

SAMSTARFSADILAR UM OKKUR

CLOSE IN THE DISTANCE

Félag sem stendur að baki **Gaming and Parents** verkefninu, virkt á sviði miðlunarfræðslu og stafrænnar uppeldisfræði, með sálfræðihjálparborð í samstarfi við faglega meðferðaraðila og mikla reynslu á sviði nýrra stafrænnar fíknar.

RAFÍPRÓTTASAMBAND ÍSLANDS

Íslenska eSports sambandsins, samstarfsaðili **Gaming and Parents** verkefnisins. Styður við ábyrgðarfulla spilamennsku, andlega og líkamlega vellíðan leikmanna og fræðsluefni tengt keppnisspilun, með mikla áherslu á heim eSports og menningu þess, einnig innan fjölskyldna.



SAMBAND



closeinthedistance.com



rafithrottir.is

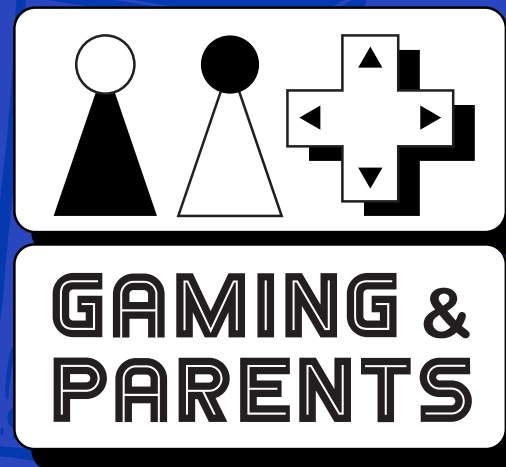
Gaming and Parents: education in Game Media Literacy and parental digital mediation

High Rollers! // Gaming & Parents
project code: 2023-2-IT02-KA210-
ADU-000175959

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Fyrir frekari upplýsingar, heimsæktu Instagram-síðu okkar, EPALÉ og Blogghluta okkar.
Eða sendu okkur tölvupóst á:
direttivo@closeinthedistance.com

EDUCATION IN GAME MEDIA LITERACY AND PARENTAL DIGITAL MEDIATION



Co-funded by
the European Union

AÐ SPILA SAMAN: HVERS VEGNA?

Tölvuleikir eru hluti af daglegu lífi. Frá stórum leikjum fyrir tölvukonsóla og PC til snjallsímaforrita, er gaming stafrænt vistkerfi sem nær til milljóna manna á öllum aldri. Í Ítalíu, samkvæmt IIDEA (2022), spila 15,5 milljónir manna á aldrinum 6–64 ára tölvuleiki, eða 35% af íbúafjölda. **Þetta er ekki eingöngu unglingafyrirbæri, heldur þveraldursfyrirbæri. Leikirnir breytast, en ekki tíminn sem eytt er fyrir framan skjáinn.**

Pegar rætt er um tölvuleiki innan fjölskyldna, snýst umræðan nánast alltaf um áhættu: einangrun, ágreining og fíkn. En þetta er ekki eini möguleiki á frásögn. **Í mörgum Norðurlöndum og enskumælandi löndum er gaming upplifað sem sameiginleg og jafnvel fræðandi reynsla.** Skólar og fjölskyldur nota það án þess að fordæma það og leggja áherslu á möguleika þess. **Hér á rætur sínar verkefnið okkar, í samstarfi við íslenska eSports sambandsins RÍSí,** sem hefur unnið árum saman að stafrænu menntunarstarfi, velliðan og meðvitaðri spilamennsku. Annar háttur að spila er mögulegur. Einnig saman.

MÖGULEIKAR OG ÁHÆTTA VIÐ GAMING

Eins og önnur menningarstarfsemi er gaming hvorki eðlislægt gott né illt: áhrif þess fara eftir notkun og hvernig það passar inn í daglegt líf. Það getur orðið ávanabindandi og stuðlað að einangrun, en rannsóknir sýna ekki beina tengingu við ofbeldi. Það er þó víst að gaming er ekki tískufyrirbæri; það er í dag miðpunktur alþjóðlegrar kvikmyndaiðnaðar.

Því er ekki árangursríkt fyrir fjölskyldur að annað hvort fordæma það eða samþykkja án íhugunar. Að kynnast því gerir miðlun mögulega: skilja mörk, aldur, innihald og þarfir fjölskyldu. Rannsóknir sýna einnig að gaming getur haft fræðsluvirði, aukið hugræna, skapandi og félagslega færni. Munurinn liggur í færni foreldra: án meðvitundar getur leikurinn orðið einangruð starfsemi, ótengd sameiginlegum tíma.

STARFSEMI OG NIÐURSTÖÐUR

Á 24 mánaða tímabili mun Gaming and Parents þróa eftirfarandi útkomur og afhendingar:

- **Þrýtyngt opið aðgengi verkfærasett** (ítölsku, ensku, íslensku) fyrir foreldra og kennara, sem snýr að foreldramiðlun stafræns efnis og meðvitaðri samþættingu gaming í fjölskyldulífi og símenntun.
- **Þrýtyngdar aðferðafræðilegar leiðbeiningar** til að gera menntamódel Gaming and Parents endurtekjanlegt í nýjum símenntunarramma.
- **Blönduð verkstæðishyggja** með 7 fundum á milli Ítalíu og Íslands, sem styður foreldra og leyfir raunprófun á innihaldi verkfærasettis og verkefnisins.
- **Þrýtyngt rafrænt bókasafn um gaming í fjölskyldu**, með valinni fræðsluefni, upplýsingamyndum og kennsluefni.
- **Menntunarferð til Íslands** fyrir beint nám á aðferð RÍSí, eSports og norrænni stafrænu menningu.