



JULY 2022



D GAMES

Jocuri de asistență co-create pentru
persoane cu dizabilități intelectuale (DI)
pentru a le îmbunătăți incluziunea

Al 7-lea buletin informativ

Evenimente de multiplicare ale ID GAMES

Proiectul ID GAMES a implementat cu succes 3 evenimente multiplicatoare în Polonia, Grecia și România.

Fiecare partener a găzduit un eveniment și a invitat părțile interesate să participe la ateliere de joc și să asiste la prezentări despre rezultatele intelectuale.

Evenimentul de multiplicare din Grecia

Evenimentul de multiplicare din Grecia a fost organizat de PEK/AMEA în Atena și găzduit la Serafeio Center. A fost un eveniment de două zile. Prima zi a fost pusă în aplicare pe 26 mai, iar echipele de proiect cu reprezentanți ai consorțiului au participat la eveniment.



Secretarul General pentru Solidaritate Socială și Combaterea Sărăciei a urat bun venit participanților și s-a alăturat evenimentului. De asemenea, un reprezentant al Uniunii pan-elene pentru persoanele cu dizabilități (POSGAMEA) a sprijinit evenimentul, iar un reprezentant al IKY/Agenția națională elenă Erasmus+ a urat bun venit tuturor participanților și le-a prezentat noile apeluri Erasmus.

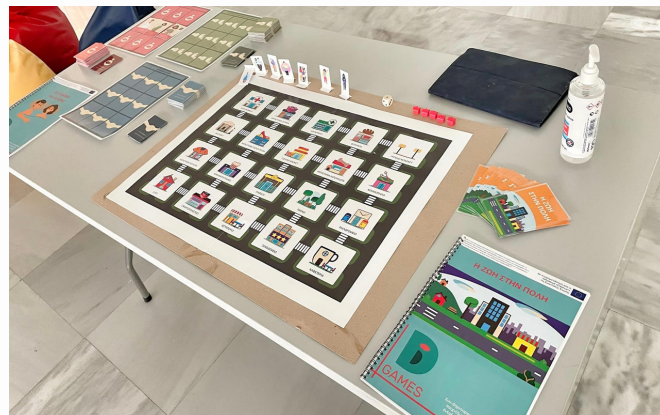
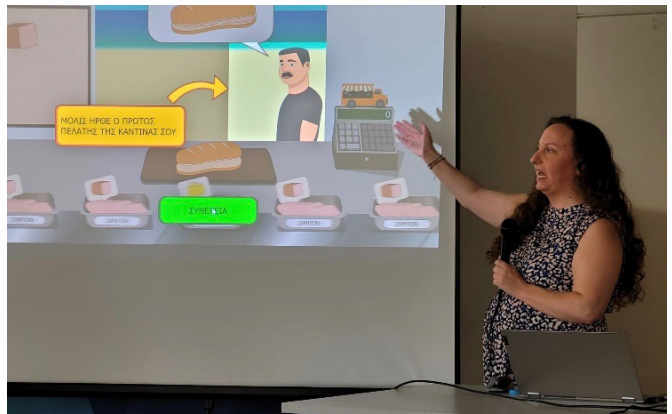


În prima zi, vorbitori de la PEK/AMEA, Challedu și Eschool au prezentat toate rezultatele finalizate, inclusiv cele 6 jocuri serioase, platforma electronică și ghidul metodologic.





În plus, vorbitori de la universități și de la ONG-uri relevante au abordat importanța metodologiei participative în ceea ce privește proiectarea de jocuri serioase pentru persoanele cu dizabilități, au prezentat bune practici pentru îmbunătățirea competențelor persoanelor cu dizabilități și au descris experiența lor atunci când au participat la testarea jocurilor.



Cea de-a doua zi a evenimentului de multiplicare a avut loc pe 8 iunie.



De data aceasta, evenimentul a avut un caracter mai experiențial. Profesioniștii, îngrijitorii și persoanele cu dizabilități au fost atrași să participe la ateliere de joc și la ateliere despre platforma electronică. De asemenea, au fost prezentate cele mai bune practici privind incluziunea și responsabilizarea persoanelor cu dizabilități.



Evenimentul de multiplicare din Polonia

Evenimentul de multiplicare a avut loc pe 20.06.2022 la Primăria veche din Elbląg. La eveniment au participat 38 de persoane, dintre care 7 persoane cu dizabilități intelectuale și 31 de profesioniști. De asemenea, la întâlnire au participat directorul Școlii Speciale și al Centrului Educațional nr. 1 din Elbląg, un reprezentant al Consiliului de Educație și reprezentanți ai Centrului de Formare a Profesorilor.



De asemenea, a profitat de invitație și un reprezentant al Fundației pentru Dezvoltare Empatică, care implementează multe inovații sociale în țară. Evenimentul de multiplicare a fost atât staționar, cât și on - line. Evenimentul online a fost vizionat de peste 400 de persoane. Întâlnirea a fost deschisă de către directorul centrului. Evenimentul de multiplicare a fost împărțit în două părți, prima parte, teoretică, s-a axat pe proiect și pe sarcinile îndeplinite. A doua parte a fost practică, implicând testarea de către persoanele cu dizabilități intelectuale a jocurilor create în cadrul proiectului.



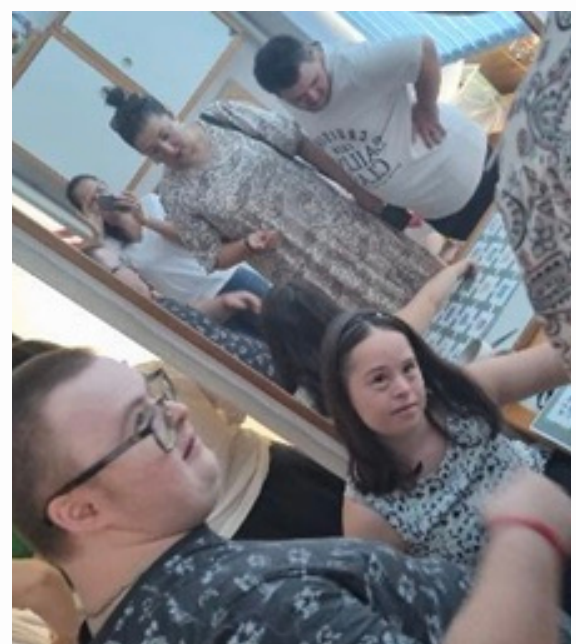
Evenimentul de multiplicare din România

In June, the association "Alliance for Children" Arad organized the multiplier event which was attended by ID professionals from other institutions in the county, representatives from the school inspectorate, the General Directorate for Social Assistance and Child Protection, the County Centre for Educational Resources and Assistance, "Aurel Vlaicu" University of Arad, various NGOs, students and carers.



În urma acestui eveniment, proiectul nostru și rezultatele sale - în special jocurile serioase create, au fost prezentate și la Conferința Internațională "Theories of Change in Digital Wellbeing. Evidence based practices across the disciplines" organizată de , Universitatea "Aurel Vlaicu" din Arad prin Facultatea de Științe ale Educației, Psihologie și Asistență Socială, Centrul de Cercetare Dezvoltare Inovare în Psihologie.

Ulterior, am jucat varianta finală a jocurilor create în cadrul proiectului, alături de profesioniștii de la CSEI Arad, voluntari și prietenii noștri de la Integra.



Atelierele de joc ID GAMES au avut loc și la Lisabona!!!! A fost foarte distractiv

Pe 30 iunie 2022, Proiectul ID Games a organizat evenimentul său de multiplicare în Portugalia, printr-o colaborare cu Asociația Portugheză a Părinților și Prietenilor Cetățenilor cu Dizabilități Mintale din Lisabona - APPACDM Lx.



Pe parcursul zilei, clienții acestei instituții au testat diferitele jocuri dezvoltate în cadrul proiectului, ca o modalitate practică de a cunoaște rezultatele practice ale acestora.

La eveniment au participat 6 profesioniști în domeniul incluziunii și 39 de persoane cu dizabilități intelectuale.



IID-Games și Universitatea Lusófona au sprijinit APPACDM cu o contribuție de 3 tablete echipate cu mai multe jocuri dezvoltate în cadrul proiectului ID-Games.



Platforma de e-learning a ID GAMES a fost finalizată și prezentată în cadrul evenimentelor de multiplicare unui număr mare de membri ai grupului țintă, precum și organizațiilor de acționari și factori de decizie.

Toate cele patru module ale cursului au fost complet încărcate și testate în toate limbile.

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:

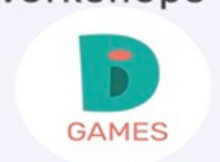
- understanding what a serious game is
- reflecting on ways that games can support people with intellectual disabilities
- investigating how to adapt a game for specific needs
- learning how to play the 6 serious games of ID GAMES project
- reflecting on the views of professionals about the games
- experiencing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



Fiecare modul este structurat și separat în segmente, un proces care va facilita urmărirea cursului și va permite o bună gestionare a timpului.

- > 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

În cadrul cursului, participantul va asista la o serie de prezentări video, care vor oferi toate informațiile necesare despre subiectele proiectului, în special despre jocurile serioase de societate create în cadrul atelierelor noastre pilot și despre metodologia de organizare și desfășurare a propriului atelier de co-creație de jocuri serioase.

Attributes of the Venue

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



Co-funded by the
Erasmus+ Programme



Pe lângă manualul de reguli al jocului (acolo unde este cazul), fiecare joc creat este însoțit de un video "cum se joacă" pentru a facilita înțelegerea și pentru a ajunge mai repede la joc!



În cadrul acestuia, telespectatorul va putea vedea o serie de mărturii și interviuri pe diferite subiecte ale cursului, inclusiv interviuri cu persoane cu dizabilități intelectuale despre experiența lor în ceea ce privește jocurile...



... precum și o serie de fișiere suplimentare de resurse care pot fi descărcate în limba engleză.

TPM în Atena

Reuniunea finală a consorțiului a avut loc la Atena, pe 27 mai. PEK/AMEA a urat bun venit tuturor partenerilor și, în urma discuțiilor privind ordinea de zi, au fost discutate ultimele detalii referitoare la evenimentele multiplicatoare și, bineînțeles, la exploatarea rezultatelor.



Aspecte manageriale au fost discutate temeinic, detaliile platformei electronice și feedback-ul final a fost livrat de parteneri.



și, bineînțeles, a urmat cina socială...



O revizuire finală a proiectului nostru

3 ani cu ID-GAMES!

Inspirați de convingerea că fiecare persoană ar trebui să aibă șansa de a fi acceptată, apreciată și de a avea șanse egale de a-și dezvolta abilitățile și personalitatea, am început cu 3 ani înainte o lungă călătorie cu proiectul "ID-GAMES - Co-Crearea de jocuri de asistență pentru persoanele cu dizabilități intelectuale pentru a le spori incluziunea". Șase organizații care au avut o experiență complementară față de obiectivele proiectului, CHALLEDU-incluziune | jocuri | educație, PEKAMEA, SOSW, APC, E-SCHOOL, UNIVERSITATEA din LUSOFONA, și-au combinat expertiza pentru:

- crearea unei [metodologii inovatoare de laboratoare vii participative](#) pentru incluziune, în care persoanele cu dizabilități intelectuale, îngrijitorii lor, formatorii lor, profesioniștii din domeniul sănătății, proiectanții/dezvoltatorii de jocuri, studenții universitari, persoanele din comunitățile locale, voluntarii, formează echipe mixte și proiectează idei-prototipuri de jocuri serioase care să răspundă nevoilor persoanelor cu dizabilități intelectuale.
- dezvoltarea a [6 jocuri serioase](#) pentru responsabilizarea și incluziunea persoanelor cu dizabilități intelectuale.
- elaborarea unui [curs electronic](#) care să promoveze metodologia și jocurile, precum și rezultatele proiectului către un public mai larg din Europa și din întreaga lume.

Pentru a reuși acest lucru, am implementat multe activități diferite cu participarea persoanelor din grupurile noastre țintă:

- La cele 3 reuniuni transnaționale au participat membri ai organizațiilor partenere.
- La prima activitate de formare prin învățare virtuală din cadrul proiectului au participat 32 de profesioniști care lucrează cu persoane cu dizabilități sau cu organizațiile partenere.
- La cele 3 ateliere de co-creație din Grecia, Polonia și România au participat peste 100 de persoane din grupurile noastre țintă: persoane cu dizabilități intelectuale, îngrijitori, profesioniști, game-designeri, tineri-voluntari.
- La testarea jocurilor din toate țările partenere au participat peste 50 de persoane cu dizabilități intelectuale, 20 de îngrijitori și voluntari.
- La cea de-a doua activitate de instruire au participat fizic 8 persoane din personalul partenerilor și 5 persoane virtual.
- La evenimentul multiplicator din Grecia au participat peste 70 de persoane, în România 27, în Polonia 38, iar în Portugalia peste 25.
- Peste 50 de persoane cu dizabilități intelectuale și 20 de profesioniști au jucat ultima versiune a jocurilor
- Peste 40 de profesioniști și 20 de îngrijitori au participat la cursul electronic de ID-GAMES.
- Pe parcursul proiectului am colaborat cu peste 10 organizații din țările partenere care fie au testat jocurile, fie au participat la activitățile noastre, fie au testat cursul electronic sau au exploatat materialele noastre.
- Prin acțiunile de diseminare a proiectului am ajuns la peste 50000 de persoane din întreaga lume.



Unul dintre cele mai importante rezultate ale proiectului nostru este recunoașterea primită de mulți profesioniști, îngrijitori și organizații care lucrează cu persoane cu dizabilități intelectuale cu privire la nevoia care acoperă produsele și rezultatele proiectului.

În plus, zâmbetele de pe fețele persoanelor cu dizabilități intelectuale și ale celor care se joacă cu ele (fie că este vorba de îngrijitorii lor, de profesioniști sau de voluntari) sunt valoroase pentru a continua efortul nostru și pentru a exploata mai departe rezultatele ID-GAMES.



VĂ MULȚUMIM PENTRU SPRIJIN!!!



WWW.IDGAMES.EU



WWW.FACEBOOK.COM/ID-GAMES

Acest proiect este finanțat cu sprijinul acordat de Comisia Europeană. Această publicație reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.
Proiect numărul 2019-1-EL01-KA204-062517

Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene

