

REPORT EUROPEO DI VALIDAZIONE

DInSAd

*Digital Inclusion of
Low Skilled Adult People*

Sintesi

1. Risultati delle attività di validazione of the validation activities

1. La struttura del gioco DinSad

Il test del gioco da tavolo è stato condotto al fine di validare le carte, la metodologia e le competenze che per completare ogni compito. La metodologia del gioco e l'intero materiale del gioco da tavolo sono stati tradotti nelle lingue dei partner per facilitare i partecipanti e seguire le istruzioni e giocare. Un mentore ha spiegato le istruzioni e ha risposto alle domande relative alla metodologia e al processo. Questo ha permesso ai partecipanti di capire la struttura, le regole, lo scopo del gioco e quali abilità svilupperà giocando.

2. Informazioni e utilità del gioco DinSad

Tutti i partecipanti hanno convenuto che il materiale del gioco era facilmente accessibile con una grafica piacevole e schermate chiare. In particolare, tutti i partecipanti hanno affermato l'importanza degli screenshot nel comprendere esattamente cosa fare e quale passaggio eseguire, nonché l'esatta sequenza dei diversi passaggi. In generale, tutti i partecipanti hanno riconosciuto l'utilità che il gioco può avere nell'apprendere le competenze digitali sociali che servono nella vita quotidiana. Inoltre, i partecipanti, riconoscendo l'importanza del gioco per l'apprendimento delle competenze digitali quotidiane, hanno sottolineato la necessità di interventi simili anche nelle scuole.

3. La descrizione del gioco DinSad

Dai questionari emerge che i partecipanti sono soddisfatti di aver preso parte al progetto. Hanno ricevuto informazioni nuove e utili che consentiranno loro di semplificare la vita, utilizzare moderni servizi disponibili su Internet (consegna a domicilio di cibo, acquisti online, ecc.). E' emersa una iniziale difficoltà per i partecipanti nel padroneggiare una tale quantità di informazioni, specialmente per quanto attiene alle prime due aree, ma tale difficoltà è stata presto superata, poiché alcune domande contenevano rimandi a passaggi precedenti e questo ha facilitato l'acquisizione delle nuove informazioni. Alcuni partecipanti hanno continuato ad esercitarsi a casa, tentando di riprodurre i passaggi in modo autonomo.

4. Valutazione complessiva da parte dei mentori

I mentori hanno apprezzato in modo assolutamente positivo il gioco nel suo insieme, la struttura, l'idea di un gioco da tavolo, l'idea delle azioni da svolgere per completare un esercizio, il design e la qualità delle carte in termini di editing e stampa. I mentori hanno adattato la validazione alle richieste dei partecipanti, facendoli esercitare soprattutto sulle attività di loro maggiore interesse: ciò dimostra che il gioco ha pienamente risposto alle esigenze della vita quotidiana dei partecipanti. I partecipanti hanno espresso la volontà di continuare a giocare, utilizzando i tablet dei propri figli o il proprio telefono, soprattutto nell'uso dei social media.

5. Aspetti positivi e negativi del gioco DinSad

Aspetto positivo: il modo divertente di fornire informazioni è stato molto apprezzato dai mentori e dai partecipanti. Aspetto negativo: i partecipanti avrebbero voluto continuare ad esercitarsi a casa, davanti al proprio computer.

6. Suggerimenti di mentori e partecipanti per il miglioramento

E' stata suggerita la produzione di un video tutorial riguardante la metodologia del gioco, che permetta di continuare in autonomia a giocare.

7. Impatto atteso del progetto DinSad

I partecipanti hanno dimostrato grande determinazione nel testare il gioco, consapevoli dell'utilità del gioco nel fornire informazioni, capacità e competenze di cui erano carenti.