

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Project number: 2019-1-EL01-KA204 062517

Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2020



GAMES

«Συν-δημιουργώντας υποστηρικτικά παιχνίδια
για την ενίσχυση της ένταξης των ατόμων
με Νοητική Αναπηρία»

3ο newsletter



ΠΡΩΤΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΤΟΥ ID GAMES

Στις 26 Οκτωβρίου, πραγματοποιήθηκε ψηφιακά η πρώτη εκπαιδευτική δραστηριότητα του προγράμματος ID GAMES. Για πέντε ημέρες, 32 συμμετέχοντες από την Ρουμανία, την Πολωνία, την Ελλάδα και την Πορτογαλία έλαβαν θεωρητική και πρακτική εκπαίδευση της καινοτόμου μεθοδολογίας των εργαστηρίων συν-δημιουργίας παιχνιδιών για άτομα με Νοητική Υστέρηση.

Επαγγελματίες από διαφορετικούς τομείς, σχεδιαστές παιχνιδιών και ερευνητές ενίσχυσαν τις γνώσεις τους σε θέματα νοητικής υστέρησης όπως είναι τα χαρακτηριστικά και οι ανάγκες των ατόμων με νοητική υστέρηση, η συναισθηματική και πρακτική επιβάρυνση των φροντιστών τους, καθώς και τρόπους υποστήριξης και κοινωνικής ένταξης. Ιδέες παιχνιδιών τέθηκαν και συζητήθηκαν, ενώ δραστηριότητες αλληλεπίδρασης έδωσαν την ευκαιρία σε όλους τους συμμετέχοντες να βιώσουν άμεσα την διαδικασία μέσω της οποίας τα παιχνίδια θα μπορούσαν να προσαρμοστούν και να αξιοποιηθούν ως εργαλείο κοινωνικής ένταξης.

Όλοι οι εταίροι συμμετείχαν στην εκπαιδευτική δραστηριότητα με ενθουσιασμό, εκφράζοντας θετικά σχόλια για την εμπειρία και επισημαίνοντας την σημασία και αναγκαιότητα των εργαστηρίων συν-δημιουργίας παιχνιδιών. Όλοι μας αισθανόμαστε υπερήφανοι ως μέλη του προγράμματος του ID GAMES.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

«Το πρόγραμμα είναι ένα διασκεδαστικό εγχείρημα. Μπορείς να κάνεις κάτι όμορφο για έναν άλλον άνθρωπο. Το πιο εντυπωσιακό είναι πως τόσο άνθρωποι από διαφορετικές χώρες κατάφεραν να έχουν εμπλακεί τόσο πολύ σε αυτή την δραστηριότητα. Η εκπαίδευση απέδειξε πόσο δύσκολο είναι να δημιουργήσεις κάτι το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί από άτομα με διαφορετικές αναπηρίες. Τέτοιες συναντήσεις με άτομα από διαφορετικές χώρες σε κάνουν να αισθάνεσαι ικανοποίηση, σου επιτρέπουν να αναπτυχθείς και σου δίνουν την αίσθηση πως όλοι μαζί μπορούμε να επιτύχουμε το αδύνατον.» **Βιολέττα**

«Πριν από αυτή την δραστηριότητα και πόσο μάλλον με αφορμή τις καταστάσεις τις οποίες βιώνουμε τώρα, ένιωθα πιο αποστασιοποιημένη από την υπόλοιπη ομάδα. Αυτή η δραστηριότητα ήταν πολύ σημαντική για εμένα, καθώς με έκανε να νιώσω πιο εμπλεκόμενη, γεγονός το οποίο θεωρώ κρίσιμο για την ποιότητα της δουλειάς της οποίας κάνουμε.» **Κάρλα**

«Χαίρομαι που είμαι μέλος αυτού του προγράμματος. Για εμένα είναι πιο ξεκάθαρο πλέον το πως να οργανώσεις ένα εργαστήριο ή το πως να δημιουργήσεις ένα παιχνίδι. Θα δούμε την έμπνευση, την γνώση και την αγάπη σε αυτά τα παιχνίδια.» **Θεοδώρα**

«Ήταν μία πολύ ενδιαφέρουσα εμπειρία και αδημονώ να εφαρμόσω την νέα αποκτηθείσα γνώση μου σε μελλοντικά παιχνίδια με στόχο την ένταξη των ατόμων με Νοητική Υστέρηση.» **Αλεξάντερ**

«Εκτιμώ το γεγονός πως όλοι οι εταίροι σε αυτό το πρόγραμμα σέβονται κάθε άτομο ανεξαρτήτως της ύπαρξης ή μη δυσκολιών έκφρασης, το οποίο είναι σημαντικό και ευνοεί την επικοινωνία μεταξύ μας.» **Αμαλία**

«Η εκπαίδευση μου προσέφερε μία σφαιρική εικόνα για τις ανάγκες των ατόμων με νοητική υστέρηση από όλες τις χώρες των εταίρων. Επιπλέον, η ομαδική δραστηριότητα προσαρμογής παιχνιδιών για να είναι προσβάσιμα, με βοήθησε ως σχεδιαστή παιχνιδιών να κατανοήσω καλύτερα τις δυσκολίες που προκύπτουν κατά την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων. Ο καταιγισμός ιδεών για παιχνίδια με επαγγελματίες, οι οποίοι δουλεύουν με άτομα με νοητική υστέρηση, ήταν μία μοναδική εμπειρία!» **Ασημίνα**

«Είδα μία ανασκόπηση ολόκληρου του προγράμματος και των πραγμάτων που θα γίνουν, έμαθα σημαντικά πράγματα για το πως να δημιουργήσεις μία εκδήλωση για άτομα με νοητική υστέρηση, [...] ήταν μία θαυμάσια εβδομάδα με αρκετή γνώση και διασκέδαση!» **Κρίστοφερ**

Δραστηριότητες του ID GAMES

Το ΠΕΚ/ΑμεΑ μετέφρασε και παρέδωσε τον Μεθοδολογικό Οδηγό του Εργαστηρίου Συνδημιουργίας Παιχνιδιών στα Ελληνικά. Η ομάδα του ID GAMES από την Αθήνα, συνεργάστηκε και επιμελήθηκε τον Μεθοδολογικό Οδηγό με σκοπό τη διάδοση της καινοτόμου μεθοδολογίας σε περισσότερους επαγγελματίες, φροντιστές, σχεδιαστές παιχνιδιών, εθελοντές και άτομα της τοπικής κοινότητας.



[ΚΑΤΕΒΑΣΤΕ ΔΩΡΕΑΝ ΤΟΝ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ ΟΔΗΓΟ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ](#)


Πιλοτικό εργαστήριο του ΠΕΚ/ΑμεΑ

Τον Ιούλιο του 2020 το ΠΕΚ/ΑμεΑ διοργάνωσε ένα πιλοτικό εργαστήριο του προγράμματος ID GAMES. Σε αυτή την εκδήλωση, επαγγελματίες και εθελοντές του ΠΕΚ/ΑμεΑ και της Challedu ενίσχυσαν τις γνώσεις τους όσον αφορά την Νοητική Υστέρηση, συζήτησαν για παιχνίδια και αντάλλαξαν απόψεις για την διαδικασία της συνδημιουργίας εργαστηρίων. Στο τέλος προέκυψαν ευφάνταστες ιδέες για παιχνίδια με σκοπό να συζητηθούν στην πρώτη Εκπαιδευτική Δραστηριότητα του προγράμματος.




Παρουσία του προγράμματος ID GAMES

Στις 15 Νοεμβρίου 2020, ο Δρ. Ιωάννης Μπρούζος, ιδρυτής και project manager της Challedu, παρουσίασε το πρόγραμμα ID GAMES στο πρώτο Πανελλήνιο Συνέδριο «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη-τυπική μάθηση». Το συνέδριο οργανώθηκε από το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ, το Εργαστήριο Ψυχοπαιδαγωγικών Ερευνών στην Προσχολική Αγωγή, Laboratory for Research on Early Childhood Psychopedagogy του Τμήματος Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, το Greek Cultural Institute και το Μητροπολιτικό Κολλέγιο. Στόχος του συνεδρίου ήταν η διερεύνηση των δυνατοτήτων που παρέχονται από το εκπαιδευτικό παιχνίδι τόσο στην τυπική όσο και στην μη-τυπική εκπαίδευση.



Το πρόγραμμα ID GAMES αντιπροσωπεύτηκε στο Συνέδριο του IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) για παιχνίδια (διαδικτυακά / Osaka, Japan), με την δημοσίευση «Αναπτύσσοντας ένα συμμετοχικό e-course δημιουργίας παιχνιδιών, στον τομέα της Νοητικής Αναπηρίας», την τελευταία εβδομάδα του Αυγούστου. Ερευνητές από το Πανεπιστήμιο Lusófona παρουσίασαν την εν εξελίξει πορεία του e-course αναφορικά με την δημιουργία παιχνιδιών για άτομα με νοητική αναπηρία, η οποία θα υλοποιηθεί από το πρόγραμμα ID GAMES



Πλήρες πρόγραμμα του συνεδρίου: <https://ieee-cog.org/2020/>
Η δημοσίευση της ομάδας του ID GAMES:
https://ieee-cog.org/2020/papers/paper_278.pdf

E-COURSE «ΜΙΑ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΝΟΗΤΙΚΗΣ ΑΝΑΠΗΡΙΑΣ: ΔΙΑΚΡΑΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ»

Ανταποκρινόμενη στην παρούσα κατάσταση της πανδημίας και στην ανάγκη ενίσχυσης των εκπαιδευτικών απαιτήσεων που σχετίζονται με το πρόγραμμα, η ομάδα του ID GAMES ξεκίνησε να αναπτύσσει ένα e-course με τίτλο «Μία επισκόπηση της Νοητικής Αναπηρίας: Διακρατικές προσεγγίσεις».

Από την αρχή του Οκτωβρίου, ολόκληρη η ομάδα δουλεύει για την δημιουργία του περιεχομένου με σκοπό την ευαισθητοποίηση για την ένταξη των ατόμων με νοητική αναπηρία, μέσα από την αποσαφήνιση βασικών εννοιών και υιοθετώντας μία διακρατική προοπτική, η οποία εμπεριέχει προσεγγίσεις ένταξης από την Ελλάδα, την Πολωνία, την Πορτογαλία, και την Ρουμανία. Ένας από τους βασικούς σκοπούς του e-course είναι να διασφαλίσουμε ότι οι εκπαιδευόμενοι χωρίς εμπειρία στον τομέα της Νοητικής Αναπηρίας μπορούν να έχουν την απαιτούμενη γνώση στον τομέα, ώστε να ολοκληρώσουν το δεύτερο μέρος του e-course, ειδικότερα όσον αφορά στην συν-δημιουργία σοβαρών παιχνιδιών.



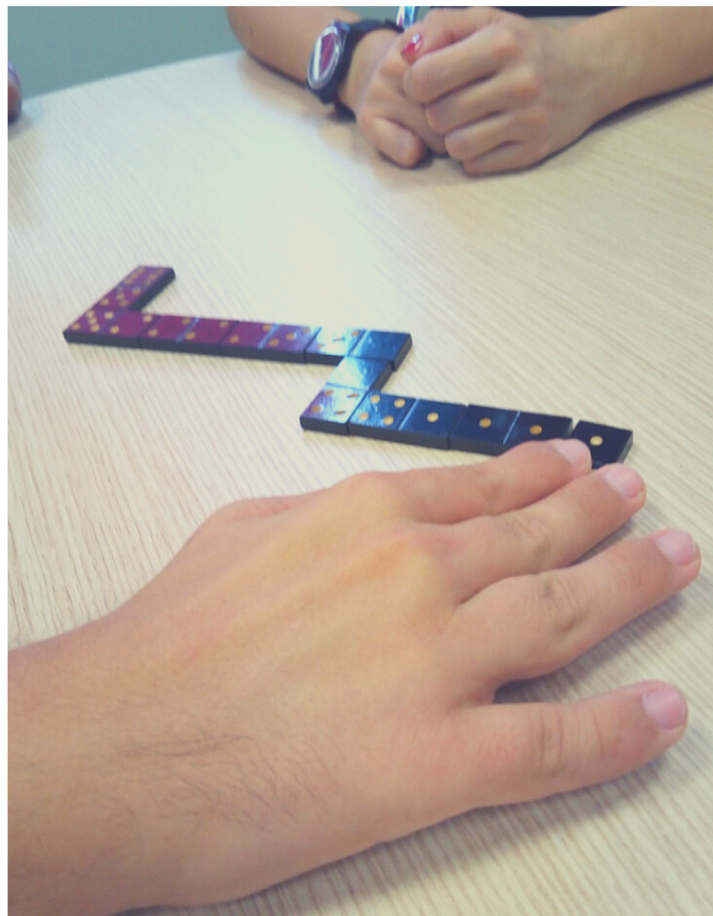
Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του e-course συντονίζεται από το Πανεπιστήμιο Lusófona, με την τεχνική υποστήριξη του Εκπαιδευτικού Ομίλου E-School και τις συνεισφορές από όλους τους εταίρους.

Συνεργασίες

✓ Το ID GAMES καθιέρωσε συνεργασίες με Πορτογαλικές ΜΚΟ: APADP, CERCΙ και Center Luís da Silva. Τρεις Πορτογαλικοί οργανισμοί είναι τώρα συνεργάτες του προγράμματος ID GAMES με σκοπό να επωφεληθούν από τις πιθανές έρευνες και των δύο ινστιτούτων. CERCΙ – Lisbon είναι ένα ινστιτούτο το οποίο καθιερώθηκε την δεκαετία του '70 και σκοπός του είναι να φροντίζει άτομα με νοητική αναπηρία, όπως και να υποστηρίζει και να προάγει την ένταξή τους στην κοινωνία με διάφορους τρόπους. Επίσης, στην Λισαβόνα βρίσκεται η APADP (Association of Parents and Friends of the Deep Disabled), ένα ιδιωτικό ινστιτούτο κοινωνικής αλληλεγγύης, το οποίο ιδρύθηκε στις 7 Μαΐου του 1984. Το Κέντρο υποστήριξης ατόμων με αναπηρία Luís da Silva (CADLS), έχει δυναμικότητα 72 ατόμων σε στεγαστικές εγκαταστάσεις και 50 ατόμων σε πλαίσιο ανάπτυξης δραστηριοτήτων. Αποστολή του είναι να φροντίζει παιδιά, νέους ανθρώπους και ενήλικους με πολλαπλές αναπηρίες, παρέχοντας υπηρεσίες που συμβάλλουν στην ποιότητα ζωής, την ευημερία και ενσωμάτωση στην κοινότητα

✓ Το κέντρο ειδικής εκπαίδευσης No. 1 στο Elblag κατάφερε να καθιερώσει συνεργασία με έναν ταλαντούχο και έμπειρο σχεδιαστή παιχνιδιών. Paweł Janiak

✓ Η Challedu έχει ήδη καθιερώσει συνεργασία με έναν οργανισμό, ο οποίος ασχολείται με άτομα με νοητική αναπηρία για να συνεργαστεί στα εργαστήρια του προγράμματος. Το Best Buddies είναι ένας οργανισμός που δραστηριοποιείται σε όλο τον κόσμο και σκοπεύει να δημιουργήσει μία παγκόσμια εθελοντική κίνηση, η οποία θα συνεισφέρει στην προώθηση των "one-to-one" φιλικών σχέσεων, στην υποστηριζόμενη επαγγελματική ένταξη και στην ανάπτυξη προτύπων ηγεσίας μεταξύ ατόμων με νοητική και αναπτυξιακή αναπηρία.



«Η ομάδα του προγράμματος ID GAMES είναι
αφοσιωμένη στο σκοπό του έργου.
Ενθουσιάστηκα που είδα την ανάπτυξη του
προγράμματος με έναν ολιστικό τρόπο...
Και δεν μπορώ να περιμένω να ξεκινήσει το
παιχνίδι....»



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά
με το ID-GAMES

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΜΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΣ ΣΤΟ FACEBOOK



WWW.IDGAMES.EU



WWW.FACEBOOK.COM/ID-GAMES

