

Kwiecień 2020



D

GAMES

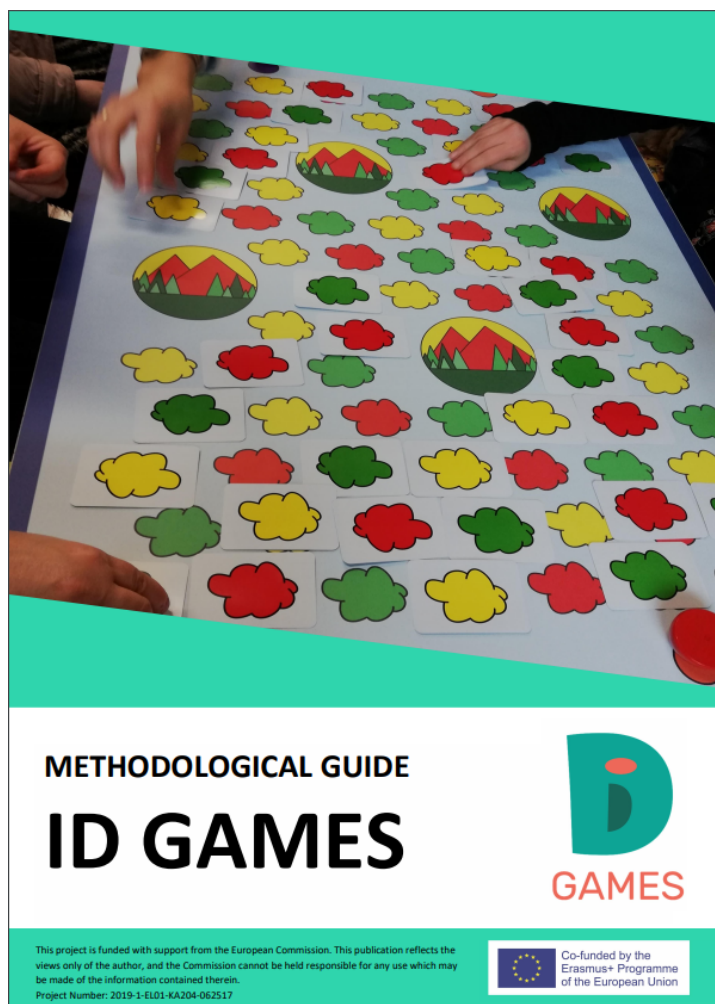
„ID – Games Tworzenie gier pomocniczych dla osób z niepełnosprawnością intelektualną (ID) w celach włączających”

Drugi newsletter

METODOLOGICZNY PRZEWODNIK ID-GAMES

Przewodnik metodologiczny jest skierowany do profesjonalistów i organizacji współpracujących z osobami niepełnosprawnymi intelektualnie.

Przedstawia innowacyjną metodologię warsztatów z współtworzenia gier, które umożliwiają włączenie osób z niepełnosprawnością intelektualną w społeczność poprzez ich aktywny udział.



KLIKNIJ TUTAJ LUB NA FOTO ABY
POBIERAĆ PRZEWODNIK
[HTTPS://WWW.IDGAMES.EU/WP-CONTENT /UPLOADS/
2020/04/METHODOLOGICAL-GUIDE-ID-GAMES.PDF](https://www.idgames.eu/wp-content/uploads/2020/04/methodological-guide-id-games.pdf)



Co jest niepełnosprawność intelektualna?



Jak zaangażować innych ludzi warsztat?



Jakie są najlepsze praktyki włączające osoby niepełnosprawne intelektualnie?



Jakie będą rezultaty włączenia osób z niepełnosprawnością intelektualną?



Jakie są cele warsztatów ID-GAMES?



Jak wspomóc kreatywność osób i ich aktywny udział?



Jak zorganizować warsztaty ID-GAMES?



Jak poprzez gry poprawić włączanie osób z niepełnosprawnością intelektualną?

ID-GAMES W PORTUGALII INWALIDZTWO I PRAWA CZŁOWIEKA

ID Games jest teraz częścią Disability and Human Rights Observatory Network (ODDH), organizacji, której celem jest kontynuacja rozwoju polityki dotyczącej niepełnosprawności w Portugalii oraz krajów portugalskojęzycznych, aby promować partycypacyjne procesy monitorowania praw osób niepełnosprawnych. Działania projektu ID-Games będą rozpowszechniane w witrynie ODDH i ich biuletynie.



PREZENTACJA ID-GAMES



PEK/ AMEA uruchomiła projekt ID GAMES podczas wydarzenia promującego prawa osób z niepełnosprawnością intelektualną.



CHALLEDU zaprezentował ID-GAMES na Gali Poważnych Gier w Atenach



E-SCHOOL przedstawił zakres, działania ID-GAMES oraz oczekiwania, korzyści i wpływ na warsztaty i działania szkoleniowe w całej Europie



UNIWERSYTET LUSOFONA zaprezentuje ID-GAMES na V spotkaniu gier i mobilnego uczenia się EJML 2020

„Dla wielu graczy istnieją gry dla rozrywki, dla zabicia czasu, dla zabawy. Są działalnością dywersyjną, przeznaczoną do relaksu lub rozrywki – odwrócenia uwagi od „nie działającej” przestrzeni, w której gracze mogą swobodnie angażować się w narracje fantasy, niesamowite wyzwania i satysfakcjonujące zadania.”

Ale co, jeśli niektóre gry mają stać się czymś więcej?

Co jeśli niektóre gry, a co więcej ogólna koncepcja „zabawy” nie tylko zapewniają rozrywkę, ale działają również jako środki kreatywnej ekspresji, jako instrumenty myślenia koncepcyjnego lub jako narzędzia pomagające badać i rozwiązywać problemy społeczne?

ZNAJDŹ WIĘCEJ O
ID-GAMES NA
NASZEJ STRONIE
INTERNETOWEJ I
FACEBOOKU



WWW.IDGAMES.EU



WWW.FACEBOOK.COM/ID-GAMES



Projekt współfinansowany w
ramach programu Unii Europejskiej
„Erasmus+”

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.
Project number: 2019-1-EL01-KA204 062517