

Καλώς ήρθατε στο «DigiCity», ένα δημιουργικό παιχνίδι εξερεύνησης της ψηφιακής πολιτειότητας!

Με μεγάλη χαρά ανακοινώνουμε την κυκλοφορία του «DigiCity», ενός διαδραστικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού που σχεδιάστηκε για να βοηθήσει τους νέους να εξερευνήσουν τις ψηφιακές τους συνήθειες, να ενισχύσουν τις διαδικτυακές τους δεξιότητες και να γίνουν πιο ενεργοί και υπεύθυνοι ψηφιακοί πολίτες, με μεγαλύτερη ικανότητα να αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις του ψηφιακού κόσμου. Το DigiCity είναι πλέον διαθέσιμο στα αγγλικά, τα κροατικά, τα σερβικά, τα πορτογαλικά και τα ελληνικά, καθιστώντας το προσβάσιμο σε νέους, εργαζομένους στον τομέα της νεολαίας και οργανισμούς από διαφορετικές κοινότητες.

Μέσα από μια παιγνιώδη διαδικασία που ενθαρρύνει τον αναστοχασμό, οι παίκτες εξερευνούν καθημερινές εμπειρίες του ψηφιακού κόσμου μέσω ρεαλιστικών καταστάσεων, σύντομων αποστολών και εξατομικευμένης ανατροφοδότησης. Παράλληλα, ενθαρρύνονται να σκεφτούν τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούν, μοιράζονται πληροφορίες, προστατεύουν την ιδιωτικότητά τους και συμμετέχουν σε διαδικτυακές κοινότητες.

Γιατί είναι σημαντικό το DigiCity;

Σήμερα, οι νέοι επικοινωνούν, δημιουργούν σχέσεις, εκφράζουν τις απόψεις τους, αποκτούν πρόσβαση σε πληροφορίες και συμμετέχουν στην κοινωνία μέσω ψηφιακών πλατφορμών. Κάθε ανάρτηση, σχόλιο, μήνυμα και κλικ αφήνει ένα ψηφιακό αποτύπωμα. Ταυτόχρονα, οι διαδικτυακοί χώροι παρουσιάζουν προκλήσεις που σχετίζονται με την ιδιωτικότητα, την ασφάλεια στο διαδίκτυο, την παραπληροφόρηση, τις επιβλαβείς συμπεριφορές, την ψηφιακή ταυτότητα και την υπεύθυνη συμμετοχή.

Το να είναι κάποιος πολίτης στον 21ο αιώνα σημαίνει κάτι περισσότερο από το να γνωρίζει πώς να χρησιμοποιεί τα ψηφιακά εργαλεία. Περιλαμβάνει επίσης:

- Την κατανόηση και τη διαχείριση της ψηφιακής του ταυτότητας.
- Την επικοινωνία με σεβασμό και υπευθυνότητα στο διαδίκτυο.
- Την προστασία των προσωπικών πληροφοριών και την αναγνώριση των διαδικτυακών κινδύνων.
- Την κριτική ανάλυση του ψηφιακού περιεχομένου και των πληροφοριών.
- Την ενεργή συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες.
- Την αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων για την ενεργό συμμετοχή και τη θετική κοινωνική αλλαγή.

Αντί να εξετάζει τις γνώσεις των παικτών, το παιχνίδι λειτουργεί ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης και μάθησης, βοηθώντας τους να κατανοήσουν καλύτερα το επίπεδο της ψηφιακής τους επίγνωσης και επάρκειας.

Τι περιλαμβάνει το DigiCity;

Πριν εισέλθουν στην πόλη, οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν ένα από τα τέσσερα άβαταρ: τη Φούσκα, την Αλεπού, την Κουκουβάγια ή τον Χαμαιλέοντ, και να το εξατομικεύσουν με διαφορετικά αξεσουάρ.

Με το εξατομικευμένο άβατάρ τους, οι παίκτες εξερευνούν τέσσερις διαφορετικές γειτονιές, καθεμία από τις οποίες επικεντρώνεται σε μια διαφορετική διάσταση της ψηφιακής πολιτειότητας. Οι διαθέσιμες γειτονιές είναι οι εξής:

Κόμβος Ψηφιακής Ταυτότητας

Σε αυτή τη γειτονιά, οι παίκτες εξερευνούν τον τρόπο με τον οποίο η διαδικτυακή τους συμπεριφορά διαμορφώνει την ψηφιακή τους ταυτότητα και το ψηφιακό τους αποτύπωμα. Οι αποστολές καλύπτουν θέματα όπως οι προσωπικές πληροφορίες, η ιδιωτικότητα, τα ψηφιακά δικαιώματα, οι ύποπτες διαδικτυακές προσφορές και η αξιοπιστία των διαδικτυακών αναρτήσεων.

Οδός Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης

Η Οδός Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι επικοινωνούν, αντιδρούν και συνδέονται στις ψηφιακές πλατφόρμες. Οι παίκτες προβληματίζονται σχετικά με την επικοινωνία με σεβασμό, την πίεση που δημιουργείται στο διαδίκτυο, τη μη ορθή χρήση εικόνων, την αξιοπιστία των διαδικτυακών προφίλ και την προσωπική ευθύνη που συνδέεται με τις διαφορετικές ψηφιακές ταυτότητες.

Εργαστήριο Ασφάλειας και Ιδιωτικότητας

Στο Εργαστήριο Διαδικτυακής Ασφάλειας, οι παίκτες μαθαίνουν πώς να αναγνωρίζουν και να διαχειρίζονται τους κινδύνους του ψηφιακού κόσμου. Οι αποστολές αφορούν ύποπτα μηνύματα, ισχυρούς κωδικούς πρόσβασης, αξιόπιστες πηγές πληροφόρησης, ασφαλείς διαδικτυακές αγορές, την ιδιωτικότητα και την υπερβολική κοινοποίηση προσωπικών πληροφοριών.

Πλατεία Ψηφιακού Ακτιβισμού

Αυτή η γειτονιά διερευνά τον τρόπο με τον οποίο οι ψηφιακές πλατφόρμες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για ουσιαστική συμμετοχή και θετική κοινωνική αλλαγή. Οι παίκτες μαθαίνουν για το περιεχόμενο που γίνεται viral και τους αλγορίθμους, τα deepfakes, τη διαδικτυακή συμμετοχή, την αντιμετώπιση του διαδικτυακού εκφοβισμού και τη μετάβαση από την ευαισθητοποίηση σε συγκεκριμένη ψηφιακή δράση.

Κάθε γειτονιά περιλαμβάνει πέντε αποστολές, οι οποίες βασίζονται σε καταστάσεις που μπορεί να συναντήσει κάποιος στην καθημερινή ψηφιακή του ζωή. Οι παίκτες καλούνται να

διαβάσουν προσεκτικά κάθε κατάσταση και να απαντήσουν με ειλικρίνεια. Οι αποστολές έχουν διαφορετικές μορφές, όπως ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, δραστηριότητες κατηγοριοποίησης, αποφάσεις βασισμένες σε σενάρια και δραστηριότητες τοποθέτησης ενεργειών στη σωστή σειρά.

Αφού ολοκληρώσουν κάθε γειτονιά, οι παίκτες μπορούν να επισκεφθούν το προφίλ τους για να δουν τα αποτελέσματά τους, να λάβουν εξατομικευμένη ανατροφοδότηση και να εξερευνήσουν πρόσθετες πηγές και υλικό που προτείνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Μάθηση μέσω αναστοχασμού και ανατροφοδότησης

Το DigiCity δημιουργεί ένα ασφαλές και ευχάριστο περιβάλλον, μέσα στο οποίο οι νέοι μπορούν να αναστοχαστούν πάνω στη διαδικτυακή τους συμπεριφορά, να μάθουν μέσα από ρεαλιστικά σενάρια και να κατανοήσουν καλύτερα τον αντίκτυπο των ψηφιακών τους επιλογών.

Μέσα από τις διαδραστικές αποστολές του, το παιχνίδι ενθαρρύνει την κριτική σκέψη, την ενσυναίσθηση, την υπευθυνότητα και την ενεργό συμμετοχή. Με αυτόν τον τρόπο, βοηθά τους νέους να αναγνωρίσουν ότι η ψηφιακή πολιτειότητα δεν περιορίζεται στις τεχνικές δεξιότητες, αλλά συνδέεται στενά με τα ανθρώπινα δικαιώματα, τις δημοκρατικές αξίες, τη συμπερίληψη και την υπεύθυνη αλληλεπίδραση με τους άλλους.

Συνδυάζοντας την παιχνιδοποίηση, την αυτοαξιολόγηση και πρακτικές πηγές μάθησης, το DigiCity υποστηρίζει τους νέους ώστε να γίνουν πιο σίγουροι, ενημερωμένοι και υπεύθυνοι συμμετέχοντες στην ψηφιακή κοινωνία. Κάθε επιλογή που γίνεται στον ψηφιακό κόσμο μπορεί να επηρεάσει τόσο το ίδιο το άτομο όσο και την ευρύτερη κοινότητα. Παράλληλα, όμως, κάθε επιλογή μπορεί να αποτελέσει μια ευκαιρία μάθησης.

Ανοικτή πρόσβαση και πνεύμα συνεργασίας

Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο στην ιστοσελίδα για την Εκπαίδευση στην Ψηφιακή Πολιτειότητα: www.digicityedu.org.

Είναι επίσης διαθέσιμο μέσα από τις επίσημες ιστοσελίδες και τα προφίλ των εταίρων του έργου στο Instagram: Arka Foundation (@arkafondacija), Association Delta (@udrugadelta), JCV in Action (@jcvinaction) και Innovation Hive (@innovation_hive_eu).

—

Το παιχνίδι δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του έργου «Pathway to Digital Citizenship Education».

Το έργο «**Pathway to Digital Citizenship Education**» έχει ως στόχο να ενδυναμώσει τους εργαζομένους στον τομέα της νεολαίας, παρέχοντάς τους τις δεξιότητες και τα εργαλεία που χρειάζονται για να βοηθήσουν τους νέους να περιηγούνται στον ψηφιακό κόσμο με κριτική σκέψη, υπευθυνότητα και ασφάλεια. Το έργο υλοποιείται από μια κοινοπραξία οργανώσεων νεολαίας από τη Σερβία (Foundation Arka), την Κροατία (Udruga Delta), την Πορτογαλία (Red Cross Braga) και την Ελλάδα (Innovation Hive), με την υποστήριξη του Προγράμματος Erasmus+. Ξεκίνησε την 1η Απριλίου 2025 και έχει διάρκεια 18 μηνών.