



LIPIEC 2022



D GAMES

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

7 BIULETYN INFORMACYJNY

Multiplier Events projektu ID GAMES

Projekt ID GAMES z powodzeniem zrealizował 3 Multiplier Eventy w Polsce, Grecji i Rumunii.

Każdy z partnerów był gospodarzem wydarzenia i zapraszał zainteresowane osoby do udziału w warsztatach gier i uczestnictwa w prezentacjach dotyczących dorobku intelektualnego.

Multiplier Event w Grecji

Multiplier Event w Grecji, został zorganizowany przez PEK/AMEA w Atenach i gościł w Serafeio Center. Było to wydarzenie dwudniowe. Pierwszy dzień został zrealizowany 26 maja i uczestniczyły w nim zespoły projektowe z udziałem reprezentantów konsorcjum.



Sekretarz Generalny ds. Solidarności Społecznej i Walki z Ubóstwem powitał uczestników i dołączył do wydarzenia. Również przedstawiciel organizacji PanHellenic Union dla osób z niepełnosprawnością intelektualną (POSGAMEA) wspierał to wydarzenie, a przedstawiciel IKY/Erasmus+ Greckiej Agencji Narodowej powitał wszystkich uczestników i przedstawił im nowe zaproszenia do programu Erasmus.

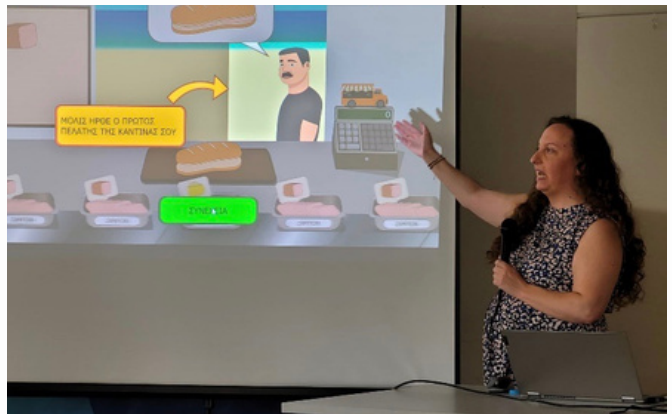


Pierwszego dnia prelegenci z PEK/AMEA, Challedu i Eschool zaprezentowali wszystkie zrealizowane rezultaty, w tym 6 poważnych gier, platformę elektroniczną i przewodnik metodologiczny.





Ponadto, prelegenci z uniwersytetów i odpowiednich organizacji pozarządowych zwrócili uwagę na znaczenie metodologii partycypacyjnej w projektowaniu poważnych gier dla osób z niepełnosprawnością intelektualną, przedstawili dobre praktyki w zakresie podnoszenia umiejętności osób z niepełnosprawnością intelektualną oraz opisali swoje doświadczenia z udziału w testowaniu gier.



Drugi dzień Multiplier Event przypadł na 8 czerwca.



Tym razem wydarzenie miało charakter bardziej doświadczalny. Profesjonaliści, opiekunowie i osoby z niepełnosprawnością intelektualną zostali zaproszeni do wzięcia udziału w warsztatach grywalizacji i warsztatach dotyczących e platformy. Zaprezentowano również najlepsze praktyki } w zakresie włączania i usamodzielniania osób z niepełnosprawnością intelektualną.



Multiplier Event w Polsce

Multiplayer Event odbył się 20.06.2022 r. w Ratuszu Staromiejskim w Elblągu. W imprezie wzięło udział 38 uczestników, w tym 7 osób z niepełnosprawnością intelektualną i 31 specjalistów. W spotkaniu uczestniczyli również dyrektor Specjalnego Ośrodka Szkolno-Wychowawczego nr 1 w Elblągu, przedstawiciel Kuratorium Oświaty oraz przedstawiciele Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli.



Z zaproszenia skorzystała również przedstawicielka Fundacji Rozwoju Empatycznego, która realizuje wiele innowacji społecznych w kraju. Multiplayer Event odbył się w dwóch formach stacjonarnie i on-line. Wydarzenie on-line obejrzało ponad 400 osób. Spotkanie otworzył dyrektor ośrodka. Multiplayer event został podzielony na dwie części, pierwsza teoretyczna dotyczyła projektu i zrealizowanych zadań. Druga część miała charakter praktyczny, polegała na testowaniu przez osoby z niepełnosprawnością intelektualną gier stworzonych w ramach projektu.



Multiplier Event w Rumunii

IV czerwca stowarzyszenie "Sojusz dla Dzieci" w Aradzie zorganizowało spotkanie, w którym uczestniczyli specjaliści ds. niepełnosprawności intelektualnej z innych instytucji w powiecie, przedstawiciele inspektoratu szkolnego, Generalnej Dyrekcji Pomocy Społecznej i Ochrony Dzieci, Powiatowego Centrum Zasobów Edukacyjnych i Pomocy, Uniwersytetu "Aurel Vlaicu" w Aradzie, różnych organizacji pozarządowych, uczniowie i opiekunowie.



Po tym wydarzeniu, nasz projekt i jego rezultaty - zwłaszcza stworzone gry - zostały również zaprezentowane na Międzynarodowej Konferencji "Teoria i praktyka zmian w cyfrowym dobrostanie". "Praktyki oparte na dowodach przez różne dziedziny" zorganizowana przez „Aurel Vlaicu” University of Arad poprzez Wydział Nauk o Edukacji, Psychologii i Pracy Społecznej, Centrum Innowacji Rozwoju Badań w Psychologii.

Później zagraliśmy w ostateczną wersję gier stworzonych w ramach projektu, razem z profesjonalistami z CSEI Arad, wolontariuszami i naszymi przyjaciółmi z Integry.



**Warsztaty ID GAMES również odbyły się w Lizbonie!!!
To była naprawdę dobra zabawa.**

30 czerwca 2022 roku Projekt ID Games przeprowadził Multiplier Event w Portugalii, dzięki współpracy z Portugalskim Stowarzyszeniem Rodziców i Przyjaciół Osób Niepełnosprawnych Umysłowo Obywateli Lizbony - APPACDM Lx.



W ciągu dnia podopieczni tej instytucji testowali różne gry opracowane w ramach projektu, w ramach praktycznego zapoznania się z ich rezultatami.

W wydarzeniu wzięło udział 6 specjalistów w dziedzinie włączania oraz 39 osób z niepełnosprawnością intelektualną.

|



IID-Games i Uniwersytet Lusófona wsparły APPACDM oferując 3 tablety wyposażone w kilka gier opracowanych w ramach projektu ID-Games.



Platforma e-learningowa ID GAMES została ukończona i zaprezentowana podczas Multiplier Events dużej liczbie członków grupy docelowej, jak również organizacjom reprezentującym zainteresowane strony i decydentów.

Wszystkie cztery moduły kursu zostały w pełni załadowane i przetestowane we wszystkich językach.

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



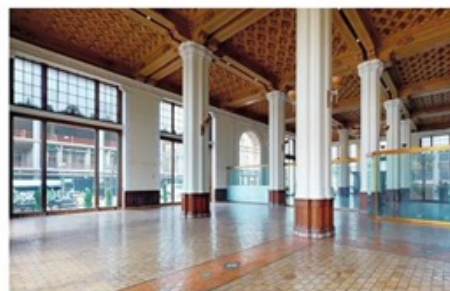
Każdy moduł jest uporządkowany i podzielony na segmenty, co ułatwia śledzenie kursu i pozwala na dobre zarządzanie zasobami czasowymi.

- > 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

W ramach kursu widzowie zobaczą szereg prezentacji wideo, które dostarczą wszystkich niezbędnych informacji na temat zagadnień związanych z projektem, w szczególności poważnych gier planszowych stworzonych podczas naszych pilotażowych warsztatów oraz metodologii dotyczącej organizowania i prowadzenia własnych warsztatów współtworzenia poważnych gier.

Attributes of the Venue

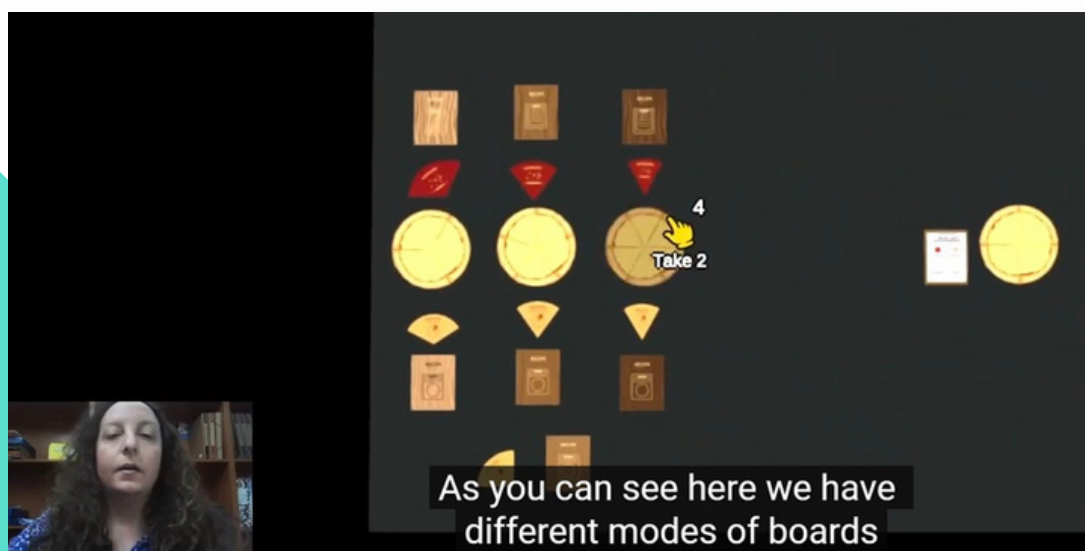
- Comfortable
- Suitably equipped
- Bright
- Accessible
- Friendly
- Safe
- Spacious



Co-funded by the
Erasmus+ Programme



Oprócz instrukcji gry (tam gdzie ma to zastosowanie), do każdej stworzonej gry dołączony jest filmik "jak grać", aby ułatwić zrozumienie i przyspieszyć rozpoczęcie gry!



ÎW ramach kursu widz będzie mógł zobaczyć serię świadectw i wywiadów dotyczących różnych tematów kursu, w tym wywiady osób z niepełnosprawnością intelektualną na temat ich doświadczeń związanych z graniem w gry.....



...jak również szereg dodatkowych plików do pobrania w języku angielskim.

TPM w Atenach

Ostatnie spotkanie konsorcjum odbyło się w Atenach 27 maja. PEK/AMEA powitała wszystkich partnerów i zgodnie z harmonogramem omówiła ostatnie szczegóły dotyczące Multiplier Eventów i oczywiście wykorzystania ich wyników.



Σzczegółowo omówiono kwestie menedżerskie, szczegóły dotyczące platformy e oraz przekazano ostateczną informację zwrotną od partnerów.



i oczywiście nastąpił towarzyski obiad...



Końcowe podsumowanie naszego projektu

3 lata z ID-GAMES!

Izainspirowani przekonaniem, że każdy człowiek powinien otrzymać szansę bycia zaakceptowanym, docenionym i mieć równe szanse na rozwój swoich umiejętności i osobowości, rozpoczęliśmy 3 lata przed długą podróżą z projektem "ID-GAMES - Współtworzenie gier pomocniczych dla osób niepełnosprawnych intelektualnie w celu zwiększenia ich integracji". Sześć organizacji, których doświadczenia są zbieżne z celami projektu, CHALLEDU-włączenie | gry | edukacja, PEKAMEA, SOSW, APC, E-SCHOOL, UNIWERSYTET LUSOFONA połączyło swoje doświadczenia, aby:

- stworzyć innowacyjną metodologię partycypacyjnych żywych laboratoriów integracji, w których osoby z niepełnosprawnością intelektualną, ich opiekunowie, trenerzy, pracownicy służby zdrowia, projektanci gier, studenci uniwersytetów, osoby ze społeczności lokalnych, wolontariusze, tworzą mieszane zespoły i projektują pomysły-prototypy poważnych gier odpowiadających na potrzeby osób z niepełnosprawnością intelektualną.
- opracowanie 6 poważnych gier na rzecz wzmocnienia pozycji i włączenia osób z niepełnosprawnością intelektualną.
- opracowanie e-kursu, który promuje metodologię i gry, a także wyniki projektu wśród większej liczby odbiorców w Europie i na świecie.

Aby to osiągnąć zrealizowaliśmy wiele różnych działań z udziałem osób z naszych grup docelowych:

- W 3 spotkaniach ponadnarodowych uczestniczyli członkowie organizacji partnerskich
- W pierwszym wirtualnym szkoleniu edukacyjnym w ramach projektu wzięło udział 32 specjalistów pracujących z osobami niepełnosprawnymi lub organizacjami partnerskimi.
- W 3 warsztatach współtworzenia gier w Grecji, Polsce i Rumunii wzięło udział ponad 100 osób z naszych grup docelowych: osoby z niepełnosprawnością intelektualną, opiekunowie, profesjonaliści, projektanci gier, młodzi ludzie-wolontariusze.
- W testach gier we wszystkich krajach partnerskich uczestniczyło ponad 50 osób z niepełnosprawnością intelektualną, 20 opiekunów i wolontariuszy.
- W drugim działaniu szkoleniowym 8 osób z grona partnerów uczestniczyło fizycznie, a 5 osób wirtualnie.
- W multiplayer event w Grecji wzięło udział ponad 70 osób, w Rumunii 27, w Polsce 38, a w Portugalii ponad 25.
- W ostatnią wersję gier zagrało ponad 50 osób z niepełnosprawnością intelektualną i 20 profesjonalistów
- Ponad 40 specjalistów i 20 opiekunów uczestniczyło w E-kursie ID-GAMES
- Podczas projektu współpracowaliśmy z ponad 10 organizacjami w krajach partnerskich, które albo testowały gry, albo brały udział w naszych działaniach, albo testowały E-kurs lub wykorzystywały nasze materiały.
- Poprzez działania upowszechniające projekt dotarliśmy do ponad 50000 osób na całym świecie.



Jednym z najważniejszych rezultatów naszego projektu jest uznanie przez wielu profesjonalistów, opiekunów i organizacji pracujących z osobami z niepełnosprawnością intelektualną potrzeby, która obejmuje produkty i rezultaty projektu.

Co więcej, uśmiech na twarzach osób z niepełnosprawnością intelektualną i osób bawiących się z nimi (ich opiekunów, profesjonalistów lub wolontariuszy) jest cenny, aby kontynuować nasze wysiłki i wykorzystywać wyniki ID-GAMES.



DZIĘKUJEMY ZA WSPARCIE!!!



WWW.IDGAMES.EU



WWW.FACEBOOK.COM/ID-GAMES

1 projekt jest realizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Jego wartość i materiały odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nich zawartych.
numer projektu: 2019-1-EL01-KA204 062517

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+

