

Europeisk valideringsrapport

DInSAd

Innovativ Digital Integration av Lågutbildade Vuxna Människor

Sammanfattning

1. Resultat av valideringsaktiviteterna

1. DinSad -spelets struktur

Pilotisering av boarding -spelet genomfördes för att validera korten, metodiken och de kompetenser som hanterar varje uppgift. Spelets metodik samt hela materialet i brädspelet översattes till partnerspråk för att underlätta deltagarna och följa instruktionerna och spela spelet. En mentor förklarade instruktionerna och svarade på frågorna relaterade till metodiken och processen. Detta gjorde det möjligt för deltagarna att förstå spelets struktur, hur man spelar det, syftet och vad deltagaren kommer att uppnå genom att spela spelet.

2. Informativitet och användbarhet för DinSad -spelet

Alla deltagare var överens om att materialet i spelet var lättillgängligt med mycket vacker grafik och tydliga skärmdumpar. I synnerhet uppgav alla deltagare att skärmdumparna var mycket viktiga för att förstå exakt vad de gör och det steg som de behövde följa såväl som sekvensen av stegen. Sammantaget insåg alla deltagare spelets betydelse för vardagen och sociala digitala färdigheter. Dessutom insåg deltagarna vikten av lek för vardagliga digitala färdigheter och återspeglade ofta behovet av att liknande ingrepp också skulle ske i skolan.

3. Beskrivningen av DinSad -spelet

Enligt enkäten var deltagarna nöjda med att de deltog i projektet. De fick mycket ny, användbar information som gör det möjligt för dem att förenkla sina liv, använda de senaste tjänsterna som finns tillgängliga på Internet (matleverans, onlineshopping etc.). Det var lite svårt för deltagarna att behärska en så stor mängd information, särskilt när de arbetade på de två första fälten, men senare vände de sig vid det, och eftersom uppgifterna innehöll några av de tidigare uppgifterna blev det lättare för deltagarna att slutföra dem. Enligt deltagarna tränade de också hemma, försökte reproducera uppgiften på egen hand.

4. Övergripande utvärdering av mentorer

Mentorerna uppskattade totalt positivt spelet som helhet, strukturen, tanken på ett boardingspel, dess struktur med steg att gå igenom inom en uppgift, kortens design och kvalitet när det gäller redigering och utskrift. Mentorerna anpassade innehållet till deltagarnas vardag, så de övade mer de uppgifter de ville ha, så detta är ett mycket bra tecken på att spelet svarade på dessa behov. Deltagarna skulle vilja fortsätta spela spelet, kanske på sina barns surfplatta eller på telefon (sociala medier).

5. Positiva och negativa aspekter av DinSad -spelet

Det roliga sättet att leverera information uppskattades mycket av både mentorerna och deltagarna. Som negativa aspekter: behovet av varje deltagare att öva spelet framför sin dator.

6. Förslag på förbättringar från deltagare och mentorer

Behovet av att ha en videohandledning om spelets metodik som gör det möjligt att fortsätta spela spelet ensam.

7. Förväntad påverkan av DinSad -projektet

Deltagarna var mycket beslutsamma i att använda den, eftersom de insåg att spelet undersökte information de inte hade.