



MARTIE 2022

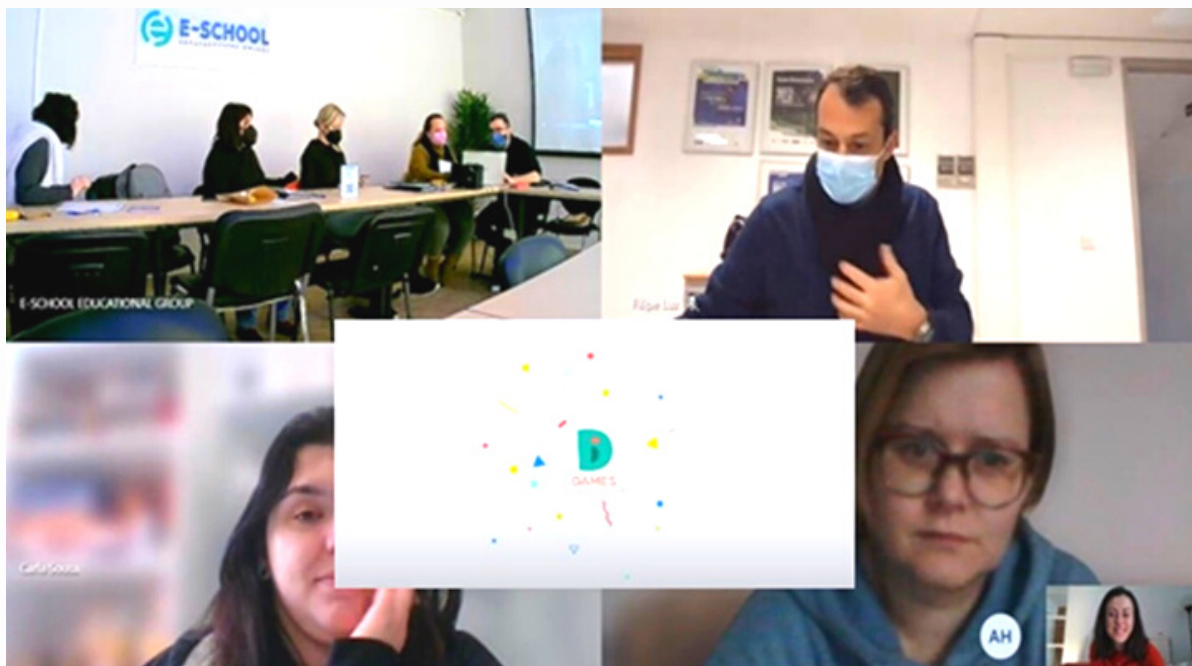


GAMES

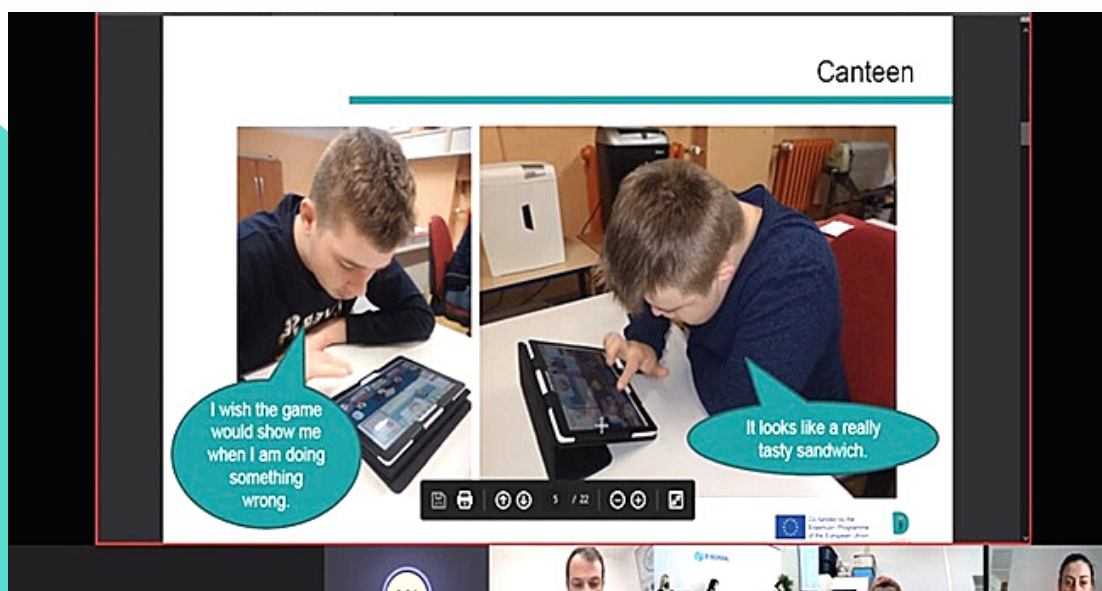
Jocuri de asistență co-create pentru
persoane cu dizabilități intelectuale (DI)
pentru a le îmbunătăți incluziunea

Al 6-lea buletin informativ

Cea de-a doua LTTA din cadrul proiectului ID Games s-a desfășurat cu succes la Karditsa, Grecia, în ultima săptămână din ianuarie. Partenerii au participat atât virtual, cât și fizic și au discutat subiecte referitoare la derularea proiectului până în prezent și la următoarele etape ale acestuia.



LTTA a fost dedicată înțelegerii platformei, deciziei privind forma finală a acesteia și vizionării de mostre video și alte materiale create pentru cursul electronic. Partenerii au discutat despre jocurile create și au decis acțiunile care trebuie întreprinse în funcție de feedback și de ajustările vizuale finale ale platformei!



După încheierea programului lung al fiecărei zile de întâlnire, partenerii au avut ocazia să viziteze orașul gazdă și locurile de interes din apropiere, iar în ultima zi au primit obișnuitele certificate de participare.



TESTĂM JOCURILE ȘI NE DISTRĂM!

Despre joc și joacă putem vorbi oriunde și oricând. La orice vârstă, în orice generație au existat jocuri. Oare ce se întâmplă astăzi? Se mai joacă copiii? Da, se joacă, doar că mare parte din aceste jocuri nu se mai întâmplă în timp real, față în față, ci într-un timp virtual, într-o succesiune de momente.

Jocurile dezvoltate în cadrul proiectului Erasmus + "ID GAMES" răspund unor nevoi variate și creează o stare de bună dispoziție pentru toți cei care se joacă cu ele.

Atelierul de testare a jocurilor, organizat de Alianța pentru Copii Arad, a fost un succes, cel mai important feedback fiind solicitarea jocurilor și invitația de a veni să se joace din nou.



La atelier au participat persoane cu dizabilități intelectuale, însoțitorii acestora, voluntari și profesioniști de la ONG-uri - Asociația Alianța pentru copii(APC), Integra și o școală de educație specială - Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Arad. Din imaginile de mai jos se poate observa cât de implicați, curioși și fericiți au fost să se joace.



Pek/Amea, de câteva luni, s-a concentrat, de asemenea, pe testarea jocurilor noi din cadrul proiectului ID-GAMES.

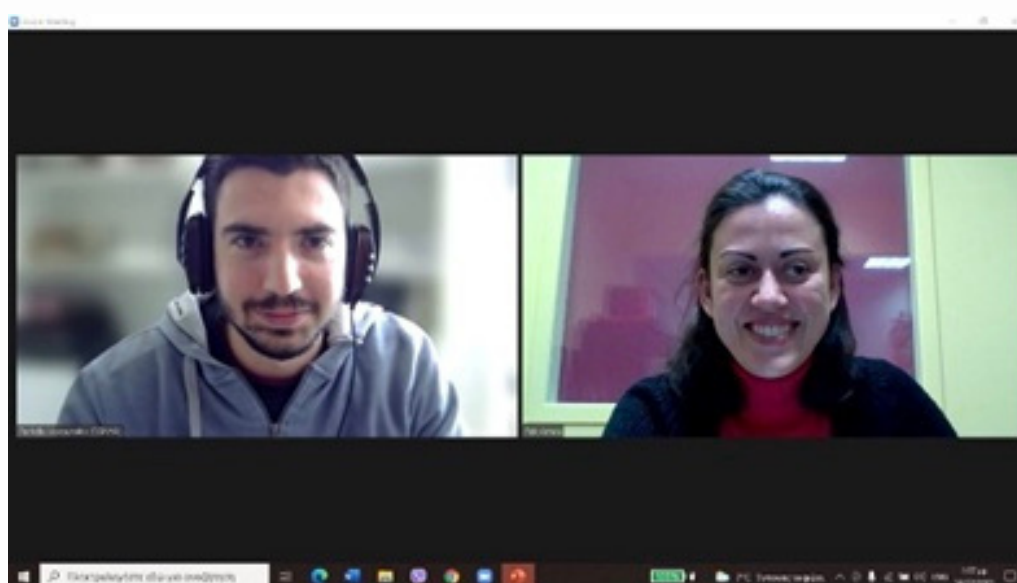


și a petrecut mult timp scriind regulile fiecărui joc în mod corespunzător, gândindu-se la moduri ușoare și dificile pentru fiecare dintre ele și practic jucând din nou și din nou diferitele versiuni ale jocurilor. Atât profesioniștii, cât și persoanele cu dizabilități intelectuale și-au exprimat părerea personală și ideile lor pentru jocuri și s-au bucurat de întregul proces.



De asemenea, echipa de proiect a lucrat la platforma electronică, a înregistrat videoclipuri și a finalizat materialul pentru cursurile electronice.

În afară de Pek/Amea, am avut plăcerea de a primi încă trei ONG-uri care ne sprijină activitatea. 'Theotokos', 'Agios Stefanos' din Cipru și 'Stegi of Egnya' și-au arătat interesul pentru jocurile noastre. Mai exact, au citit ghidul nostru metodologic, au testat și au evaluat jocurile. Contribuția lor a fost foarte importantă pentru programul nostru și le mulțumim mult!



Echipa poloneză de la SOSW nr. 1 a testat, de asemenea, jocurile. Deși în școlile poloneze școlarizarea se făcea online, profesorii au testat singuri jocurile, iar când s-au întors la activitățile obișnuite, un grup de adolescenți a testat jocurile.



FINALIZAREA JOCURILOR SERIOASE

Jocurile serioase de la ID GAMES sunt aproape finalizate!

Datorită feedback-ului primit de la partenerii noștri care lucrează cu persoane cu dizabilități intelectuale, am avut ocazia să adaptăm mai bine jocurile la nevoile grupurilor noastre țintă. Atât persoanele cu dizabilități intelectuale, cât și profesioniștii care lucrează cu acestea ne-au oferit câteva propuneri cu privire la modul în care jocurile ar putea fi mai bine adaptate la nevoile lor.

Câteva exemple de feedback foarte benefic au fost oferite în legătură cu grafica jocurilor și cu modul în care acestea pot fi îmbunătățite din punct de vedere vizual sau privind instrucțiunile. Instrucțiunile unor jocuri au fost adaptate astfel încât să fie accesibile pentru ca o persoană cu dizabilități intelectuale ușoare să le citească și să înțeleagă regulile (de exemplu, Pizza Chef, City Life). În cazul jocurilor digitale, feedback-ul a fost benefic și pentru adăugarea unor caracteristici de accesibilitate la jocuri, cum ar fi instrucțiuni vocale în orice moment, adaptarea nivelului de dificultate al jocului sau adaptarea unor caracteristici specifice (de exemplu, viteza jocului).

Mai jos puteți vedea câteva exemple ale acestor adaptări în jocurile "Cantina" și "Viața în oraș".



Before



After



Before



After

În jocul Cantina, partenerii au dorit să poată modifica viteza de rulare a ingredientelor, precum și să poată primi instrucțiuni vocale (ajutor) în orice moment. În Viața în oraș au dorit ca harta să aibă drumuri, astfel încât să fie ușor de recunoscut cum să se deplaseze pe ea doar înainte și înapoi- dreapta și stânga și nu în diagonală.

PREZENTAREA ID GAMES

La 3 februarie 2022, o întâlnire online intitulată "Gamificarea în educația modernă pentru copiii și adulții cu dizabilități intelectuale" a fost organizată de către Centrul Regional pentru Politică Socială din Poznań.

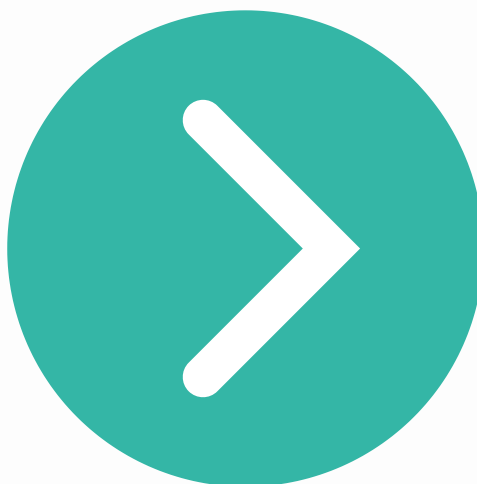
Unul dintre vorbitorii de la întâlnire a fost reprezentantul Școlii Speciale și al Centrului Educațional nr. 1 din Elbląg. Profesorii au împărtășit experiența lor de câțiva ani în procesul de creare, testare și implementare a jocurilor de masă și multimedia în procesul de educare a copiilor. De asemenea, au prezentat prototipuri de jocuri care au fost create în cadrul proiectului ID GAMES.

În perioada 11-13 martie 2022, reprezentanți ai instituțiilor de învățământ care se ocupă de educația persoanelor cu dizabilități intelectuale din întreaga țară s-au întâlnit la Târgul de Educație, ca parte a Târgului Internațional de la Poznań. Printre aceștia s-au numărat specialiști de la SOWS nr. 1 din Elbląg.



În cadrul târgului, profesorii au prezentat prototipuri de jocuri de societate adresate persoanelor cu dizabilități intelectuale, create în colaborare cu instituții din Grecia, Portugalia și România. Reprezentanții instituției de învățământ special din Elbląg au participat la atelierul din cadrul Academiei de Inovare Socială Accesibilă, pregătit de experții de la Universitatea de Economie din Poznań, în scopul dezvoltării cooperării pentru crearea și diseminarea instrumentelor educaționale inovatoare.

Profesorii de la SOSW nr. 1 au acționat, de asemenea, ca experți în cadrul unei prelegeri intitulate "Ne jucăm împreună - jocurile ca formă modernă de educație, terapie și construirea subiectivității și independenței persoanelor cu dizabilități intelectuale", organizată de Centrul Regional de Politică Socială din Poznań. Aceștia au prezentat efectele activității centrului Elbląg în cadrul proiectului ID GAMES. Profesorii, experții din instituțiile de învățământ și asociațiile care lucrează în beneficiul persoanelor cu dizabilități intelectuale, reuniți la prelegere, au făcut cunoștință cu efectele testării și implementării jocurilor de societate și a jocurilor multimedia în procesul de educare a persoanelor cu dizabilități intelectuale la Școala Specială și Centrul Educațional nr. 1 din Elbląg.



Etapele următoare

Ne pregătim cu toții pentru următoarele și ultimele noastre evenimente de multiplicare și pentru ultima noastră întâlnire TPM din 27 mai, la Atena. Vom discuta despre întregul proces al proiectului și vom împărtăși experiența noastră cu profesioniști și ONG-uri. Vom avea timp să jucăm noile jocuri și să-i încurajăm pe participanți să le prezinte mai multor persoane cu dizabilități intelectuale.

RĂMÂNEȚI LA CURENT...



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

