

listopad 2020

D GAMES

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

Trzeci biuletyn



PIERWSZA DZIAŁALNOŚĆ SZKOLENIOWA A PROJEKTU ID GAMES

26 października odbyło pierwsze wirtualne działanie szkoleniowe projektu ID GAMES. Przez pięć dni, 32 uczestników z Rumunii, Polski, Grecji i Portugalii przeszło szkolenie teoretyczne i praktyczne z innowacyjnej metodologii warsztatów współtworzenia gier dla osób niepełnosprawnych intelektualnie.

Specjaliści z różnych dziedzin, projektanci gier i badacze pogłębiali swoją wiedzę na temat kontekstu niepełnosprawności intelektualnej, cech i potrzeb osób z niepełnosprawnością intelektualną, emocjonalnego i praktycznego obciążenia opiekunów, sposobów wsparcia i integracji społecznej. Przedstawione i omówione pomysły na gry oraz interaktywne zadania dały wszystkim uczestnikom możliwość bezpośredniego przekonania się, jak można określić i wdrożyć gry jako narzędzie integracji społecznej.

Wszyscy partnerzy z entuzjazmem włączyli się do działań szkoleniowych, wyrażając pozytywne refleksje oraz zwracając uwagę na konieczność organizacji warsztatów z współtworzenia. Wszyscy byliśmy dumni z bycia częścią projektu ID GAMES.

WRAŻENIA I OCENA DZIAŁAŃ SZKOLENIOWYCH

„Projekt jest zabawnym przedsięwzięciem. Można zrobić coś miłego dla innej osoby. Wspaniałe jest to, że tak wielu ludzi z różnych krajów tak bardzo zaangażowało się w tę działalność. Szkolenie pokazało, jak trudno jest stworzyć coś, co mogłoby być wykorzystane przez osoby z różnymi niepełnosprawnościami. Takie spotkania z ludźmi z innych krajów dają dużo satysfakcji, pozwalają się rozwijać i dają poczucie, że razem możemy dokonać niemożliwego.”
Wioletta

„Przed tą aktywnością, a nawet ze względu na okoliczności, w których teraz żyjemy, czułam się bardziej oddalona od reszty zespołu. Ta aktywność była dla mnie bardzo ważna, ponieważ sprawiła, że poczułam się bardziej zaangażowany, co myślę, że będzie kluczowe dla jakości wykonywanej przez nas pracy.” Carla

„Cieszę się, że jestem częścią tego projektu. Dla mnie jest teraz bardziej jasne, jak zorganizować warsztat lub jak stworzyć grę. Zobaczymy inspirację, wiedzę i miłość w tych grach.” Teodora

„To było bardzo interesujące doświadczenie i nie mogę się doczekać, aby zastosować moją nowo nabytą wiedzę w przyszłych grach skierowanych do osób z niepełnosprawnością intelektualną.” Alexander

„Doceniam fakt, że wszyscy partnerzy w tym projekcie cenią każdą osobę, niezależnie od tego, czy mają jakieś braki, czy nie, co jest ważną rzeczą wspólną, która pomaga w komunikacji między nami.” Amalia

„Szkolenie dostarczyło mi ważnego oglądu na potrzeby osób z niepełnosprawnością intelektualną we wszystkich krajach partnerskich. Ponadto aktywność grupowa, polegająca na udostępnianiu istniejących gier, pomogła mi jako projektantowi gier lepiej zrozumieć problemy, które pojawiają się podczas radzenia sobie z tymi wyzwaniami. Wyjątkowym doświadczeniem była burza mózgów dotycząca tworzenia gier z profesjonalistami pracującymi z osobami z niepełnosprawnością intelektualną.” Asimina

„Zobaczyłem recenzję całego projektu i rzeczy, które będą, nauczyłem się ważnych rzeczy o tym, jak zorganizować wydarzenie dla osób ze specjalnymi potrzebami, [...] To był wspaniały tydzień z dużą ilością wiedzy i zabawy!” Christopher

DZIAŁANIA ID GAMES

PEK AMEA przetłumaczyła i dostarczyła Przewodnik metodologiczny warsztatów współtworzenia gier w języku greckim. Zespół ID GAMES z Aten współpracował, aby rozpowszechnić innowacyjną metodologię wśród większej liczby profesjonalistów, opiekunów, projektantów gier, wolontariuszy i osób z lokalnej społeczności.



**KLIKNIJ TUTAJ LUB NA ZDJĘCIE
ABY POBRAĆ PRZEWODNIK**

PILOTAŻOWY WARSZTAT PEKAMEA

W lipcu 2020 PEK/AMEA był gospodarzem pilotażowego warsztatu projektu ID GAMES. Na tym wydarzeniu profesjonaliści i wolontariusze z PEK/AMEA i Challedu pogłębiali swoją wiedzę na temat niepełnosprawności intelektualnej, dyskutowali o grach i procedurze współtworzenia warsztatów. Na końcu, pojawiły się ciekawe pomysły na gry, które omówiono podczas szkolenia.



PREZENTACJE ID GAMES

15 listopada 2020 r., Dr Ioannis Brouzos, założyciel i koordynator projektu w Challedu, przedstawił projekt ID GAMES na pierwszej konferencji panHellenic „Gra edukacyjna w edukacji formalnej i pozaformalnej”. Konferencja została zorganizowana przez Muzeum Życia Szkolnego i Edukacji EKEDISY, Pracownię Badań Psychopedagogicznych w Edukacji Przedszkolnej, Pracownię Badań nad Pracą z Dzieckiem Psychopedagogika Katedry Wczesnej Edukacji Dziecięcej i Opieki Uniwersytetu Zachodniego Attica oraz Grecki Instytut Kultury. Celem konferencji było zbadanie możliwości, jakie daje gra edukacyjna zarówno w edukacji formalnej, jak i pozaformalnej.



ID GAMES było reprezentowane na konferencji IEEE (Instytut Inżynierów Elektryków i Elektroników) na temat gier (online/Osaka, Japonia) poprzez artykuł „Opracowanie e – kursu dotyczącego tworzenia gier partycypacyjnych w dziedzinie niepełnosprawności intelektualnej”, w ostatnim tygodniu sierpnia. Naukowcy z Uniwersytetu Lusofona przedstawili trwające prace nad e – kursem dotyczącym gier dla osób z niepełnosprawnością intelektualną, który będzie realizowany w ramach projektu ID GAMES.



Pełny program konferencji: <https://ieee-cog.org/2020/>

Artykuł zespołu ID GAMES: https://ieee-cog.org/2020/papers/paper_278.pdf

E – KURS „PRZEGLĄD NIEPEŁNOSPRAWN OŚCI INTELEKTUALNEJ: PERSPEKTYWY TRANSNARODOWE”

W odpowiedzi na sytuację pandemiczną oraz potrzeby wzmocnienia reakcji szkoleniowych związanych z projektem, zespół ID GAMES rozpoczął opracowywanie e – kursu zatytułowanego: „Przegląd niepełnosprawności intelektualnej: perspektywy transnarodowe”.

Od początku października cały zespół pracował nad treścią, która ma na celu podniesienie świadomości na temat integracji osób z niepełnosprawnością intelektualną poprzez wyjaśnienie podstawowych pojęć, przyjęcie perspektywy międzynarodowej, która obejmuje poglądy na temat włączenia z Grecji, Polski, Portugalii i Rumunii. Jednym z głównych celów jest zapewnienie, aby stażysci bez doświadczenia w dziedzinie niepełnosprawności intelektualnej mogli osiąść wiedzę w tej dziedzinie, która jest wymagana do ukończenia drugiego e – kursu, współtworzenia poważnych gier.



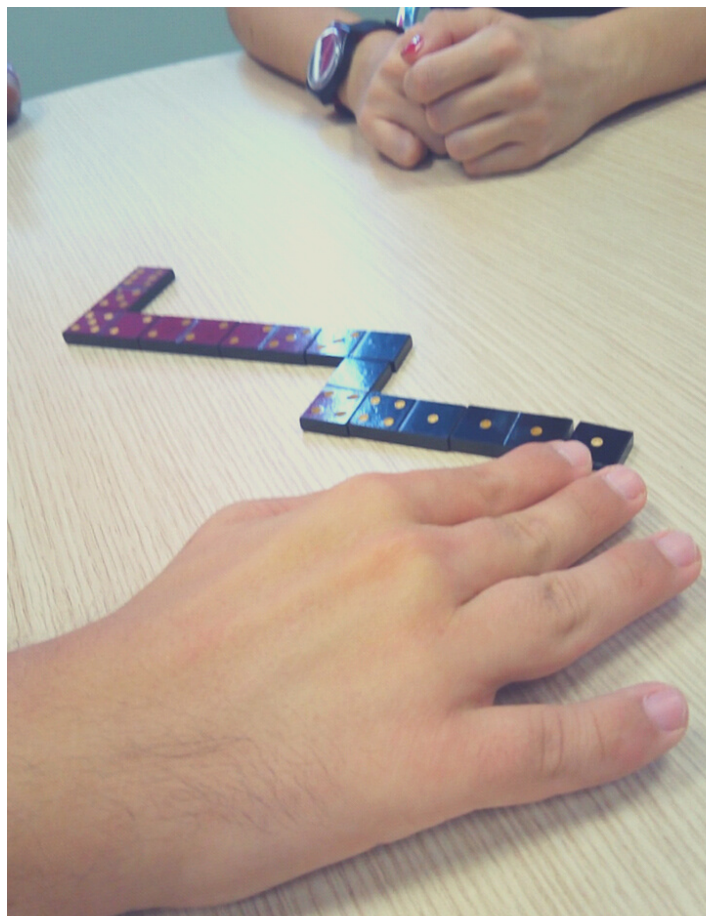
TProces tworzenia e – kursu, jest koordynowany przez Uniwersytet Lusofona, przy wsparciu technicznym E – School Educational Group i wkładzie wszystkich partnerów.

WSPÓŁPRACA

✓ ID GAMES nawiązało współpracę z portugalskimi organizacjami pozarządowymi: APADP, CERCI i Centrum Luis da Silva. Trzy organizacje portugalskie są teraz partnerami projektu ID Games, aby wykorzystać możliwości badawcze obu instytucji. CERCI – Lisbona to instytucja założona w latach 70., której celem jest pomoc osobom z niepełnosprawnością intelektualną, a także wspieranie i promowanie ich integracji społecznej na różne sposoby. Przytoczona również organizacja znajdująca się w Lizbonie, APADP (Stowarzyszenie Rodziców i Przyjaciół Głęboko Niepełnosprawnych) to prywatna instytucja solidarności społecznej, założona 7 maja 1984 r. Centrum Wspierania Osób Niepełnosprawnych Luis da Silva (CADLS), mieści 72 osoby w domu mieszkalnym i 50 w ośrodku aktywności zawodowej. Jego misją jest opieka nad dziećmi, młodzieżą i dorosłymi z wieloma niepełnosprawnościami, zapewnienie jakości życia, dobrego samopoczucia i integracji w społeczności.

✓ Specjalny Ośrodek Szkolno – Wychowawczy Nr 1 w Elblągu nawiązał współpracę z bardzo utalentowanym i doświadczonym projektantem gier Pawłem Janakiem.

✓ Challedu współpracuje z organizacją zajmującą się osobami z niepełnosprawnością intelektualną, w celu współpracy w ramach warsztatów szkoleniowych. Best Buddies to ogólnoswiatowa organizacja, której celem jest stworzenie Globalnego Ruchu Wolontariuszy, który przyczyni się do promowania przyjaźni jeden na jeden, wspierania integracji zawodowej i rozwoju Standardów Przywództwa wśród osób z niepełnosprawnością intelektualną i niepełnosprawnością rozwojową.



„Zespół projektu ID jest bardzo zaangażowany w realizację celu naszego projektu. Byłem podekscytowany, widząc rozwój projektu w sposób całościowy. I nie mogę się doczekać aż gry się rozpoczną.”



➔ DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ O GRACH ID
NA NASZEJ STRONIE INTERNETOWEJ I NA
FACEBOOKU



WWW.IDGAMES.EU



WWW.FACEBOOK.COM/ID-GAMES

