



marzec 2021



GAMES

Współtworzenie gier pomocniczych dla osób niepełnosprawnych intelektualnie w celu zwiększenia ich integracji

Czwarty biuletyn informacyjny

WARSZTATY WSPÓŁTWORZENIA GIER

W styczniu i lutym 2021 r. w krajach partnerskich odbyły się warsztaty tworzenia gier, w ramach projektu ID GAMES. Konsorcjum pomimo wszystkich wyzwań związanych z pandemią COVID - 19 z zachowaniem wszelkich środków bezpieczeństwa, zaprojektowało i wdrożyło 4 warsztaty, których celem było opracowanie nowych pomysłów na gry.

Z dumą przedstawiamy wyniki warsztatów tworzenia gier w ramach projektu ID GAMES



15 stycznia 2021 roku w SOSW nr 1 w Elblągu odbyły się pierwsze warsztaty współtworzenia gier dla osób z niepełnosprawnością intelektualną. Warsztaty miały charakter stacjonarny i uczestniczyło w nich 16 uczestników - 2 osoby z niepełnosprawnością intelektualną, 2 opiekunów, 2 wolontariuszy, 2 projektantów gier oraz 8 profesjonalistów i nauczycieli. Organizacją partnerską podczas warsztatów był Środowiskowy Dom Samopomocy dla osób z niepełnosprawnością intelektualną. Było dużo pracy i zabawy. Udało się stworzyć pomysł na wielowymiarową grę dla osób z niepełnosprawnością intelektualną, rozwijającą słownictwo i umiejętności społeczne uczestników gry. Obecnie pracujemy nad dopracowaniem pomysłu i prototypu gry.





18 i 19 stycznia 2021, **PEK/AMEA** we współpracy z **Challedu** zorganizowało w Atenach (Grecja) 2 - dniowe seminarium internetowe i warsztaty, w ramach projektu „ID GAMES - współtworzenie gier pomocniczych dla osób niepełnosprawnych intelektualnie w celu zwiększenia ich integracji”, realizowanego w ramach programu Erasmus +.

Pierwszego dnia odbyło się webinarium, na którym przedstawiono teoretyczne podejścia do niepełnosprawności intelektualnej, a także podejścia do tworzenia i projektowania poważnych gier dla osób z niepełnosprawnością intelektualną. Odbyło się 9 wystąpień, które wygłosili specjaliści zajmujący się zdrowiem psychicznym, projektanci gier i inni eksperci w tej dziedzinie w celu poinformowania i podniesienia świadomości na temat problemów niepełnosprawności intelektualnej oraz znaczenie współtworzenia gier dla wzmocnienia społecznej integracji osób z niepełnosprawnością intelektualną.

Seminarium internetowe było transmitowane online i miało ponad 1500 odsłon.



Drugi dzień to seria warsztatów prowadzonych w oparciu o doświadczenie oraz z elementami emocjonalnymi. Uczestnicy zostali podzieleni na trzy grupy w pokojach online. W każdej grupie uczestniczyli eksperci z danej dziedziny, opiekunowie, wolontariusze, projektanci gier oraz osoby z niepełnosprawnością intelektualną.

PEK / MEA i inne organizacje zajmujące się niepełnosprawnością intelektualną uczestniczyły z usługobiorcami. Na początku przedstawiliśmy się sobie i graliśmy razem w gry. Następnie omówiliśmy nasze doświadczenia i podzieliliśmy się przemyśleniami i obawami dotyczącymi zaprojektowania nowej gry. Projektanci gier moderowali procedurę i wpadliśmy na pomysły na grę. W sumie w drugim dniu wzięło udział 9 osób z niepełnosprawnością intelektualną, 3 opiekunów, 19 profesjonalistów zajmujących się zdrowiem psychicznym, 7 projektantów gier i 4 studentów.

Kilka uwag od osób z niepełnosprawnością intelektualną i innych uczestników, którzy uczestniczyli w 2 - dniowych warsztatach online:

„Naprawdę podobało mi się, że jak mówię podczas spotkania i mówię różne rzeczy o PEK / AMEA. Widziałem moich trenerów na wideo i byłem szczęśliwy!” Nektaria

„Bardzo podobały mi się gry, w które graliśmy i to, że rozmawialiśmy z innymi ludźmi z innych ośrodków!” Despina

„Chcielibyśmy to powtórzyć!”
Despina, Nektaria, Mary, Thekla

„Podobały mi się gry, bo dobrze się bawiliśmy. Bardzo podobała mi się gra „CocoBloko” i że zostaliśmy podzieleni na grupy!” Mary

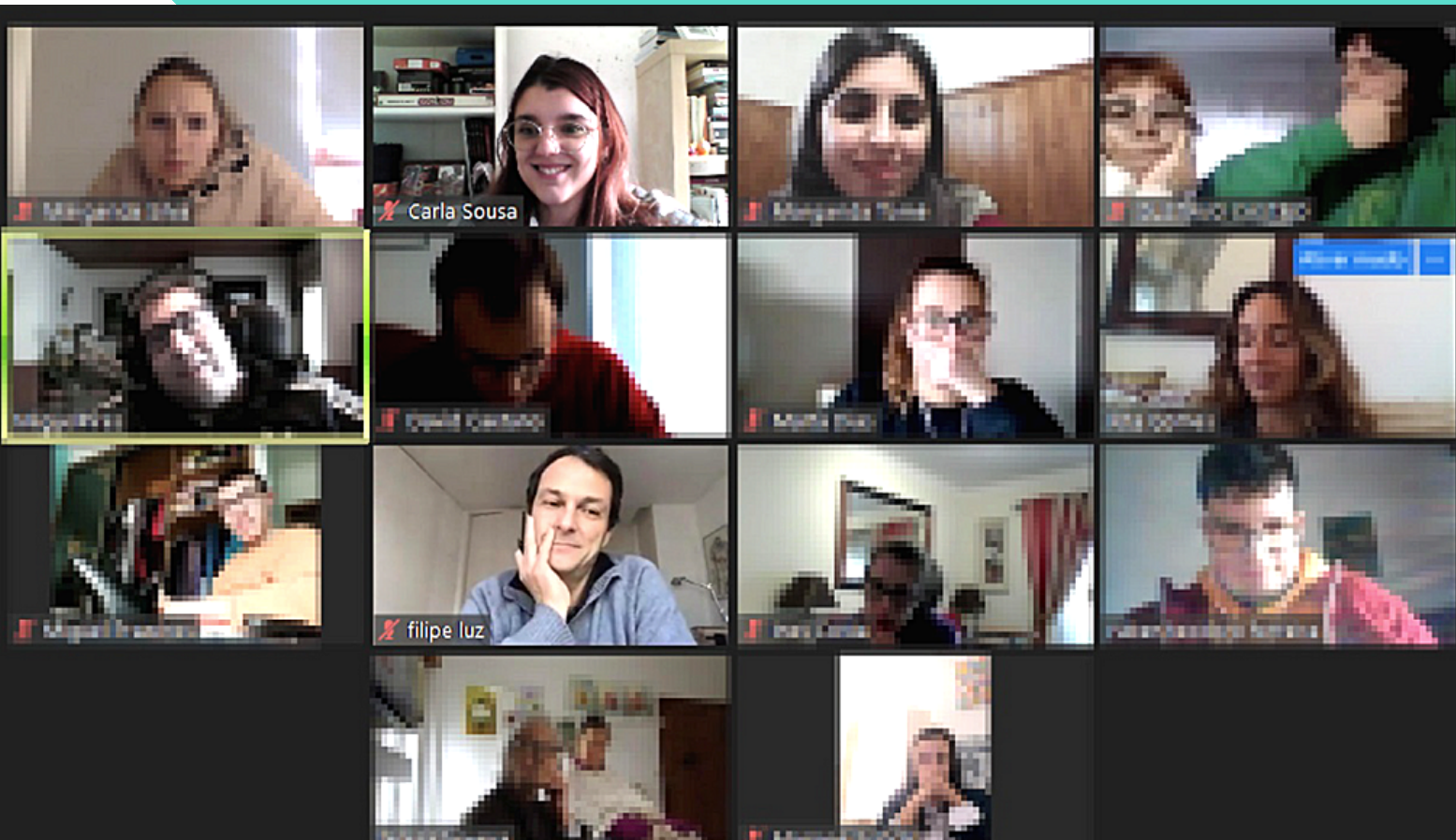


Stowarzyszenie „Alianța pentru copii” w Arad w Rumunii w dniach 22 – 23 stycznia 2021 r. zorganizowało warsztaty współtworzenia gier dla osób z niepełnosprawnością intelektualną w ramach projektu ID Games. Wraz z naszymi przyjaciółmi z CSEI Arad i Integra Arad, 3 osobami z niepełnosprawnością intelektualną, 3 opiekunów, 6 wolontariuszy i 9 profesjonalistów mieliśmy bardzo ważne zadanie: grać i bawić się, cieszyć się swoim towarzystwem, nawiązywać przyjaźnie i przychodzić z pomysłami na gry!



Warsztaty zakończyły się dwoma pomysłami na gry i pytaniem które przyniosło radość do naszych serc: „Kiedy możemy to powtórzyć? ”





22 lutego 2021 roku zespół **Lusófona University** zorganizowało warsztaty współtworzenia gier w ramach projektu ID GAMES we współpracy z Associação de Paralisia Cerebral Almada Seixal - Cerebral Palsy Association of Almada Seixal (<https://paralisiacerebral.pt/>).

Nawet z ograniczeniami narzuconymi przez obecną sytuację epidemiologiczną w Portugalii, było to bardzo wzbogacające doświadczenie, w którym naukowcy, projektanci gier, profesjonalści, opiekunowie, rodziny i pracownicy stowarzyszenia współdziałali poprzez gry i tworzenie gier. Na koniec pojawiły się nowe pomysły gier, ale przede wszystkim podzieliliśmy się wspaniałym doświadczeniem z tą niesamowicie wyjątkową grupą.



POMYSŁY NA GRY

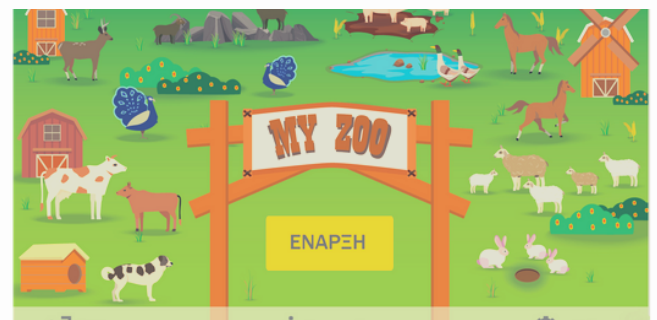
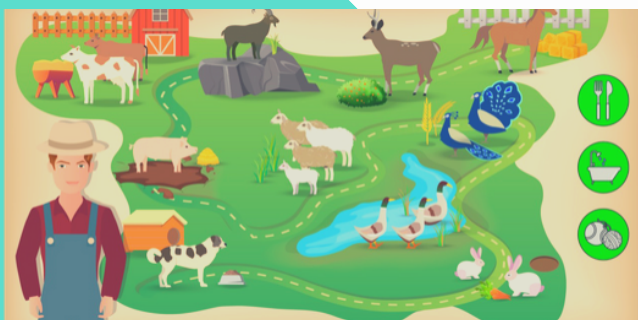


Po warsztatach współtworzenia gier CHALLEDU zebrano wszystkie pomysły powstałych gier i wszyscy partnerzy wspólnie wybrali te, które będą dalej rozwijane. Nadal nie znamy ostatecznych tytułów ani rozgrywek w grach, ale główne koncepcje każdej gry będą następujące:

- **CANTEEN:** gra cyfrowa, która kładzie nacisk na praktyczne umiejętności osób z niepełnosprawnością intelektualną, takie jak umiejętność tworzenia prostych przekąsek zgodnie z przepisem i umiejętnościami zawodowymi. Podczas zabawy w stołówce wcielamy się w kobietę lub mężczyznę i staramy się przygotować odpowiednie przepisy dla swoich klientów.



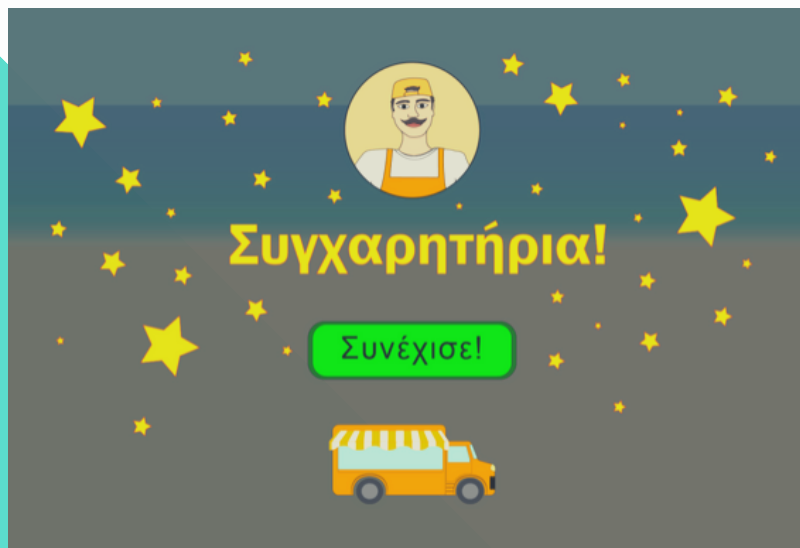
- **ZOO:** gra cyfrowa, która kładzie nacisk na praktyczne umiejętności, takie jak umiejętność dbania o siebie, umiejętność zarządzania wolnym czasem, umiejętność samozarządzania i życie indywidualne. Gracz wciela się w osobę opiekującą się zwierzętami w zoo. O poranku otwiera ich okna, karmi, myje, bawi się z nimi i kładzie je do łóżka. Jednocześnie gracz otrzymuje powiadomienia i instrukcje, jak wykonać te czynności dla siebie.



POMYSŁY NA GRY



- **PIZZA czy BURGER?:** gra planszowa skupiająca się na praktycznych umiejętnościach, takich jak składanie zamówienia oraz znajomość języków obcych.
- **NASZ SKLEP:** kooperacyjna gra planszowa, która kładzie nacisk na umiejętności koncepcyjne, takie jak dopasowywanie przedmiotów, umiejętności społeczne, takie jak praca zespołowa, rozpoznawanie emocji, a także umiejętności praktyczne, takie jak umiejętności związane z pracą. Podczas gry wszyscy gracze, niezależnie od swoich możliwości, starają się wspólnie służyć klientom sklepu i uszczęśliwiać ich. Bardziej zaawansowani gracze mogą też wykorzystać pieniądze na dodatkowe akcje.
- **MIEJSKIE ŻYCIE:** pół-kooperacyjna gra planszowa, która koncentruje się na umiejętnościach koncepcyjnych i praktycznych. Na środku stołu znajduje się tablica z konkretnymi budynkami w mieście np. fryzjer, bank, poczta, sklep warzywny itp. Gracze podzieleni są na 2 drużyny i starają się najpierw wypełnić wszystkie swoje misje (np. wysłać list pocztą, zrobić fryzurę) rzucając kostką i podejmując najlepsze decyzje za ich drużynę.
- **WYWIAD:** gra polegająca na opowiadaniu historii, która kładzie nacisk na praktyczne umiejętności związane z pracą osób z niepełnosprawnością intelektualną.



Platforma elektroniczna i kurs elektroniczny



Dodatkowo, projekt ID GAMES składa się z wielu innych działań, zawierających platformę elektroniczną i e-kurs. Konsorcjum poczyniło pierwsze kroki w tym kierunku i partnerzy stworzyli serię sesji wideo, które mają być wykorzystane jako pilotaż do e-kursu. W tym samym czasie, zorientowani technicznie partnerzy projektu stworzyli platformę i rozpoczęło umieszczanie pilotażowych materiałów z e - kursu.



Welcome to the first course of ID-GAMES project. I am Asimina Brouzou, Leading manager of CHALLEDU and together with the team of ID GAMES we will explore the course "An Overview to Intellectual Disability". During the course we will focus on

< PREV NEXT >

Nie możemy się doczekać, aby zagrać w nowe gry!



GAMES



FIND MORE ABOUT ID-GAMES
IN OUR WEBSITE AND FACEBOOK PAGE



WWW.IDGAMES.EU



WWW.FACEBOOK.COM/ID-GAMES

