



październik 2021



D GAMES

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

Piąty biuletyn informacyjny

ID GAMES TPM in Lisbon

W dniach 30 września do 01 października 2021 r. partnerzy projektu ID GAMES zorganizowali swoje drugie międzynarodowe spotkanie projektowe w Lizbonie. Partnerem goszczącym był Uniwersytet w Lusofonie. Było to spotkanie, długo odkładane z powodu pandemii, ale w końcu udało Nam się spotkać twarzą w twarz.



W programie znalazły się tematy związane z zarządzaniem projektem, szczegóły dotyczące e - kursu i e - platformy, a także testowanie sześciu finałowych gier, które w najbliższym czasie będą oceniane przez osoby z niepełnosprawnością intelektualną.



Wszyscy uczestnicy dyskutowali o ostatecznej formie każdej gry, korektach i ostatnich szczegółach przed rozpoczęciem gry. Następnie w małych grupach odbyły się warsztaty testowania gier. To było przyjemne doświadczenie dla wszystkich.



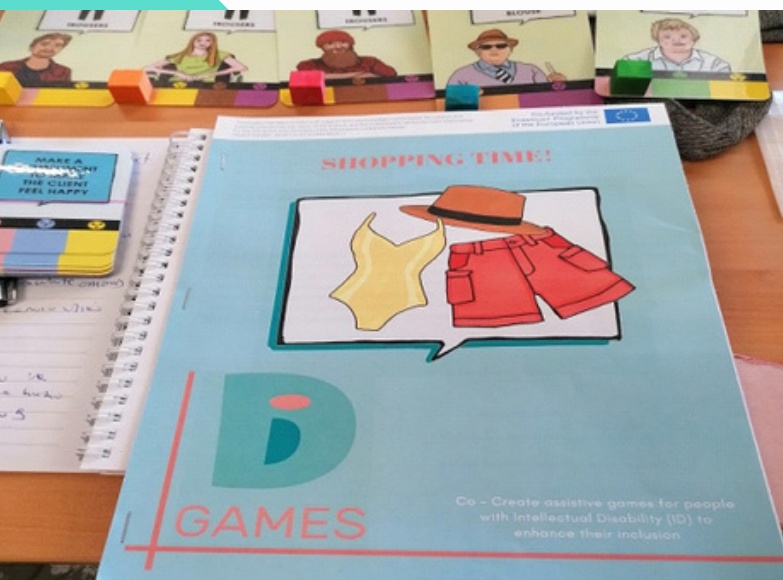
POZNAJMY STWORZONE GRY

Głównym celem gier jest włączenie osób z niepełnosprawnością intelektualną i rozwój ich umiejętności społecznych, praktycznych i poznawczych

ZAKUPY

W grze „Czas na zakupy!” gracze są sprzedawcami w małym sklepie z ubraniami. Klienci proszą o konkretne ubrania, które mają określony kolor i określoną cenę. Niektórzy klienci są cierpliwi i potrzebują czasu, aby zmienić ich emocje z szczęśliwego lub zainteresowanego na spieszący się, dezorientowany lub rozczarowany, podczas gdy inni się spieszą, nawet gdy tylko wchodzą do sklepu. Wszyscy gracze starają się pomóc im w najlepszy sposób, aby byli szczęśliwi i kupowali ubrania. Jednak niektórzy z nich zrobią to z lepszymi wynikami i wygrają więcej punktów! Czy będziesz tym jedynym?

Gra wzmacnia umiejętności społeczne osób z niepełnosprawnością intelektualną w zakresie pomagania im w rozpoznawaniu nie tylko uczuć innych przez ich wyrażanie, ale także przez sytuację, której doświadczają (np. opóźnienia w doręczeniu, nie znajdując tego, czego potrzebują itp.). Wzmacnia również praktyczne umiejętności pracy w sklepie z odzieżą, rozpoznawanie potrzeb klientów i dając im najlepsze rozwiązanie



POZNAJMY STWORZONE GRY

LOVE GAME

„LOVE GAME” to wyjątkowa gra służąca edukowaniu osób z niepełnosprawnością intelektualną w zakresie seksualności, relacji międzyludzkich i ochrony przed nadużyciem. Może mieć różne poziomy, od bardzo łatwego do trudnego i mogą w nią grać osoby z różnym stopniem niepełnosprawności.

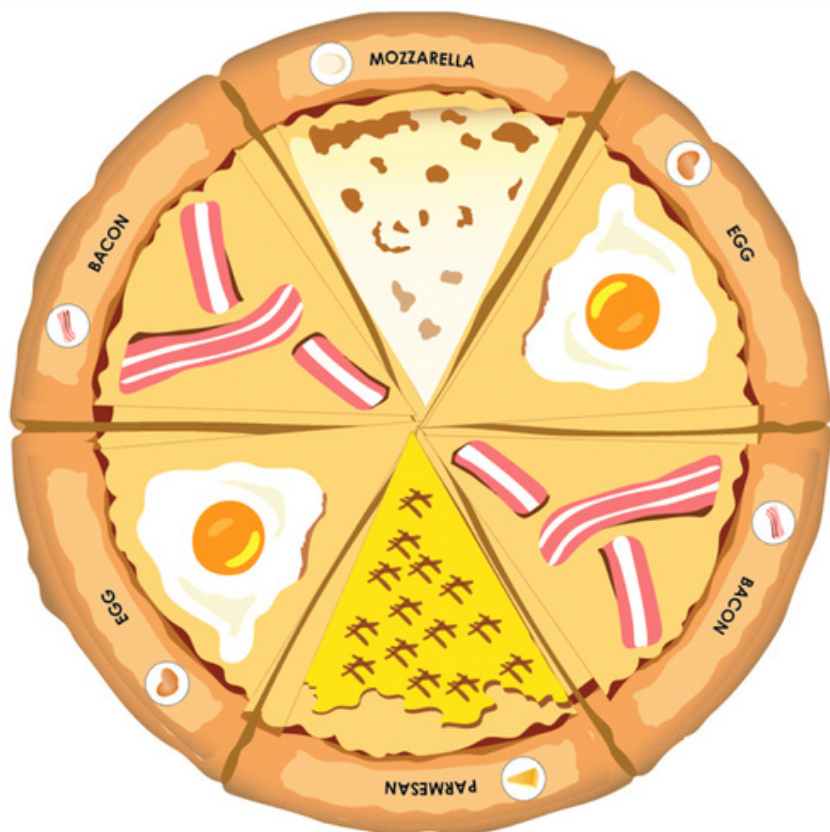
Gracze to grupa przyjaciół, którzy próbują szybko, jak to możliwe opisać przyjacielowi, który niedawno przybył, o czym dyskutują, używając istotnych lub nieistotnych kart. Na przykład grupa omawia, co możesz zrobić, gdy jesteś w przemocowym związku, aby się z niego wydostać. Aby pomóc nowicjuszowi zrozumieć jeden gracz, pokazuje mu/jej kartę o rozwijaniu sieci wsparcia. Inny gracz może pokazać kartę o rozmowie z przyjacielem, któremu ufasz. Tak więc nowicjusz może stopniowo odgadnąć, co jest głównym tematem dyskusji, patrząc na karty dyskusji. Czy będziesz w stanie sprawić, by jego przypuszczenia były poprawne?



POZNAJMY STWORZONE GRY

PIZZA CHEF

W grze „PIZZA CHEF” gracze pracują w pizzerii i rywalizują ze sobą o szybsze zrobienie najlepszej pizzy. Głównym celem gry jest, aby każdy gracz mógł zobaczyć nazwę pizzy i przepis oraz poznać jej składniki, po to, aby dowiedzieć się, jaką zamówić pizzę, kiedy wyjdzie ze znajomymi wieczorem na pizzę. To jest aktywność, którą uwielbiają osoby dorosłe z niepełnosprawnością intelektualną, ale mają problem z powiązaniem składników pizzy, którą lubią z jej nazwą lub ze specjalistycznymi nazwami składników (np. mozzarella zamiast sera). Czy jesteś głodny, zagrajmy w PIZZA CHEF!



POZNAJMY STWORZONE GRY

ŻYCIE W MIEŚCIE

„Życie w mieście” ma na celu poprawę umiejętności językowych osób z niepełnosprawnością intelektualną, a także umiejętnościami praktycznymi (np. gdzie iść, aby wysłać wiadomość, kto powinien iść do szpitala, itp.).

Gracze wcielają się w mieszkańców miasta, którzy przeżywają doświadczenia, spacerując po mieście. W oparciu o to, dokąd muszą się udać i jak mogą się tam dostać szybciej, przechodzą z niektórych miejsc w mieście i budują historię.

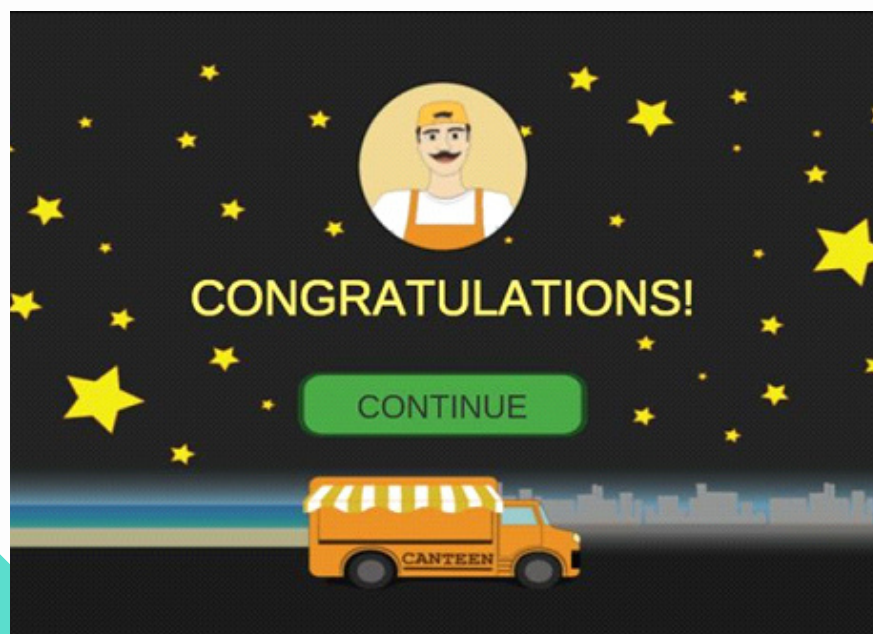


POZNAJMY STWORZONE GRY

JADŁODAJNIA

W grze „JADŁODAJNIA” gracz jest właścicielem baru i musi tworzyć przepisy na podstawie tego, o co proszą klienci, aby zarobić pieniądze, które pozwolą mu ulepszyć swój bar.

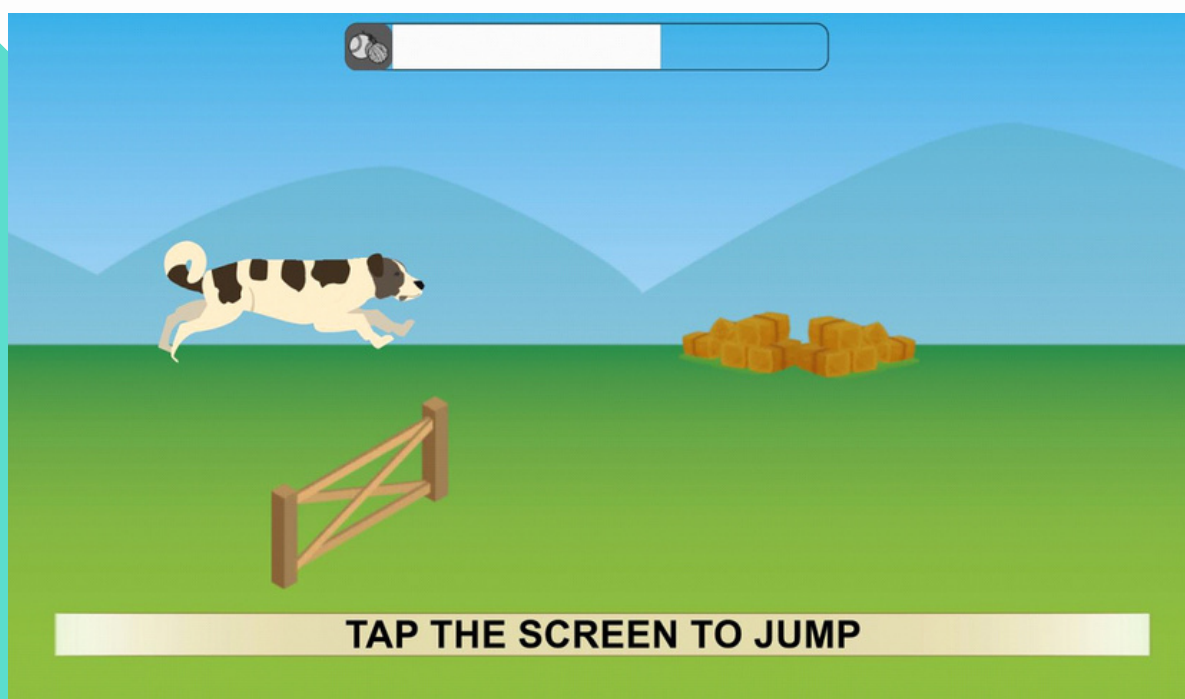
Każdy klient składa konkretne zamówienie, a gracz wybiera składniki, które pojawiają się przed nim, aby zrobić to, o co został poproszony. W zależności od tego, jak szybki jest gracz, tym szybciej składniki pojawiają się przed nim i gra staje się trudniejsza. To gra uczy obserwacji i zręczności.



POZNAJMY STWORZONE GRY

OPIEKUN ZOO

W grze „Opiekun Zoo” gracz wciela się w rolę opiekuna zoo, który w określonych porach dnia musi budzić, karmić, myć i usypiać zwierzęta. Celem gry jest w sposób przyjemny dla osób z niepełnosprawnością intelektualną stworzenie harmonogramu/programu, w którym po lub przed opieką nad zwierzętami mogą otrzymać instrukcje do realizacji własnych potrzeb.



Platforma elektroniczna

Instructions: Clicking on the words in the list will show more the content

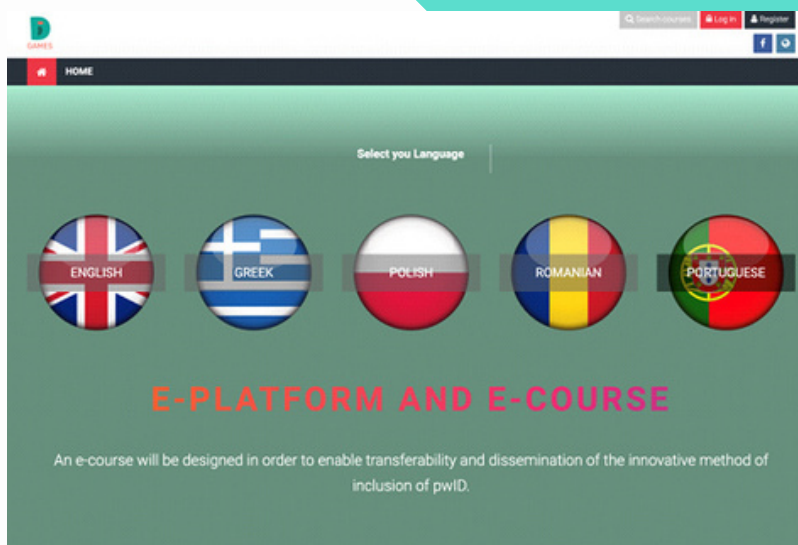
Course Presentation



Meet the Instructors

Anna Hatle-Tafelska

Evelina Deia



Kurs online z projektu ID-Games rozpoczyna swoją najbardziej aktywną fazę rozwoju. Po zrealizowaniu projektu pilotażowego, w którym wszyscy badacze projektu zrealizowali 23 filmy edukacyjne w zakresie specjalistycznego szkolenia na temat niepełnosprawności intelektualnej, strategii wsparcia osób z niepełnosprawnością oraz strategii integracji.

Nie zatrzymujemy się

Jesteśmy bardzo podekscytowani kontynuacją projektu ID GAMES i współpracą dla wspólnego celu.



Czekajcie na dalsze informac



GAMES



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



WWW.IDGAMES.EU



WWW.FACEBOOK.COM/ID-GAMES

