



Ιούλιος 2023

3ο Άρθρο: Διανοητική απόδοση 4 – Παιχνίδι μάθησης στο Διαδίκτυο

ERASMUS+ ΕΡΓΟ CRITICAL

Κρίσιμες πληροφορίες για τους μετανάστες σχετικά με την ανατροφή των παιδιών για την προώθηση της κοινωνικής ένταξης

Το CRITICAL είναι ένα τριετές πρόγραμμα Erasmus+ Strategic Partnerships, το οποίο ξεκίνησε το 2020 και πρόκειται να ολοκληρωθεί τον Αύγουστο του 2023. Το έργο CRITICAL υλοποιείται από μια ευρωπαϊκή διακρατική σύμπραξη οργανισμών που αποτελείται από τα Folkuniversitetet (Σουηδία), Dimitra (Ελλάδα), PROMEA (Ελλάδα) και FISPE (Γαλλία).

Ο γενικός στόχος του CRITICAL είναι να αναπτύξει εκπαιδευτικό υλικό και εργαλεία που προορίζονται για εκπαιδευτικούς και κοινωνικούς λειτουργούς που εργάζονται με μετανάστες και πρόσφυγες, προσαρμοσμένα στις συγκεκριμένες συνθήκες της κάθε χώρας. Το περιεχόμενο του υλικού είναι αφιερωμένο στην παροχή κρίσιμης πληροφόρησης στην ομάδα-στόχο, σχετικά με τη γονική μέριμνα και την υγεία, στο πρίσμα της προώθησης της κοινωνικής τους ένταξης. Το έργο χωρίζεται σε 4 αποτελέσματα που θα επιτρέψουν την ανάπτυξη μιας μεθοδολογίας για τη διευκόλυνση της χρήσης αυτού του εκπαιδευτικού υλικού στο υπάρχον πλαίσιο και τις ευκαιρίες κατάρτισης σε καθεμία από τις χώρες εταίρους.

Ι04 – Διαδικτυακό παιχνίδι μάθησης

Κατά τη διάρκεια της τελευταίας φάσης του έργου CRITICAL, η κοινοπραξία επικεντρώθηκε στην ανάπτυξη μιας διαδικτυακής πλατφόρμας μάθησης, η οποία, με τη μορφή παιχνιδιού, φιλοξενεί το εκπαιδευτικό υλικό που παρήχθη στα προηγούμενα στάδια του έργου και στοχεύει να βοηθήσει τους μετανάστες να κατανοήσουν και να δράσουν σύμφωνα με τους κανόνες και τις αξίες της χώρας υποδοχής σχετικά με την υγεία και την ανατροφή των παιδιών.

Το διαδικτυακό παιχνίδι CRITICAL, που αναπτύχθηκε από την PROMEA με την υποστήριξη των



Funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union



εταίρων του CRITICAL, στοχεύει στην αξιολόγηση της γνώσης που αποκτήθηκε μέσω των αποτελεσμάτων του έργου με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο. Είναι αρκετά εύκολο να παρακολουθεί και να κατανοηθεί, ειδικά για όσους μετανάστες βρίσκονται στην αρχή της μαθησιακής τους διαδρομής και για χρήστες με χαμηλές ψηφιακές δεξιότητες.

Για το σκοπό αυτό, τα περιεχόμενα του διαδικτυακού παιχνιδιού έχουν προσαρμοστεί σύμφωνα με τα σχόλια των ενδιαφερομένων. Πιο συγκεκριμένα, το εκπαιδευτικό υλικό δοκιμάστηκε απευθείας με τους εκπαιδευτές και τους μετανάστες σε όλες τις χώρες-εταίρους, πριν αναπτυχθεί ως διαδικτυακό παιχνίδι, το οποίο μας βοήθησε να προσαρμόσουμε καλύτερα το περιεχόμενο και τη μεθοδολογία του στις ανάγκες της ομάδας-στόχου. Αυτό κατέστη δυνατό μέσω της συμμετοχής των ντόπιων για τη δημιουργία αλληλεπίδρασης που προάγει τη συμπερίληψη.

Το διαδικτυακό παιχνίδι αποτελείται από 2 μαθησιακές ενότητες:

1. Υγεία
2. Γονείς, και Ισότητα και Ένταξη

Δημιουργήθηκε ως παιχνίδι drag-and-drop με εικόνες και δηλώσεις – προσαρμοσμένες στο πλαίσιο κάθε χώρας εταίρου – με κάθε θέμα να καλύπτει 14 ή 15 διαφορετικά θέματα και να αποτελείται από 4 εικόνες και 4 κομμάτια κειμένου που πρέπει να αντιστοιχιστούν μεταξύ τους. Μόνο η σουηδική έκδοση είναι λίγο διαφορετική από τις υπόλοιπες, καθώς δημιουργήθηκε ως ένα ενημερωτικό εγχειρίδιο για την υγεία και την ανατροφή των παιδιών, προσαρμοσμένο στις σουηδικές ανάγκες.

Το παιχνίδι καλύπτει έναν μεγάλο αριθμό ερωτήσεων σχετικά με τη γονική μέριμνα, την υγεία και την ισότητα και στόχος του είναι να δημιουργήσει ένα ασφαλές περιβάλλον για τους μετανάστες ώστε όχι μόνο να μάθουν για την κατάσταση στη χώρα υποδοχής τους, αλλά και να προβληματιστούν για την κατάσταση στη χώρα καταγωγής τους. Μέσω του παιχνιδιού, οι μετανάστες και οι πρόσφυγες θα αποκτήσουν περισσότερες γνώσεις σχετικά με κοινωνικές πτυχές και κανόνες, εθνικούς κανονισμούς, πληροφορίες και υπηρεσίες υγείας, συμβουλές για γονείς, υπηρεσίες/οφέλη που προσφέρονται στη χώρα υποδοχής τους όσον αφορά την υγεία και την



Funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union



ανατροφή των παιδιών κ.λπ.

Τους τελευταίους 2 μήνες του έργου έχει ξεκινήσει η πιλοτική δοκιμή του διαδικτυακού παιχνιδιού. Το διαδικτυακό παιχνίδι δοκιμάζεται με δεκάδες εκπαιδευτές ενηλίκων, κοινωνικούς λειτουργούς και μετανάστες σε Ελλάδα, Σουηδία και Γαλλία, η πλειοψηφία των οποίων έχει βρει το διαδικτυακό παιχνίδι διαδραστικό, χρήσιμο και πολύ εύκολο στην πλοήγηση. Η συνολική θετική ανατροφοδότηση της ομάδας-στόχου σχετικά με τις τεχνικές πτυχές του διαδικτυακού παιχνιδιού προσέθεσε αξία στη βελτίωση και την οριστικοποίηση του τελικού αποτελέσματος του έργου.

Το τελικό online παιχνίδι θα είναι διαθέσιμο στο κοινό στο τέλος του έργου μέσω της ιστοσελίδας του έργου σε 4 γλώσσες: Αγγλικά, Ελληνικά, Γαλλικά και Σουηδικά.



Funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

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