



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

2022

## LTTA 1: Produkcja przemysłowa



**i-GAME**



<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Główne tematy i opinie organizacji uczestniczących</b>	<b>4</b>
Podtemat 1: Historia gier planszowych	4
Challedu	4
ShareEducation	4
DraconRDS	5
Podtemat 1 Wnioski	5
Podtemat 2: Ekspertki techniczni - grafika i 3D	6
Challedu	6
ShareEducation	6
DraconRDS	6
Podtemat 2 Wnioski	7
Podtemat 3: Ekspertki techniczni - materiały, maszyny, opakowania	8
Challedu	8
ShareEducation	8
DraconRDS	9
Podtemat 3 Wnioski	9
Podtemat 4: Innowacje rynkowe i ewolucja Archonu	10
Challedu	10
ShareEducation	10
DraconRDS	11
Podtemat 4 Wnioski	11
Podtemat 5: Zajęcia i spotkania towarzyskie z wykorzystaniem gier planszowych	12
Challedu	12
ShareEducation	12
DraconRDS	13
Podtemat 5 Wnioski	13



# 1<sup>st</sup> LTTA: Produkcja

## Wstęp

Nasz projekt "I-GAME: Innovative GAMing Methodologies in Education" ma na celu wzmocnienie i uaktualnienie istniejących przestarzałych metod i poglądów dotyczących wykorzystania poważnych gier w edukacji na rzecz różnych grup defaworyzowanych.

Spotkanie w Polsce było pierwszym krokiem do osiągnięcia celów projektu. Jego celem było umożliwienie uczestnikom wizytujących organizacji lepszego zrozumienia procesu produkcji gier planszowych z pierwszej ręki oraz zapewnienie im możliwości dyskusji z pionierami branży na wszystkie tematy związane z ich potrzebami.

Celem tego dokumentu jest zebranie odpowiedzi udzielonych każdej organizacji przez uczestników oraz sporządzenie raportu podsumowującego ustalenia i opinie uczestników. Ten konkretny dokument kataloguje konkretne doświadczenia z mobilności edukacyjnej w ramach projektu na temat Produkcji.

Podczas mobilności można było wyróżnić 5 głównych punktów:

- Prezentacja historii gier planszowych
- Spotkania i dyskusje z ekspertami technicznymi w zakresie grafiki i projektowania 3D
- Spotkania i dyskusje z ekspertami technicznymi w zakresie materiałów, maszyn i opakowań
- Innowacje rynkowe firmy Archon
- Zajęcia z grupami lokalnymi (Lokalne i nieobjęte wyłączeniem)

Każdy z tych punktów przedstawiony jest na kolejnych stronach w formie zestawienia opinii na poszczególne organizacje, a na końcu ogólne wnioski dotyczące omawianego tematu.



## Główne tematy i opinie organizacji uczestniczących

### Podtemat 1: Historia gier planszowych

Prowadzący obszernie przedstawił historię gier planszowych i związane z nią różne aspekty inżynierii, prowadzące do dzisiejszych zastosowań i technologii. Zwieńczeniem wprowadzenia była historia firmy Archon w branży, a także główne nurty technologii produkcyjnych i materiałów oraz ich zastosowania i ograniczenia. Uczestnicy zostali zapoznani z procesem produkcyjnym i przybliżonymi kosztami poszczególnych ścieżek.



1: Uczestnicy w sali konferencyjnej

### Challedu

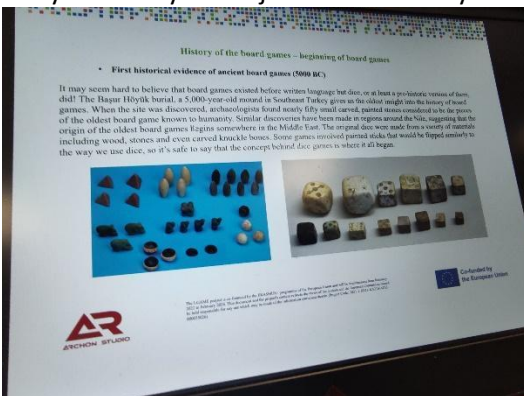


Uczestnicy stwierdzili, że prezentacja historii gier planszowych była idealnym początkiem tego szkolenia. Odkryli, że ta historia jest dłuższa niż myśleli, zostali zaproponowani z nowymi pomysłami i byli pod wrażeniem adaptacji gier do nowych technologii. Ponadto, byli pod wrażeniem implikacji wiedzy specjalistycznej i początkowych funduszy wymaganych do zaprojektowania i wyprodukowania treści 3D.

### ShareEducation



Uczestnicy byli pod wrażeniem historii gier planszowych, która sięga daleko wstecz i dotyczyła kreatywności cywilizacji w zakresie rozrywki i praktyki wojennej. Ich uwagę przykuły szczegóły i złożoność zasad i elementów wczesnych gier planszowych, a także imponujący rozwój współczesnych gier planszowych pod względem zasad, projektu i atrakcyjności dla graczy. Dla uczestników ShareEdu ten pouczający temat był potrzebnym wprowadzeniem do LTTA, a dla niektórych nowo nabytą wiedzą ogólną, którą chętnie odkrywali.



2: Starożytne kawałki do gry



## DraconRDS



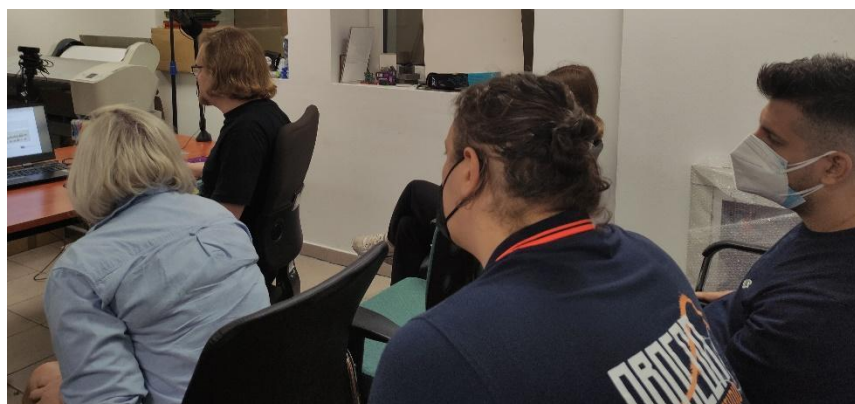
Wszyscy uczestnicy naszej grupy uznali treść prezentacji za interesującą, gdyż zawierała ona wiele informacji na temat drogi gier planszowych od ich początków w starożytnych cywilizacjach, poprzez wieki, aż do czasów współczesnych i technologii. Na marginesie, niektórzy z najbardziej doświadczonych uczestników komentowali, że woleliby bardziej interaktywny sposób prezentacji, co rzeczywiście miało miejsce w kolejnych dniach mobilności.

## Podtemat 1 Wnioski



*Historia gier planszowych ma swoje korzenie u samych początków działalności społecznej człowieka; pierwsze odkryte kości do gry sięgają 3000 lat p.n.e. Gry planszowe były wykorzystywane zarówno jako rozrywka, jak i zajęcie edukacyjne, zwłaszcza dla szlachty. Sztandarowym przykładem są szachy, które pod inną nazwą powstały w Indiach i służyły do kształcenia szlachty w zakresie strategii i taktyki.*

*Uczestnicy wszystkich organizacji wyrazili opinię, że prezentacja i jej treść były interesujące, ponieważ nie spodziewali się, że historia gier planszowych zaczyna się tak daleko w przeszłości. Mogli również zrozumieć szczegóły dotyczące nowoczesnych technologii produkcji, zwłaszcza w przypadku przedmiotów 3D. Złożoność i fachowość współczesnej produkcji również miała wpływ na uczestników, ponieważ dla większości był to pierwszy kontakt z procesem produkcyjnym i znacznie różnił się od tego, co sobie wyobrażali.*



3: Uczestnicy w sali konferencyjnej



## Podtemat 2: Eksperti techniczni - grafika i 3D

Grupa została zapoznana z personelem pracującym na zapleczu branży, szkieletem Archonu składającym się z rzeźbiarzy 3D, grafików cyfrowych, kierowników projektów, a także malarzy i twórców gier. Mogli porozmawiać z personelem, który pracuje nad ilustracją i tworzeniem przedmiotów, kart, książek i innych detali potrzebnych przed produkcją gry planszowej.

### Challedu



Uczestnicy zauważyli, że była to prawdopodobnie jedna z najciekawszych części całego szkolenia. Wspomnieli, że ponieważ nie wiedzieli, że istnieje tak wiele etapów przed wyprodukowaniem gry, doceniają wszystkie szczegóły, które zostały im przekazane i wskazali, że połączenie opisu i wizyty w miejscu pracy było na najwyższym poziomie. Mieli okazję zrozumieć, że każdy etap jest ważny i wszystko musi być wykonane bardzo starannie, aby produkt końcowy nie zawierał poważnych błędów. Stwierdzili, że oprócz tego, że jest tam cały sprzęt potrzebny do tego, aby projekty były dobrze zaprojektowane, a następnie weszły do produkcji, było również oczywiste, że wszystkie zaangażowane osoby mają doświadczenie, co było widać w ich pracy i nie jest to zadanie, które może być wykonywane przez nieprzeszkolony personel.

### ShareEducation



Uczestnicy z przyjemnością uczyli się rodzajów umiejętności wymaganych do stworzenia gry planszowej, od pomysłu, poprzez burzę mózgów, koncepcję i projekt, aż po testowanie i produkcję. Uwzględnienie potrzeb gracza jako istotnego czynnika w projektowaniu i produkcji każdej gry planszowej jest faktem, który odwrócił perspektywę naszych uczestników, rozpalając pragnienie projektowania działań z wykorzystaniem procesu wstecznego, opartego na końcowym doświadczeniu użytkownika i jego potrzebach/zdolnościach (takich jak użycie symboli oprócz kolorów do oznaczania elementów graczy, aby zrekompensować osoby z wadami wzroku w zakresie kolorów). Jest to ważny aspekt dla naszej organizacji, biorąc pod uwagę różnorodność beneficjentów, z którymi pracujemy.

### DraconRDS



Uczestnicy byli pod wrażeniem procesu projektowania 2D i 3D, ilości osób potrzebnych do osiągnięcia produktu końcowego oraz pracy i technologii z tym związanych. Droga od pomysłu do rozwoju, a następnie do finalizacji wymaga koncepcji, która pasuje do elementu gry i feelingu, koncepcja musi być poprawiona i zatwierdzona, następnie rozpoczynają się etapy aplikacji i sprawdzania, zanim rozpocznie się ostateczny proces pre-produkcji. Przez wszystkie te etapy, w zależności od danego elementu, ilustrator/grafik/rzeźbiarz zacznie od koncepcji opartej na wstępnych instrukcjach dyrektora artystycznego, odpowiedni dyrektor artystyczny i sprawdzi i zaproponuje poprawki, a następnie odpowiedni artyści będą kontynuować pracę, aż cała partia zostanie sfinalizowana i sprawdzona przez odpowiednią grupę lub osobę. Następnie rozpoczyna się proces produkcji 2D i 3D oraz przygotowania





plików fabrycznych. Grupa skomentowała, że największe wrażenie zrobiła na nich ilość zaangażowanych osób oraz kroki i staranność wdrożone tak, aby produkt końcowy osiągnął swój maksymalny potencjał.

## Podtemat 2 Wnioski



*Materializacja koncepcji gry planszowej w biurze nie jest prostym procesem; liczba potrzebnych umiejętności jest różna, od malarzy po specjalistów od grafiki i druku. Po otrzymaniu i zrozumieniu potrzeb związanych z początkowym zestawem zasad i koncepcją gry, kierownik projektu organizuje spotkanie z odpowiednimi działami (artystycznym, graficznym, tłumaczeniowym itp.), aby przekazać im zadania w celu rozpoczęcia przygotowywania projektów plików (dyrektor artystyczny decyduje o paletcie kolorów i kierunku wizualnym, artyści przygotowują poszczególne elementy zgodnie z instrukcjami dyrektora, a zespół graficzny nanosi wszystkie dane na karty, książki i inne elementy, które wkrótce znajdą się na papierze. Następnie rozpocznie się cykl testów i ulepszeń, z udziałem projektantów gry.*

*Uczestnicy byli jednogłośnie pod wrażeniem procesów niezbędnych do wysłania gry do drukarni. Mogli w praktyce zrozumieć różnicę między "sztuką" a "grafiką", specjalistów potrzebnych do projektowania dwu- i trójwymiarowego, mogli zapoznać się z używanym oprogramowaniem, a także sprzętowymi urządzeniami peryferyjnymi, które ułatwiają pracę artystów w środowisku cyfrowym (takimi jak tablety do rysowania, pisaki itp.). Zajęcia te wyraźnie pokazały uczestnikom, że przygotowanie gier planszowych do etapu, w którym można by je uznać za gotowe do wysłania do drukarni, jest procesem wymagającym wiele poświęcenia i osób znających się na różnych programach komputerowych przy najprostszych projektach (bez tworzenia sztuki).*



4: W Sali Głównej Archon Studio



## Podtemat 3: Eksperti techniczni - materiały, maszyny, opakowania

Grupa została oprowadzona po ruchliwym i aktywnym obszarze fabryki i magazynu, gdzie mogła obserwować proces na każdym etapie, zarówno przy użyciu starych metod i materiałów, jak i najnowszych procesów technologicznych. Zapoznano ich z wykorzystywanymi maszynami i wyjaśniono funkcję każdej z nich w łańcuchu produkcyjnym. Ponadto przeprowadzono ich przez proces przygotowania produktu końcowego oraz pakowania i wysyłki.

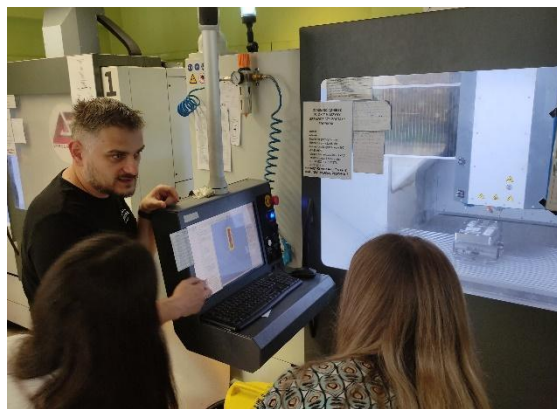


5: Element skrzyni w 2D (montaż wstępny)

## Challedu



Dla niektórych uczestników była to pierwsza wizyta w fabryce i magazynie oraz śledzenie całego procesu



produkcji gier planszowych. Jak mówili, jest więcej etapów niż myśleli, a na każdym z nich skupiał się co najmniej jeden pracownik i wszystko płynęło w porządku. Komentowali również, że imponujący był widok tych wszystkich nowoczesnych maszyn i to, że wszystko było robione starannie, ponieważ rozumieli, że błąd w niektórych częściach procesu może spowodować utratę tysięcy euro w materiałach i straconym czasie. Innym punktem zainteresowania był spadek kosztów w zależności od większej liczby całkowitych plastikowych sprues, które mają być wyprodukowane w projekcie.

6: Maszyna do rzeźbienia w formach metalowych

## ShareEducation



Wcześniej nieświadomi praktycznego procesu tworzenia gier planszowych i ich komponentów, uczestnicy byli pod wielkim wrażeniem dbałości o szczegóły, skrupulatności w planowaniu procesu (projekt miniatur i wszystko, co po nim następuje). Nasi uczestnicy relacjonowali, że byli zdumieni ilością godzin, które idą na samo przygotowanie machin, form, koncepcji, modeli przed samym drukiem i produkcją końcowych rezultatów. Począwszy od procesu produkcji, poprzez pakowanie i przygotowanie do dostawy, aż po samą procedurę dostawy, uczestnicy mieli okazję poznać i zrozumieć przebieg prac związanych z







produkcją gier planszowych. Cenne przypomnienie dla naszej organizacji, że praca zespołowa jest niezbędna i że "it takes a village...".

7: Hala magazynowa i pakowania

## DraconRDS

Uczestnicy jednogłośnie stwierdzili, że są pod wrażeniem szczegółowości procesu, który towarzyszy produkcji przedmiotów 2D i 3D. Różne metody produkcji modeli 3D, jak również różnice i powody stosowania każdej z nich były szczególnie ważne dla uczestników naszej grupy, ponieważ teraz zrozumieli proces tworzenia modelu/miniatury 3D z żywicy, plastiku lub metalu i jak bardzo różni się on w procesie i procedurach bezpieczeństwa od komponentów 2D (papierowych). Wreszcie, związek pomiędzy produkcją a dystrybucją został wyjaśniony, ponieważ uczestnicy mogli zobaczyć, jak wykorzystywana jest przestrzeń magazynowa i jak często muszą być realizowane wysyłki, zanim przestrzeń magazynowa stanie się problemem.



8: Maszyna do produkcji szpul z tworzywa sztucznego

został

## Podtemat 3 Wnioski

*Produkcja, przechowywanie i wysyłka gier planszowych nie jest łatwym zadaniem. Kiedy firma produkuje swoje własne produkty, trzeba będzie mieć wszystko zorganizowane, ponieważ przestrzeń staje się problemem. Ten proces jest łańcuchem, a ten łańcuch musi działać w harmonii lub system pęknie. Przestrzeń jest przydzielona do surowców, które muszą być używane / zużyte, aby być uzupełnione o nowe lub inne, do maszyn, które produkują komponenty, do obszaru przechowywania / skrzynie dla komponentu piling, do obszaru montażu, do przechowywania produktu końcowego i wreszcie, do wysyłki przygotowanie i grupowanie.*

*Wyraźnie przedstawiono rozróżnienie między materiałami a wymaganym procesem i wyposażeniem oraz kluczowe informacje dotyczące wyboru surowców oraz możliwości i ograniczeń każdego z nich. W dużych ilościach modele plastikowe są zdecydowanie najtańszym sposobem produkcji przedmiotów, gdyż wymagają początkowej wysokokosztowej inwestycji w stworzenie formy wtryskowej z metalu, jednak w małych ilościach żywica jest bardziej opłacalna, gdyż wykorzystuje gumowe osłonki. Oczywiście na potrzeby wczesnych prototypów nie wybiera się żadnej z tych dróg i wykonuje się modele drukowane 3d.*



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

Innowacyjne metodologie gier w edukacji  
2021-1-EL01-KA210-ADU-000035026



Projekt I-GAME jest współfinansowany ze środków programu Unii Europejskiej ERASMUS+ i będzie realizowany od lutego 2022 do lutego 2024. Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.. Numer projektu: 2021-1-EL01-KA210-ADU-000035026



## Podtemat 4: Innowacje rynkowe i ewolucja Archonu

Gospodarze przedstawili zalety swojej organizacji oraz w jaki sposób udało im się zdobyć pozycję lidera w polskim przemyśle, a także jednego z czołowych europejskich producentów tworzyw sztucznych. Zaprezentowano wybrane modele z początków istnienia firmy oraz przeprowadzono rozmowy z dyrektorem, który jest również osobą stojącą za innowacjami Archonu. Uczestnicy mieli okazję dowiedzieć się, jak Archonowi udało się zaistnieć na rynku, jakie przeszkody musiał pokonać i jakie praktyki pozwoliły mu trwać i rozwijać się.

### Challedu

W tej części uczestnicy mieli możliwość zadawania pytań i prowadzenia rozmowy na temat swoich przemyśleń i wyjaśniania wszelkich aspektów dotyczących Archonu. Prowadzący chętnie na wszystko odpowiadali. Uczestnicy byli pod wrażeniem historii i rozwoju Archonu; podziwiali jak tej firmie udało się zajść tak wysoko i stać się tak konkurencyjną w Europie. Jak stwierdzili "miłość do gier planszowych i ciężka praca wydają się odgrywać ważną rolę w tworzeniu tego biznesu".



9: Obszar testowania gry Archon - wyjaśnienie specyfikacji projektu

### ShareEducation

Dla uczestników z ShareEducation innowacje rynkowe i strategia biznesowa prowadzona przez Archon były lekcją strategicznego zarządzania biznesem, podejmowania decyzji i wizji w branży gier planszowych. Uczestnicy zadawali pytania dotyczące kluczowych momentów w historii Archonu, a gospodarze byli uprzejmi wyjaśnić ich drogę i wyzwania w tworzeniu marki, którą są dzisiaj. Od pasji do miniatur i gier do stania się wizjonerem w branży gier planszowych. Rumuńskim uczestnikom bardzo podobała się sesja i najbardziej docenili umiejętności i strategię zastosowaną przez zarząd Archonu, a także stworzenie sieci bardzo wartościowych dla biznesu osób.





## DraconRDS



Uczestnicy uznali przykład historii Archona i jego drogę przez rynek za bardzo interesującą, ponieważ byli w stanie zrozumieć głębokość planowania i inwestycji potrzebnych do prowadzenia biznesu produkcyjnego. Byli pod wrażeniem wczesnych początków Archonu od małej firmy zajmującej się odlewaniem żywicy, poprzez kroki od platform Crowdfundingowych (Kickstarter, Gamefound) do zbliżenia się do handlu detalicznego i dystrybucji oraz osiągnięcia obecnego statusu lidera w produkcji gier planszowych w Europie (w szczególności produkcji modeli plastikowych 3D). Przedstawione zostały szczegóły i przykłady dotyczące globalnej konkurencji producentów, gdzie grupa mogła zobaczyć problemy spowodowane przez prawa przestrzegane przez połowę planety; mianowicie, chemikalia przydatne w tworzeniu 3D, które są zakazane w UE z powodów środowiskowych, są swobodnie używane w Chinach, co pozwala im produkować tańsze komponenty przy jednoczesnym lekceważeniu potrzeb planety.



## Podtemat 4 Wnioski



*Archon był w stanie ugruntować swoją obecność na rynku dzięki serii innowacji w dziedzinie produkcji, głównie związanych z jakością produktów i procesami. Na początku swojej działalności Archon stworzył i zastosował metodę "Unicast", dzięki której można było tworzyć jednoczęściowe modele z żywicy, podczas gdy normalna metoda odlewania dawała wieloczęściowe modele wymagające złożenia, co było dużym plusem dla graczy bez doświadczenia w modelarstwie. Później byli w stanie przenieść swoją wiedzę mechaniczną do zastosowania w rzeźbieniu metalowych form do wtrysku plastiku, jednocześnie zachowując jakość modeli żywicznych tak blisko, jak to tylko możliwe.*

*Uczestnicy mogli dyskutować z zarządem Archonu i zadawać wszelkie otwarte pytania, które mieli do tej pory w każdym punkcie tego procesu, a także otrzymali przykłady procesu kontroli jakości modeli 3d, od koncepcji do adaptacji zasad/linku prowadzącego do pierwszych szkiców niskiej jakości wydruków w celu przetestowania "na stole" efektu niedoszłych przyszłych modeli. Zdobyli początkową wiedzę na temat technik crowdfundingu oraz wyceny/kosztów modeli i gier, a także zrozumieli rozmiar inwestycji*



# Dofinansowane przez Unię Europejską

Innowacyjne metodologie gier w edukacji  
2021-1-EL01-KA210-ADU-000035026



*(zarówno pieniężnej, jak i czasowej oraz kadrowej), jakiej wymaga prowadzenie i utrzymanie dobrze prosperującego biznesu.*





## Podtemat 5: Zajęcia i spotkania towarzyskie z wykorzystaniem gier planszowych

Oprócz programu edukacyjnego, gospodarz zorganizował zajęcia praktyczne, podczas których uczestnicy mogli w pełni wykorzystać potencjał hobby poprzez ręczne malowanie figurek, jak również cieszyć się wspólną sesją gier planszowych z lokalną grupą graczy i społecznością uchodźców z Ukrainy. Gospodarz zorganizował również wycieczkę po centrum miasta, aby uczestnicy poznali miasto i mogli poruszać się po centrum oraz do fabryki i biurowca.



10: Aktywność społeczna: Rozgrywki z uczestnikami projektu, grupami z Polski i Ukrainy

## Challedu

Uczestnicy zwrócili uwagę, że dzięki tym działaniom doświadczyli drugiej strony tego przemysłu,



11: Aktywność społeczna: Rozgrywki z uczestnikami projektu, grupami z Polski i Ukrainy

ponieważ mieli okazję nauczyć się podstawowych technik malowania miniatur i używali produktów oraz skupili się na tym, jak docelowi odbiorcy mogą je wykorzystać do użytku osobistego, a także do celów społecznych/edukacyjnych. Ponadto, gry planszowe, w które grali z uchodźcami z Ukrainy były dla nich wyjątkowym doświadczeniem, ponieważ zagrali w kilka gier planszowych nie znając tego samego języka.



## ShareEducation

Zajęcia i praktyczne doświadczenia dały uczestnikom możliwość pełnego zanurzenia się w świecie gier planszowych, czy to poprzez malowanie figurek, granie w gry planszowe z ukraińskimi uchodźcami, czy też kontakt ze specjalistami od gier planszowych. Możliwość zastosowania gier planszowych we wszystkich grupach wiekowych i środowiskowych zaowocowała pomysłami na doświadczenia edukacyjne dla własnych beneficjentów, w ramach lokalnych wydarzeń dedykowanych osobom niepełnosprawnym lub kategoriom zagrożonym. Malowanie modeli jest kojącym zajęciem, które mogłoby mieć zastosowanie dla ich grup docelowych.



12: Zajęcia pozalekcyjne: Malarstwo miniaturowe pod okiem Archona





Uczestnicy z ShareEducation wyrazili chęć bycia inicjatorami kilku wydarzeń związanych z grami planszowymi w Arad, w Rumunii.

## DraconRDS

Wszyscy uczestnicy naszej grupy stwierdzili, że bardzo podobał im się udział w zajęciach organizowanych przez Archon. Grając w gry w grupach mieszanych wiekowo i narodowościowo, byli w stanie zrozumieć,



13: Zajęcia pozalekcyjne: Malarstwo miniaturowe pod okiem Archona

że w procesie produkcji (zwłaszcza aspekt projektowania 2D) odgrywa dużą rolę w zapewnieniu, że gry mogą być używane i grane przez wszystkich. Wielkość czcionek, przejrzystość symboli i innych informacji na komponentach pomaga ludziom w pełni wykorzystać grę (przykład: karty oznaczone kolorami będą działać dla wszystkich, z wyjątkiem osób ze ślepotą na kolory lub ich brakiem, dlatego kolor nie wystarczy; obok niego muszą istnieć symbole). Wszyscy komentowali pozytywny aspekt gier planszowych, gdzie ludzie, którzy nie mówią tym samym językiem, mogą grać i bawić się, a jednocześnie

nawiązywać kontakty towarzyskie i powoli uczyć się nowych słów podczas gry. Ponadto, poprzez malowanie modeli 3D, uczestnicy

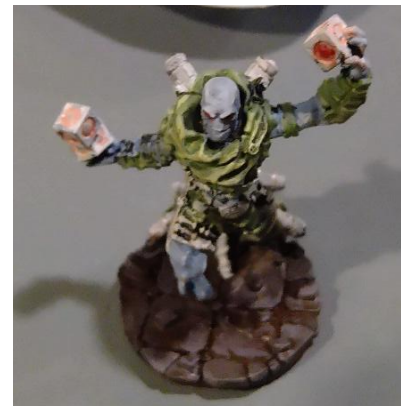
mogli docenić szczegóły, które są im nadawane, jak również zrozumieć inną część hobby, nieznaną niektórym do tej pory. Kilka osób skomentowało, że wolałoby mieć więcej czasu na te zajęcia i zobaczyć ekspertów od malowania w akcji.



## Podtemat 5 Wnioski

*Granie w gry planszowe to aktywność społeczna, która pozwala graczom poznać się nawzajem, dyskutować i rozwijać się społecznie, a przy tym dobrze się bawić i miło spędzić wieczór. Chociaż czasami język może stanowić poważną barierę, istnieje wiele gier planszowych, które zostały zaprojektowane tak, aby były mniej zależne od języka, a inne działania, takie jak malowanie elementów do gry, pozwalają ludziom nawiązać więź i próbować się komunikować, co kawałek po kawałku otwiera grunt do identyfikacji wspólnych słów lub nauki prostych słów i zdań w języku obcym.*

*Uczestnicy byli zachwyceni możliwością poznania członków lokalnej społeczności graczy, jak również członków społeczności ukraińskiej i*



14: Miniaturowa malowana podczas zajęć, techniką suchego pędzla - gra Archon "Vanguard of War"



## Dofinansowane przez Unię Europejską

Innowacyjne metodologie gier w edukacji  
2021-1-EL01-KA210-ADU-000035026



*zagrania z nimi w gry, bez względu na różnice wiekowe czy bariery językowe. Ponadto, mogli oni lepiej zrozumieć inne strony hobby, jakim jest granie, ponieważ mogli się pomalować i zrozumieć, że to hobby ma więcej atrybutów i stron niż tylko granie.*