



ΧΩΡΑ: ΚΥΠΡΟΣ

ΗΜ/ΝΙΑ: ΙΟΥΛΙΟΣ 2018

NEWSLETTER

BIG STEP: Learning through Gamification – Integration of the vulnerable groups
2016-1-BE02-KA204-017346

BIG STEP: Μια διασκεδαστική εμπειρία μάθησης που βοηθά τους μετανάστες να ενταχθούν στη χώρα υποδοχής!

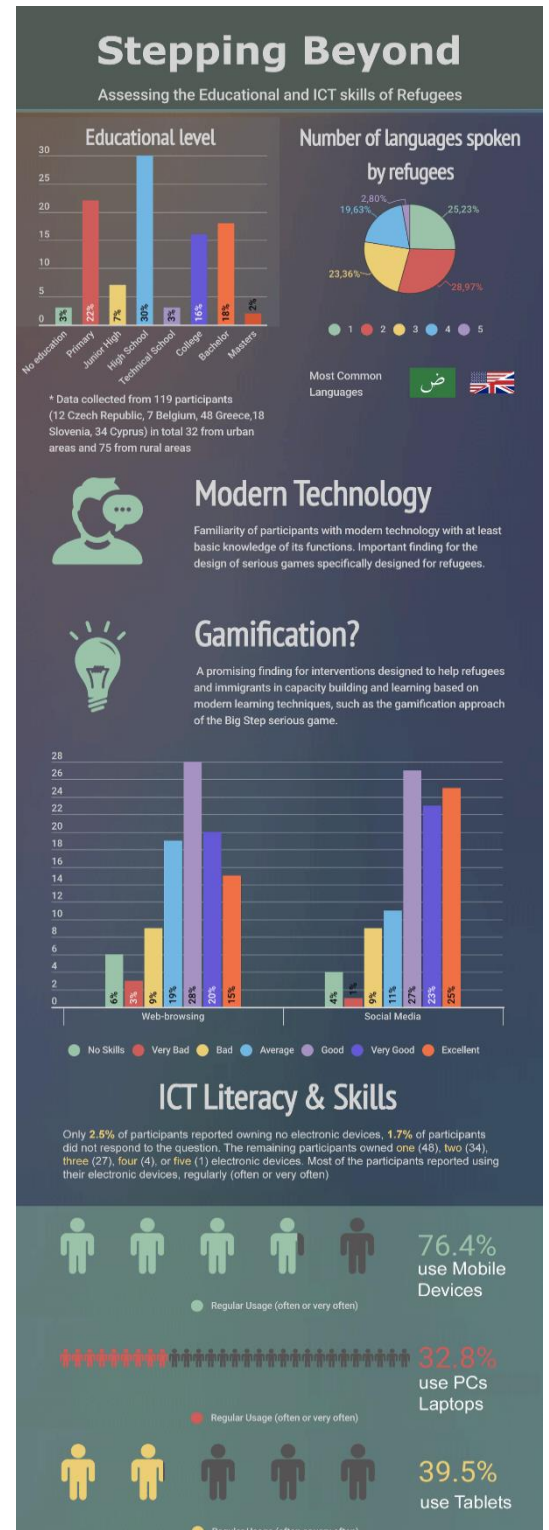
Το έργο “BIG STEP: Μαθαίνοντας μέσω της Παιγνιοποίησης – Ενσωμάτωση των ευάλωτων ομάδων” συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ε.Ε. Περιλαμβάνει εταίρους από το Βέλγιο, την Ελλάδα, την Τσεχία, τη Σλοβενία και την Κύπρο.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ο στόχος του έργου είναι η δημιουργία ενός δωρεάν διαδικτυακού παιχνιδιού που θα προσφέρει μια καινοτόμο εκπαιδευτική μέθοδο χωρίς αποκλεισμούς για τους πρόσφυγες, τους μετανάστες και άλλες ομάδες και μειονότητες στην Ευρωπαϊκή Ένωση. Κύριος στόχος είναι, καθώς κάποιος παίζει το παιχνίδι, να μαθαίνει στοιχεία της τοπικής γλώσσας, βασικές πληροφορίες και πολιτιστικές πτυχές που θα βοηθήσουν στην ενσωμάτωση και κατανόηση των χωρών υποδοχής.

ΔΕΙΤΕ ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ:



ΤΑ ΩΦΕΛΗ ΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ!

Η **Παιχνιδοποίηση** (gamification) είναι η εφαρμογή στοιχείων και αρχών παιχνιδιού, όπως η βαθμολόγηση και η ευγενής άμιλλα, σε περιβάλλοντα που δεν αφορούν παιχνίδια. Χρησιμοποιεί στοιχεία σχεδιασμού παιχνιδιών για τη βελτίωση της ενασχόλησης του χρήστη, της ροής της μάθησης και της αξιολόγησης των συμμετεχόντων μέσω μιας ψηφιακής προσέγγισης. Με άλλα λόγια, η Παιχνιδοποίηση έχει σκοπό να κάνει την εκπαιδευτική διαδικασία να μοιάζει περισσότερο με παιχνίδι.



Οι δραστηριότητες του BIG STEP χωρίζονται σε 3 στάδια:

IO1 – Έρευνα και Προετοιμασία,

IO2 – Σχεδιασμός και Ανάπτυξη,

IO3 – Έλεγχος και Εφαρμογή.

Κατά τη διάρκεια του IO1, κάθε εταίρος διεξήγαγε πρωτογενή έρευνα μέσω **Ερωτηματολογίων**, προκειμένου να συλλέξει πληροφορίες σχετικά με τις ανάγκες των ομάδων ενδιαφέροντος, τις γλωσσικές τους δεξιότητες και τις ικανότητες στις σύγχρονες Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνίας (ΤΠΕ). Οι ομάδες ενδιαφέροντος, κυρίως πρόσφυγες, δικαιούχοι ασύλου, προσεγγίστηκαν μέσω των επίσημων δομών υποδοχής, προστασίας και υποστήριξης που υπάρχουν σε κάθε περιοχή. Τα αποτελέσματα από τις απαντήσεις τους φαίνονται στο σχετικό Infographic "*Stepping Beyond*". Επιπλέον, κάθε εταίρος διερεύνησε τις πολιτισμικές ιδιαιτερότητες κάθε χώρας και ετοίμασε **Αναφορές Πολιτισμικών Ιδιαιτεροτήτων**, που περιλαμβάνουν όλες τις απαραίτητες πληροφορίες τις οποίες ένας αλλοδαπός πρέπει να γνωρίζει για να ζήσει και να ενταχθεί στην αντίστοιχη χώρα.



BIG

STEP

NEA

3^η συνεδρίαση της Συντονιστικής Επιτροπής

16-17 Ιανουαρίου 2018, Λιουμπλιάνα, Σλοβενία - Η 3η συνεδρίαση της Συντονιστικής Επιτροπής του έργου BIG STEP πραγματοποιήθηκε στη Λιουμπλιάνα της Σλοβενίας. Συζητήσαμε για τα αποτελέσματα που προκύπτουν από την εφαρμογή του IO1, την τρέχουσα ανάπτυξη του διδιάστατου (2-D) σοβαρού παιχνιδιού και τον προγραμματισμό για την υλοποίηση του τρίτου σταδίου του προγράμματος (IO3).



IO2 – Σχεδιασμός και Ανάπτυξη

11 Νοεμβρίου, 2017, Βέλγιο - Το UCLL πραγματοποίησε μεγάλη εκδήλωση προώθησης, στην οποία συμμετείχαν πολλοί ενδιαφερόμενοι οι οποίοι παρείχαν ανατροφοδότηση στην εξέλιξη του 2^{ου} σταδίου του έργου (IO2).



2^η συνεδρίαση της Συντονιστικής

Κατά τη διάρκεια του IO2, που ξεκίνησε τον Σεπτέμβριο του 2017, όλες οι πληροφορίες από τις προηγούμενες ερευνητικές δραστηριότητες συγκεντρώθηκαν και ενσωματώθηκαν στη μηχανή του παιχνιδιού, με παραλλαγές που βασίζονται στη γλώσσα και τις πολιτισμικές ιδιαιτερότητες κάθε χώρας. Το παιχνίδι θα είναι διαδικτυακό, θα φιλοξενείται στην επίσημη ιστοσελίδα του έργου και θα είναι εντελώς δωρεάν και προσβάσιμο για όλους.

Τέλος, κατά τη διάρκεια του IO3 και αφού οι τεχνικοί εμπειρογνώμονες του έργου αναπτύξουν τη βασική έκδοση του παιχνιδιού, θα δοκιμάσουμε το παιχνίδι στις δομές υποδοχής, προστασίας και υποστήριξης κάθε χώρας, όπου ζουν οι πρόσφυγες, οι αιτούντες άσυλο και οι μετανάστες. Θα δημιουργήσουμε επίσης ένα εγχειρίδιο σχετικά με τον τρόπο χρήσης και προώθησης του παιχνιδιού. Αυτή η διαδικασία θα μας δώσει την απαραίτητη ανατροφοδότηση για να βελτιώσουμε την εφαρμογή και την αποτελεσματικότητα του παιχνιδιού. Οι ομάδες ενδιαφέροντός μας και οι εμπειρογνώμονες θα υποβάλουν σχόλια που θα μας βοηθήσουν να αναπτύξουμε και να κοινοποιήσουμε την τελική έκδοση του παιχνιδιού.

Επιτροπής



3-4 Απριλίου 2017, Βέλγιο - Η δεύτερη συνεδρίαση της Συντονιστικής Επιτροπής του έργου BIG STEP πραγματοποιήθηκε στο Diepenbeek στις 3 και 4 Απριλίου 2017, με τη συμμετοχή των εταίρων από το Βέλγιο, την Τσεχία, την Κύπρο, την Ελλάδα και τη Σλοβενία. Κάθε εταίρος παρουσίασε τα αποτελέσματα και τα ερωτηματολόγια σχετικά με την υλοποίηση του IO1. Οι εκθέσεις αυτές χρησίμευσαν ως κατευθυντήρια γραμμή για το σχεδιασμό τους του δισδιάστατου (2-D) σοβαρού παιχνιδιού κατά τη διάρκεια του IO2 και της δοκιμαστικής εφαρμογής του κατά τη διάρκεια του IO3.



Ενδιαφέρεστε να συνεργαστούμε; Εργάζεστε σε έναν οργανισμό που ασχολείται με την ενσωμάτωση των προσφύγων στις χώρες υποδοχής; Επικοινωνήστε μαζί μας: info@bigstepproject.eu ή nro@nup.ac.cy

Πανεπιστήμιο
Νεάπολις
Πάφου



www.bigstepproject.eu



www.facebook.com/BigStepProject