusammenarbeit nicht zu einer besseren Politik führt, weil Sektoren auftreten, die dem gemeinsamen Interesse zuwiderlaufen"*. Dies führt zu dem Standpunkt, dass es schwierig ist, die Politik für alle zu verbessern. *"Bessere Politik für wen?"*



## 3. Erklärung:

"Die zivilgesellschaftliche Debatte hat kein wirkliches Gewicht".

### Rückmeldung:

Die Mehrheit hat erklärt, dass sie nicht damit einverstanden sind und dass es auf die Situation ankommt. Sie teilten die Ansicht, dass manchmal das Gegenteil der Fall sei und Entscheidungen zu sehr von der öffentlichen Meinung, dem so genannten Bauchgefühl, abhängig gemacht würden. Einige andere Gruppen haben auch erwähnt: "Es gab eine Position, die vorsichtig war, weil sie dachte, dass die Zivilgesellschaft in allen Ländern die Freiheit und den Einfluss wie im Westen hat. Eine andere



Position hingegen vertritt die Ansicht, dass die Zivilgesellschaft sehr wichtig ist, dass es dass es ständige Beziehungen zwischen der parlamentarischen Politik und der Politik des Volkes gibt, und dass dies sehr bemerkenswerte Auswirkungen auf die Politik hatte. Zum Beispiel bei den Wahlen in Bolivien".

#### 4. Erklärung:



"Jugenddialogprozesse sind gute Beispiele, die auf lokaler Ebene nachgeahmt werden sollten".

#### Rückmeldung:

Einige Stakeholder sagten, dass sie, obwohl das Instrument des Jugenddialogs auf EU-Ebene zu funktionieren beginnt, nicht wissen und nicht sicher sind, ob es auf lokaler Ebene funktionieren würde; sie erklärten, es müsse ausprobiert und dann überprüft werden. Einige von ihnen erwähnten auch die Tatsache, dass Politiker und junge Menschen leider oft "eine andere Sprache sprechen", was auch als eine Schwierigkeit dieses Prozesses angesehen werden könnte.

#### 5. Erklärung:

"Es gibt keine Interessenvertreter für junge Menschen".

#### Rückmeldung:

Sie haben gegenüber einigen Gruppen geäußert, dass es keine Interessenvertretung für Jugendliche gibt und auch nie gegeben hat, aber wenn sie älter sind, setzen sie ihre Interessen schließlich durch. Vor allem fehlt es an einer Vertretung im Parlament oder sogar am Wahlrecht für die unter 18-Jährigen. In den Gruppen haben der Aussage nicht zugestimmt und haben die Existenz von Jugend erwähnt Zivilgesellschaft, Pädagogen und andere Einrichtungen, die junge Menschen vertreten.

#### 6. Erklärung:

"Das Internet könnte ein sehr positiver Schritt in Richtung Bildung, Organisation und Teilhabe an einer sinnvollen Gesellschaft sein".

**Rückmeldung:**

Bei dieser Aussage stimmten alle Gruppen mit einer ähnlichen Position überein, aber wir müssen sagen, dass sie im Vergleich zu den jungen Menschen negativer auf diese Aussage reagiert haben. Die Stakeholder waren sich einig, dass das Internet gut für Informationen ist, aber es gibt zu viele Informationen, aber es funktioniert nicht so sehr als ein Instrument zur Beteiligung. Sie sind der Meinung, dass Medienerziehung und die Entwicklung kritischen Denkens bei allen Bürgern notwendig sind und dass dies eine Politik sein sollte oder etwas, das auch in den Schulen gelehrt wird.

**7. Erklärung:**

"Ich glaube, wir stehen vor einer Krise der Werte der neuen Generationen, es gibt so viel Individualismus".

**Rückmeldung:**

Sie haben erwähnt, dass sich die Jugend (als Zeitabschnitt) zunehmend ausdehnt, die Grenzen dessen, was sie einmal war, verwischt und eine symbolische Macht erlangt, die sogar die Interessen der Älteren überdeckt. Darüber hinaus ist es schwierig, die Jugend als eine Kategorie mit gemeinsamen Interessen zu betrachten, hinter der sich oft konkurrierende Interessen aufgrund des Geschlechts oder der sozialen Schicht verbergen. So wurde auch festgestellt, dass es sich um ein zyklisches Phänomen handelt, das bei jedem Generationswechsel auftritt: Die früheren Generationen behaupten immer, dass die neuen keine Werte haben. Sie haben auch erwähnt, dass junge Menschen heutzutage Werte haben, diese aber auf andere Weise als andere manifestieren. Einige Interessenvertreter teilten stattdessen mit, dass sie glauben, dass die jungen Menschen individualistischer sind, aber sie waren nicht die Mehrheit.

**8. Erklärung:**

"Ich glaube wirklich, dass die Beteiligung junger Menschen höher wäre, wenn man sich mehr auf die Politik für neue Generationen konzentrieren würde.

**Rückmeldung:**

Sie haben erwähnt, dass es sehr von den Instrumenten und Mitteln abhängt, die man dafür einsetzt. Die meisten Stakeholder stimmten dieser Aussage ohnehin zu und waren sich einig, dass ein Bottom-up-Ansatz notwendig ist, um die Beteiligung zu erhöhen.

**9. Erklärung:**

"Es gibt keine politischen Maßnahmen zur Förderung der Beteiligung".

**Rückmeldung:**

Bei dieser Aussage waren sie geteilter Meinung. Einige von ihnen glauben, dass es zwar einige Maßnahmen

:



gibt, aber nur wenige, und die andere Hälfte ist der Meinung, dass die Maßnahmen zur Förderung der Beteiligung nicht wirklich vorhanden oder meistens nutzlos sind.

## 10. Erklärung

"Die Kluft zwischen den Generationen vergrößert sich tendenziell.

### **Rückmeldung:**

Es wurde erwähnt, dass dies auch normal ist, alle Altersgruppen verändern sich und alle Generationen haben ihre eigene Art zu arbeiten. Einige andere Stakeholder haben stattdessen die Tatsache erwähnt, dass wir in einem Paradigma leben, in dem früher die Eltern ihre Kinder anleiteten und jetzt die Kinder die Eltern anleiten. Dies wird auf das Fehlen von generationenübergreifenden Maßnahmen zur Förderung des Verständnisses bestimmter Instrumente zurückgeführt. Die Mehrheit stimmte jedoch zu, dass diese Kluft natürlich ist.

Im letzten Teil der Fokusgruppen haben wir die jungen Leute gebeten, uns Ideen und Feedback für Spiele, aber auch für Ideen zur Beteiligung zu geben. Die Ergebnisse waren sehr gut und nützlich für unser Team.

Dies waren nur einige der Vorschläge:

- Teilhabe und Partizipation in intergenerationellen und interkulturellen Räumen.
- Einrichtung einer beratenden Versammlung, die von der Lotterie zu gemeinsamen Jugendthemen gestaltet wird.
- Ausbildung in kollektivem Handeln, sozialer Praxis-Kooperation, Gemeinschaftsmanagement (offline und online).
- Räume für Partizipation und Entscheidungsfindung in Bildungszentren.
- Reform und Förderung der Autonomie der Jugendverbände in Bezug auf die Parteien
- Finanzierung und Unterstützung der Beteiligung von (lokalen usw.) Verbänden.
- Bereitstellung eines partizipativen Haushaltskonzepts auf lokaler Ebene für junge Menschen, um Aktivitäten für die Gemeinschaft zu organisieren und ihnen mehr Verantwortung zu übertragen.

Stattdessen haben sie als Tipps für das Spiel einige Hinweise gegeben, wie zum Beispiel:

- Konzept eines Simulationsvideospieles, in dem eine Schule aufgebaut wird und alle Entscheidungen und das Management der Schule getroffen werden müssen (Spielmechanik des Ressourcenmanagements).
- Simulator im Tycoon-Stil.

- Spiel zum Management der Beziehungen zwischen den Stakeholdern (oder Parteien) (als Beispiel wurde die Demokratie genannt).
- Verwendung von verzweigten Erzählungen, um den Spielern die Möglichkeit zu geben, zwischen verschiedenen möglichen Szenarien zu wählen und Handlungen im Laufe des Spiels (einschließlich Geschichten mit mehreren Enden).
- Konzept für ein postapokalyptisches Spiel, in dem der Staat kein Budget für Jugendliche hat: Die Idee ist, sich zu organisieren und zu mobilisieren, um die politischen Interessen der Jugendlichen durchzusetzen. Das Spiel würde mit Figuren aus verschiedenen sozialen Schichten gespielt, um die unterschiedlichen sozialen Realitäten unter den Jugendlichen zu zeigen. Das Spiel wird komplizierter, wenn der Staat den Jugendlichen Leistungen entzieht (Jugendkarten, öffentliche Studiengebühren, Subventionen für öffentliche Verkehrsmittel oder Stipendien), was je nach Herkunft der Spielfigur unterschiedliche Folgen hat. Die Idee des Spiels ist es, junge Menschen politisch zu mobilisieren.

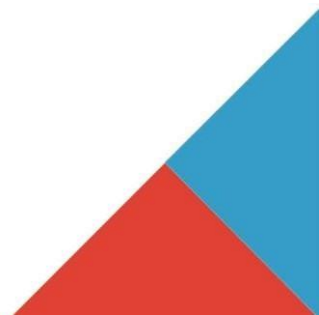
#### **SCHLUSSFOLGERUNGEN:**

Die Fokusgruppen mit den Interessenvertretern haben uns auch andere Gesichtspunkte gezeigt und uns weitere Szenarien eröffnet. Es zeigten sich einige Unterschiede zwischen den Interessenvertretern und den jungen Menschen, aber auch einige gemeinsame Standpunkte, z. B. in der Frage des Internets und der Notwendigkeit, mehr für Medienkompetenz und kritisches Denken in der Gesellschaft zu tun. Darüber hinaus haben sie gemeinsame Vorstellungen über die Notwendigkeit, verschiedene Instrumente und Werkzeuge zu nutzen, um mehr junge Menschen einzubeziehen und auch den Raum und die Vertretung junger Menschen zu vergrößern.

Über das Feedback zur Politik hinaus haben sie viele interessante Punkte geteilt, die auf dem Bottom-up-Ansatz und der Notwendigkeit beruhen, die Bürger und jungen Menschen im Allgemeinen stärker in den Entscheidungsprozess einzubeziehen und ihnen mehr Verantwortung zu übertragen. Sie haben auch ganz ähnliche Tipps für die Entwicklung des Spiels gegeben, die uns auch mehr Vertrauen in die Entwicklung des Spiels geben, da sie auch den Bedarf an einem einfachen Werkzeug zur Erleichterung des Prozesses der Beteiligung in der Gesellschaft festgestellt haben.

## **SCHLUSSFOLGERUNGEN**

Die Forschung war sehr nützlich für alle quantitativen und qualitativen Ergebnisse, die wir sowohl von jungen Menschen als auch von Interessenvertretern und anderen Jugendarbeitern, die sich mit der Bildung junger Menschen beschäftigen, erhalten haben. Die Vielfalt der Zielgruppen hat uns ein breites Spektrum an Informationen über den Status der Partizipation in den Gemeinden, in denen die beteiligten Organisationen aktiv sind, sowie über die Bedürfnisse der jungen Menschen und der Interessenvertreter im Prozess der Innovation von Partizipationsprozessen geliefert. Alle Daten, die wir gesammelt haben, haben unsere Vorstellung von dem Spiel, das wir entwickeln möchten, präzisiert, und die gesammelten Hinweise/Tipps werden das gesamte Konsortium mit einer klareren Vorstellung zu den nächsten Schritten führen. Die vielen Menschen, die an dieser Forschung beteiligt waren, sind ebenfalls eine nützliche Ressource, die in die nächsten Phasen der Aktivitäten einbezogen wird. Sie werden als externe Beobachter wertvoll sein, um uns dabei zu unterstützen, ein qualitativ hochwertiges und innovatives Produkt zu erstellen, das hoffentlich jungen Menschen, aber auch Pädagogen bei der Einführung des Themas Partizipation unter jungen Menschen und in der allgemeinen Gesellschaft helfen wird. Aus der Untersuchung geht klar hervor, dass mehr jugendfreundliche und zielgerichtete Instrumente benötigt werden, um die Beteiligung junger Menschen zu erhöhen, und dass die Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Akteuren intensiviert werden muss, um Strategien und Wege zu schaffen, die auch zu einer größeren Anerkennung der Stimme junger Menschen in unseren Gemeinschaften führen können.



# YouPlay - YOUth PLAYful

## Jaunimo dalyvavimo situacijos tyrimas

A project by:



Funded by:



Co-funded by  
the European Union



REGIONE AUTONOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

In partnership with:



# “YouPlay - YOUth PLAYful”

## įtrauktis

### Rezultatas – Jaunimo dalyvavimo situacijos tyrimas

#### TURINYS

<b>Įvadas.....</b>	<b>2-3</b>
<b>Tyrimo metodai.....</b>	<b>3-17</b>
<b>Tyrimo rezultatai.....</b>	<b>17-56</b>
<b>Klausimyno rezultatai.....</b>	<b>57-62</b>
<b>“Focus” grupės rezultatai.....</b>	<b>63-72</b>
<b>Išvados.....</b>	<b>78</b>

Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išreikštos nuomonės ir požiūriai yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ir nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti už jas atsakingos.

## Įvadas

### Įvadas į jaunimo dalyvavimo ir jaunimo politikos mokslinius tyrimus

Mūsų tyrimas buvo grindžiamas idėja rinkti duomenis, statistiką ir grįžtamąjį ryšį taikant kokybinį ir kiekybinį metodą, kai nustatėme 3 skirtingus metodus informacijai iš jaunų žmonių ir kitų suinteresuotųjų šalių rinkti. Pasirinkti šie metodai:

- Raštinės tyrimai
- Klausimynai
- Fokusuotos grupės

Esame tvirtai įsitikinę, kad, derinant metodus, užtikrinama, kad kiekybiniai ir kokybiniai rezultatai bus patikimi. Tyrimas truko 4 mėnesius nuo 2022 m. lapkričio mėn. iki 2023 m. vasario mėn. ir jam vadovavo partneris TDM 2000 Malta, o kiekvienas partneris atliko darbą vadovaujamas vadovaujančio partnerio, kuris parengė vadovą, kuriuo reikėjo vadovautis atliekant tyrimą, palaikė, stebėjo darbo eigą, numatė terminus.

Tyrimas bus pirmasis mūsų projekto etapas ir juo bus stebimas kelias, kuriuo bus einama kuriant kitus dalyvavimo žaidimo kūrimo etapus.

### Kokie yra šio projekto rezultatai?

- Rinkti gerąją patirtį, susijusią su vietos ar tarptautiniu lygmeniu sukurtais žaidimais, priemonėmis ir kita jaunimo ir apskritai žmonių dalyvavimo didaktika. Kiekvienam partnerio prašoma pateikti ne mažiau kaip 1 ar 3 pavyzdžius.
- Pasiiekti jaunus žmones ir apklausų būdu surinkti jų nuomonę ir pasiūlymus dėl tobulinimo bei įkvėpimo kuriant mūsų numatytą didaktinę priemonę.
- Įtraukti ir paprašyti jaunimo darbuotojus ir kitas suinteresuotąsias šalis, renkant idėjas ir kreipiantis į pedagogų poreikius, į kuriuos reikėtų atsižvelgti kuriant mūsų žaidimą.

### Kokios yra tikslinės grupės?

- Jaunimas nuo 13 iki 30 metų



- su jaunimu dirbantys darbuotojai
- Pedagogai
- Mokytojai ir dėstytojai
- Kitos suinteresuotosios šalys, pavyzdžiui, su jaunimo politika susiję politikos formuotojai ir kiti, jaunimo atstovai, jaunimo forumai.

## TYRIMO METODAI

### Kokius metodus naudosime?

Mūsų tyrimas bus atliekamas taikant mišrius socialiniuose tyrimuose taikomus metodus. Nusprendėme taikyti daugialypį metodą, kad atliktas tyrimas būtų kuo naudingesnis tolesniems mūsų projekto žingsniams ir kad mūsų būsimo projekto rezultatai būtų pritaikyti atsižvelgiant į jaunimo, su jaunimu dirbančių darbuotojų ir kitų suinteresuotųjų šalių, dalyvaujančių dalyvavimo ir demokratijos procesuose, poreikius.

Metodai:

- Dokumentinis tyrimas
- Apklausa
- Fokusuotos grupės

### Dokumentinis tyrimas

Jūs, kaip naudotojų tyrėjas, atliekančio dokumentinį tyrimą, užduotis - apžvelgti ankstesnių tyrimų rezultatus ir įgyti platų šios srities supratimą.

#### Kodėl atliekame šį tyrimą?

- Nustatykite nacionalinę ir tarptautinę gerąją patirtį, susijusią su vietos ar tarptautiniu lygmeniu sukurtais žaidimais, priemonėmis ir kita jaunimo ir apskritai žmonių dalyvavimo didaktika.

### **Minimalus skaičius**

- bent 1 pavyzdys ne daugiau kaip 3 pavyzdžiai

### **Kur ieškoti gerųjų praktiktų?**

#### **1) Duomenys, kuriuos galima rasti internete:**

Vienas iš populiariausių duomenų rinkimo būdų - internetas. Informacija yra prieinama ir ją galima atsisiųsti vos vienu spustelėjimu. Tačiau reikia apsvarstyti patikimą interneto svetainę informacijai rinkti.

#### **2) Vyriausybės ir nevyriausybės agentūros:**

Duomenis antriniam tyrimui taip pat galima rinkti iš kai kurių vyriausybinių ir nevyriausybinių agentūrų. Visada bus vertingų ir svarbių duomenų, kuriais gali pasinaudoti įmonės ar organizacijos.

**3) Viešosios bibliotekos:** Viešosios bibliotekos yra dar vienas geras šaltinis, kuriame galima ieškoti duomenų atliekant antrinius tyrimus. Jose yra anksčiau atliktų svarbių tyrimų kopijų. Jose saugomi dokumentai, iš kurių galima gauti svarbios informacijos.

#### **4) Švietimo įstaigos:**

Duomenų rinkimo iš švietimo įstaigų svarba antriniams tyrimams dažnai pamirštama. Tačiau kolegijose ir universitetuose atliekama daugiau mokslinių tyrimų nei bet kuriame kitame verslo sektoriuje.

#### **5) Verslo informacijos šaltiniai:**

Laikraščiai, žurnalai, radijo ir televizijos stotys yra puikus duomenų šaltinis atliekant antrinius tyrimus. Šie šaltiniai turi informacijos iš pirmų lūpų apie ekoNemikos pokyčius, politinę darbotvarkę, rinką, demografinę segmentaciją ir panašias temas.

### **TERMINAS JĄ UŽBAIGTI:**

**15<sup>d.</sup> Sausio 2023**

## JŪSŲ DOKUMENTINIO TYRIMO ŠABLONAS

Atlikdami tyrimą vadovaukitės šiuo šablonu ir būtinai jį užpildykite bei pateikite nustatytais terminais.

Primename: jei naudojate tokius šaltinius kaip grafikai, tyrimai, ataskaitos (...), nepamirškite nurodyti informacijos šaltinį, kuris bus pakartotinai panaudotas visuotinėje ataskaitoje.

<b>Šalies pavadinimas</b>	
<b>Partnerio pavadinimas</b>	

<b>APIE ĮRANKĮ</b>	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	
<b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b>	
<b>Kokia veiklos forma?</b> Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.	
<b>Kam skirtos (grupės)</b>	

<p><b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b></p>	
<p><b>Poveikis ir privalumai dėka šio įrankio</b></p>	
<p><b>Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) <a href="#">Google Diskas</a></b></p>	

<p><b>ĮRANKIO ANALIZĖ</b></p>	
<p><b><u>Stiprybės</u></b> Geri įrankio komponentai</p>	<p><b><u>Silpnybės</u></b> Patarimai, trūkstami dalykai...</p>
<p><b><u>Aktualumas projektui?</u></b> <i>Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsižvelgti kuriant savo įrankį? Ir t. t...</i></p>	

## APKLAUSA / KLAUSIMYNAS

Apklausa turės būti pateikta jaunimui ir turės būti gautas tam tikras atsakymų skaičius.

### **Kodėl reikia šitos apklausos?**

Naudodami klausimyną Nerétume paklausti jaunų žmonių, kokie yra jų poreikiai, ir tai būtų įdomūs duomenys, kuriuos būtų galima sujungti su tikslinių grupių ir interviu rezultatais. Klausimyne nebus atvirų klausimų, jis bus trumpas ir pritaikytas jaunimui. Be to, klausimynai bus anoniminiai.

### **Tikslinė grupė**

- Jaunimas nuo 13 iki 30 metų

### **Siekiami skaičiai**

- Iš kiekvienos šalies turi dalyvauti ne mažiau kaip 50 jaunuolių.
- Mažiausiai 250 jaunuolių iš visų konsorciumo narių.

### **Klausimyno pabaiga:**

**Vasario 1d. 2023**

### **Klausimynas:**

- 1) Amžiaus grupė
  - Nuo 18 iki 25 metų
  - nuo 26 iki 30 metų
- 2) Šalis:
- 3) Ar balsavote paskutiniuose savo šalies rinkimuose?
  - Taip
  - Ne

- 4) Ar priklausote kokiai nors organizacijai, ar esate savanoris?
  - Taip
  - Ne
- 5) Ar kada nors dalyvavote trečiųjų šalių organizuojamoje kultūrinėje veikloje ar kitoje panašioje veikloje?
  - Taip
  - Ne
- 6) Ar sekate savo šalies politiką?
  - Taip
  - Ne
- 7) Ar dalyvaujate tinklaraštyje ar diskusijose internete arba neprisijungus prie interneto?
  - Taip
  - Ne
- 8) Ar jums rūpi dalyvavimas bendruomenėje ir apskritai demokratiame gyvenime?
  - Taip
  - Ne
- 9) Jei Taip, ką paprastai darote?
  - Dalyvauju viešuose debatuose
  - Skaitau ir seku žiniasklaidą.
  - organizuoju renginius savo bendruomenėje
  - Dalyvauju privačių ir viešųjų subjektų organizuojamoje veikloje
  - Kita (įrašykite)
- 10) Jei NE, kas jus skatina tuo rūpintis?
  - Nejaučiu valdžios pasitikėjimo
  - Dalyvauti siūloma veikla yra nuobodi
  - Dalyvavimo ir demokratijos procesai man yra pernelyg sudėtingi
  - Šią temą norėčiau palikti kitiems žmonėms
  - Kita (įrašykite)
- 11) Ar norėtumėte žaisti bet kokį žaidimą, susijusį su dalyvavimu?
  - Taip
  - Ne
  - Galbūt
- 12) Ar manote, kad žaidimas ar kita priemonė gali padidinti jūsų smalsumą aktyviai dalyvauti bendruomenės veikloje?
  - Taip
  - Ne
  - Galbūt

13) Ar kada nors žaidėte stalo žaidimą?

- Taip
- Ne

14) IF TAIP, Kokius stalo žaidimus dažniausiai mėgstate žaisti?

- Abstraktūs (žaidimai, kuriuose nėra temos ir siužeto - pvz.: šachmatai)
- Blefavimas (žaidimai, kuriuose dalis žaidimo yra meluoti kitiems žaidėjams - pvz.: vilkolakis)
- Kortų žaidimai (žaidimai, kuriuose naudojamos beveik vien tik kortos - pvz.: Nestabilūs vienas ar daugiau)
- Miestų statyba (Paprasciausiai žaidimai, kuriuose statomas miestas - pvz.: Citadelės)
- Civilizacijos kūrimas (žaidimai, kuriuose per ilgą laiką palaipsniui vystoma civilizacija. - Pvz.: Age of Empires)
- Dedukcija (žaidimai, kuriuose žaidėjai turi rasti atsakymą ar atsakymus, remdamiesi žaidime pateikta informacija, pvz.)
- Kauliukai (žaidimai, kurių pagrindinis mechanizmas - kauliukai, pvz.: Yahtzee).

15) Ar žaidžiate virtualius ir internetinius žaidimus?

- Taip
- Ne

16) Jei TAIP, kokius žaidimus dažniausiai mėgstate žaisti?

Vaidmenų žaidimai

- Realaus laiko strategija
- Simuliacijos
- Veiksmo ir nuotykių
- Smėlio dėžė (siejama su žaidėjo pasirinkimu, atviromis aplinkomis ir nelineiniais žaidimu).
- Platforminiai (platforminiai žaidimai susiję su bėgimu, laipiojimu ir šokinėjimu, kai žaidėjas tyrinėja ir įveikia sudėtingus lygius).

17) Kokios norėtumėte žaidimo aplinkos?

- Ankstesnės vyriausybės formos istorijoje
- Dabartis
- Ateities

18) Ar kada nors žaidėte kokį nors mokomąjį žaidimą?

- Taip
- Ne

Jei TAIP, kokį mokomąjį žaidimą žaidėte? Prašome paminėti pavadinimą ir pagrindinį tikslą/temą. Jei norite sužinoti daugiau apie būsimus YouPlay projekto rezultatus ir dalyvauti mūsų žaidimo beta testavime, parašykite savo el. pašto adresą.

19) Pagal Bendrąjį duomenų apsaugos reglamentą (BDAR) (ES 2016/679) leidžiu naudoti ir tvarkyti šiame dokumente pateiktus mano asmens duomenis, kurie nebus naudojami komerciniais tikslais, o tik projekto "YouPlay - YOUth PLAYful engagement" Nr.: CODE: Mano duomenys bus perduoti tik valdžios institucijoms, jei EACEA atliks patikrinimą ir vertinimą. Jei mano duomenys turi būti panaikinti, turiu pateikti raštišką prašymą adresu: **youplay.eu.project@gmail.com**.

### TIKSLINĖS GRUPĖS

Koncentruota grupė - tai tyrimo metodas, kai nedidelė žmonių grupė atsakinėja į klausimus moderuotoje aplinkoje.

#### **Kodėl vykdome šią veiklą?**

Vykdamt moderuojamą veiklą dalyvaujančios tikslinės grupės jausis patogiau atsakyti ir dalytis idėjomis bei galimais poreikiais ir jausmais, susijusiais su dalyvavimo tema.

#### **Tikslinė grupė**

- Jaunimas nuo 13 iki 30 metų
- Jaunimo darbuotojai / pedagogai / kitos suinteresuotosios šalys

#### **Siekiami rezultatai**

- 2 tikslinės grupės (1 su jaunais žmonėmis ir 1 su jaunimo darbuotojais, pedagogais ir kitais suinteresuotaisiais subjektais)
- Mažiausiai 8 dalyviai kiekvienoje tikslinėje grupėje

#### **TERMINAS JĄ UŽBAIGTI:**

**Ataskaita 2023 m. vasario 15 d.**



### **FOKUS GRUPĖ 1:**

**TIKSLINĖ GRUPĖ: 13-30 metų jaunimas**

**LAIKAS: 90 minučių**

### **UŽDAVINIAI:**

- Sukurti saugią aplinką tarp dalyvių ir suteikti jiems galimybę pasidalyti savo nuomone aktyvaus dalyvavimo tema.
- Surinkti visų dalyvaujančių dalyvių idėjas ir nuomones apie būsimus YOUPlay projekto rezultatus.

### **REIKALINGOS PRIEMONĖS:**

- Rašikliai
- A4 formato balti popieriaus lapai
- Spalvingi žymekliai
- Flipchartai
- Flipchart lenta
- Kanceliarinės priemonės
- Projektorius
- Nešiojamasis kompiuteris
- Nešiojamojo kompiuterio ir projektoriaus adapteris
- Projektui skirtas audeklas
- Elektros kištukai

### **Erdvė:**

- Tai gali būti vidaus arba lauko renginys su patogiais kėdėmis 8 dalyviams.
- Būtinai pasirūpinkite tylą ir ramia vieta, kad dalyviai galėtų susikaupti.

### **REIKALINGI TARPININKAI IR KITI VEIKĖJAI:**

- vienas asmuo, kuris palengvins tikslinės grupės darbą.
- vienas asmuo, kuris užrašinėtu dalyvių žodžius.

### **PARUOŠIMAS:**

- Pasirūpinkite tinkama erdve su kėdėmis
- Taip pastatykite kėdes:
- Paruoškite rašiklius, žymeklius ir projektorių
- Dukart patikrinkite, ar veikia projektorius ir nešiojamasis kompiuteris
- Iš anksto paruoškite visus pristatymus ir teiginius, skirtus veiklai "Kur stovite".

## **Tikslinės grupės įgyvendinimas**

### **1 Žingsnis.**

Trumpai pristatykite projekto "You Play" idėją, pasakydami, kokie yra projekto "Uždaviniai" ir kodėl organizuojate šią tikslinę grupę (ne daugiau kaip 5/7 minutės).

### **2 Žingsnis.**

Parenkite užduotį, kad jie galėtų po vieną prisistatyti. (Ne ilgiau kaip 20/30 min.)

A) Paprašykite jų prisistatyti, nurodant vardą, pavardę ir iš kur jie kilę, plenarinio posėdžio metu.

B) Suteikite jiems galimybę daugiau susipažinti, paprašykite jų suvaidinti VARDŲ MARKETĄ.

- Jiems reikia parašyti eNeugh pabraukimus prie kiekvienos savo vardo raidės į lipnią juostelę.

- Tada jie turi apeiti aplink ir papildyti savo vardą, nupirkdami savo vardo raides kitiems vardų dalyviams.

- Viena raidė = vienas klausimas apie gyvenimą ir apskritai apie kitą asmenį

- Tęskite tol, kol pamatysite, kad jie jau beveik užbaigė visus vardus

C) ALTERNATYVA: galite surengti greitąjį pasimatymą!

- Paprašykite jų nupiešti laikrodį ir parašyti laiką iki 12 val.

- Pasakykite jiems, kad kiekvienam laikrodžio skaičiui rastų po vieną asmenį, su kuriuo galėtų susitikti

- Tuomet pradėkite greitąjį pasimatymą iššaudami atsitiktinį skaičių nuo 1 iki 12 ir nurodykite jiems temą, kuria jie turi kalbėti

- Klausimų pavyzdžiai:

Pavyzdžiai: 1) Koks yra jūsų hobis?

2) Kokia jūsų svajonė?

3) Kokio dalyko labiausiai nekenčiate?

4) Kas jus atvedė čia, į šią tikslinę grupę?

5) Ir t. t.

### **3 Žingsnis.**

Fokus grupę pradėdame nuo klausimo "Kur esate?". (Ne daugiau kaip 25 minutės)

A) Paaiškinkite dalyviams, kaip veikia veikla "Kur tu stovi".

B) Sutikite, kad liktumėte toje pusėje, kur parašyta, kad sutinkate, o nesutinkate, kad liktumėte toje pusėje, kur parašyta, kad nesutinkate. Neapsisprendusieji gali likti per vidurį.

C) Dar kartą patikrinkite, ar dalyviai suprato, kaip tai veikia, ir ar turi klausimų.

D) Atidarykite teiginius projektoriuje, tada garsiai ir lėtai perskaitykite.

E) Duokite jiems laiko įsisavinti teiginį ir užimti poziciją

F) Suteikite erdvės kiekvienam pasidalyti savo nuomone

G) Moderuokite pokalbį ir paprašykite jų pakelti ranką ir kalbėti po vieną

H) Įsitinkite, kad pranešėjas užrašo visas išsakytas nuomones.

I) Baigę visus pasisakymus, užbaigkite užsiėmimą, padėkoję dalyviams už dalyvavimą, ir pasistenkite užbaigti.

### **PAREIŠKIMAS APIE TAI, KOKIĄ POZICIJĄ UŽIMATE:**

1) "Visada dalyvauju balsavime, nes tai yra mano pareiga ir teisė, nesutinku su žmonėmis, kurie nebalsuoja"

- 2) "Diskursas ir kritinis mąstymas yra esminiai įrankiai, kai reikia užtikrinti pažangą demokratinėje visuomenėje. Tačiau galiausiai vienybė ir aktyvus dalyvavimas yra tai, kas padeda ją pasiekti".
- 3) "Žmonės, kurie gauna nulį taškų, yra ne tik tie, kurie Net dalyvauja žaidime, bet ir tie, kurie žaidžia labai gerai, bet turi Ne tikslą!"
- 4) "Internetas galėtų būti labai teigiamas žingsnis švietimo, organizavimo ir dalyvavimo prasmingoje visuomenėje link."
- 5) "Aš Net domiuosi politika, nes nebesitikiu vyriausybe ir politikais".
- 6) "Pasaulis gali paprašyti tavęs dalyvauti, bet tai yra tavo kasdienis sprendimas, ar tu nori sutikti su šiuo pasiūlymu".
- 7) "Norėčiau daugiau dalyvauti, bet mano vietos bendruomenėje nėra siūlomų eNeugh veiklų ir erdvių dalyvavimui".
- 8) "Politika, skatinanti dalyvavimą, yra nen-egzistuojanti".
- 9) "Jaunimo dialogo procesai yra geri pavyzdžiai, kuriuos reikėtų atkartoti vietos lygmeniu".
- 10) "Norėčiau veikti, bet mano bendruomenėje jaunimas Neturi daug balso".

#### **4 Žingsnis**

Baigiamė grupinę veiklą (20 min. pasiruošimas + 10 min. pristatymai).

- A) Suskirstykite juos į 2 grupes po 4 žmones, jei turite daugiau idėjų, sudarykite daugiau grupių. Paprašykite jų pateikti sprendimus, kaip padidinti bendraamžių ir bendruomenės aktyvumą. (Skirkite jiems ne daugiau kaip 20 minučių)
- B) Baigę leiskite jiems pristatyti
- C) Užbaikite diskusiją ir padėkokite jiems

#### **PASIRAŠYMO SĄRAŠAS**

Būtinai paruoškite ir atsispausdinkite parašų sąrašą, kad surinktumėte dalyvių el. laiškus ir duomenis.

## YouPlay

**Data:**

**Vieta:**

**Pavadinimas:**

Dalyvių profiliai (amžius, lytis ir kilmė)	
Dalyvių reakcijos ir svarbiausios Netesybos	
Svarbūs dalyvių atsiliepimai ir patarimai dėl kitų projekto rezultatų.	
Nuotraukos	<b>NUORODA Į "GOOGLE" DISKĄ</b>

## 2 FOKUS GRUPĖ:

**TIKSLAS:** Jaunimo darbuotojai, pedagogai, mokytojai, politikos formuotojai

**LAIKAS:** 90 minučių

**UŽDAVINIAI:**

- Sukurti saugią aplinką tarp dalyvių ir suteikti jiems galimybę pasidalyti savo nuomone aktyvaus dalyvavimo tema.
- Surinkti visų dalyvaujančių dalyvių idėjas ir nuomones apie būsimus YOUPlay projekto rezultatus.

**REIKALINGOS PRIEMONĖS:**

- Rašikliai
- A4 formato balti popieriaus lapai
- Spalvoti žymekliai
- Apverčiamosios lentelės
- Flipchart lenta
- Raštinės reikmenys
- Projektorius
- Nešiojamasis kompiuteris
- Nešiojamojo kompiuterio ir projektoriaus adapteris
- Projektui skirtas audeklas
- Elektros kištukai

**Erdvė:**

- Tai gali būti vidaus arba lauko renginys su patogiais kėdėmis 8 dalyviams.
- Būtinai pasirūpinkite tyla ir ramia vieta, kad dalyviai galėtų susikaupti.

**REIKALINGI TARPININKAI IR KITI VEIKĖJAI:**

- vienas asmuo, kuris palengvins tikslinės grupės darbą.
- vienas asmuo, kuris užrašinėtu dalyvių žodžius.

## **PARUOŠIMAS:**

- Pasirūpinkite tinkama erdve su kėdėmis
- Taip pastatykite visas kėdes:
- Paruoškite rašiklius, žymeklius ir projektorių
- Dukart patikrinkite, ar veikia projektorius ir nešiojamasis kompiuteris
- Iš anksto paruoškite visus pristatymus ir teiginius, skirtus veiklai "Kur stovi".

## **TIKSLINĖS GRUPĖS ĮGYVENDINIMAS**

### **1 Žingsnis.**

Trumpai pristatykite projekto "You Play" idėją, pasakydami, kokie yra projekto "Uždaviniai" ir kodėl organizuojate šią tikslinę grupę (ne daugiau kaip 5/7 minutės).

### **2 Žingnis.**

Parenkite užduotį, kad jie galėtų po vieną prisistatyti. (Ne ilgiau kaip 20/30 min.)

D) Paprašykite jų prisistatyti vardu ir pavarde bei nurodyti, iš kur jie yra kilę.

E) Suteikite jiems galimybę daugiau sužinoti apie kNew, paprašykite jų suvaidinti VARDŲ MARKETĄ.

- Jiems reikia parašyti eNeugh pabraukimus prie kiekvienos savo vardo raidės į lipnią juostelę.
- Tada jie turi apeiti aplink ir papildyti savo vardą, nupirkdami savo vardo raides kitiems vardų dalyviams.
- Viena raidė = vienas klausimas apie gyvenimą ir apskritai apie kitą asmenį
- Tęskite tol, kol pamatysite, kad daugiau ar mažiau jie jau beveik užbaigė visus vardus

F) ALTERNATYVA: galite surengti greitąjį pasimatymą!

- Paprašykite jų nupiešti laikrodį ir parašyti laiką iki 12 val.

- Pasakykite jiems, kad kiekvienam laikrodžio skaičiui rastų po vieną asmenį, su kuriuo galėtų susitikti

- Tuomet pradėkite greitąjį pasimatymą iššaudami atsitiktinį skaičių nuo 1 iki 12 ir nurodykite jiems temą, kuria jie turi kalbėti

- Klausimų pavyzdžiai:

6) Koks yra jūsų hobis?

7) Kokia jūsų svajonė?

8) Kokio dalyko labiausiai nekenčiate?

9) Kas jus atvedė į šią tikslinę grupę?

10) Ir t. t.

### **3 Žingsnis**

#### **Fokus grupę pradame nuo klausimo "Kur esate?". (Ne daugiau kaip 25 minutės)**

J) Paaiškinkite dalyviams, kaip veikia veikla "Kur stovi".

K) Sutikite, pasilikite toje pusėje, kur parašyta sutinku, o nesutinku, pasilikite toje pusėje, kur parašyta nesutinku. Neapsisprendusieji gali likti per vidurį.

L) Dar kartą patikrinkite, ar dalyviai suprato, kaip tai veikia, ir ar turi klausimų.

M) Atidarykite teiginius projektoriuje, tada garsiai ir lėtai perskaitykite

N) Duokite jiems laiko įsisavinti teiginį ir užimti poziciją

O) Suteikite erdvės kiekvienam pasidalyti savo nuomone

P) Moderuokite pokalbį ir paprašykite jų pakelti ranką ir kalbėti po vieną

P) Įsitikinkite, kad pranešėjas užrašo visas išsakytas nuomones.

#### **PAREIŠKIMAS APIE TAI, KOKIĄ POZICIJĄ UŽIMATE:**

1) "Politika, siekianti greito sutarimo, nepajėgi rasti ilgalaikių sprendimų ateities suaugusiesiems".

2) "Tarpsektorinis bendradarbiavimas lemia geresnę politiką".



- 3) "Pilietinės visuomenės diskusijos neturi realaus svorio".
- 4) "Jaunimo dialogo procesai yra geri pavyzdžiai, kuriuos reikėtų atkartoti vietos lygmeniu".
- 5) "Jaunimui atstovaujančių suinteresuotųjų subjektų yra Ne".
- 6) "Internetas galėtų būti labai teigiamas žingsnis švietimo, organizavimosi ir dalyvavimo prasmingoje visuomenėje link".
- 7) "Manau, kad susiduriame su naujųjų kartų vertybių krize, yra tiek daug individualizmo".
- 8) "Tikrai tikiu, kad daugiau dėmesio skiriant naujųjų kartų politikai, jaunimo dalyvavimas būtų aktyvesnis".
- 9) "Politika, skatinanti dalyvavimą, nen-egzistuoja".
- 10) "Atotrūkis tarp kartų turi tendenciją didėti".

#### **4 Žingsnis**

Baigiamė grupinė veikla (20 min. pasiruošimas + 10 min. pristatymai).

- A) Suskirstykite juos į 2 grupes po 4 žmones, jei turite daugiau idėjų sudaryti daugiau grupių. Paprašykite jų pateikti sprendimus, kaip padidinti aktyvų jaunimo dalyvavimą. (Skirkite jiems ne daugiau kaip 20 minučių)
- B) Baigę leiskite jiems pristatyti
- C) Užbaikite pokalbį atnaujindami turinį ir padėkokite jiems.

#### **PASIRAŠYMO SĄRAŠAS**

**Būtinai paruoškite ir atspausdinkite parašų sąrašą, kad galėtumėte surinkti dalyvių el. laiškus ir duomenis**

[NUORODA Į PARAŠŲ SĄRAŠO ŠABLONĄ](#)

## ATASKAITOS FORMA

### You Play

**Data:**

**Vieta:**

**Pavadinimas:**

<b>Dalyvių profiliai (amžius, lytis ir kilmė)</b>	
<b>Dalyvių reakcijos ir svarbiausios Netesybos</b>	
<b>Svarbūs dalyvių atsiliepimai ir patarimai dėl kitų projekto rezultatų.</b>	
<b>Nuotraukos</b>	<b>NUORODA Į "GOOGLE" DISKĄ</b>

## DOKUMENTINIO TYRIMO REZULTATAI

Šio dokumentinio tyrimo tikslas buvo išsiaiškinti kitus žaidimų, kurie gali būti virtualūs arba tradiciniai, pavyzdžius, susijusius su žmonių dalyvavimu. Kiekvienas konsorciumo partneris dirbo ir pateikė įvairių žaidimų iš savo šalių, taip pat iš kitų Europos šalių. Stengėmės surinkti kuo daugiau pavyzdžių, kad vėliau galėtume pabandyti perimti kai kurias teigiamas rastų žaidimų savybes ir savo projekte sukurti inervatyvesnį žaidimą. Manome, kad ši dalis bus svarbi kuriant visą žaidimą, suteikiant įkvėpimo ir nurodant, ką daryti. Surinkome 12 kitų gerosios praktikos pavyzdžių ir pavyzdžių, iš kurių galime pasisemti įkvėpimo ir sukurti aiškesnę idėją, kaip konkrečiai norime sukurti savo žaidimą.

**APIE ĮRANKĮ**

<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>I gialli del professor Marras</b>
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	Kūrėjas: Net-press Gamintojas: Įranga: Sardegna Oggi Metai: 2007-2008 Platforma: (Web Flash)
<b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b>	Siekia skatinti mokytis sardiniečių kalbos. Stengiasi stiprinti aiškiai apibrėžtą teritorinę kultūrą, šiuo atveju žaidimu siekiama skleisti Sardinijos kalbos žinias.
<b>Kokia veiklos forma?</b> Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.	Kompiuterinis žaidimas
<b>Kam skirtos (grupės)</b>	Labai jauna tikslinė grupė (nenurodytas amžius)
<b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b>	Šis žaidimas - tai nuotykių serija, kurioje profesorius Marras yra Šerlokas Holmsas iš Kaljario praėjusio amžiaus dešimtojo dešimtmečio pradžioje. Kartu su savo ištikimu tarnu Efsio jis turi išspręsti sudėtingas bylas, pasikliaudamas intuicija ir užuominomis. Yra 4 nuotykių: 1) Malajų ginklai, 2) Didžiosios lenktynės, 3) Džiaugsmo žiburys ir 4) Sekmadienio mergiotė, kurių veiksmas vyksta Kaljario mieste, vaizduojamame animacinio filmo stiliumi.
<b>Poveikis ir privalumai dėka šio įrankio</b>	Nėra duomenų

Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) [Google Diskas](#))

[http://www.sardegnaoggi.it/opere\\_in\\_sardo/gialli/player.php](http://www.sardegnaoggi.it/opere_in_sardo/gialli/player.php)

### ĮRANKIO ANALIZĖ

#### **Stiprybės**

Gerai įrankio komponentai

#### **Silpnybės**

Patarimai, trūkstami dalykai...

Interaktyvus.

Lengva suprasti.

Tai neformalus būdas mokytis sardiniečių kalbos. Sardinijos jaunimas jos nebemoka, todėl tai yra būdas užmegzti ryšį su jų kultūriniu paveldu.

Lengvai prieinamas tinklas, labai išplėtotas tinklas.

Žaidimas skirtas labai jauniems žmonėms (nors nenurodytas konkretus amžius). Dėl to į jį nepatenka didelė dalis (Sardinijos) gyventojų.

#### **Aktualumas projektui?**

*Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsižvelgti kuriant savo įrankį? Ir t. t...*

Temos mokymasis per žaidimus yra geras būdas ne tik sužinoti apie ją, bet ir susidomėti ta tema, kad vėliau galėtų mokytis savarankiškai.

Mūsų atveju galėtume įsivaizduoti, kad turėtume žaidimą, kuris taip pat vyktų mįslių forma, bet būtų paremtas mūsų Uždaviniais. Būtent, pilietiškumo įgūdžiais, įsitraukimu į demokratinį dalyvavimą ir kNŽiniomis apie DVT.

I gialli del professor Marras turi 4 nuotykius, mes taip pat galėtume turėti skirtingus nuotykius su skirtingais siužetais, kurių kiekvienas būtų orientuotas į vieną iš mūsų Uždavinių.

APIE ĮRANKĮ	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>European Heritage Puzzles / Europos paveldo dėlionės</b>
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	<p>"Erasmus+" su 5 šalimis partnerėmis:            Italija: Castiglione del Lago savivaldybė (koordinatore)            Belgija: Dinant Creative Factory asbl            Graikija: Graikija: Etairia Kritikon Istorikon Meleton            Belgija: Maison du patrimoine médiéval mosan            Nyderlandai: Nyderlandai: Transversal Theater Company</p> <p>Metai: 2018-2021 m. (bet vis dar galima naudotis internetine versija)</p>
<b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b>	<p>Pagrindinis projekto tikslas - kultūros paveldas.            Taigi siekiama palengvinti naujų gyventojų integraciją naujoje vietoje, pasitelkiant vietos paveldo kNuvokimą, ugdyti pilietiškumą ir žmogiškumo jausmą.            ANetras tikslas - suvienyti skirtingos kilmės (kartos, kilmės, įpročių ir kt.) žmones.            Projektas vyko trijuose Graikijos, Italijos ir Belgijos muziejuose.</p>
<b>Kokia veiklos forma?</b> Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.	<p>Italijoje buvo rengiamos pasakojimo ir komiksų dirbtuvės. Baigiamajam renginiui buvo sukurta dėlionė (mįslė).            Belgijoje veikla buvo teatro mokymai, kurių metu partneriai turėjo suvaidinti teatrą derindami vaidybą ir vaizdo projekcijas (4 dienos).            Graikijoje buvo kuriamos informacinės ir komunikacinės technologijos, kurių tikslas - įvertinti ir skleisti kultūros ir istorijos paveldą, kuriam vadovavo Graikijos partneris.            Galutinis renginys (t. y. pats gyvas žaidimas), vykęs 3 šalyse (Italijoje, Graikijoje ir Belgijoje), buvo gyvas žaidimas, kuriame dalyvavo grupės, turėjusios išspręsti mįslę. Jame aktyviai dalyvavo ir žaidimą koordinavo komikai. Interneto svetainėje galima rasti internetinę</p>

	<p>versiją, kuri yra mįslės formos, taip pat klausimų apie istoriją ir kultūros paveldą.</p>
<b>Kam skirtos (grupės)</b>	<p>Suaugusieji (+18 metų), bet galėjo prisijungti ir vyresni nei 8 metų vaikai..</p>
<b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b>	<p>Keturiuose šalyse buvo pavogtos 4 dėžutės, o kiekvienoje iš jų yra identiškas žiedas. Žiedą turi surasti 6 žmonių grupės, kurios iš Castiglione del Lago gaus žemėlapij su vietomis, į kurias turi nuvykti (Italijoje įvykusio įvykio atveju). Nėra tvarkos, kurios reikėtų laikytis, ji yra net linijinė.</p> <p>Jie turi įeiti į namus (po vieną grupę) 2-3 minutėms, kol su jais susidoroja namuose esantys komikai. Grupės gali eiti, kur nori, ir gali grįžti tiek kartų, kiek nori. Žaidimo pabaigoje rengiamas baigiamasis pristatymas, į kurį susirenka visi dalyviai, pristatomi žaidimo rezultatai ir apdovanojamas nugalėtojas.</p> <p>Dar yra galimybė internete žaisti žaidimą mįslės apie vagį ir kitų klausimų apie istoriją ir kultūros paveldą forma.</p>
<b>Poveikis ir privalumai dėka šio įrankio</b>	<p>Šio projekto rezultatai: geresnis pilietinis elgesys; geresnis įsitraukimas į vietos bendruomenės socialinį vystymąsi; geresnis priklausomybės neįprastam projektui jausmas; didesnis įsitraukimas į socialinį ir kultūrinį mūsų miestų ir (arba) bendruomenių gyvenimą; daugiau žmonių, kuriems rūpi IKT, kalbos, socialinių įgūdžių ir kompetencijų tobulinimas; daugiau drąsos, dėka teatro metodų, kalbėti prieš auditoriją, geresnis piliečių dalyvavimas paveldo apsaugoje ir vertinime.</p>

Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) [Google Diskas](#))

<https://euheritagepuzzle.org/>

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA204-048550>

## ĮRANKIO ANALIZĖ

### Stiprybės

Gerai įrankio komponentai

### Silpnybės

Patarimai, trūkstami dalykai...

Projekto dėka buvo pastebėta geroji patirtis, susijusi su paveldu, teatru ir daugialypės terpės priemonėmis, skirtomis suaugusiųjų švietimui.

Šis projektas, pasitelkdamas interaktyvius žaidimus, skatino socialinę įtrauktį ir integravo įvairias grupes (vietinius gyventojus, migrantus, vaikus, pagyvenusius žmones, naujas grupes ir asociacijas ir t. t.). Vienas iš tikslų buvo įtraukti į grupę daugiau socialiai remtinų žmonių, taigi ir propaguoti tarp jų šią gerą patirtį.

Šis projektas turėjo teigiamą poveikį pilietiškumo ir žmogiškumo jausmo ugdymui.

Svarbių temų mokymasis per realų žaidimą.

Internetinė versija nėra tokia interaktyvi, žaidėjams nereikia skaityti su mįsle susijusių tekstų, bet daugiausia reikia atsakyti į klausimus, susijusius su istorija ir kultūros paveldu. Pateikiamas tik vienas klausimas apie tai, kas yra vagis.

Gyvai žaidžiant dalyviai turėjo atsakyti į šiuos istorinius ir kultūrinius klausimus, kad gautų užuominų, o internetinėje versijoje viskas visai kitaip. Žaidėjai gali Net eiti toliau, kol Net turi teisingą atsakymą, bet kadangi atsakymai yra riboti (pvz., A, B, C), Net taip sunku atspėti ir patekti į žaidimo pabaigą.

**Aktualumas projektui?**

*Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsižvelgti kuriant savo įrankį? Ir t. t...*

Nors Europos paveldo galvosūkių turėjo palyginti kitokius Uždavinius nei mūsų, žaidimo struktūrą ir formą su tam tikrais pakeitimais buvo galima pritaikyti mūsų tikslams.

Galėtume įsivaizduoti, kad surengtume realų žaidimą, kuris būtų panašaus formato, su kitokiu turiniu, kuriame daugiausia dėmesio būtų skiriama pilietiškumo įgūdžiams, įsitraukimui į demokratinį dalyvavimą ir kNŽinioms apie DVT. Kaip ir Europos paveldo dėlionių atveju, galėtume sukurti ir internetinę žaidimo versiją, tačiau ji būtų modifikuota ir orientuota į mūsų Uždavinius.

Kaip ir Europos paveldo galvosūkių atveju, tiesioginius žaidimus galėtume rengti kiekvienoje dalyvaujančioje šalyje arba bent keliose iš jų. Tada galėtume stebėti rezultatus, kokius teigiamus rezultatus jie davė, ir remdamiesi šiais rezultatais sukurti savo internetinę priemonę.

APIE ĮRANKĮ	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>Escape4Change</b>
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	Associazione Eufemia
<b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b>	Tikslas - skatinti ir prisidėti prie DVT įgyvendinimo vykdant edukacinę veiklą, t. y. organizuojant gyvus ar internetinius pabėgimo kambarius ir kitus edukacinius žaidimus. Jais



	<p>siekiama pagerinti pasaulį bendradarbiaujant ir kooperuojantis.</p>
<p><b>Kokia veiklos forma?</b> Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.</p>	<p>Pabėgimo kambarys gyvai ir internetu</p>
<p><b>Kam skirtos (grupės)</b></p>	
<p><b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b></p>	<p>7+ (kai kuriose svetainės dalyse rašoma, kad žaisti gali visi, o amžiaus cenzas neribojamas, tačiau kitose dalyse nurodomas amžius nuo 7 metų). Ne reikalingi įgūdžiai. Yra kambariai 4-6 žaidėjams (bet prireikus gali būti iki 20 žaidėjų). Dalyviai patenka į iš anksto nustatytą aplinką, specialiai sukurtą jų pasirinktam žaidimui (pvz., kova su rasizmu, klimato kaita ir t. t.), ir per tam tikrą laiką turi kartu išspręsti uždavinius. Šiame žaidime rezultatas nėra toks svarbus, bet ryšiai ir noras veikti kartu, kad pakeistų pasaulį, padės žaidėjams laimėti.</p>
<p><b>Poveikis ir privalumai dėka šio įrankio</b></p>	<p>indėlis į DVT įgyvendinimą. Jie teigia, kad "tūkstančiai žmonių dalyvavo ir ėmėsi veiksmų, skatinančių teigiamus pokyčius visuomenėje".</p>
<p><b>Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) <a href="#">Google Diskas</a></b></p>	<p><a href="https://escape4change.com/en/le-Nestre-escape-room/">https://escape4change.com/en/le-Nestre-escape-room/</a></p>

ĮRANKIO ANALIZĖ	
<p><b><u>Stiprybės</u></b> Geri įrankio komponentai</p>	<p><b><u>Silpnybės</u></b> Patarimai, trūkstami dalykai...</p>
<p>Žaidėjai visada laimi, jie teigia, kad veiklos rezultatas nėra pagrindinis tikslas, o veikia sukurti ryšius ir norą veikti, kad pakeistų pasaulį. Per šį įtraukiantį žaidimą žaidėjai geriau supranta problemas, patirtis ir faktus, kurie daro įtaką kasdieniam žmonių gyvenimui (pvz., rasizmas). Galima nagrinėti bet kokią temą (nors kol kas jie Net siūlo temas, susijusias su visais 17 DVT). Žaidimas grindžiamas bendradarbiavimu ir komandiniu darbu, žmonės galiNet laimėti vieni, o žaidimas veikia tik tada, jei jame dalyvauja kiekvienas žaidėjas. Žaidimą galima žaisti gyvai, taip pat internetu. Taigi jame gali dalyvauti visi, nepriklausomai nuo to, iš kur jie yra. Tai taip pat gali būti žmonės iš šalių, kuriose šie Neto žaidimai yra labai išvystyti.</p>	<p>Trūksta kai kurių svarbių temų, pavyzdžiui, lyčių lygybės. Tačiau jie suteikia galimybę siūlyti naujas temas, todėl yra atviri naujoms idėjoms. Tai, kad kiekvienas turi dalyvauti žaidime, kad jis veiktų, yra teigiamas dalykas dėl daugelio priežasčių. Tačiau nerimo ir kitų problemų turintys žaidėjai gali jaustis prislėgti, o tai potencialiai gali sukelti jiems spaudimą, kuris gali sukelti nerimą ir (arba) kitas problemas.</p>
<p><b><u>Aktualumas projektui?</u></b> <i>Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsižvelgti kuriant savo įrankį? Ir t. t...</i></p>	
<p>"Escape4Change" yra daugybė būdų, kuriais "Escape4Change" yra susijusi su mūsų pačių tikslais, įskaitant DVT įgyvendinimą. Įrodyta, kad pabėgimo kambarių kaip švietimo priemonių naudojimas yra veiksmingas įvairiais būdais, todėl tokio pobūdžio modeliai galėtų būti svarstomi kaip mūsų pačių priemonė, skirta ugdyti jaunimo kompetencijas, įgūdžius ir kNaujieną, siekiant skatinti jų iniciatyvumą ir aktyvų pilietiškumą.</p>	

Tą pačią struktūrą būtų galima pritaikyti ir mūsų priemonei, tik orientuojantis į mūsų Uždavinius. Svarbu atsižvelgti ir į tai, kad jie abu turi ir tiesioginę, ir internetinę galimybę, nes turėdami kelias priemones naudotis mūsų priemone galėtume pasiekti daugiau žmonių.

<b>APIE ĮRANKĮ</b>	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>Go Deep Game</b>
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	<p><b>Koordinatorius</b>            Italija: Comunitazione</p> <p><b>Partneriai:</b>            Ispanija: Altekio            Škotija: Įvairovė yra svarbi (Diversity Matters)            Nyderlandai: Elos fondas            Italija: Xena            Brazilija: Elos</p>
<b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b>	<p>Tikslas buvo sukurti ir sukurti naują metodiką, kaip bendrauti su grupėmis ir bendruomenėmis. Yra dvi priemonės: "Oazės žaidimas", skirtas vadovauti žmonėms bendruomenės procesuose, ir "Procesų darbas", padedantis žmonėms spręsti klausimus, susijusius su asmenine ir kolektyvine galia, konfliktais, vaidmenimis grupėse ir visuomenėje bei įvairove plačiąja prasme.</p> <p>Tikslas - stiprinti kartu dirbančių žmonių santykius su bendruomene, kurioje jie gyvena. Žaidimu "Go Deep Game" taip pat siekiama pagilinti santykius su pačiais žaidėjais. Jie apibūdina jį kaip "žaidimą, esantį pusiaukelėje tarp komandos formavimo ir bendruomenės formavimo".</p>

<p><b>Kokia veiklos forma?</b> Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.</p>	<p>Kortų žaidimas</p>
<p><b>Kam skirtos (grupės)</b></p>	<p>Žmonės, gyvenantys ir (arba) dirbantys Grottaglie (Apulija) ir jo apylinkėse, norintys žaisti ir įgyti daugiau žinių apie bendruomenę, įvairovę ir migrantus.</p>
<p><b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b></p>	<p>"Go Deep Game" yra kortų žaidimas su skirtingais kortų rinkiniais. Yra 6 skirtingos linijos, o kiekviena linija skirta vis kitam aspektui, kurį grupė nori giliau pažinti. Būtent: vizija, įvairovė, galia, jausmai, bendrumas ir kūrybiškumas. Grupė taip pat turi 3 skirtingus avarinių kortelių rinkinius, jei iškiltų sunkumų žaidžiant.</p>
<p><b>Poveikis ir privalumai dėka šio įrankio</b></p>	<p>Žaidimo kūrėjai aiškina, kad jie matė, kaip žaidimas keičia žmones ir jų aplinką. Remdamiesi žaidimu, jie sukūrė teoriją - "Pokyčių teoriją". Jie pastebėjo, kad baigus žaidimą žmonės labiau įsitraukia į bendruomenės veiklą ir jaučia didesnę palaikymą veikti. Didžiausias pokytis, kurį jie pastebėjo, buvo priklausomybės jausmas ir įsitraukimo jausmas. Jie taip pat pastebėjo gilesnę įvairovės supratimą, jos reikšmę ir būdus, kaip ji gali būti naudojama kūrybiškumui ir bendradarbiavimui skatinti.</p>
<p><b>Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) <a href="#">Google Diskas</a></b></p>	<p><a href="http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/">http://www.comunitazione.com/strumenti/go-deep/</a> <a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-2-IT03-KA205-006103</a></p>

ĮRANKIO ANALIZĖ	
<p><b><u>Stiprybės</u></b> Geri įrankio komponentai</p>	<p><b><u>Silpnybės</u></b> Patarimai, trūkstami dalykai...</p>
<p>Žaidimą lengva žaisti. Jis suartina žmones, o turinys leidžia žmonėms ugdyti savo įsitraukimo jausmą, priklausymo bendruomenei jausmą, taip pat supratimą apie įvairovę ir jos naudą.</p>	<p>Ji skirta tik Apulijos gyventojams, todėl jos pasiekiamumas gana ribotas.</p>
<p><b><u>Aktualumas projektui?</u></b> <i>Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsižvelgti kuriant savo įrankį? Ir t. t...</i></p>	
<p>Tai, kad šis žaidimas yra kortų žaidimas, gali būti laikomas mūsų įrankiu dėl jo prieinamumo ir paprastumo. Be to, dėl savo perkeliamumo jis galėtų būti lengvai pritaikomas daugelyje šalių ir miestų. Be to, kortų žaidimas nereikalauja daug išteklių, todėl turėtų mažesnę poveikį aplinkai. Kiti svarbūs aspektai, kuriuos reikia išlaikyti, yra jų pastebėti rezultatai, nes turime kiekybinių duomenų, kurie rodo reikšmingus rezultatus įvairiais aspektais. Todėl žaidimo forma galėtų mus įkvėpti, o turinys galėtų būti pritaikytas mūsų Uždaviniams.</p>	

APIE ĮRANKĮ	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>Kokį vakarėlį turėtume surengti?</b>
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	Modifikuotas ir adaptuotas GCA metodas, sukurtas įgyvendinant projektą DICIPASS4YOUTH - skaitmeninio pilietiškumo tyrimas.
<b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Suprasti, kaip pasaulio apribojimai (tikri ar tariami) veikia idėjų generavimo procesą ir mūsų originalumą bei išradingumą;</li> <li>● praktikuotis įtraukti grupės indėlį ir grįžtamąjį ryšį į bendrą darbą;</li> <li>● praktikuotis kurti naujas idėjas ir veiksmingai jas perteikti kitiems;</li> <li>● gebėti analizuoti ir vertinti savo idėjas;</li> <li>● gebėti naudotis kai kuriomis skaitmeninėmis technologijomis (pasirinktinai), kad būtų galima kurti bendras idėjas ir priimti bendrus sprendimus.</li> </ul>
<b>Kokia veiklos forma?</b> Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.	Galima inicijuoti bet kurioje fizinėje erdvėje arba įgyvendinti naudojant skaitmenines priemones;
<b>Kam skirtos (grupės)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jaunuoliai nuo 13 iki 30 metų;</li> <li>- Jaunimo darbuotojai, savanoriai, bendruomenių lyderiai;</li> <li>- Mokytojai, specialistai, kurie norėtų daugiau dirbti bendruomenės kūrimo srityje;</li> </ul>

**Trumpas aprašymas  
veiklos (tikslai, taisyklės,  
dinamika)**

**1 žingsnis**

Suskirstykite grupę į komandas po 4-5 žmones ir pasakykite, kad kiekviena komanda turi suplanuoti ateinančio savaitgalio vakarėlį, kurio biudžetas - 100 eurų. Jie ką tik išlaikė svarbų egzaminą ir nori tai atšvęsti su draugais. Planuodami vakarėlį jie turi naudotis "EverNete" programėle ir "EverNete" vakarėlio organizavimo šablonu. Ten, programėlėje, jie įrašys savo idėjas.

**2 žingsnis**

Praneškite komandoms, kad jų laukia 1 mln. eurų prizas. Jos turėtų pergalvoti savo vakarėlį, naudodamos 1 mln. eurų, kaip vakarėlio, kuris planuojamas po trijų mėnesių nuo Naujųjų, biudžetą. Geriausias vakarėlis gaus 1 mln. eurų jam įgyvendinti. Naujųjų vakarėlį jie turėtų planuoti naudodamiesi ta pačia "EverNete" programėle ir vakarėlio organizavimo šablonu. Pabaigoje vienas komandos narys turi pristatyti ir pristatyti savo vakarėlio idėją didžiajai grupei.

**3 žingsnis**

Aptarkite su visa grupe kriterijus, pagal kuriuos dalyviai pasirinko vieną idėją, sudarykite kriterijų sąrašą ir užrašykite juos ant flipchartinio popieriaus lapo. Tuomet kartu su grupe pasirinkite svarbiausius vakarėlio pasirinkimo kriterijus, turėdami omenyje galutinius "vartotojus" (vakarėlio dalyvius - jų draugus). Užduokite klausimus, pvz: Kokias idėjas jie išbandys? Ar jie pakeis savo balsus? Kaip jie galėtų sukurti idėjų prototipus prieš eidami ir išleisdami 1 mln. eurų vakarėliui, kuris draugams gali Net patikti? Kaip jie gali įsitikinti, kad jų vakarėlis tikrai bus įvertintas?

**4 žingsnis**

Pristatykite trumpą teoriją apie idėjų vertinimą ir atranką, taip pat apie principą "mąstyti plačiai" inNeviacijos procese. Kartu su dalyviais apmąstykite, ko jie išmoko per užsiėmimą

	<p>ir kaip planuoja panaudoti tai, ką išmoko ar praktiškai išbandė.</p>
<p><b>Poveikis ir privalumai dėka šio įrankio</b></p>	<p><b>Poveikis:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dalyviai sužino, kad bendradarbiaujant kuriamas turinys;</li> <li>2. Jie sužino, kada turinio kūrimas gali būti naudingas bendradarbiavimo procesams ir kada Net</li> <li>3. supranta bendro darbo ir grįžtamojo ryšio teikimo bei gavimo dinamiką.</li> <li>4. geba įvertinti kitų indėlį į savo darbą</li> <li>5. Gauna supratimą apie skirtingus vaidmenis, reikalingus įvairioms bendradarbiavimo internete ar fizinio bendradarbiavimo formoms</li> </ol> <p><b>Privalumai:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dalyviai geba naudotis programinės įrangos paketų ir internetinių bendradarbiavimo paslaugų bendradarbiavimo funkcijomis (pvz., sekti pakeitimus, komentuoti dokumentą ar šaltinį, žymėti, prisidėti prie vikipedijos ir t. t.) arba fiziškai kurti bendruomenę;</li> <li>2. Geba teikti ir gauti grįžtamąjį ryšį;</li> <li>3. Gali dirbti per atstumą su kitais arba kartu fiziškai tuo pačiu metu;</li> <li>4. Gali naudoti socialinę žiniasklaidą įvairiais bendradarbiavimo tikslais;</li> </ol>



	<p>5. Dalyviai dalijasi ir bendradarbiauja su kitais</p> <p>6. Patirtis veikti komandoje</p>
<p><b>Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) <a href="#">Google Diskas</a></b></p>	<p>“—”</p>

ĮRANKIO ANALIZĖ	
<p><b><u>Stiprybės</u></b> Geri įrankio komponentai</p>	<p><b><u>Silpnybės</u></b> Patarimai, trūkstami dalykai...</p>
<p>- Šį metodą galima pritaikyti bet kokiai temai ar temai. "Vakarėlių" galima pakeisti į ekskursiją ar bet kokį kitą bendrą renginį.</p> <p>Metodas leidžia eksperimentuoti ir išbandyti įvairias socialinės dinamikos formas;</p>	<p>- Visada būtina akcentuoti temą ir išlaikyti užduoties eigą;</p> <p>Kartais per daug linksmybių gali iškreipti veiklos esmę, todėl rekomenduojama atidžiai stebėti procesą;</p>
<p><b><u>Aktualumas projektui?</u></b> <i>Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsižvelgti kuriant savo įrankį? Ir t. t...</i></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Komandinio darbo ir komandos formavimo aspektas;</li> <li>- bendradarbiavimo svarba;</li> </ul>	

- Verta apsvarstyti platformos ir (arba) programėlės, kurioje galima suplanuoti "renginį", idėją. Skaitmeninių kompetencijų didinimas ir kartu mokymasis bendradarbiauti komandoje;

APIE ĮRANKĮ	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>Klausytis, jausti, bendrauti</b>
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	Pakeista ir pritaikyta GCA
<b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Išbandyti įvairias skaitmenines bendradarbiavimo priemones, skirtas bendravimui ir darbui.</li> <li>• išmokti efektyviai reikšti mintis ir idėjas naudojant žodinio, rašytinio ir neverbalinio bendravimo įgūdžius;</li> <li>• gebėti analizuoti ir vertinti savo idėjas;</li> <li>• gebėti naudotis kai kuriomis skaitmeninėmis technologijomis (pasirinktinai), skirtomis bendroms idėjoms generuoti ir bendriems sprendimams priimti.</li> <li>• Analizuoti svarbias problemas ir išmokti naujų jų sprendimo būdų;</li> </ul>

<p><b>Kokia veiklos forma?</b> Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.</p>	<p>Galima inicijuoti bet kurioje fizinėje erdvėje arba įgyvendinti naudojant skaitmenines priemones;</p>
<p><b>Kam skirtos (grupės)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jaunuoliai nuo 13 iki 30 metų;</li> <li>- Jaunimo darbuotojai, savanoriai, bendruomenių lyderiai;</li> <li>- Mokytojai, specialistai, kurie norėtų daugiau dirbti bendruomenės kūrimo srityje;</li> </ul>
<p><b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b></p>	<p><b>1 žingsnis.</b></p> <p>Supažindinkite dalyvius su idėja, kaip naudotis komunikacija ir kurti pranešimus tam tikrais tikslais - asmeniniais ar profesiniais. Paprašykite dalyvių pagalvoti apie pranešimus iš reklamų, socialinės rinkodaros kampanijų ar kitų viešų kampanijų ir pamąstyti apie galutinius tų pranešimų tikslus. Remdamiesi jų mintimis, pakalbėkite su jais apie socialinę / skaitmeninę rinkodarą ir apie tris pagrindinius socialinės rinkodaros / propagandos kampanijų tikslus: šviesti žmones, motyvuoti žmones arba priversti žmones veikti tam tikra linkme.</p> <p><b>2 žingsnis.</b></p> <p>Supažindinkite dalyvius su nauja planavimo priemone, kurią specialiai sukūrė "Digital Storytellers", skirta internetinėms istorijų pasakojimo kampanijoms, turinčioms socialinį tikslą (šviesti, motyvuoti ar paskatinti veikti). Pasirinkite vieną sėkmingą propagandinę internetinę kampaniją ir pristatykite drobę, pateikdami šios konkrečios kampanijos pavyzdžių; įtraukite dalyvius į kampanijos iššifravimą ir analizę. (Nuoroda į drobę: <a href="https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/">https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/</a>)</p> <p>Pavyzdžiui, galite naudoti vieną iš SAIH propagavimo vaizdo įrašų iš šio "Youtube" kanalo:</p>

<https://www.youtube.com/user/saihnett/videos>  
pvz:

Who wants to be a volunteer?

[https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj\\_rRc&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=ymcflrj_rRc&t=1s)

Let's save Africa, gone wrong

[https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8\\_WC0&t=7s](https://www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8_WC0&t=7s)

Atsakykite į dalyvių klausimus, susijusius su tam tikrais drobės aspektais, primygtinai pabrėžkite, kad rengiant istorijų pasakojimo kampanijos planą svarbu laikytis tinkamos drobės dalių eiliškumo, pakalbėkite apie visus privalumus, kuriuos dalyviai išvelgia naudodami drobę, arba apie bet kokias baimes ir (arba) kliūtis, kurias jie galėtų išvelgti ją įgyvendindami.

### **3 žingsnis**

Suskirstykite grupę į penkias komandas ir skirkite kiekvienai komandai vieną iš toliau nurodytų temų ir suplanuokite internetinę istorijų pasakojimo kampaniją, naudodami "Story Canvas" (kiekviena kampanija turi tam tikrą tikslą iš tų, kurias pristatėte anksčiau):

1. Šviesti: vaizdo pasakojimo projektas, kuriuo siekiama didinti informuotumą apie naftos bendrovės sukeltą ekologinę katastrofą Amazonės kaimuose Brazilijoje.
2. Išjudinti veikti: vaizdo istorijos projektas, skirtas savanoriams įdarbinti valyti / prižiūrėti šunis jūsų miesto šunų prieglaudoje.
3. Perkelti į veiksmą: vaizdo pasakojimas, skirtas lėšų rinkimui, kad būtų atidarytas jaunimo centras rizikos grupės jaunimui;
4. Motyvuoti: vaizdo istorijos projektas, skirtas skatinti dialogą tarp jaunų vietinių žmonių ir jaunų migrantų ir pabėgėlių iš vienos bendruomenės, kad jaunimui ši tema rūpėtų;
5. Šviesti: vaizdo istorijos projektas, skirtas šviesti jaunimą apie paauglių nėštumą ir neigiamas pasekmes.

	<p>Paašškinkite dalyviams, kad vaizdo įrašo scenarijus yra galutinis jų planavimo rezultatas; vaizdo įrašo istorija - istorijos drobės pagrindas - yra paskutinis skyrius, kurį jie turi užpildyti, kai jiems pavyks užpildyti visus kitus drobės skyrius. Taigi paprašykite dalyvių sekti drobę ir vaizdo įrašo idėją / istoriją kurti tik pabaigoje. Jie gali imti Netesybas ant flipchartinio popieriaus, komandomis, tačiau tada jie turi užpildyti internetinę istorijos drobės versiją, kurią galima rasti čia:  <a href="https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/">https://www.digitalstorytellers.com.au/the-story-canvas/</a> .</p> <p>Internetinės versijos pildymas jiems padeda procese, nes joje paaiškinamas kiekvienas žingsnis, pateikiami pavyzdžiai ir idėjos. Užpildę istorijos drobę internete, jie gali atsisiųsti ją .pdf formatu ir pasidalyti ja el. paštu arba socialinės žiniasklaidos grupėje, kurią jiems atidarysite.</p> <p><b>4 Žingsnis</b></p> <p>Kiekviena komanda, atsakiusi į visus drobės skyrius, visai grupei pristato savo suplanuotą kampaniją ir sukurtą istoriją.</p> <p><b>5 Žingsnis</b></p> <p>Suteikite komandoms grįžtamąjį ryšį apie jų suplanuotas kampanijas ir apie tai, kaip jos naudojo drobę. Kartu su dalyviais apmąstykite didžiausius iššūkius, su kuriais jie susidūrė planuodami kampanijas, ir kaip šis procesas paveikė istoriją, kurią jie pasirinko naudoti kampanijoje. Taip pat kartu su dalyviais apmąstykite, koks buvo jų kampanijos tikslas - kaip šis tikslas paveikė konkrečius Uždavinius, auditorijas, veiklas, žingsnius ir, galiausiai, istoriją.</p>
<p><b>Poveikis ir privalumai dėka šio įrankio</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patobulintas skaitmeninis bendravimas bendradarbiaujant;</li> <li>• atsakingas ir veiksmingas bendravimas naudojant technologijas;</li> <li>• atsakingas dalijimasis informacija ir turiniu, kritinis sąmoningumas;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mokymasis, kaip pateikti ir suformuluoti viešą poziciją arba spręsti svarbią socialinę, kultūrinę ar politinę problemą;</li> </ul>
<p><b>Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) <a href="#">Google Diskas</a></b></p>	<p>“—”</p>

ĮRANKIO ANALIZĖ	
<p><b><u>Stiprybės</u></b> Geri įrankio komponentai</p>	<p><b><u>Silpnybės</u></b> Patarimai, trūkstami dalykai...</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Šį metodą galima pritaikyti bet kokiai temai ar temai. Komanda gali nagrinėti įvairius socialinius, kultūrinius ar politinius klausimus;</li> <li>- Metodas leidžia eksperimentuoti ir išbandyti įvairias socialinės dinamikos formas;</li> </ul>	<p>Šis metodas reikalauja susitelkimo, analizės ir konstruktyvaus mąstymo. Jis taip pat užima pakankamai laiko, todėl, norėdamas įgyvendinti šią veiklą, fasilitatorius turi atsižvelgti į trukmę, grupės energiją ir norą įsitraukti;</p>
<p><b><u>Aktualumas projektui?</u></b> <i>Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsižvelgti kuriant savo įrankį? Ir t. t...</i></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metodo aprašyme paminėtos kelios platformos;</li> <li>- Kampanijos strategijos;</li> </ul>	

APIE ĮRANKĮ	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>CoMEMEcation</b>
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	Sukūrė Paulius Pakutinskas (Pasaulio piliečių akademijos jaunimo darbuotojas ir fasilitatorius)
<b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Bendradarbiavimas ir bendravimas</li> <li>● Vaizdo analizė ir kūrimas skaitmeniniais kanalais</li> <li>● Jaunimas išmoks naudotis technologijomis ir medijomis komandiniam darbui, bendradarbiavimo procesams ir bendram išteklių, žinių ir turinio konstravimui bei kūrimui</li> <li>● Jaunimas bus supažindinamas, kaip bendrauti naudojantis įvairiais skaitmeniniais prietaisais ir taikomosiomis programomis, suprasti, kaip skaitmeninė komunikacija yra platinama, rodoma ir valdoma, suprasti tinkamus bendravimo skaitmeninėmis priemonėmis būdus, remtis skirtingais komunikacijos formatais;</li> </ul>

<p><b>Kokia veiklos forma?</b> Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.</p>	<p>Internetinė platforma - nemokama programinė įranga;</p>
<p><b>Kam skirtos (grupės)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jaunuoliai nuo 13 iki 30 metų;</li> <li>- Jaunimo darbuotojai, savanoriai, bendruomenių lyderiai;</li> <li>- Mokytojai, specialistai, kurie norėtų daugiau dirbti bendruomenės kūrimo srityje;</li> </ul>
<p><b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b></p>	<p>Šiame seminare susipažinsite su labai paplitusiu bendravimo per paveikslėlius ir (arba) vaizdus arba, kitaip tariant, per skaitmeninį folklorą - memus. Įvairūs paveikslėliai gali perduoti ir užkoduoti tam tikras žinutes: ar tai būtų paprasta nykščiu į viršų pakelta garsaus aktoriaus nuotrauka, ar gilesnė žinutė, kuri apima visą teiginį paveikslėlyje. Vaizdinės komunikacijos srityje yra daugybė turinio rūšių, pavyzdžiai - infografikos, interaktyvus turinys, judesio grafika ir kt. Šios veiklos metu dalyviai praktiškai išbandys vizualinį bendravimą, efektyviai pateikdami informaciją ir efektyviai kurdami prasmę. Metodas taip pat apima atvirusius šaltinius, pavyzdžiui, "memų generatorius": <a href="https://www.kapwing.com/meme-maker">https://www.kapwing.com/meme-maker</a> arba <a href="https://imgflip.com/memegenerator">https://imgflip.com/memegenerator</a>. Taip pat mobiliosios programėlės: Meme Generator Free.</p> <p>Užsiėmimas turėtų prasidėti diskusija apie vaizdinius ir jų pranešimus. Inicijuokite apskritojo stalo ar diskusijos apie bendravimo stilių per vaizdus ir paveikslėlius inicijavimą. Ar įmanoma tai padaryti? Ar tai patiriame šiuolaikiniame skaitmeniniame pasaulyje? Užtruksite apie 10 - 15 min.</p> <p><b>2 Žingsnis</b></p> <p>Suskirstykite grupę į mažesnes vienodo dydžio grupes. Kiekvienoje grupėje turėtų būti ne mažiau kaip 2-3 nariai.</p> <p><b>3 Žingsnis</b></p>



Paklauskite dalyvių, kaip jie norėtų atlikti šią užduotį. Yra du būdai, kaip gali būti vykdomas seminaras.

- Pirmasis būdas - naudojant "PowerPoint" skaidres pristatyti tris prieštarigus straipsnius arba antraštes apie ką nors. Straipsniai gali būti apie žmogaus teises ir judėjimą "Juodaodžių gyvybės svarbios" arba šokiruojančios naujienos apie visuotinį atšilimą. Taip pat tai gali būti netikros naujienos apie 5G tinklą, slaptus visuomenės judėjimus ir pan. Svarbiausias aspektas čia - rasti antraštes ir (arba) straipsnius, kurie galėtų būti priešaringi, įvairiapusiški nuomonėmis ir kupini kontrastų. Kai straipsniai bus pateikti ir matomi skaidrėse, kiekvienai grupei duokite po keletą atspausdintų memų ir paprašykite jų pasirinkti po memą, reaguojantį į kiekvieną antraštę.

- Antrasis būdas - naudotis socialinėmis platformomis, pavyzdžiui, "Facebook". Paskelbkite šias tris pasirinktas antraštes ir (arba) straipsnius savo sienoje arba privačioje ir (arba) bendroje grupėje ir paprašykite, kad kiekviena grupė sugeneruotų memą arba sukurtų jį kaip atsaką (naudodami memų generatorių arba "Google" paiešką) į paskelbtus straipsnius ir (arba) antraštes ir paskelbkite šiuos memus žemiau, komentarų skiltyje (po vieną memą kiekvienai grupei). Dalyviai taip pat gali naudoti jau duotus memus, kad reaguotų į pateiktą informaciją.

#### **4 Žingsnis**

Kai visos grupės baigs rinktis ir skelbti savo memus, pradėkite aiškinimo ir pristatymo raundą. Jei naudojate skaidres, atsukite vieno straipsnio / antraštės skaidrę ir paprašykite dalyvių parodyti pasirinktus memus. Inicijuokite nedidelį pokalbį apie tam tikrų memų pasirinkimo priežastis ir kaip jos atitinka dalyvių nuomonę. Toliau nurodytus veiksmus atlikite su likusiais straipsniais.

Jei naudojate socialinės žiniasklaidos platformą, pasirūpinkite, kad ji būtų matoma visiems, ir per projektorius parodykite komentarų skiltį. Pradėkite panašią diskusiją apie

	<p>vieno ar kito memo pasirinkimą ir kaip tam tikras vaizdas atspindi vieną ar kitą nuomonę.</p> <p><b>5 Žingsnis</b></p> <p>Po maždaug 3 rundų (kaip rekomenduojama ir aprašyta) pradėkite atvirą apmąstymą:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ar įmanoma išreikšti nuomonę vaizdais?</li> <li>- Ar sunku tai padaryti?</li> <li>- Ar įvairūs memai turi tik vieną reikšmę, ar jų gali būti ir daugiau?</li> <li>- Ar kada nors naudojote memus kaip būdą emocijoms, jausmams, teiginiams išreikšti?</li> <li>- Memuarų trūkumai ir privalumai?</li> </ul>
<p><b>Poveikis ir privalumai dėka šio įrankio</b></p>	<p><b>Poveikis:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dalyviai sužino, kad net ir smagūs bendradarbiavimo procesai padeda kurti turinį ir formuluoti svarbius pranešimus ir teiginius;</li> <li>2. Jie įsitikina, kad turinio kūrimas gali būti lengvas ir padėti išreikšti savo poziciją;</li> </ol> <p><b>Privalumai:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jaunimas labiau pasitiki savimi ir jaučiasi patogiau bendraudamas ir išreišdamas savo mintis per skaitmeninę žiniasklaidą, pavyzdžiui, memus;</li> <li>• jaunimas aktyviau dalijasi ištekliais, turiniu ir žiniomis;</li> <li>• jaunimui pritaikytas metodo formatas ir metodas;</li> <li>• interaktyvus ir įtraukiantis procesas;</li> </ul>

<p>Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) <a href="#">Google Diskas</a>)</p>	<p>Pavyzdžiai:</p> <p>GLOBAL WARMING: TITANIC 20 YEARS LATER</p> 

ĮRANKIO ANALIZĖ	
<p><b>Stiprybės</b> Geri įrankio komponentai</p>	<p><b>Silpnybės</b> Patarimai, trūkstami dalykai...</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Daugkartinis pritaikomumas ir pritaikymas prie bet kokios temos, problemos, klausimo ar fakto;</li> <li>- Šis metodas aktualus jaunimui;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gali būti neteisingai interpretuojama kaip juokinga, Nen-refleksyvi veikla arba tema gali būti suvokiama ar suvokiama tik labai aptakiai (pvz., "tik brūkštelėti" žmogaus teisių paviršių);</li> </ul>

Lengva, įdomi ir jaunimui palanki turinio kūrimu pagrįsta veikla;	
<b>Aktualumas projektui?</b> <i>Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsižvelgti kuriant savo įrankį? Ir t. t...</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jaunimui pritaikytas formatas ir metodas;</li> <li>- Humoras ir tendencijos gali suteikti daugiau galimybių ir paskatinti aktyvų dalyvavimą;</li> </ul>	

APIE ĮRANKĮ	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>CITO</b>
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	Mokymasis visą gyvenimą Mokslinių tyrimų, mokymosi visą gyvenimą ir įsidarbinimo direktoratas
<b>Uždaviniai of this didactic  activity</b>	CITO projekto Uždaviniai yra šie:  Nustatyti geriausią praktiką propaguojant ir pritaikant "SkillsChecker" priemonę, skirtą žmonėms, turintiems žemus raštingumo, skaičiavimo ir skaitmeninius įgūdžius, tarptautiniu mastu;

	<p>Sukurti ir pristatyti naują patobulintą nepriklausomą internetinę įgūdžių tikrinimo priemonę (CITO programėlę), kuri bus išbandyta su asmenimis, kuriems reikia pagrindinių įgūdžių, taip pat su suinteresuotosiomis šalimis, kurios su šia priemone supažindins sutartą skaičių savo klientų grupių kiekvienoje šalyje;</p> <p>Įvertinti, kaip geriausiai perkelti keičiamo masto internetinį raštingumo, skaičiavimo ir skaitmeninių įgūdžių vertinimą, kad juo galėtų naudotis daugiau žmonių, kuriems reikia pagrindinių įgūdžių, ir daugiau suinteresuotųjų šalių;</p> <p>Išversti ir pritaikyti anglišką CITO programėlės versiją dviem naujomis kalbomis (maltiečių ir nervegų), išbandyti naujas versijas ir parengti kalbinio ir kultūrinio CITO programėlės pritaikymo vadovą.</p>
--	---

	CITO programėlė, siekiant padidinti projekto rezultatų ES pridėtinę vertę.
<p><b>Kokia veiklos forma?</b>  <b>Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.</b></p>	Internete (programinė įranga)
<p><b>Kam skirtos (grupės)</b></p>	25 metų ir vyresni, ypač asmenys iš pažeidžiamos aplinkos - MQF 1-3 lygis

<p><b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b></p>	<p>CITO projektas yra Europos Sąjungos (ES) programos "Erasmus+" projektas, kurį sudaro nemokama internetinė programinė įranga, padedanti suaugusiems savo tempu tobulinti raštingumo, skaičiavimo ir skaitmeninio raštingumo įgūdžius.</p> <p>Pateikiamas klausimų rinkinys su kultūriniais, socialiniais ir ekonominiais scenarijais, pagrįstais atsakinėjančia šalimi. Naudojantis šiais klausimais kiekvienam naudotojui pateikiamas raštingumo, skaičiavimo ir skaitmeninių įgūdžių paradigmos įvertinimas.</p> <p>Galutiniame rezultate bus pateikta įgūdžių santrauka ir mokymosi programa, kuri padės naudotojams susipažinti su lanksčiomis mokymosi galimybėmis, taip pat pripažinti jų turimus įgūdžius. SkillsChecker tikslas - suteikti besimokančiajam galimybę iširti į besimokantįjį orientuotą požiūrį į mokymąsi visą gyvenimą.</p>
<p><b>Poveikis ir privalumai dėka šio įrankio</b></p>	<p>62,5 proc. respondentų susidomėjo galimybe ateityje lankyti kursus, kurie padėtų jiems geriau mokytis.</p> <p>48,4 % nežinojo apie kursus, kurie jiems buvo pasiūlyti vertinimo pabaigoje.</p> <p>32,1 % nežinojo, kaip gauti daugiau informacijos apie jiems pasiūlytus kursus.</p> <p>75,3 % labai tikėtina arba tikėtina, kad dalyvaus jiems pasiūlytuose kursuose.</p>

<p>Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) <u><a href="#">G.Drive Folder</a></u></p>	<p><a href="https://citoproject.eu/">https://citoproject.eu/</a></p>

ĮRANKIO ANALIZĖ	
<p><u>Stiprybės</u> Geri įrankio komponentai</p>	<p><u>Silpnybės</u> Patarimai, trūkstami dalykai...</p>

Įrankiu lengva naudotis, naudotojo sąsają lengva suprasti. Galimybė pasirinkti, suprasti ir naudoti įrankį, kai jo prireikia, yra teigiami dalykai.

Įrankis turi vaizdo įrašų ir parodo, kaip juo naudotis, pateikia vietos pavyzdžių, kurie padeda tikslinei auditorijai susieti su pateikta medžiaga.

Išskirtinis privalumas yra tai, kad priemonė yra nemokama, inNevatyvi ir nauja Maltos vietos scenai. Ji leidžia asmeniui ir įvertinti, ir mokytis apie savo pažangą.

Priemonės pakartojamumas ir tvarus jos pobūdis - visa tai yra Stiprybės, dėl kurių ši priemonė yra gera praktika ir verta paminėjimo.

Įrankis visiškai veikia internete. Nors skaitytojus ir paramą teikia agentūra, kuri dirba su šia priemone, jūs galite gauti paramą tik per šią agentūrą. Todėl tai riboja asmenų, kurie norėtų išbandyti priemones savo noru, galimybes.

Be to, ribota prieiga prie priemonės reiškia, kad asmenų, kurie galės naudotis priemone, įvairovė yra ribota. Informavimo apie priemonę kampanija turi būti platesnė, labiau remiama įvairiose bendruomenėse.

Naudojantis priemone, prieinamos tik maltiečių ir anglų kalbos (Maltos skyriuje), nors tai pasiekia vietinius gyventojus, tačiau neįtraukia kitų emigrantų, ypač iš šalių, kuriose anglų kalba nėra dviejų ir (arba) trijų kalbų mokymo dalis.

### **Aktualumas projektui?**

***Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsivėlgti kuriant savo įrankį? Ir t. t...***

CITO įrankis yra atviros platformos programinė įranga, kurią galima naudoti šiam projektui. Kadangi

CITO buvo sukurta su pakartotinio naudojimo aspektu, šią priemonę galima naudoti, iš dalies pakeisti ir perkelti į "YouPlay". Priemonės klausimus galima pakeisti taip, kad jie atitiktų stalo žaidimo tikslą, kai dalyvių bus prašoma užpildyti apklausos vertinimą prieš žaidimą ir po jo. Tokia dviejų dalių sulankstoma dinamika leistų dalyviams išanalizuoti savo informuotumą apie aktyvų pilietiškumą prieš žaidžiant žaidimą ir po žaidimo bei turėti apčiuopiamą ataskaitą apie savo pažangą aktyvaus pilietiškumo srityje.



APIE ĮRANKĮ	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>DEMOCRACY 4</b>
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	POSITECH ŽAIDIMAS
<b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b>	Naudoti ir pritaikyti geopolitinio simulatoriaus "Democracy 4" dinamiką tiriant Europos Sąjungos ir valstybių narių politinį, ekologinį ir socialinį funkcionavimą.
<b>Kokia veiklos forma? Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.</b>	Interaktyvus politinis simulatorius.
<b>Kam skirtos (grupės)</b>	Jaunimas nuo 15 metų. Priemonė gali būti naudojama vidurinėje mokykloje arba universitete, priklausomai nuo to, kokio tipo veikla yra numatyta ir kokio sudėtingumo lygio reikia.

APIE ĮRANKĮ	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>DEMOCRACY 4</b>
<b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b>	<p>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</p> <p>Democracy 4 yra ketvirtoji Demokratijos frančizės versija/įdiegimas. Šiame leidime žaidėjai įsijaučia į demokratinės vyriausybės prezidento / ministro pirmininko vietą ir sprendžia septynių šalies stabilumui būtinų tarnybų politiką: mokesčių, ekoNemokesčių, užsienio politikos, socialinės rūpybos, transporto, teisės ir viešosios tvarkos. Kiekviena iš šių tarnybų daro poveikį gyventojų gerovei ir laimei, kuri paskirstoma įvairioms rinkėjų grupėms. Paslaugos daro poveikį ir kitoms sritims, pavyzdžiui, nusikalstamumui ir oro kokybei. Be to, žaidime dalyvių prašoma susidurti su tokiomis problemomis kaip socialinė atskirtis, benamystė ir protestuotojai. Kiekviename ėjime žaidėjai turi pasirinkti dėl kylančių politinių dilemų. Kiekvienas dalyvis gali pasirinkti, kurią pasaulio valstybę jis (ji) valdo, su tikslas - pelnyti įvairių grupių palankumą rinkėjų: religingų, patriotų, tėvų, kapitalistų, socialistų, liberalų, konservatorių ir pan.</p>

<p><b>Poveikis ir šio įrankio privalumai dėka</b></p> <p><b>Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) <a href="#">G.Drive Folder</a></b></p>	<p>Mokinių apklausos (metakognityvinė veikla) rezultatai parodė šias pagrindines galimybes ir naudą:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Žaidimas suteikia supratimą apie viešosios politikos veikimą ir jos poveikį valstybės gyventojams.</li> <li>- Jis skatina suprasti bet kokios politikos kaštus ir naudą.</li> <li>- Jis moko dalyvius nustatyti ribas ir sumažėjusią veiklos laisvę liberalioje politinėje sistemoje globalaus kapitalizmo kontekste.</li> </ul> <p>Vaizdo žaidimų žiniatinklis: <a href="http://www.positech.co.uk/democracy4/">http://www.positech.co.uk/democracy4/</a></p> <p>Prie šios ataskaitos pridėtame PDF formato dokumente yra politikos mokslų studento, kuris naudojosi simulatoriumi Europos Sąjungai tirti, disertacija (ispanų kalba).</p> <p><b>REKOMENDUOJAMA LITERATŪRA:</b> Lesner, J. (2014). <i>Making Democracy Fun</i>. MIT Press. Mitchell, L. (2018). <i>Ludopolitics: Videogames Against Control</i>. John Hunt Publishing.</p>
---	---

<b>ĮRANKIO ANALIZĖ</b>	
<p><b><u>Stiprybės</u></b> Geri įrankio komponentai</p>	<p><b><u>Silpnybės</u></b> Patarimai, trūkstami dalykai...</p>

Žaidimas išsiskiria iš kitų su politiniu valdymu susijusių žaidimų. Tai simulatorius, kurio tikslas - pagerinti piliečių gyvenimą, o ne maksimaliai padidinti naudą ar užpildyti žemėlapi, todėl žaidėjas priverstas galvoti, kaip valstybės politika gali paveikti visus gyventojų sluoksnius. Tai Net apie laimėjimą; tai Net apie pralaimėjimą.

Žaidime taip pat rimtai stengiamasi išlikti neutraliam ir Net turėti įtakos žaidėjo veiksams, parodant įvairias galimybes ir neutraliai naudojant spalvų. Žaidime žalia ir raudona spalvos Net reiškia atitinkamai gėrį ir blogį.

Žaidimas skatina radikalizaciją: kai žaidėjas įgyja populiarumą, už tai, kad išliktų poste, jis (ji) gali vykdyti vis ekstremistiškesnę politiką.

Žaidime pateikiami skyriai, susiję su tarptautiniais santykiais, pasauline ekoNemija ir Europos Sąjunga; tačiau, nepaisant to, šiuos skyrius gali valdyti patys žaidėjai..

Šiame žaidime opozicija yra silpna ir nuolanki. Tačiau tikrovėje taip nėra. Iš tiesų politinės frakcijos, kurios rinkimuose gavo Net eNeugh balsų, iš tiesų

Net nesėdi kamputyje ir laukia kitų; tačiau jos aktyviai dalyvauja nustatant ir svarstant viešąją ir politinę darbotvarkę. Dėl šios priežasties mechanikos, leidžiančios opozicijai pasinaudoti staigiais valdžios nuomonės pokyčiais arba mobilizuoti labiausiai nepatenkintas grupes, įdiegimas gali padėti žaidimą padaryti įdomesnį.

Jie veikiau rodo, kad modifikatorius veikia Nether proporcingai, jei jis yra žalios spalvos, arba atvirkščiai, jei jis yra raudonos spalvos.

Gyventojų ir populiarumo sistema ir (arba) pasiskirstymas turi būti pertvarkyti. Kampanijos metu žaidėjas turėtų sutelkti savo pastangas ne tik tam, kad gautų tam tikrų konkrečių socialinių grupių paramą, bet ir tam tikrose teritorijose.

**Aktualumas projektui?**

*Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsižvelgti kuriant savo įrankį? Ir t. t...*

Žaidimo taisyklės ir mechanika, naudojant tarpusavyje susijusias Nedes, yra labai įdomios. Jo valdymas, nepaisant gausios informacijos sąsajoje, yra labai patogus. Be to, per sistemą žaidėjas suvokia, kad bet koks politinis sprendimas visada turi naudos ir kaštų visuomenei.

Žaidimas apima daugybę sričių (saugumo, sveikatos, valdymo, ekologijos, tarptautinių santykių, socialinių), todėl nustatoma siaura riba tarp išgalvoto ir realaus.

Žaidėjui ši mechanika patraukli, nes kiekvienoje šalyje galima sukurti neįsivaizduojamą politinę fikciją, o tai taip pat skatina mokytis perspektyvinių scenarijų.

**APIE ĮRANKĮ**

<b>APIE ĮRANKĮ</b>	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>FRANCO'S EXHUMATION</b>
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	<b>REPELUCO PRODUCCIONES</b>

<p><b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b></p>	<p>Apžvelgti dabartinį Ispanijos politinį kontekstą ir neišspręstas Ispanijos istorinės atminties problemas, susijusias su diktatūra.</p>
<p><b>Kokia veiklos forma?</b> Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.</p>	<p>Vaizdo žaidimas</p>
<p><b>Kam skirtos (grupės)</b></p>	<p>Vyresni nei 16 metų</p>
<p><b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b></p>	<p>Šis vaizdo žaidimas parodijuoja 2019 m. spalio mėn. Pedro Sánchezo socialistų vyriausybės vykdomą diktatoriaus Francisco Franco palaikų ekshumaciją iš "El Valle de los Caídos". Tam jis pasitelkia 2D nuotykių žaidimą, pasižymintį 8 bitų estetika ir kupiną simbolių bei žinučių, susijusių su Ispanijos kraštutiniiais dešiniaisiais ir frankizmu.</p>
<p><b>Poveikis ir privalumai dėka šio įrankio</b></p>	<p>Žaidimas turėjo didžiulį poveikį socialiniams tinklams (ypač "Twitter") ir skaitmeninei spaudai. Žaidimu buvo apgintas Istorinės atminties įstatymas, o visuomenė deNeuncijavo didelį frankistinių elementų išlikimą dabartinėje mūsų politinėje ir socialinėje kultūroje.</p>

<p>Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) <a href="#">G.Drive Folder</a></p>	<p>Skaitmeninėje platformoje ITCH.IO: <a href="https://repeluco.itch.io/francos-exhumation">https://repeluco.itch.io/francos-exhumation</a></p> <p>Pridedamas bendrovės REPELUCO portfelis (ispanų kalba).</p> <p>REKOMENDUOJAMA LITERATŪRA: Eiroa, M. (2022). <i>Franco, de héroe a figura cómica de la cultura contemporánea</i>. Tirant lo Blanch. Gómez, S. (2012). <i>¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?</i> UNIR Editorial.</p>
--	--

ĮRANKIO ANALIZĖ	
<p><b><u>Stiprybės</u></b> Geri įrankio komponentai</p>	<p><b><u>Silpnybės</u></b> Patarimai, trūkstami dalykai...</p>

Pagrindinė veikėja Rosa pagerbia frankizmo aukas, ypač merginų grupę, vadinamą "Las 13 Rosas" ("Trylika rožių" - grupė moterų, kurias 1939 m. nužudė Franco režimas). Todėl šis naujienų žaidimas (dabartiniai žaidimai) yra skaitmeninė praeities prisiminimo ir jos politinio pasmerkimo priemonė.

Per žaidimo naratyvą deNeuncijuojami frankistiniai simboliai ir estetika, taip pat jų dabartinis buvimas tam tikrose politinėse grupėse, pavyzdžiui, kraštutinių dešiniųjų partijoje VOX. Kovai su jais naudojamas "Gaysper" avataras, kuris gina LGTBIQ+ bendruomenės teises.

Jis informuoja pasitelkdamas interaktyvumą ir parodiją, o tai nesumenkina jo puikios dokumentacijos, nes jame pateikiami labai selektyvūs su analizuojamu įvykiu susiję personažai: Franco ekshumacija. Žaidime yra įvairių parodijos personažų, kurie vaizduoja įvairias grupes, kurios priešinosi ir palaikė ekshumaciją.

Istorija įtraukianti ir paremta demokratinėmis vertybėmis.

Labai sarkastiškas ir ironiškas kūrinio pobūdis leidžia susidaryti pernelyg daug stereotipų ir supaprastintų Ispanijos politikos vizijų.

Netinka dešiniųjų pažiūrų auditorijai.

Labai paprasta grafika ir mechanika, apsiribojanti šokinėjimu ir judėjimu iš kairės į dešinę.

### **Aktualumas projektui?**

*What could be kept, what is inspiring, and which things could be adapted, what needs to be considered for the development of our own tool? Etc..*



Šis leidinys yra labai tinkamas pavyzdys, kaip interaktyviuoju pikselių formatu perkelti bet kokį šalies politinių naujienų aspektą.

Dėl paprastos ir nesudėtingos estetikos ir mechanikos jis prisideda prie praeities atminties ir politinio pasmerkimo.

Dokumentacijos svarba, nes žaidimas turi būti juokingas ir lengvai žaidžiamas, tačiau su solidžiu turiniu ir fonu

Įtraukiančio pasakojimo svarba, įkvėpimas tikrais įvykiais, dėl kurių žaidimas tampa patrauklesnis, ir papildomų funkcijų (grafikos, muzikos) aktualumas.

### APIE ĮRANKĮ

APIE ĮRANKĮ	
<b>Įrankio pavadinimas</b>	<b>WORLD RESCUE / PASAULIO IŠGELBĖJIMAS</b>
<b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b>	UNESCO / <i>Mahatma Ghandi Institute of Education for Peace and Sustainable Development</i> / <i>Pixel Perfect</i> (Hungary)
<b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b>	Skatinti jaunimo žinias apie 2030 m. darbotvarkę ir didinti informuotumą apie darnaus vystymosi tikslus (DVT).

<p><b>Kokia veiklos forma?</b> Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.</p>	<p>Interaktyvi mobilioji programėlė, kurią galima rasti "Google Play" ir "Apple Store".</p>
<p><b>Kam skirtos (grupės)</b></p>	<p>Plačioji auditorija, nuo 10 metų.</p>
<p><b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b></p>	<p>Šiame vaizdo žaidime, kurio veiksmas vyksta Kenijoje, Nervėjuje, Brazilijoje, Indijoje ir Kinijoje, žaidėjai per greitą žaidimo procesą turi padėti 5 jauniems herojams, kuriems padeda mokytojas. Kiekvienas iš herojų atstovauja šaliai ir darnaus vystymosi tikslui, o mokytojas atstovauja bendriems 6 darnaus vystymosi Uždaviniams.</p> <p>Nors šiame žaidime daugiausia ir aiškiai orientuojamasi į 5/6 darnaus vystymosi tikslus, galiausiai jis nagrinėja kur kas daugiau jų. Viena vertus, visi tikslai yra tarpusavyje susiję, kita vertus, žaidime darnaus vystymosi idėja siejama su 3 ramsčiais: ekoNeminiu, aplinkosauginiu ir socialiniu, pabrėžiant, kad jų santykis turi būti subalansuotas viso žaidimo metu.</p>
	<p>The mechanics of the game are very simple, since the player drags the avatar to the indicated points, activating the draw of the hazard that may occur.</p>
<p><b>Poveikis ir nauda Neticed dėka</b></p>	<p>Skirtingais vaizdo žaidimo momentais žaidėjas gauna informacijos ir duomenų apie kitus DVT, taip pat bendrų faktų ir duomenų šiomis temomis.</p>

<p><b>naudojant šią priemonę;</b></p>	<p>Žaidime "Pasaulio gelbėjimas" stengiamasi kuo labiau atkartoti tikrovę, nors ir primenama apie JT veiksmus. Todėl, derindamas / susiedamas žaidimą su realaus gyvenimo situacijomis, vaizdo žaidime dalijamasi kŽiniomis apie DVT visame pasaulyje ir jų svarbą. Kartu jame pabrėžiami galimi veiksmai siekiant tvaresnės ateities, ypač įtraukiant jaunuosius herojus, kurie galiausiai priims rytojaus sprendimus.</p>
<p>Nuoroda į išteklius (svetainė arba medžiaga įkeltas į Google Drive)</p>	<p>Oficialus vaizdo žaidimas internete: <a href="https://mgiep.unesco.org/world-rescue">https://mgiep.unesco.org/world-rescue</a></p> <p>REKOMENDUOJAMA BIBLIOGRAFIJA: Davasi, P. (2016). <i>Empathy, Perspective and Complicity: How Digital Games can Support Peace Education and Conflict Resolution</i>. UNESCO / MGIEP MoreNe, A. (2021). La ONU y el uso de serious games como elemento de concienciación ciudadana. <i>UNISCI</i>, 55, 117-129.</p>

ĮRANKIO ANALIZĖ	
<p><b><u>Stiprybės</u></b> Geri įrankio komponentai</p>	<p><b><u>Silpnybės</u></b> Patarimai, trūkstami dalykai...</p>

"World Rescue" apibrėžiamas kaip rimtas žaidimas

- nes jis atitinka šios kategorijos požymius (mokymas, švietimas, informavimas) - juo siekiama didinti informuotumą apie Jungtinių Tautų darnaus vystymosi tikslus. Žaidimu siekiama aktyviai įtraukti žaidėją į problemos sprendimą, pateikiant realaus gyvenimo situacijas ir problemas, derinant jas su veikėjais ir žaidimu.

Rimtuosiuose žaidimuose taikomos skirtingos įsitraukimo strategijos. Nors, pavyzdžiui, pirmojo asmens strategija kritikuojama už tai, kad dėl jos sumažėja įsijautimas į avatarą ir atsiranda pernelyg didelis susitapatinimas, kuris gali susilpninti kritinę distanciją;

Nors "World Rescue" buvo pristatytas kaip galinga priemonė, vaizdo žaidimas turėtų būti laikomas žaisminga forma, papildančia kitus kNaujų žinių, patirties ir supratimo šaltinius, ypač kalbant apie kNaujas žinias apie tarptautinius santykius ir konkrečiai apie pasaulio problemas.

Jo grafika gali būti pernelyg vaikiška, o tai gali atbaidyti vyresnę nei 12 metų auditoriją.

Jo mechanika būna pernelyg paprasta ir moNetoNeus.

"World Rescue" žaidimui naudoja trečiąją šalį: Morisas. Keletas tyrėjų teigia, kad trečiosios šalies dalyviai yra visiškai naudingas atradimas, nes jie parodė, kad žaidimu pagrįsta intervencija galima pasiekti kognityvinę empatiją ir kartu sukelti išmatuojamus požiūrio pokyčius.

World Recue visame žaidime susietas su realaus gyvenimo aspektais. Iš tiesų jo veiksmas vyksta penkiose realiose pasaulio šalyse ir jame dalyvauja avatarai, turintys realaus gyvenimo bruožų, prie kurių žaidėjas asmeniškai priartėja dalyvaudamas jų kasdiniame gyvenime. Personažai yra turtingi, autentiški, paremti tikrais atvejais ir plėtros sprendimais, vengiant stereotipų.

Viso žaidimo metu "World Rescue" apima realaus gyvenimo problemas, atsižvelgiant į kontekstą. Kai žaidėjas yra Kinijoje, jam tenka susidurti su smogo pavojais, kartu su kitomis krizinėmis situacijomis (pvz., gaisru savo gamykloje). Šios situacijos susijusios su tuo, kad Kinija yra didžiausia pasaulyje šiltnamio efektą sukeliančių dujų ir gyvsidabrio emitentė, o tai paaiškina smogą didžiuosiuose miestuose ir oro taršą. Būdamas Indijoje žaidėjas turi susidurti su potvynio sukelta ekstremalia situacija, kuri yra pasikartojanti stichinė nelaimė, iš tikrųjų labiausiai paplitusi šioje šalyje, ypač dėl nepakankamo melioracijos valdymo. Brazilijoje žaidėjo prašoma padėti Amanai apsaugoti atogrąžų

miškus nuo iškirtimo, atsižvelgiant į tai, kad miškų kirtimas šioje šalyje pasiekė aukščiausią lygį per daugiau nei 15 metų. Kenijoje žaidėjas vedamas į kNaujasias JTVPK pabėgėlių stovyklas ir supažindinamas su pabėgėlių padėtimi šalyje.

**Aktualumas projektui?**

*Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsižvelgti kuriant savo įrankį? Ir t. t.*

This serious game is a great example of how to show real-life problems through empathy.

UNESCO's institutional support provided World Rescue with excellent documentation that promoted relevance to real-life situations.

The player is continuously rewarded when they achieve a goal related to

**APIE ĮRANKĮ**

**Įrankio pavadinimas**

**MiNesia Labyrinth**

<p><b>Organizacija / Kompanija / Įstaiga atsakinga už įrankį</b></p>	<p>Koordinatorius: Solar e.V.</p>
<p><b>Edukacinės veiklos tikslai ir uždaviniai</b></p>	<p>- ugdo empatiją ir didina supratimą apie migrantus ir pabėgėlius. Be to, žaidimas suteikia pagrindo ir įvairių būdų vėliau pradėti <b>pokalbį apie (institucinį) rasizmą, diskriminaciją, privilegijas ir stereotipus.</b></p>
<p><b>Kokia veiklos forma?</b> Kokia forma šis įrankis egzistuoja. Virtualiai, kortelių pavidalu ir t. t.</p>	<p>Tai yra priemonių rinkinys, parengtas pagal vadovą, kaip parengti ir praveisti edukacinį vaidmenų ir simuliacinį žaidimą (EduLARP), kuriame dalyvauja ne mažiau kaip 25 dalyviai.</p>
<p><b>Kam skirtos (grupės)</b></p>	<p>"MiNesia Labirintas" buvo sukurtas kaip mokymo priemonių rinkinys, skirtas naudoti įvairiuose (neformaliojo) švietimo sektoriuose. Žaidimas tinka įvairių sričių multiplikatoriams, pavyzdžiui, Nen pelno siekiančioms organizacijoms, mokykloms, universitetams, mokytojams, socialiniams darbuotojams, jaunimo darbuotojams, savanoriams ir specialistams, dirbantiems su migrantais ir pabėgėliais bei dirbantiems su jais. Tiesioginė tikslinė grupė - besimokantieji ir besimokantieji (Nen-) formaliojo suaugusiųjų ir jaunimo švietimo srityje, priklausantys įvairioms sritims, amžiaus ir išsilavinimo grupėms.</p>
<p><b>Trumpas aprašymas veiklos (tikslai, taisyklės, dinamika)</b></p>	<p>"MiNesia Labyrinth" sukurtas taip, kad jį galima žaisti bet kurioje vietoje, kurioje yra ne mažiau kaip <b>25 dalyviai</b>. Žaidimo trukmė - <b>nuo vienos iki dviejų dienų</b>, priklausomai nuo norimų modulių, sudėtingumo lygio ir grupės dydžio. Žaidimas vyksta MiNesijoje - fiktyvioje Europos šalyje, į kurią dėl įvairių priežasčių atvyksta nemažai migrantų. Šalyje yra apie 10 oficialių stočių, susijusių su migracijos procedūromis, pvz: <b>Imigracijos tarnyba, prieglobsčio centras, kalbų mokykla, pasienio</b></p>



	<p><b>policija ir kt.</b> Migrantai turi daugybę galimybių migruoti į MiNesiją, tačiau svarbiausias jų tikslas - visiškai integruotis šalyje, t. y. gauti teisinį statusą, išmokti kalbą ir susirasti darbą. Tačiau, kaip ir Europos realybėje, pasiekti šiuos tikslus nėra taip paprasta, kaip atrodo... Žaidime žaidėjai juda savotiškame institucijų ir sąveikos su kitais žaidėjais labirinte. Taip jie susiduria su įvairiomis kliūtimis, pavyzdžiui, įstatymais ir taisyklėmis, įstrigusia biurokratija, kalbos barjeriais, rasizmu ir diskriminacija, (de)privilegijomis ir prietarais. "Sekant migranto, pabėgėlio - arba, pavyzdžiui, teisininko, žurnalisto ar imigracijos pareigūno - pėdomis, migrantų ir pabėgėlių realybė tampa labiau apčiuopiama.</p>
<p><b>Poveikis ir privalumai dėka šio įrankio</b></p>	<p>Taigi žaidimas skatina empatiją ir didina supratimą apie migrantus ir pabėgėlius. <b>Be to, žaidimas yra priežastis ir įvairūs būdai vėliau pradėti pokalbį apie (institucinį) rasizmą, diskriminaciją, privilegijas ir stereotipus.</b></p>

<p><b>Nuorodos į resursus ar medžiagą reikalingą metodui (Linkas į Google Diską) <a href="#">G.Drive Folder</a></b></p>	<p><a href="http://www.miNesia.eu">www.miNesia.eu</a>  <b>ŽAIDIMAS:</b> <a href="https://www.miNesia.eu/toolkit/">https://www.miNesia.eu/toolkit/</a></p>
---	---

<p style="text-align: center;"><b><u>Stiprybės</u></b></p> <p style="text-align: center;">Geri įrankio komponentai</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Silpnybės</u></b></p> <p style="text-align: center;">Patarimai, trūkstami dalykai...</p>
<p>Turinys yra gana realistiškas, jame dalyvauja daugelis veikėjų, kurie paprastai dalyvauja procese, kurį migrantai patiria, kai jie persikelia į kitą šalį kaip pabėgėliai ar panašiai. Be to, vaidmenų žaidimas LARP yra tikrai rimtas ir klasikinis būdas iš tikrųjų įtraukti dalyvius ir priversti juos pasijusti ir apsiauti kieno nors batus. Tai, kad jis trunka ilgesnį laiką, leidžia jiems įsijausti į savo vaidmenis.</p>	<p>Tai gali būti tikrai ilgas procesas, be to, jis gali sukelti tam tikrų psichologinių ir psichikos sveikatos problemų dalyviams, todėl mokymų vadovai ir (arba) fasilitatoriai turi skirti daugiau dėmesio šiam procesui. Tai ilga procedūra, todėl reikia tinkamai paruošti dalyvius ir įtraukti dalyvius, kurie tikrai pasiryžę žaisti.</p>

**Aktualumas projektui?**

*Ką būtų galima išsaugoti, kas įkvepia, o ką būtų galima pritaikyti, į ką reikėtų atsižvelgti kuriant savo įrankį? Ir t. t.*

Personažų bruožai yra tikrai gerai išstudijuoti ir pagrįsti realia patirtimi, todėl vaidmenų žaidimas yra tikslesnis ir veiksmingesnis. Vienintelis dalykas, kurį reikėtų apsvarstyti mūsų žaidimui Galbūt reikėtų vengti per daug charakterizuoti veikėją ir palikti daugiau laisvės dėl to, kad kalbama apie dalyvavimą ir tai būtų malonu.

## KLAUSIMYNO REZULTATAI

Klausimynas buvo parengtas visose projekte dalyvaujančiose šalyse: Italijoje, Maltoje, Serbijoje, Lietuvoje, Ispanijoje ir Vokietijoje. Visose šalyse buvo dirbama su jaunų žmonių baze. Iš viso klausimyne dalyvavo **301 jaunuolis**. Tarp šių žmonių taip pat buvo dalis emigrantų arba šiaip ar taip žmonių, atvykusių iš kitų šalių, bet gyvenančių projekte dalyvaujančiose šalyse. **Pagrindiniai klausimyno Uždaviniai iš tikrųjų buvo surinkti informaciją apie 3 skirtingus dalykus iš apklausiamųjų:**

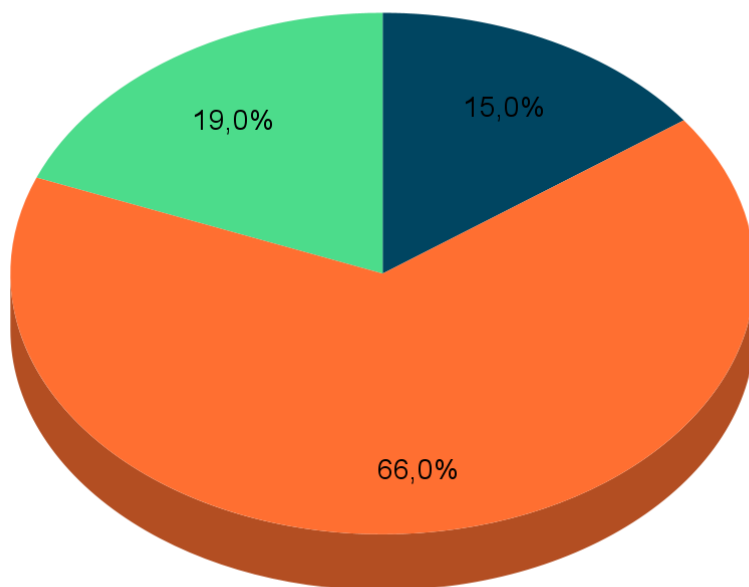
- 1) Bendra informacija apie jaunuolius ir jų kilmė
- 2) Jaunuolių dalyvavimas ir dalyvavimo dalyvavimo demokratiniuose procesuose lygis
- 3) Jaunuolių pageidavimai dėl žaidimų

Visi partneriai, pasitelkdami savo narius, bendraudami su jaunimu ir kitais suinteresuotaisiais subjektais, klausimyną platino internetu ir ne internetu, ir tai padėjo pasiekti tokį skaičių. Anketų rezultatai buvo analizuojami klausimas po klausimo ir jie suteikė mums gerą pagrindą pereiti prie kitų projekto etapų ir žaidimo, kurį planuojame įgyvendinti, kūrimo.

Siekdami į savo darbą įtraukti kuo daugiau įvairaus amžiaus jaunų žmonių, įtraukėme juos į savo darbą.

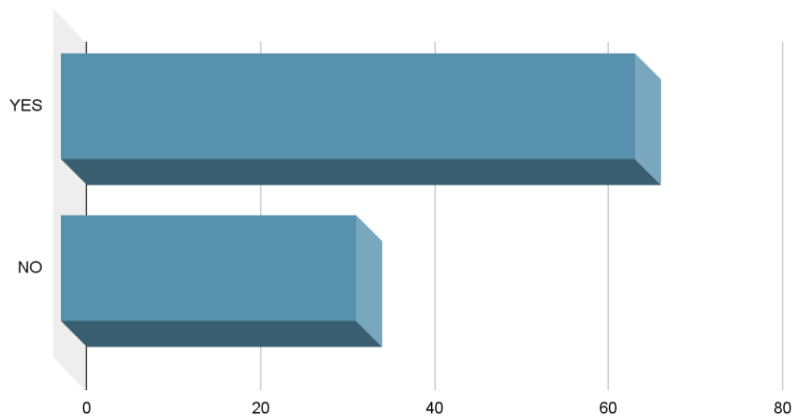
- 13-17 years old
- 18-25 years old
- 26-30 years old

13 – 17 metų amžiaus  
18 – 25 metų amžiaus  
26 – 30 metų amžiaus



## JAUNŲ ŽMONIŲ DALYVAVIMAS

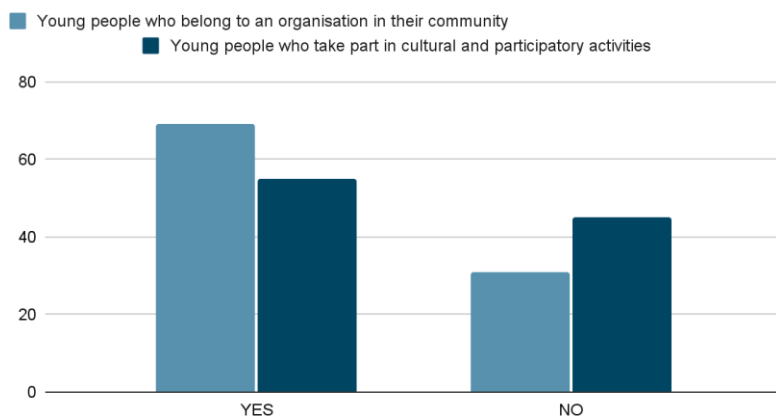
Did you vote in the last elections happening in your community?



Pirmiausia jų klausiamo, kiek iš jų ėjo balsuoti per paskutinius rinkimus savo bendruomenėje bet kokių lygmeniu. **Tai parodė didelį dalyvavimą. Iš tikrųjų 66 % jų ėjo balsuoti per paskutinius rinkimus, vykusių jų bendruomenėje.** Šie rezultatai jau davė mums gerą grįžtamąjį ryšį apie tai, kad jaunimas dažniausiai turi noro dalyvauti rinkimuose..

Kituose klausimuose prašėme patikrinti, kiek jie dalyvauja pilietinės visuomenės veikloje, ypač ar jie priklauso kokiam nors organizacijai, ar yra vienas iš savo bendruomenės jaunimo organizacijų narių. Rezultatai sako, kad dauguma jų priklauso bent jau kokiam nors organizacijai. **69 % priklauso kokiam nors organizacijai, o 31 % nepriklauso jokiai organizacijai**, tai taip pat suteikia mums **norą daugiau dirbti su tais 31 %**, kad juos įtrauktume į organizacijas ir veiklą. Svarbiausias tolesnis klausimas iš tikrųjų yra susijęs su šiuo klausimu, ir atsakymas šiuo atveju buvo beveik perpus mažesnis nei atsakymai. Nors šie **jaunuoliai priklauso organizacijai, 45 % jų nurodė, kad jie nedalyvauja jokioje kultūrinėje ar dalyvavimo veikloje savo bendruomenėje. Tuo tarpu 55 % nurodė, kad paprastai dalyvauja**, tai mums pateikia keistą santykį tarp ankstesnio ir šio klausimo. Taigi tai tikriausiai mums duoda užuominą, kad reikia siūlyti daugiau kultūrinės ir dalyvavimo veiklos kiekvienai bendruomenei priklausančiai organizacijai arba Galbūt reikia pritaikyti savo veiklą, naudojant Galbūt jaunimui palankesnius metodus.

### Participation in the community



Tada jų paklausėme, ar jie seka politiką savo šalyje, ir dauguma atsakė **TAIP**, lygiai 67

%, o 33 % neseka politikos savo šalyje.

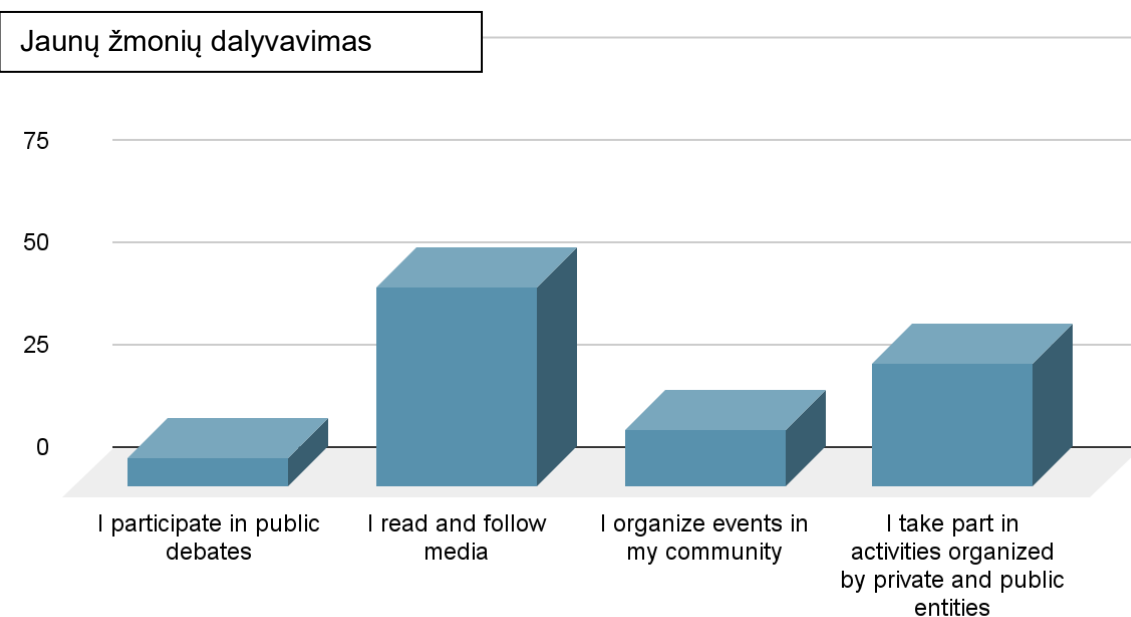
Prie šio klausimo pridėjome klausimą, ar jie dalyvauja kokiuose nors tinklaraščiuose, debatuose internete ar apskritai neprisijungę prie interneto, ir jie **atsakė, kad tik 26 proc. dalyvauja debatuose internete ar neprisijungę prie interneto savo bendruomenėje.**

Dauguma atsakė, kad nedalyvauja jų bendruomenėje vykstančiose diskusijose ir tinklaraščiuose - **lygiai 74 %**. Šie skaičiai rodo, kad jaunimas vengia debatų internete ir ne internete, ir jie jų nemėgsta. Tai turėtų paskatinti mus dar kartą susimąstyti apie tai, kaip mūsų visuomenėje vedami ir siūlomi debatai.

Iškart po to paklausėme mūsų jaunuolių, ar jiems rūpi dalyvavimas bendruomenės ir apskritai demokratiname gyvenime. **Rezultatai sako, kad daugumai rūpi dalyvavimas (71 %), o mažesnei daliai jų nelabai rūpi dalyvavimas ir demokratinis visuomenės gyvenimas (29 %).**

Šis rezultatas susijęs su tolesniu klausimu, kuriame atsakiusiųjų TAIP klausėme, kokius dalyvavimo būdus jie dažniausiai naudoja

## Actions of participation by young people

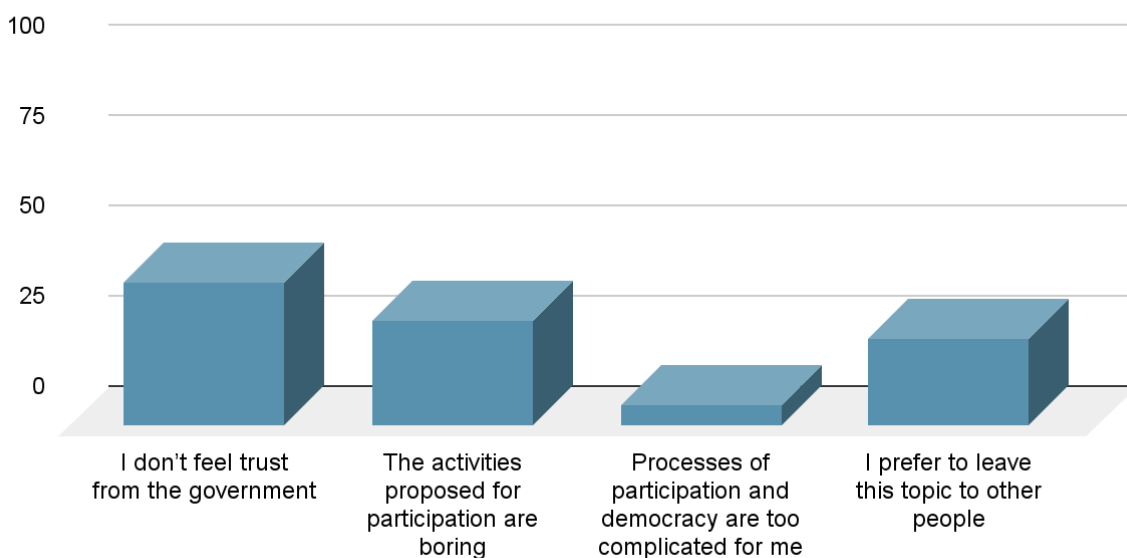


Tai rodo, kad dauguma jų dalyvauja tik sekdami žiniasklaidą ir naujienas, susijusias su politika jų bendruomenėje. Antrasis pagal balsų skaičių veiksmas buvo "Dalyvauju privačių ir viešųjų subjektų organizuojamoje veikloje", o tai rodo didesnę aktyvumą nei pirmasis veiksmas, kurio

procentinė dalis buvo didesnė. Ši diagrama taip pat rodo, kad jaunimas vis dar labai noriai dalyvauja diskusijose.

Tų, kurie į **ankstesnį klausimą atsakė NE**, paklausėme, ar jiems rūpi dalyvavimas ir demokratinis gyvenimas jų bendruomenėje: "**Kokios priežastys lemia, kad jiems tai nerūpi?**". Rezultatai yra tokie:

### What are the causes of the scarce interest on participation in your community



Tai rodo, kad **dauguma nepasitiki vyriausybe (40 proc.)** ir nebesidomi šiais klausimais. Antroji priežastis buvo ta, kad su dalyvavimu susijusi **veikla yra nuobodi (29 %)**. Trečioji iš tiesų rodo, kad **24 % jaunų žmonių šiais klausimais visai** nesidomi. Tik nedaugelis mano, kad dalyvavimo procesai jiems yra pernelyg sudėtingi.

### ŽAIDIMAI KAIP DALYVAVIMO PRIEMONĖ

Kitoje klausimyno dalyje daugiau dėmesio skirsime daliai, susijusiai su žaidimais ir dalyvavimu, ir tam, kaip žaidimai galėtų būti galinga priemonė šiai temai spręsti. Nepaisant to, ši dalis buvo tikrai naudinga, kad geriau suprastume, kokių tolesnių žingsnių reikia imtis mūsų projekte.

Pirmasis klausimas, kurį uždavėme dalyviams, buvo susijęs su tuo, ar jiems būtų įdomu **žaisti žaidimą, susijusį su dalyvavimu**

Dauguma jų (**52 %**) atsakė, kad **TAIP norėtų**, ir tai suteikė mums dar daugiau noro dirbti prie kuriamo žaidimo.

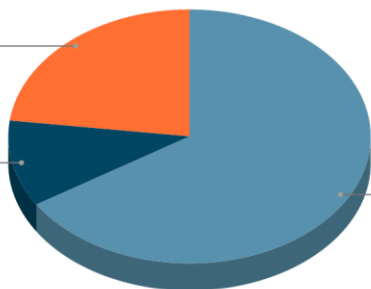
Todėl jų taip pat paklausėme: **"Ar manote, kad žaidimas ar kokia nors kita priemonė gali padidinti jūsų smalsumą aktyviai dalyvauti bendruomenės gyvenime?"** Rezultatai rodo,

Do you think a game, or any other tool may enhance your curiosity towards active

MAYBE  
23,0%

NO  
11,0%

YES  
66,0%



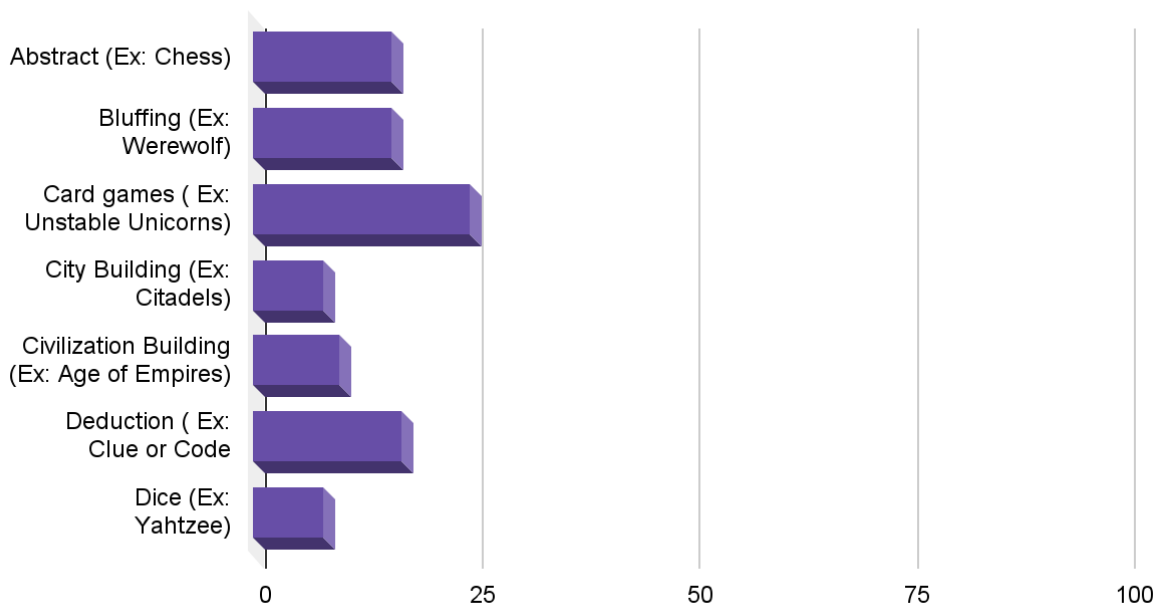
kad dauguma (**66 %**) tvirtai tiki, jog žaidimas kaip priemonė, galinti padidinti ir paversti dalyvavimą ir demokratiją patrauklesnėmis ir jaunimui draugiškesnėmis temomis. Tik nedidelis procentas teigė, kad **NE** ir iš dalies kai kurie iš jų yra neužtikrinti dėl rezultato..

Šioje dalyje nagrinėjome jų ankstesnę patirtį, susijusią su žaidimais ir rimtais žaidimais. Jų klausėme "Ar jie kada nors žaidė stalo žaidimus" ir **beveik visi atsakė TAIP (98 %)** ir tik **2 % atsakė NE**, o tai rodo, kad stalo žaidimai yra priemonė, kuri gali būti naudinga jaunimui ir gerai kNewn. Todėl po šio klausimo sekė klausimas, susijęs su jų mėgstamiausiomis žaidimų rūšimis, kai jie žaidžia stalo žaidimus. Pateikėme žinomiausias fizinių žaidimų rūšis, kurios egzistuoja, ir štai kokie yra rezultatai:

Šioje dalyje nagrinėjome jų ankstesnę patirtį, susijusią su



## Types of traditional games young people enjoy the most



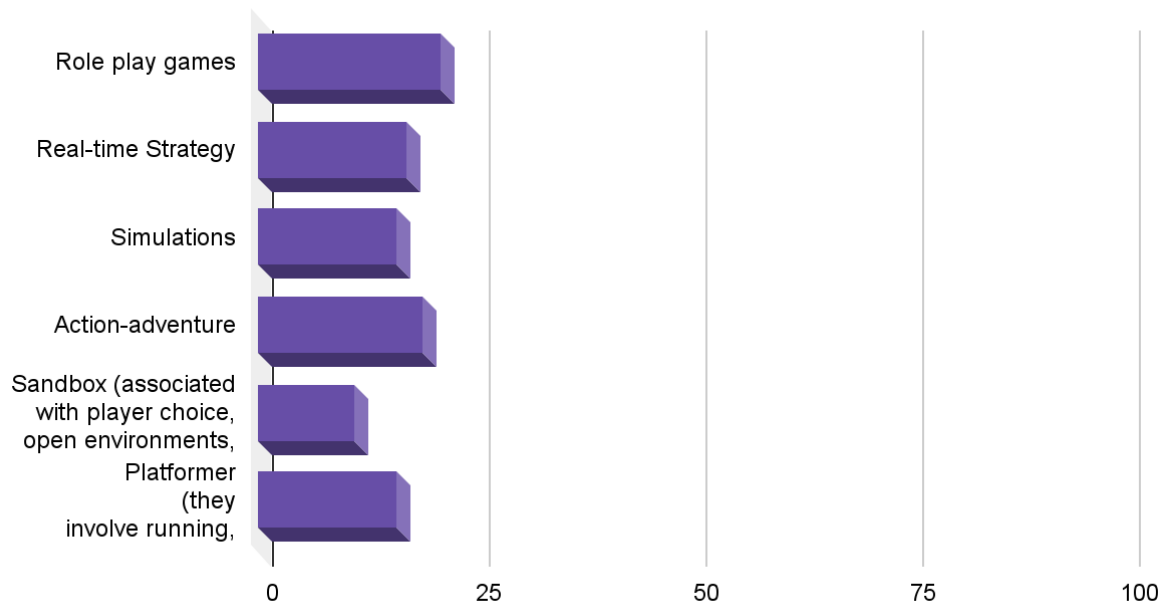
Labiausiai patiko tie, kuriuose žaidžiamos **tik kortos (25 %)**, antroje vietoje vos vienu procentiniu punktu mažiau - **17 % Dedukcijos žaidimų**, o vos vienu procentiniu punktu mažiau - **16 % abstrakčių ir blefavimo žaidimų**.

Vėliau klausimas buvo susijęs su virtualiais ir internetiniais žaidimais ir su tuo, kas paprastai juos žaidžia. Dauguma taip pat atsakė **TAIP (68 %)**, tai ne tiek daug, kiek **stalo žaidimai, bet** vis tiek tai rodo, kiek jaunų žmonių Naujieji mėgsta virtualius žaidimus. **32 % atsakė NE.**

Todėl paklausėme žmonių, kurie atsakė Taip, kokių tipų žaidimus jie mėgsta žaisti virtualius ir internetinius žaidimus.

Pateikiame rezultatus:

## What kind of virtual or online games do you like to play?



Labiausiai mėgstami žaidimai yra **vaidmenų žaidimai (21 %)**, o antroje vietoje - **veiksmo ir nuotykių žaidimai (19 %)**. Kitų kategorijų mėgstamiausių žaidimų procentinė dalis yra beveik tokia pati - nuo **16 %** iki **16 %**. **17%**.

Paskutiniuose klausimuose pirmiausia paklausėme, ar jie kada nors žaidė rimtą žaidimą, ir jie atsakė, kad **TAIP (61 %) ir NE (39 %)**.

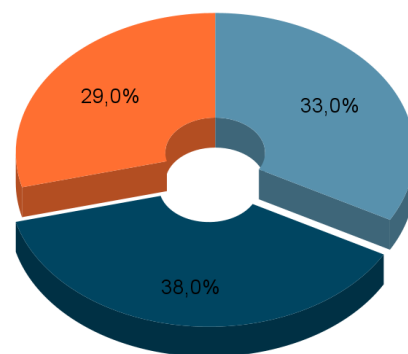
Žmonės, kurie atsakė "Taip", taip pat pateikė keletą rimtų žaidimų pavyzdžių, pavyzdžiui, klasikinį žaidimą "Trivial" arba paminėjo kitus žaidimus, susijusius su projektais ir sukurtus kitų subjektų. Paskutinis klausimas, kurį uždavėme jiems, yra susijęs su aplinka, kurios jie norėtų dalyvavimo žaidime, pateikėme 3 nustatymus.

Štai rezultatai:

Rezultatai parodė, kad 3 mūsų pasiūlytų pasirinkimų procentinė dalis yra gana panaši. Vis dėlto pagrindinis atsakymas buvo **"Dabartinis nustatymas"** - 38 %. Į šiuos atsakymus atsižvelgsime kurdami žaidimą, prie kurio jau dirbame.

What type of environment would you like as part of the participation game?

- Past forms of governments in history
- Present
- Futuristic



## FOKUS GRUPIŲ REZULTATAI

Atlikome tikslinių grupių tyrimus, kuriuose dalyvavo 2 skirtingos tikslinės grupės. Taigi, kiekvienas partneris surengė 2 skirtingas tikslines grupes. Vieną tikslinę grupę, skirtą jaunimui, o kitą - pedagogams, su jaunuimu dirbantiems asmenims, suinteresuotiesiems subjektams ir kitiems atstovams, pavyzdžiui, politikos formuotojams..

### Focus Group 1 with young people

Iš viso tikslinėse grupėse su jaunuimu dalyvavo 68 jaunuoliai, kurių dauguma buvo 18-25 metų amžiaus. Kiekvienas partneris įtraukė skirtingų kategorijų jaunuolius: universiteto studentus, jau dirbančius jaunuolius, savanoriškai dirbančius jaunuolius, NEET ir kitų nepalankioje padėtyje esančių kategorijų jaunuolius.

Kiekvienoje tikslinėje grupėje vykdėme tam tikrą veiklą, kad apšildytume ir sukurtume saugią aplinką grupėje, kad įsitikintume, jog iš jų gavome nuoširdžius atsakymus ir jie jaučiasi saugūs

dalytis savo požiūriu. Rezultatai įvairiose šalyse buvo skirtingi, tačiau jie parodė, kad jaunimas turi daug bendrų bruožų, ypač kai kalbame apie jaunimo, kaip kategorijos ir grupės, problemas.



Grįžtamojo ryšio ir nuomonės apie tai, kokią poziciją užimate, etape sulaukėme skirtingos reakcijos į kiekvieną teiginį.

**ATSILIEPIMUS APIE  
TEIGINIUS APIE TAI,  
KOKIĄ POZICIJĄ  
UŽIMATE**

"Kur tu esi?" nustatėme keletą teiginių, kad geriau suprastume jaunų žmonių požiūrį į piliečių teises ir pareigas, dalyvavimą ir kitus atsiliepimus apie žaidimus ir metodus, kuriais siekiama, kad žmonės labiau įsitrauktų į dalyvavimą.

**1 Teiginys:**

"Visada balsuoju, nes tai yra mano pareiga ir teisė, ir nesutinku su žmonėmis, kurie nebalsuoja."

**Atsakymas:**

Apie balsavimą kaip teisę ir pareigą visose šalyse dauguma jaunų žmonių manė, kad tai yra pareiga, ir teigė, kad jie tai daro, tačiau visose tikslinėse grupėse taip pat buvo daug diskutuojama apie tai, kad jūs turite teisę balsuoti Net balsuoti kaip išreikšti savo pritarimą ar nepritaringą kokiame nors politiniame pasiūlymū. Diskusija dažniausiai būdavo baigiama teiginiu, kad geriau eiti ir balsuoti už Nieko, bet vis tiek eikite balsuoti, kad tai išreikštumėte.

Be to, kilo diskusija apie tai, kad, deja, balsai dažniausiai yra nupirkti politikų arba mainais už kokią nors paslaugą, ir tai yra įprastas požiūris į balsavimą.

**2 Teiginys:**

"Diskursas ir kritinis mąstymas yra esminiai įrankiai siekiant pažangos demokratinėje visuomenėje. Tačiau galiausiai tai lemia vienybė ir aktyvus dalyvavimas."

**Atsakymas:**

Antrajame "Teiginyje" beveik visų šalių dalyviai sutarė, kad dalyvavimas ir vienybė yra pagrindiniai dalyvavimo veiksniai, ir teigė, kad jei vieno iš jų trūksta, tuomet neturime tinkamo pagrindo kalbėti apie dalyvavimą. Nustatėme tik keletą nesutarimų, teigiančių, kad nesvarbu kas, mes turime korumpuotų politikų, o vienybė negali daug ką padaryti su korupcija. Tai praplėtė diskusijas, bet vis dėlto tai ženklas, kad prie korupcijos kaip temos grįžome ir antrajame Teiginyje. Jie taip pat teigė, kad kritinis mąstymas yra kažkas, kas šiais laikais yra aktualu ir būti sąmoningu piliečiu, o taip pat turi būti ugdomas tarp visų kartu.

### **3 Teiginy:**

"Žmonės, kurie gauna nulį, yra ne tik tie, kurie nedalyvauja žaidime, bet ir tie, kurie žaidžia labai gerai, bet neturi tikslo!"

### **Atsakymas:**

Trečiajame "Teiginyje" dalyviai apskritai prašė daugiau paaiškinimų, o ryšį su žaidimu ir sportu nurodė visi moderatoriai. Tuomet dalyviai daugumai pritarė ir teigė: "net jei žaidžiate Net maksimaliai, jūsų pastangos turėtų būti įvertintos dalyvaujant, taip pat prisideda nedidelė parama".



### **4 TEIGINYS:**

“Internetas galėtų būti labai teigiamas žingsnis švietimo, organizavimosi ir dalyvavimo prasmingoje visuomenėje link.”

**Atsakymas:**

Ketvirtajame "Teiginyje" klausėme apie internetą kaip galingą dabarties ir ateities dalyvavimo įrankį, čia jie taip pat iš dalies sutiko, dauguma grupių paminėjo dvejetainį interneto veidą, gerus dalykus - dalijimąsi ir didesnio žmonių skaičiaus pasiekimą, didesnę įtrauktį, tačiau juo reikia naudotis išmintingai. Kaip neigiamą aspektą jie paminėjo netikras naujienas, daug klausimų, susijusių su privatumu ir faktų tikrinimu. Jie taip pat paminėjo, kad reikia ugdyti visų kartų



žiniasklaidos priemonių naudojimo raštingumą ir tai, kad turimomis diskusijų priemonėmis reikia naudotis sąmoningai.

**5 Teiginys:**

“Nesidomiu politika, nes nebepasitikiu vyriausybe ir politikais.”

**Atsakymas:**

Penktajame "Teiginyje" kalbėjome apie politikų patikimumą ir teisingumą tarp jų ir valdžios. Daugumoje grupių jaunuoliai minėjo korupciją ir skandalus ir tai vertino stipriai ironiškai. Visi jie teigė, kad domisi politika, tačiau vyrauja bendras jausmas, kad miNeritetas sprendžia už daugumą, nesitardamas su kitais, ir dėl to atsiranda toks nepasitikėjimas politikais.

**6 Teiginys:**

“Pasaulis gali paprašyti jūsų dalyvauti, bet ar norite sutikti su šiuo pasiūlymu, sprendžiate patys.”

**Atsakymas:**

Šeštajame "Teiginyje" diskutavome apie tai, kad pasaulis prašo jūsų veiksmų, bet galiausiai jūs, kaip pilietis, nusprendžiate padėti ir imtis veiksmų, dalyviai su tuo sutiko, kai kuriose grupėse minėjo, kad reikia būti nuolatiniam, o dalyvavimas yra kasdienė veikla, kuriai reikia

pastangų, bet kartais jūs net ir Net Netice. Kažkas paminėjo, kad dalyvavimo sunkumai susiję su darbo laiku, nes mūsų visuomenė pagrįsta darbo krūviu, todėl sunku dėti daug pastangų dalyvavimo procesuose, kaip norėtusi, tai taip pat buvo įdomus požiūris, kuris palietė darbo temą ir poreikį turėti daugiau laisvo laiko, kad būtum geras ir psichiškai sveikas pilietis. Galiausiai daugelis jaunuolių vis tiek pabrėžė, kad tai turi būti laisvas sprendimas, o ne privalomas dalykas.

### **7 Teiginys:**

"Norėčiau daugiau dalyvauti, bet mano vietos bendruomenėje nėra eNeugh veiklų ir erdvių, kuriose būtų galima dalyvauti"

### **Atsakymas:**

Septintajame "Teiginyje" jų klausėme, ar, jų nuomone, trūksta veiklų, kurios padidintų jų dalyvavimą ir tinkamos veiklos tinkle. Grupės pasiskirstė ir kai kurie jų teigė, kad bendruomenėje yra veiklos ir jie joje dalyvauja, teigė, kad tai tik informavimo klausimas. Tuo tarpu kita pusė grupių dalijosi nusivylimu dėl veiklos trūkumo ir net ten, kur veiklos yra, minėjo, kad siūloma veikla yra nuobodi ir pasenusi, Net pritaikyta šių dienų visuomenei. Jie taip pat teigė, kad temos yra aktualios diskusijose, nagrinėjamų temų aktualumas tokiu atveju taip pat susijęs su kreipimusi į jaunimą.



Taip pat buvo paminėta, kad NVO ir vyriausybės naudojami įtaka, kad atvyktų ir kalbėtų apie dalykus, tačiau tai nelabai veikia, nes yra "per daug sūrus".

### **8 Teiginys:**

"Politika, skatinanti dalyvavimą, neegzistuoja".

### **Atsakymas:**

Aštuoni Teiginiai buvo apie tai, kad politika, skatinanti dalyvavimą, yra neegzistuojanti. Kai kuriose grupėse dalyviai nežinojo, ką atsakyti, nes jie daug nežino apie šią politiką, todėl liko per vidurį. Kai kurios kitos grupės, užuot pritarusios šiam faktui, teigė, kad nėra eNeugh politikos ir priemonių, skatinančių dalyvavimą, ypač jaunimui įdomiu būdu.

### **9 Teiginys:**

"Jaunimo dialogo procesai yra geri pavyzdžiai, kuriuos reikėtų atkartoti vietos lygmeniu".

### **Atsakymas:**

Devyni "Teiginiai" buvo susiję su ES jaunimo dialogu kaip galimu įrankiu, kuris galėtų būti taikomas ir vietos lygmeniu, siekiant iškelti jaunų žmonių balsą, ir dauguma pritarė, pabrėždami, kad reikia daugiau būdų dalyvauti, ir teigė, kad reikia, jog jaunimas būtų labiau pripažįstamas vietos lygmeniu. Jie taip pat pabrėžė tarpsektorinio bendradarbiavimo poreikį, nes tai yra labai svarbi šių procesų ir dinamikos gerinimo dalis.

### **10 Teiginys:**

"I would like to act but, in my community, young people do not have much voice"

### **Atsakymas:**

Dešimtas "Teiginys" buvo skirtas jaunimo balsui, į kurį vietos lygmeniu ar bendruomenėje nelabai įsiklausoma, išskyrus tai, kad jie nori dalyvauti. Dauguma su tuo sutiko, ypač dėl to, kad vietos lygmeniu jie dalijosi šiuo klausimu. Dauguma grupių nurodė priežastį, kad dažniausiai senoji karta kaip ciklas, jie paprastai daro taip, kad jie net daug klausosi jaunimo balso. Kai kuriose grupėse jie taip pat teigė, kad tikrai norėtų daugiau dalyvauti, bet jie nežino, kokiomis priemonėmis ir būdais jų balsas gali būti išgirstas. Jie pasidalijo mintimis, kad reikia taikyti jaunimui palankesnius metodus ir sekti jaunimo tendencijas bei pokyčius visuomenėje.

Baigiamojoje fokus grupių dalyje paprašėme jaunimo pateikti idėjų ir atsakymų ne tik dėl žaidimų, bet ir dėl dalyvavimo idėjų. Rezultatai buvo labai geri ir naudingi mūsų komandai.

Tai buvo keletas pasiūlymų:

- darbo dienos sutrumpinimas ir darbo pasaulio pagreitinimas (jie kalbėjo apie akademinę sritį, nes į ją orientuojasi kaip į galimą būsimą profesiją).



- Transporto sistemos tobulinimas (taip pat susijęs su laiko trūkumu).
- Bendruomenės erdvių, pavyzdžiui, parkų, žaidimų aikštelių ar suoliukų gatvėse, sudarymas, kad žmonės galėtų susitikti.
- Savivaldybės bendrabūvio veikla ir vietos aktyvizmo skatinimas.
- Didesni dalyvavimo organų sprendimų priėmimo pajėgumai, taip pat valdžios decentralizavimas.
- Didesnis socialinių problemų ir viešosios politikos matomumas.
- Didžiausių miestų pasiskirstymo pertvarkymas, teritorinio balanso atkūrimas.
- Gerinti tiesioginį piliečių dalyvavimą teisėkūroje.
- Darbo reforma ir kapitalistinės sistemos pabaiga.
- Būtų gerai kNurodant vietas, kur jie galėtų eiti savanoriauti, arba turėti platformą, kurioje jie rastų vietas, reikinius ir kitus dalykus. "Kaip "Facebook", bet tik savo bendruomenės jaunimui".
- Facebook grupė arba whatsapp pokalbių grupė, prie kurios kiekvienas gali prisijungti ir pakviesti kitus ką nors daryti.

Vietoj patarimų apie žaidimą jie pateikė keletą užuominų, pvz:

- Į žaidimą įtraukite galimybes aptarti problemas, kurios trukdo jaunimui dalyvauti politiniame gyvenime: laiko trūkumas, mokymų apie dalyvavimą politiniame ir vietiniame gyvenime trūkumas, žinių apie dalyvavimo kanalus ir galimybes trūkumas (pvz., žaidimas su lygių ar patirties sistema, kuri suteikia žaidėjui daugiau informacijos).
- Didelė reikšmė, teikiama susirinkimo procesams jaunimo dalyvavime, gali būti siejama su žaidimo mechanika, pavyzdžiui, derybomis, bendradarbiavimu, kolektyviniu išteklių ir interesų valdymu ir pan.
- Kultūrinių temų skatinimas žaidimuose. Be to, svarbu kurti žaidimo pasakojimą ir turinį, pritaikant juos prie jaunimo kultūrinių interesų ir pagrindinių rūpesčių.
- Sukurti sąveikų, erdvių ir jaunimo dalyvavimo kontekstų modeliavimą.
- Pagrindinės charakteristikos: Bendradarbiavimas ARBA konkurencija (arba raskite būdą, kaip užtikrinti ir viena, ir kita), balų sistema, iššūkiai, lengva suprasti ir žaisti, smagu.

### **Išvados:**

Šiose tikslinėse grupėse buvo pabrėžta, kad jaunimas nepasitiki politika ir kad mes ir visa visuomenė turime pasiūlyti daugiau veiklos ir pritaikyti savo veiklą patrauklesnei ir jaunimui draugiškesnei veiklai, kad visuomenė apskritai labiau įsitrauktų. Be to, paaiškėjo, kiek daug

jaunų žmonių, ypač vietos lygmeniu, jaučiasi Net atstovaujami ir išgirsti. Tai mums suteikė įdomų požiūrį ir į būtinybę sukurti kažką virtualaus, bet Neto daug sunkiau dėl žiniasklaidos raštingumo stokos ir užtikrinti visų visuomenės kategorijų dalyvavimą potencialiame žaidime. Vienas iš įdomiausių išryškėjusių elementų neabejotinai yra noras aktyviau dalyvauti visuomenės gyvenime, tačiau trūksta priemonių, išteklių ir erdvių, kad būtų galima aktyviai veikti.

## **2 Tikslinės grupės, kurioje dalyvavo su jaunimu dirbantys asmenys, pedagogai, sprendimų priėmėjai ir kitos susijusios suinteresuotosios šalys**

Surengta antroji tikslinė grupė, kurioje dalyvavo įvairios tikslinės grupės. Jose dalyvavo universiteto dėstytojai, vidurinių mokyklų mokytojai, vietos politikos formuotojai, su jaunimu dirbantys asmenys ir kiti su švietimu ir dalyvavimu susiję suinteresuotieji subjektai iš vietos savivaldybių ir vyriausybių. Visose projekto šalyse iš viso dalyvavome 48 žmonės. Kai kurie iš naudojamų "Teiginių" buvo tie patys, kurie buvo naudojami su jaunimu, kad būtų galima patikrinti skirtingų tikslinių grupių požiūrį.

### **ATSAKYMAS Į TEIGINYSS APIE TAI, KUR JŪS STOVITE**

"Where do you stand" (liet. "Kur tu esi?") metu mes išsiaiškinome keletą Teiginių, kad suprastume daugiau suinteresuotųjų šalių požiūrių, pagrįstų piliečių teisėmis ir pareigomis, dalyvavimu ir kitais Atsakymas apie žaidimus ir požiūrių stilius, kad žmonės labiau įsitrauktų į dalyvavimą.

#### **1 Teiginys:**

"Politikai, siekiantys greito sutarimo, nepajėgūs rasti ilgalaikių sprendimų rytdienos suaugusiesiems".

**Atsakymas:**

Jie teigė, kad tai labai priklauso nuo požiūrio, apie kurį kalbame. Makropolitikoje ir sprendžiant civilizacines problemas jie Net visada naudingi, o sprendžiant mikropolitinius, kasdienes ir savivaldybės klausimus jie būtini skubiems sprendimams priimti. Politikos iššūkis - pasiekti pusiausvyrą tarp trumpalaikio ir ilgalaikio laikinumo. "Rinkimiškumas, puolant spręsti trumpalaikes problemas, kartais trukdo spręsti ilgalaikes problemas". Kita vertus, teigiama, kad konsensusai yra rėmai, per kuriuos galima spręsti ilgalaikes problemas. Šiuo požiūriu konsensusas neturi nieko bendro su sprendimų priėmimo pajėgumu ar net. Kai kurios grupės teigė, kad nacionaliniu ir ES lygmeniu tai vyksta, tačiau vietos ir regionų lygmeniu, jų nuomone, vietos sprendimų priėmėjams labai trūksta ilgalaikių programų.



**2 Teiginys:**

"Tarpsektorinis bendradarbiavimas lemia geresnę politiką "

**Atsakymas:**

Dauguma grupių 100 proc. pritarė, kad bendradarbiavimas tarp sektorių yra labai svarbus, nes jis padeda kurti tinkamą politiką, kurioje atsižvelgiama į visas visuomenės grupes. Viena grupė paminėjo šiuos dalykus: "Nors dalyvių įvairovė gali padėti sukurti geresnę politiką, nėra aišku, ar ji galiausiai padės sukurti geresnę politiką. Jie turi omenyje tai, kad kai kuriose politikos srityse yra subjektų, kurių interesai prieštarauja bendram gėriui. "Yra konfliktų, kai tarpsektorinis bendradarbiavimas Net veda prie geresnės politikos, nes atsiranda sektorių, prieštaraujančių bendram interesui". Dėl to laikomasi pozicijos, kad sunku pagerinti visiems naudingą politiką. "Geresnė politika kam?"

### 3 Teiginys:

" Pilietinės visuomenės diskusijos neturi realaus svorio ".

### Atsakymas:

Dauguma teigė, kad jie nesutinka, taip pat sakė, kad tai priklauso nuo situacijos. Jie pasidalijo tuo, kad kartais būna priešingai ir sprendimai priimami per daug atsižvelgiant į viešąją nuomonę, vadinamuosius instinktų matavimus. Kai kurios kitos grupės taip pat paminėjo: "Buvo pozicija, kuri atsargiai manė, kad pilietinė visuomenė visose šalyse turi tokią laisvę ir



įtaką kaip Vakaruose. Kita vertus, aNeter pozicija gynė, kad pilietinė visuomenė yra labai svarbi, kad tarp parlamentinės politikos ir politikos iš liaudies egzistuoja nuolatiniai ryšiai ir kad ji turi labai Netable poveikį politikai. Pavyzdžiui, Bolivijos rinkimuose."

### 4 Teiginys:

"Jaunimo dialogo procesai yra geri pavyzdžiai, kuriuos reikėtų atkartoti vietos lygmeniu".

### Atsakymas:

Kai kurios suinteresuotosios šalys teigė, kad nors jaunimo dialogo priemonė pradeda veikti ES lygmeniu, jos nėra naujos ir jos nėra tikros, ar ji veiktų vietos lygmeniu, todėl teigė, kad ją reikia išbandyti ir patikrinti kaip bandymą. Kai kurie iš jų taip pat paminėjo tai, kad, deja, politikai ir jaunimas dažnai "kalba skirtinga kalba", ir tai taip pat gali būti laikoma šio proceso sunkumais.

### **5 Teiginys:**

"Jaunimui atstovauja ne suinteresuotosios šalys".

### **Atsakymas:**

Kai kurioms grupėms jie minėjo, kad jaunimo interesams neatstovaujama. Visų pirma, trūksta atstovavimo parlamente ar net balsavimo teisės jaunesniems nei 18 metų asmenims. Kai kurie kiti vietoj to grupėse Net pritarė Teiginiui ir paminėjo, kad egzistuoja jaunimo organizacijos, pilietinė visuomenė, pedagogai ir kiti subjektai, kurie atstovauja jaunimui.

### **6 Teiginys:**

"Internetas galėtų būti labai teigiamas žingsnis švietimo, organizavimosi ir dalyvavimo prasmingoje visuomenėje link".

### **Atsakymas:**

Šiame Teiginyje visos grupės pritarė panašiai pozicijai, tačiau reikia pasakyti, kad jie į šį Teiginį reagavo labiau neigiamai nei jaunimas. Suinteresuotosios šalys pasidalijo nuomone, kad internetas yra geras informacijos šaltinis, tačiau jo yra per daug, o kaip dalyvavimo priemonė jis veikia Net daug. Jie mano, kad būtina šviesti apie žiniasklaidą ir ugdyti visų piliečių kritinį mąstymą, ir tai turėtų būti politika arba kažkas, ko reikėtų mokyti ir mokyklose.

### **7 Teiginys:**

"Manau, kad susiduriame su naujųjų kartų vertybių krize, tiek daug individualizmo".

### **Atsakymas:**

Jie minėjo, kad jaunimas (kaip laikotarpis) vis labiau plečiasi, trina ribas to, kas buvo anksčiau, ir įgyja simbolinę galią, kuri net slepia vyresniųjų interesus. Be to, sunku galvoti apie jaunimą kaip apie bendrų interesų kategoriją, kuri dažnai slepia konkuruojančius interesus dėl lyties ar socialinės klasės. Dėl to taip pat buvo teigiama, kad tai ciklinis fenomenas, vykstantis per kiekvieną kartą kaitą, ankstesnės kartos visada teigia, kad naujosios neturi vertybių. Jie taip pat minėjo, kad jaunimas šiais laikais turi vertybes, tačiau jas demonstruoja kitaip nei kiti. Kai

kurios suinteresuotosios šalys pasidalijo, kad, jų nuomone, jaunimas yra individualistiškesnis, tačiau jų buvo Net dauguma.

### **8 Teiginys:**

"Tikrai tikiu, kad daugiau dėmesio skiriant naujoms kartoms skirtai politikai, jaunimo dalyvavimas būtų aktyvesnis."

### **Atsakymas:**

Jie minėjo, kad tai labai priklauso nuo jūsų naudojamų įrankių ir priemonių. Dauguma suinteresuotųjų šalių vis tiek pritarė šiam Teiginiui ir taip pat pritarė, kad reikia taikyti metodą "iš apačios į viršų", kaip būtinybę padidinti dalyvavimą.

### **9 Teiginys:**

"Politika, skatinanti dalyvavimą, neegzistuoja".

### **Atsakymas:**

"Teiginyje" jų nuomonės išsiskyrė, ir dalis jų mano, kad tam tikra politika egzistuoja, tačiau jos yra nedaug, o kita pusė mano, kad politika, kuria skatinamas dalyvavimas, iš tiesų yra Net egzistuojanti arba dažniausiai nenaudinga.

### **10 Teiginys:**

"Atotrūkis tarp kartų didėja".

### **Atsakymas:**

Buvo minėta, kad ir Nermal, visi amžiai keičiasi ir visos kartos turi savo darbo būdą. Kai kurie kiti suinteresuotieji subjektai paminėjo, kad gyvename paradigmoje, kurioje anksčiau tėvai vadovavo savo vaikams Nauji vaikai vadovauja tėvams, tai paminėta dėl to, kad trūksta kartų politikos, kuri padėtų suprasti daugiau tam tikrų priemonių. Dauguma vis dėlto sutiko, kad šis atotrūkis yra natūralus.

Paskutinėje tikslinių grupių dalyje paprašėme jaunimo pateikti idėjų ir atsakymų ne tik dėl žaidimų, bet ir dėl dalyvavimo idėjų. Rezultatai buvo labai geri ir naudingi mūsų komandai.

Tai buvo keletas pasiūlymų:

- Dalijimasis ir dalyvavimas kartų ir kultūrų erdvėse.
- Sukurti svarstomąją asamblėją, skirtą bendriems jaunimo klausimams spręsti.
- Kolektyvinių veiksmų, socialinės praktikos - bendradarbiavimo, bendruomenės valdymo (neprisijungus ir internetu) mokymai.
- Dalyvavimo ir sprendimų priėmimo erdvės švietimo centruose.
- Reformuoti ir skatinti jaunimo asociacijų autonomiškumą partijų atžvilgiu.
- Asociacijų (vietinių ir kt.) finansavimas ir dalyvavimo jose rėmimas.
- Dalyvaujamojo biudžeto metodikos užtikrinimas vietos lygmeniu, kad jaunimas galėtų organizuoti bendruomenės veiklą ir suteikti jiems daugiau atsakomybės.

Vietoj patarimų apie žaidimą jie pateikė keletą užuominų, pvz:

- *Simuliacinio vaizdo žaidimo*, kuriame sukuriama mokykla ir reikia priimti visus sprendimus bei valdyti mokyklą, koncepcija (išteklių valdymo žaidimo mechanika).
- *Tycoon stiliaus simulatorius*.
- *Suinteresuotųjų šalių (arba šalių) santykių valdymo žaidimas* (kaip pavyzdį jie naudojo demokratiją).
- *Šakoto pasakojimo žaidimų naudojimas*, kad žaidėjai, eidami per žaidimą, galėtų rinktis vieną iš įvairių galimų scenarijų ir veiksmų (įskaitant istorijas su keliomis pabaigomis).
- *Postapokaliptinio žaidimo*, kuriame valstybė neturi jokio biudžeto jaunimui, koncepcija: idėja - organizuotis ir mobilizuotis, kad būtų įtvirtinti jaunimo politiniai interesai. Jame dalyvautų įvairių socialinių sluoksnių personažai, kad būtų parodyta skirtinga jaunimo socialinė tikrovė. Šis žaidimas taps sudėtingesnis, kai valstybė panaikins jaunimui teikiamas lengvatas (jaunimo korteles, valstybinių universitetų studijas, viešojo transporto subsidijas ar stipendijas), o tai turės įvairių pasekmių, priklausomai nuo veikėjo kilmės. Žaidimo idėja būtų politiškai mobilizuoti jaunimą.

**IŠVADOS:**

Tikslinės grupės su suinteresuotosiomis šalimis taip pat suteikė mums kitų požiūrių ir leido susipažinti su daugiau scenarijų. Tai atskleidė tam tikrus skirtumus tarp suinteresuotųjų šalių ir jaunimo, bet taip pat ir kai kuriuos bendrus požiūrius, pavyzdžiui, interneto klausimą ir poreikį labiau ugdyti visuomenės žiniasklaidos priemonių naudojimo raštingumą ir kritinį mąstymą. Be to, jie turi bendrų idėjų dėl poreikio naudoti įvairias priemones ir įrankius, kad būtų įtraukta daugiau jaunimo, taip pat didinti jaunų žmonių erdvę ir atstovavimą jiems.

Daugiau nei Atsakymas taip pat apie politiką jie pasidalijo daugybe įdomių minčių, pagrįstų principu "iš apačios į viršų" ir būtinybe įtraukti piliečius ir apskritai jaunus žmones į sprendimų priėmimo procesą ir suteikti jiems daugiau atsakomybės. Jie taip pat pateikė gana panašių patarimų žaidimo kūrimui, kurie mums taip pat suteikia daugiau pasitikėjimo žaidimo kūrimu, nes jie taip pat nurodė, kad reikia lengvos priemonės, kuri palengvintų dalyvavimo visuomenėje procesą.

## Išvados

Tyrimas buvo labai naudingas dėl visų kiekybinių ir kokybinių rezultatų, kuriuos gavome tiek iš jaunų žmonių, tiek iš suinteresuotųjų šalių ir kitų su jaunimu dirbančių asmenų, kurie dirba su jaunimo ugdymu. Tikslinių grupių įvairovė mums suteikė platų scenarijų apie tai, kokia yra dalyvavimo padėtis bendruomenėse, kuriose veikia dalyvaujančios organizacijos, taip pat kokie yra jaunų žmonių ir suinteresuotųjų šalių poreikiai, susiję su dalyvavimo procesu inNevation procesu.

Visi surinkti duomenys labiau apibrėžė mūsų žaidimo, kurį norėtume sukurti, idėją, o surinktos užuominos/patarimai padės visam konsorciumui siekti kitų žingsnių su aiškesne idėja.

Daugybė žmonių, dalyvavusių šiame tyrime, taip pat yra naudingas šaltinis, kuris bus įtrauktas į kitus veiklos etapus. Jie bus vertingi kaip išoriniai stebėtojai, padėsiantys mums parengti kokybišką ir inNevatyvų produktą, kuris, tikimės, palengvins ne tik jaunų žmonių, bet ir pedagogų darbą pristatant dalyvavimą kaip temą jaunimui ir plačiajai visuomenei.



Iš tyrimo akivaizdu, kad reikia daugiau jaunimui palankių ir tikslinei grupei pritaikytų priemonių, kurios padėtų didinti jaunų žmonių dalyvavimą, kad reikia daugiau dirbti bendradarbiaujant įvairiems veikėjams, kuriant politiką ir kelius, kurie taip pat gali lemti didesnę jaunų žmonių balso pripažinimą mūsų bendruomenėse.