



I-GAME

Maj 2023 | Vol. 3

Obserwuj nas, by dowiedzieć się więcej!

Projekt „I-GAME: Innowacyjne metody gier w edukacji” ma na celu ulepszenie i aktualizację istniejących, przestarzałych metod i poglądów dotyczących wykorzystania profesjonalnych gier w edukacji dla różnych grup wykluczonych.

Jako nowy trend, gry są coraz częściej włączane w proces edukacyjny. Powszechnie wiadomo, że działania partycypacyjne mają zwiększoną skuteczność w przekazywaniu treści edukacyjnych. Granie pozwala uczestnikowi cieszyć się procesem uczenia się, a tym samym zwracać większą uwagę i przyjmować oferowaną wiedzę i umiejętności. Ponadto rozwija funkcję poznawczą ucznia, ponieważ uczestnictwo obejmuje podejmowanie decyzji i interakcje społeczne.

Podsumowanie drugiego LTTA w formie wideo.

W pierwszej aktywności LTTA, która odbyła się w Polsce, mieliśmy niecodzienną okazję odwiedzić jedną z największych fabryk gier planszowych. Uczestnicy mieli możliwość na własne oczy zobaczyć, jak powstają komponenty do gier oraz jak różne działy współpracują w większych firmach, aby stworzyć wyjątkowe gry planszowe. Druga aktywność LTTA odbyła się w Karditsie, w Grecji, gdzie nasz gospodarz, Dracon Rules Design Studio, dostarczył cenne wskazówki dotyczące projektowania gier i kontroli jakości. Uczestnicy zgłębiali historię i kategorie mechaniki gier, uczyli się technik tworzenia klarownych struktur zasad, uczestniczyli w seminarium dotyczącym identyfikacji kategorii mechaniki oraz dyskutowali na temat integrowania nowych umiejętności w swoje codzienne aktywności w firmach czy organizacjach. Było to wyjątkowe doświadczenie, które znacząco wzbogaciło nasze umiejętności projektowania gier, dostarczając praktycznej wiedzy i cennych wskazówek. Pod koniec kursu przeprowadziliśmy otwartą dyskusję, aby zgromadzić doświadczenia i opinie uczestników na temat tej konkretnej części projektu. Sesję zakończyliśmy nagraniem naszych wniosków a najciekawsze z nich możesz zobaczyć podsumowane w filmie poniżej:

 <https://www.youtube.com/watch?v=y0I12NLoAUY&t=336s>



I-GAME

Follow us for more
news!

i-gameproject.eu

[www.facebook.com/
igame.eu](https://www.facebook.com/igame.eu)



NASZE DRUGIE TPM - MIĘDZYNARODOWE SPOTKANIE PARTNERÓW!

W zeszłym miesiącu mieliśmy nasze drugie międzynarodowe spotkanie partnerów w uroczej miejscowości Arad w Rumunii, gdzie zostaliśmy serdecznie powitani przez Asociația Share Education. Przeprowadziliśmy interesujące dyskusje dotyczące usprawniania organizacji projektu, planowania nadchodzących działań oraz, oczywiście, poszukiwania skutecznych sposobów promocji fantastycznych materiałów, które stworzyliśmy. Testowaliśmy także nową grę planszową i świetnie się przy tym bawiliśmy! Już z niecierpliwością czekamy na naszą kolejną aktywność LTTA (Learning, Teaching, and Training Activity), zaplanowaną na lipiec w Atenach, gdzie ponownie spotkamy się z naszymi partnerami.

Partnerzy spotkali się osobiście w Aradzie, Rumunia. Naszym gospodarzem było Stowarzyszenie Share Education.





PROJEKT I-GAME ZOSTAŁ PRZEDSTAWIONY NA MIĘDZYNARODOWEJ KONFERENCJI!

Dracon Rules Design Studio zaprezentowało projekt I-Game na hybrydowej (fizycznej i online) konferencji o nazwie "Zabezpieczanie Równych Szans Poprzez Zarządzanie Edukacją i Pomoc Psycho-Pedagogiczną w Kontekście Aktualnych Wyzwań". Konstantinos Lekkas, jako lider firmy Dracon, omówił różnorodne zastosowanie gier planszowych, wraz z platformami online do nich, jako narzędzi edukacyjnych, mających na celu rozwiązywanie aktualnych problemów i zwiększanie atrakcyjności edukacji.

Dracon Rules Design Studio przedstawiło projekt I-Game oraz jego korzyści.

