



I_GAME

Sierpień 2023 | Część 4



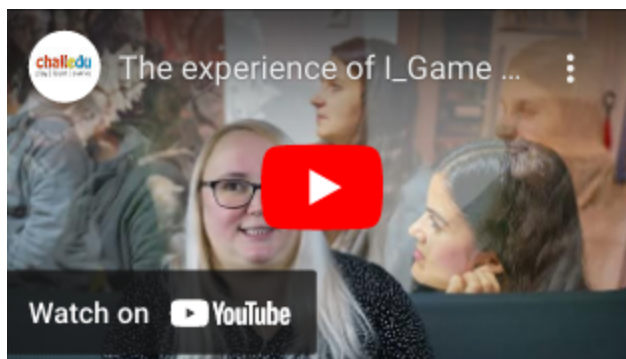
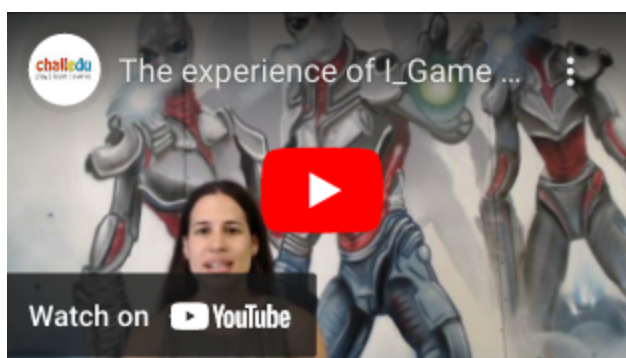
I_GAME

Obserwuj nas po
więcej!

i-gameproject.eu

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

Projekt "I-GAME: Innowacyjne Metodologie Gry w Edukacji" ma na celu wzmocnienie i zaktualizowanie istniejących przestarzałych metod i podejść dotyczących wykorzystania gier edukacyjnych na rzecz różnych grup osób zagrożonych wykluczeniem społecznym.



I_Game ma za zadanie dostarczenie praktycznych spotkań edukacyjnych, obejmujących różne etapy budowy gry planszowej np. analizę potrzeb, projektowanie, tworzenie i wdrożenie). Partnerzy projektu wnoszą swoją wiedzę specjalistyczną w różnych etapach i grupach docelowych, takich jak produkcja, aspekty techniczne, struktura i projektowanie, oraz analiza potrzeb osób niepełnosprawnych, należących do mniejszości lub społecznie wykluczonych grup.

Każde takie spotkanie edukacyjne pomaga uczestniczącym organizacjom rozwijać wszechstronne zrozumienie każdego kroku. Indywidualne cele wspólnie dążą do wspierania współpracy i wzajemnego zrozumienia między organizacjami, co ostatecznie umożliwia zaprojektowanie nowoczesnej, gry planszowej przy użyciu współczesnych technik branżowych w prosty i osiągalny sposób dla wszystkich zaangażowanych.



LTTA 3 - INCLUSION

Trzecie spotkanie w ramach projektu LTTA odbyło się w Atenach, w Grecji, w dniach 3-6 lipca 2023 roku. To spotkanie było trzecim krokiem w procesie wykorzystania gier edukacyjnych na rzecz różnych grup pokrzywdzonych. Dlatego też to działanie szkoleniowe skupiło się na wspieraniu, zrozumieniu, współpracy i wymiany wiedzy w zakresie wykorzystania gier planszowych w edukacji oraz innych obszarach.

Podczas tego kilkudniowego wydarzenia prezentacje obejmowały tematy takie jak aspekty włączenia społecznego, interaktywne gry oraz nauka oparta na mechanizmach gier. Uczestnicy mieli również okazję zanurzyć się w innowacyjnej technice warsztatów współtworzenia gier planszowych. Co więcej uczestnicy mieli możliwość spotkania się z ekspertami zajmującymi się pracą z grupami społecznie wykluczonymi oraz nawiązania kontaktu z osobami z tych właśnie grup.

Przeanalizowali studia przypadków gier planszowych zaprojektowanych w celu promowania większej integracji społecznej lub ułatwienia zaangażowania grup społecznie wykluczonych. Doświadczyli również warsztatów praktycznych, zdobywając wgląd w korzyści wynikające z podejścia opartego na grach. Aktywności kulturalne i spotkania towarzyskie zostały również uwzględnione jako okazje do nawiązywania kontaktów i relaksu.





Uczestnicy spotkania live LTTA, w Atenach - Grecja, Challedu.

