



ΙΟΥΛΙΟΣ 2022



GAMES

"Συν-δημιουργώντας υποστηρικτικά παιχνίδια για την ενίσχυση της ένταξης των ατόμων με νοητική αναπηρία"

7ο NEWSLETTER

Πολλαπλασιαστικές δράσεις του προγράμματος ID GAMES

Το πρόγραμμα ID GAMES υλοποίησε με επιτυχία 3 Πολλαπλασιαστικές Δράσεις στην Πολωνία, Ελλάδα και Ρουμανία. Κάθε εταιρος διοργάνωσε μια δράση προσκαλώντας άμεσα ενδιαφερόμενους να συμμετάσχουν σε εργαστήρια παιχνιδιών και να παρακολουθήσουν εισηγήσεις σε σχέση με τα αποτελέσματα του έργου.

Πολλαπλασιαστική Δράση στην Ελλάδα

Η Πολλαπλασιαστική Δράση στην Ελλάδα, διοργανώθηκε στην Αθήνα από το ΠΕΚ/ ΑμεΑ και φιλοξενήθηκε στο Σεράφειο. Ήταν μια διήμερη εκδήλωση. Στις 26 Μαΐου, την πρώτη ημέρα της εκδήλωσης, οι ομάδες του έργου με αντιπροσώπους από όλους τους εταιρους παρευρέθηκαν και συμμετείχαν στην δράση.



Ο Γενικός Γραμματέας Κοινωνικής Αλληλεγγύης και Καταπολέμησης της Φτώχειας συμμετείχε στη δράση και απηύθυνε χαιρετισμό. Επίσης, τους συμμετέχοντες χαιρέτισε εκπρόσωπος από την ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΑ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ ΓΟΝΕΩΝ ΚΑΙ ΚΗΔΕΜΟΝΩΝ ΑΤΟΜΩΝ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ καθώς και εκπρόσωπος από το ΙΚΥ/ Εθνική Μονάδα Συντονισμού Erasmus+, ο οποίος καλωσόρισε το κοινό και ενημέρωσε για τις νέες προσκλήσεις Erasmus.

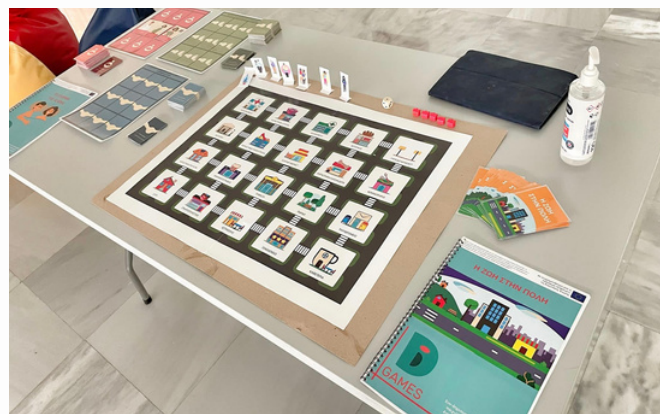
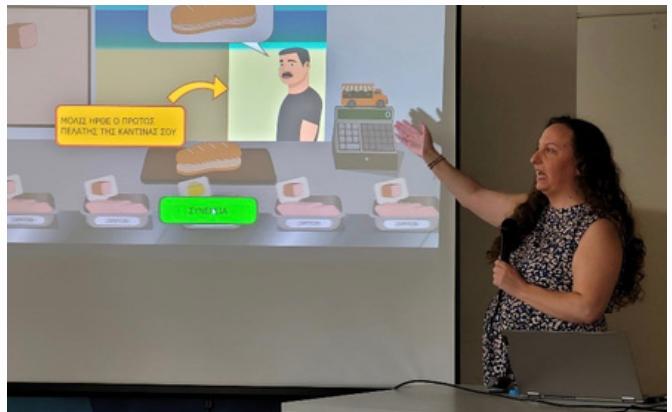
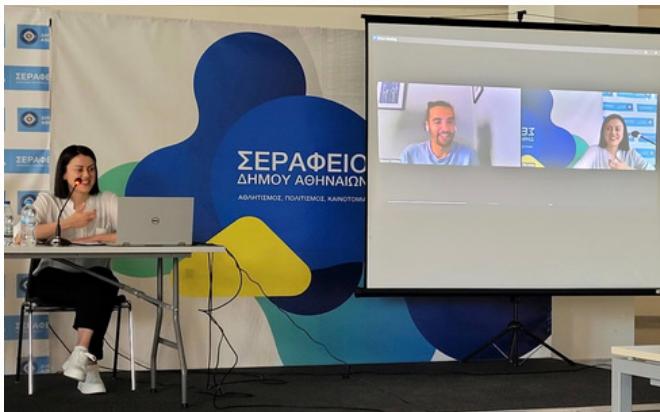


Κατά την διάρκεια της πρώτης μέρας, εισηγητές από το ΠΕΚ/ΑμεΑ, την Challedu και το E-School παρουσίασαν όλα τα αποτελέσματα μετά την ολοκλήρωση τους, περιλαμβάνοντας σε αυτά τα 6 Σοβαρά Παιχνίδια του έργου, την Ψηφιακή Πλατφόρμα και τον Μεθοδολογικό Οδηγό.





Επιπλέον, εισηγητές από τον ακαδημαϊκό χώρο και από οργανώσεις με αντίστοιχη εμπειρία παρουσίασαν την σημασία της συμμετοχικής μεθοδολογίας όσον αφορά τον σχεδιασμό Σοβαρών Παιχνιδιών για άτομα με νοητική αναπηρία, καλές πρακτικές για την ενίσχυση δεξιοτήτων και περιέγραψαν την δική τους οπτική μέσα από την συμμετοχή τους στη διαδικασία αξιολόγησης των παιχνιδιών.



Στις 8 Ιουνίου υλοποιήθηκε η δεύτερη μέρα της πολλαπλασιαστικής δράσης. Η εκδήλωση είχε βιωματικό χαρακτήρα.



Επαγγελματίες, φροντιστές και άτομα με νοητική αναπηρία προσήλθαν και συμμετείχαν σε εργαστήρια παιχνιδιών και εργαστήρια για την χρήση της ψηφιακής πλατφόρμας.

Επιπλέον, παρουσιάστηκαν καλές πρακτικές αναφορικά με την ένταξη και ενδυνάμωση των ατόμων με νοητική αναπηρία.



Πολλαπλασιαστική Δράση στην Πολωνία

Η Πολλαπλασιαστική Δράση υλοποιήθηκε στις 20/06/2022 στο Παλιό Δημαρχείο στο Elblag. 38 άτομα συμμετείχαν εκ των οποίων 7 άτομα με νοητική αναπηρία και 31 επαγγελματίες. Στην εκδήλωση παρευρέθηκε ο διευθυντής του Ειδικού Σχολείου και Εκπαιδευτικού Κέντρου Νο. 1 στο Elblag, εκπρόσωπος του Συμβουλίου Εκπαίδευσης και εκπρόσωποι του Κέντρου Κατάρτισης Εκπαιδευτικών. Επίσης, εκπρόσωπος του Empathic Development Foundation, το οποίο ενισχύει δράσεις κοινωνικής καινοτομίας στη χώρα, ανταποκρίθηκε στην πρόσκληση.



Η Πολλαπλασιαστική Δράση υλοποιήθηκε δια ζώσης και ψηφιακά. Την ψηφιακή εκδήλωση παρακολούθησαν πάνω από 400 άτομα. Η έναρξη της εκδήλωσης έγινε από τον διευθυντή του Κέντρου και η δράση υλοποιήθηκε σε δυο μέρη. Το πρώτο, θεωρητικό μέρος επικεντρώθηκε στο πρόγραμμα και στα τελικά αποτελέσματα. Το δεύτερο μέρος, ήταν πρακτικό και περιελάμβανε αξιολόγηση των παιχνιδιών που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο του έργου από άτομα με νοητική αναπηρία.



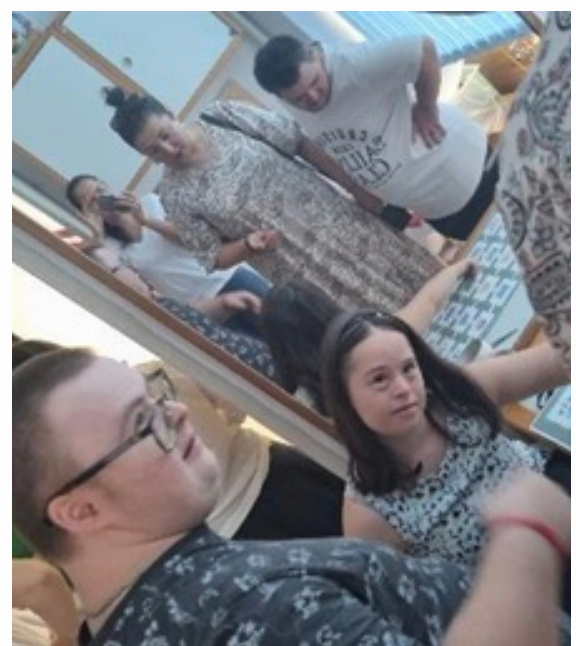
Πολλαπλασιαστική Δράση στη Ρουμανία

Ο Σύνδεσμος "Alliance for Children" Arad διοργάνωσε την πολλαπλασιαστική δράση τον Ιούνιο. Σε αυτή συμμετείχαν επαγγελματίες με εμπειρία στη νοητική αναπηρία από άλλους οργανισμούς της χώρας, εκπρόσωποι από την Επιθεώρηση σχολείων, ο Γενικός Γραμματέας Κοινωνικής Αλληλεγγύης και Παιδικής Προστασίας, εκπρόσωπος από το Επαρχιακό Κέντρο για παροχή Εκπαιδευτικών Εργαλείων και Βοήθειας, από το πανεπιστήμιο "Aurel Vlaicu", από πολλές ΜΚΟ, μαθητές και φροντιστές.



Επιπλέον, τα αποτελέσματα του έργου-ιδιαίτερα τα Σοβαρά Παιχνίδια παρουσιάστηκαν στο Διεθνές Συνέδριο «Θεωρίες Αλλαγής στην Ψηφιακή Ευημερία. Τεκμηριωμένες πρακτικές» που διοργάνωσε το Πανεπιστήμιο "Aurel Vlaicu" μέσω της Σχολής Επιστημών της Εκπαίδευσης, της Ψυχολογίας και της Κοινωνικής Εργασίας και το Κέντρο για την ανάπτυξη της έρευνας και της καινοτομίας στην Ψυχολογία.

Στη συνέχεια, παίξαμε τα παιχνίδια του έργου στην τελική τους μορφή μαζί με επαγγελματίες από το CSEI Arad, εθελοντές και τους φίλους μας από το Integra.



**Παίξαμε τα παιχνίδια του ID GAMES και στη Λισαβόνα!!!
Περάσαμε πολύ όμορφα**

Στις 30 Ιουνίου 2022, πραγματοποιήθηκε στην Πορτογαλία η πολλαπλασιαστική δράση του ID GAMES σε συνεργασία με τον Οργανισμό APPACDM Lx. , οποίος βρίσκεται στη Λισαβόνα.



Κατά την διάρκεια της εκδήλωσης, ωφελούμενοι του Οργανισμού αξιολόγησαν τα διαφορετικά παιχνίδια που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος, δίνοντας την δυνατότητα άμεσης επαφής με την πρακτική εφαρμογή τους.

Στην εκδήλωση συμμετείχαν 6 επαγγελματίες ένταξης και 39 άτομα με νοητική αναπηρία.



Το έργο ID GAMES και το Πανεπιστήμιο Lusófona υποστήριξαν τον οργανισμό APPACDM διαθέτοντας 3 Tablet με εγκατεστημένα όλα τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν κατά την διάρκεια του έργου.



Η ψηφιακή εκπαιδευτική πλατφόρμα του προγράμματος ID GAMES ολοκληρώθηκε και παρουσιάστηκε κατά τη διάρκεια των Πολλαπλασιαστικών Δράσεων σε έναν μεγάλο αριθμό στοχευμένων ατόμων, καθώς και άμεσα ενδιαφερομένων και υπευθύνων όσον αφορά την λήψη αποφάσεων σε θέματα νοητικής αναπηρίας.

Οι τέσσερις ενότητες του εκπαιδευτικού προγράμματος βρίσκονται ήδη αναρτημένες και έχουν αξιολογηθεί σε όλες τις γλώσσες.

1. Overview of Intellectual Disability

Through this introductory module you will:

- learn more about the ID GAMES project
- meet the partners of the project
- meet the instructors of the lessons as well as the project's team members
- learn through a guide how to utilize the e-course the best way



2. Overview of Intellectual Disability

The key learning outcomes will be:

- defining the term Intellectual disability and the severity levels
- realizing the main needs of people with intellectual disabilities and the existing methods of supporting them
- investigating the attitudes of non-disabled people towards people with intellectual disability
- realizing the societal changes that enforce the social inclusion of people with intellectual disabilities
- reflecting on the inclusion methods of your country



Module 1- Introduction

English Course (English)

[Read more](#)

Module 2- An Overview of Intellectual Disability

English Course (English)

[Read more](#)

3. Inclusion of people with ID through serious games

The key learning outcomes will be:

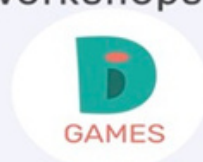
- understanding what a serious game is
- reflecting on ways that games can support people with intellectual disabilities
- investigating how to adapt a game for specific needs
- learning how to play the 6 serious games of ID GAMES project
- reflecting on the views of professionals about the games
- experiencing the power of games on people with intellectual



4. Inclusion of people with ID through ID GAMES workshops

The key learning outcomes will be:

- understanding the objectives and the purpose of the event
- learning step to step how to implement the co-creation game workshops
- realizing the challenges and the opportunities
- reflecting on the views of professionals
- experiencing the change of attitudes on the participants of the workshops



Στη δομή κάθε ενότητας περιλαμβάνονται ξεχωριστοί τομείς, προκειμένου η παρακολούθηση των μαθημάτων να είναι εύκολη και να επιτρέπεται η ορθή διαχείριση χρόνου.

> 3.0 Course Presentation

> 3.1 Serious games for pwID

> 3.2 The Serious games of ID GAMES project

> 3.2.1 Zookeeper Game

> 3.2.2 Canteen game

> 3.2.3 Shopping game

> 3.2.4 Love game

> 3.2.5 City life game

> 3.2.6 Pizza chef game

> 3.2.7. Quiz

> 3.3. Final considerations

Κατά την παρακολούθηση του εκπαιδευτικού προγράμματος, ο περιηγητής θα έρθει σε επαφή με παρουσιάσεις και βίντεο, στα οποία υπάρχουν όλες οι απαραίτητες πληροφορίες αναφορικά με τις ενότητες του έργου με έμφαση στα επιτραπέζια Σοβαρά Παιχνίδια που δημιουργήθηκαν κατά την διάρκεια των πιλοτικών εργαστηρίων και στη μεθοδολογία της οργάνωσης και υλοποίησης των Εργαστηρίων Συν-Δημιουργίας Παιχνιδιών.

Attributes of the Venue

- Comfortable
- Suitably equipped
- Bright
- Accessible
- Friendly
- Safe
- Spacious



Co-funded by the
Erasmus+ Programme



Επιπρόσθετα, πέραν των αρχείων με τους κανόνες των παιχνιδιών (όπου ισχύει), κάθε παιχνίδι συνοδεύεται με ένα επεξηγηματικό βίντεο προκειμένου να είναι πιο κατανοητό πως μπορούμε να παίξουμε τα παιχνίδια εύκολα και γρήγορα!

As you can see here we have different modes of boards

Επίσης, ο περιηγητής θα μπορεί να παρακολουθήσει μια σειρά συνεντεύξεων πάνω σε διαφορετικά θέματα που αφορούν τις ενότητες, περιλαμβανομένων και συνεντεύξεων ατόμων με νοητική αναπηρία, στις οποίες μοιράζονται την εμπειρία τους για τα παιχνίδια...



... καθώς και να έχει πρόσβαση σε επιπλέον πηγές και πληροφορίες, τις οποίες μπορεί να κατεβάσει στην αγγλική γλώσσα.

TRM στην Αθήνα

Η τελική διακρατική συνάντηση της κοινοπραξίας του έργου έλαβε χώρα στην Αθήνα, στις 27 Μαΐου. Το ΠΕΚ/ΑμεΑ υποδέχθηκε όλους τους εταίρους και με βάση την θεματική ατζέντα όλοι μαζί συζήτησαν τις τελικές λεπτομέρειες για τις πολλαπλασιαστικές δράσεις και φυσικά τα επόμενα βήματα για την βιωσιμότητα των αποτελεσμάτων.



Δικοικητικά θέματα αναπτύχθηκαν διεξοδικά, λεπτομέρειες αναφορικά με την λειτουργία της ψηφιακής πλατφόρμας και ανατροφοδότηση σε όλα τα πεδία δόθηκε από όλους τους εταίρους..



Και φυσικά ακολούθησε ένα όμορφο κοινωνικό γεύμα...



Μια τελική ανασκόπηση του προγράμματος μας

3 χρόνια ID-GAMES!

Εμπνευσμένοι από την πεποίθηση ότι σε κάθε άτομο θα πρέπει να διασφαλίζονται ίσες ευκαιρίες για την ανάπτυξη της προσωπικότητας και των δεξιοτήτων του, καθώς και της αποδοχής του ως ισάξιο μέλος της κοινωνίας, ξεκινήσαμε πριν 3 χρόνια ένα μεγάλο ταξίδι με το έργο "ID-GAMES - Συν-δημιουργώντας υποστηρικτικά παιχνίδια για την ενίσχυση της ένταξης των ατόμων με Νοητική Αναπηρία".

Έξι οργανισμοί με συμπληρωματικό υπόβαθρο αναφορικά με τον σκοπό του έργου (CHALLEDU-inclusion | games | education, ΠΕΚ/ΑμεΑ, SOSW, APC, E-SCHOOL, UNIVERSITY of LUSOFONA) συνεργάστηκαν ενώνοντας την εμπειρία τους για:

- Να δημιουργήσουν [μια καινοτόμα μεθολογία συμμετοχικών εργαστηρίων ένταξης](#), κατά τα οποία άτομα με νοητική αναπηρία, φροντιστές, εκπαιδευτές, επαγγελματίες, σχεδιαστές παιχνιδιών, φοιτητές, μέλη της τοπικής κοινότητας, εθελοντές θα συμμετάσχουν σε μικτές ομάδες και θα συν-σχεδιάσουν πρωτότυπες ιδέες Σοβαρών Παιχνιδιών για άτομα με νοητική αναπηρία
- Να αναπτύξουν [6 Σοβαρά Παιχνίδια](#) για την ένταξη και ενδυνάμωση ατόμων με νοητική αναπηρία
- Να δημιουργήσουν ένα [E-Course](#) για την προώθηση της μεθοδολογίας και των παιχνιδιών καθώς και των αποτελεσμάτων του έργου σε ένα ευρύ κοινό στην Ευρώπη και σε όλο τον κόσμο.

Για την επίτευξη των παραπάνω στόχων υλοποιήθηκαν πολλές και διαφορετικές δράσεις με τη συμμετοχή ατόμων από τις ομάδες-στόχου:

- Σε 3 Διακρατικές Συναντήσεις συμμετείχαν μέλη από τους οργανισμούς των εταίρων του έργου
- Στην πρώτη ψηφιακή εκπαιδευτική δραστηριότητα του έργου συμμετείχαν 32 επαγγελματίες από τον χώρο της νοητικής αναπηρία ή από τους εταίρους
- Στα 3 εργαστήρια συν-δημιουργίας παιχνιδιών που υλοποιήθηκαν στην Ελλάδα, στην Πολωνία και στη Ρουμανία , συμμετείχαν πάνω από 100 άτομα από τις ομάδες-στόχου: άτομα με νοητική αναπηρία, φροντιστές, επαγγελματίες, σχεδιαστές παιχνιδιών, νέοι, εθελοντές
- Κατά την αξιολόγηση των παιχνιδιών σε όλες τις χώρες των εταίρων συμμετείχαν πάνω από 50 άτομα με νοητική αναπηρία, 20 φροντιστές και εθελοντές
- Στη δεύτερη εκπαιδευτική δραστηριότητα 8 επαγγελματίες από τους εταίρους συμμετείχαν δια ζώσης και 5 συμμετείχαν ψηφιακά
- Στην Πολλαπλασιαστική Δράση στην Αθήνα συμμετείχαν πάνω από 70 άτομα, στη Ρουμανία 27 άτομα, στην Πολωνία 38 και στην Πορτογαλία 25
- Πάνω από 50 άτομα με νοητική αναπηρία και 20 επαγγελματίες έχουν παίξει τα παιχνίδια του έργου στην τελική τους μορφή.
- Πάνω από 40 επαγγελματίες και 20 φροντιστές έχουν συμμετάσχει στο ψηφιακό εκπαιδευτικό πρόγραμμα του ID GAMES
- Κατά την διάρκεια του έργου συνεργαστήκαμε με περισσότερους από 10 οργανισμούς στις χώρες των εταίρων, οι οποίοι είτε αξιολόγησαν τα παιχνίδια και έδωσαν ανατροφοδότηση, είτε συμμετείχαν στις δράσεις του έργου, είτε αξιολόγησαν την ψηφιακή πλατφόρμα, είτε χρησιμοποίησαν το παραγόμενο υλικό μας
- Μέσω επικοινωνιακών δράσεων διάδοσης του έργου καταφέραμε να προσεγγίσουμε πάνω από 50000 άτομα σε όλο τον κόσμο



Μια πολύ σημαντική στιγμή για το έργο μας είναι η αναγνώριση και επιβεβαίωση που λάβαμε από επαγγελματίες, φροντιστές και οργανισμούς που παρέχουν υπηρεσίες σε άτομα με νοητική αναπηρία, οτι τα αποτελέσματα του προγράμματος καλύπτουν σημαντικές ανάγκες των ατόμων με νοητική αναπηρία

Επίσης το χαμόγελο στα πρόσωπα των ατόμων με νοητική αναπηρία και των ατόμων που έπαιξαν από κοινού τα παιχνίδια (φροντιστές, επαγγελματίες, εθελοντές) είναι η κινητήριος δύναμη για να συνεχίσουμε τις προσπάθειες μας και να αξιοποιήσουμε περισσότερο τα αποτελέσματα του ID-GAMES.



ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΗ ΣΤΗΡΙΞΗ ΣΑΣ



WWW.IDGAMES.EU



WWW.FACEBOOK.COM/ID-GAMES

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

