

# NIEUWSBRIEF N°5, Februari 2022

## INHOUD

### OVER DE GAME

### GAME ONTWIKKELING

#### INGAME Curriculum en globale inhoud

Het EEA-team stelde aan de projectleider (Universiteit van Salamanca) de mogelijkheid voor om een focusgroep van universiteitsstudenten in te stellen die de ontwikkeling van WP3 (de eigenlijke game) zal bijstaan. De projectleider stemde hiermee in. Op dit moment hebben we twee adviesgroepen van vrijwillige studenten (een op EAA en een andere op de Universiteit van Salamanca) aan wie de projectdoelstellingen al zijn uitgelegd. De studenten dragen bij aan de aandachtsgebieden van het project en het uitwerken van de aandachtsgebieden, en werken samen met de onderzoekers en ontwikkelaars aan de totstandkoming van INGAME. In verband met dit onderwerp presenteerden de EEA-onderzoekers (Kyriakidou en Patsarika) een paper getiteld: "Ingame: Enacting Youth Citizenry through Serious Gaming", gepresenteerd tijdens de conferentie van de European Sociological Association in september 2021.

#### HET ONTWIKKLEN VAN HET VERHAAL EN DE LEVELS

In overleg met EEA en hun (studenten) focusgroep en CSI heeft ZB&V het verhaal van de game volledig uitgewerkt voor de zes gekozen thema's: 1. gendergelijkheid; 2. onderwijs; 3. sociale inclusie; 4. stedelijk wonen; 5. milieu,

klimaat en duurzaamheid; 6. (huidige en terugkerende) mondiale vraagstukken, en waar relevant, toekomstscenario's voor de lange termijn. Elk thema is tegelijkertijd een spelniveau dat moet worden doorlopen, inclusief (extra) beoordelvingsvragen. Het is tenslotte een *serious game*...

De bedoeling van het spel is om bewustzijn en betrokkenheid te creëren door informatie en kennis aan te bieden via uitdagingen en interactie te stimuleren. Het zal ook open vragen bieden met betrekking tot de onderwerpen en de speler uitnodigen om te reflecteren en zijn reflecties en inzichten te delen met leeftijdgenoten, familieleden en/of collega's.

Het is ook de bedoeling dat het spel met studenten kan worden gespeeld en mogelijkheden biedt om gesprekken, discussies en verder onderzoek te verdiepen.



Het bedenken en creëren van games is een kans om tegelijk praktijkervaring en waardevolle kennis op te doen.

Digitale games in de vorm van *serious games* of commerciële games met didactische begeleiding

kunnen een positieve invloed hebben op de lessen in de klas of tijdens naschoolse activiteiten.

Door dergelijke games voor educatieve doeleinden op de juiste manier te gebruiken, kunnen ze motiverende effecten opleveren die anders moeilijk te bereiken zouden zijn. Jammer genoeg blijft dit potentieel zowel in de literatuur als in toegepaste projecten ondergewaardeerd, terwijl dergelijke games, zoals voorgesteld door het INGAME-project, met succes kunnen worden gebruikt als onderwijsmethode. Dit is vooral belangrijk bij onderwijs over gevoelige onderwerpen of onderwerpen die verband houden met menselijk gedrag of interpersoonlijke communicatie.

De speler (in ons geval een humanoïde avatar) is in staat zijn/haar (maatschappelijke) bewustzijn te vergroten door taken uit te voeren waarin de menselijke aard wordt geanalyseerd of besproken. De speler/leerling krijgt de kans om op een boeiende manier reflectieve vragen onder ogen te zien en dat kan een efficiënt hulpmiddel op meerdere gebieden, door alléén te spelen of samen met anderen (privé of in een opkledingscontext), waarbij gesprekken over gepresenteerde onderwerpen aangemoedigd kunnen worden.

## PROJECT PARTNERS:



<https://ingame.erasmus.site/>



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



[https://www.instagram.com/ingame\\_project](https://www.instagram.com/ingame_project)



<https://twitter.com/IngameProject>