



Finansowane przez
Unię Europejską

2023

LTTA 3: Włączenie



i-GAME



Zawartość

Wprowadzenie.....	2
Główne tematy i opinie uczestniczących organizacji.....	3
Podtemat 1: Wprowadzenie do inkluzji.....	3
Archon.....	3
ShareEducation.....	3
DraconRDS.....	3
Podtemat 1 Wnioski.....	4
Podtemat 2: Pozytywne efekty uczenia się poprzez GBL.....	5
Archon.....	5
ShareEducation.....	5
DraconRDS.....	5
Podtemat 2 Wnioski.....	6
Podtemat 3: Potrzeby grup szczególnie wrażliwych.....	7
Archon.....	7
ShareEducation.....	7
DraconRDS.....	7
Podtemat 3 Wnioski.....	8
Podtemat 4: Spotkania z profesjonalistami i grupami wymagającymi szczególnego traktowania.....	9
Archon.....	9
ShareEducation.....	9
DraconRDS.....	10
Podtemat 4 Wnioski.....	10
Podtemat 5: Integracja wyuczonego tematu z działaniami organizacji uczestników i dodatkowe komentarze.....	12
Archon.....	12
ShareEducation.....	12
DraconRDS.....	13
Podtemat 5 Wnioski.....	13



3 LTTA: Włączanie

Wprowadzenie

Nasz projekt "I-GAME: Innovative GAMing Methodologies in Education" ma na celu ulepszenie i aktualizację istniejących przestarzałych metod i poglądów dotyczących wykorzystania profesjonalnych gier w edukacji z korzyścią dla różnych grup defaworyzowanych.

Spotkanie w Atenach było trzecim krokiem w kierunku osiągnięcia celów projektu. Jego celem było umożliwienie uczestnikom wizytujących organizacji lepszego zrozumienia procesu wykorzystania gier planszowych w procesie edukacyjnym z perspektywy włączenia, różnych środowisk włączających, a także wykorzystania metodologii uczenia się opartej na grach.

Celem tego dokumentu jest zebranie odpowiedzi udzielonych każdej organizacji przez uczestników i sporządzenie raportu podsumowującego ustalenia i opinie uczestników. Ten konkretny dokument kataloguje konkretne doświadczenia związane z mobilnością edukacyjną w ramach projektu na temat inkluzji.

Podczas sesji było 5 głównych punktów zainteresowania:

- Wprowadzenie do integracji
- Pozytywne efekty uczenia się poprzez GBL
- Potrzeby grup szczególnie wrażliwych
- Spotkania z profesjonalistami i grupami wrażliwymi
- Powiązanie wyuczonego tematu z działaniami organizacji uczestników

Każdy z tych punktów został przedstawiony na kolejnych stronach w formie podsumowania opinii poszczególnych organizacji, a na końcu ogólnych wniosków dotyczących omawianego tematu.



Główne tematy i opinie uczestniczących organizacji

Podtemat 1: Wprowadzenie do inkluzji

Podczas pierwszego dnia Challedu przedstawiło organizację i jej historię oraz różne aspekty włączania, włączanie w różnych środowiskach, różnice między włączaniem a różnorodnością i innymi, dodatkowo informując uczestników o swojej dotychczasowej pracy.



Archon

Warto było zobaczyć, czym zajmuje się Challedu jako organizacja. Odwiedzając Challedu, uznaliśmy za niezwykle cenne obserwowanie ich projektów, zwłaszcza tych związanych z grami ID. Projekty prezentowane podczas spotkań były przyjemne, prezentujące wspólne wysiłki różnych osób, w tym profesjonalistów, grup wrażliwych i projektantów gier, w celu stworzenia wciągających gier. Dzięki temu doświadczeniu zyskaliśmy wgląd w różne aspekty i etapy projektowania gier, począwszy od wstępnego pomysłu, zdefiniowania grupy docelowej, stworzenia mechaniki gry i przeprowadzenia testów. To doświadczenie pomogło nam lepiej zrozumieć skomplikowany proces tworzenia gry planszowej.

Ponadto doświadczyliśmy znaczenia inkluzywności w projektowaniu gier planszowych. Podczas procesu tworzenia inkluzywnych gier planszowych ważne jest, aby przeanalizować grupę docelową pod kątem jej specyficznych potrzeb. Dopiero po zrozumieniu konkretnych niedomagań i potrzeb grupy docelowej jesteśmy w stanie stworzyć gry integracyjne, które odpowiadają ich potrzebom. Jako projektant graficzny, jedna z nas była szczególnie zainteresowana tworzeniem elementów wizualnych, które zaspokajają określone potrzeby, takie jak projektowanie kreatywnej gry, która jest dostosowana do osób nie rozróżniających kolorów.

Nasza wizyta w Challedu wzmocniła znaczenie współpracy, integracji i innowacji w tworzeniu gier planszowych, które przemawiają do różnych odbiorców i zapewniają przyjemne wrażenia z gry dla wszystkich.

ShareEducation



Uczestnicy z Share Education byli pod wrażeniem różnorodności narzędzi i wrażliwych grup, z którymi pracuje Challedu. Siedem filarów inkluzji to model dobrych praktyk, który daje im możliwość ponownego przemyślenia strategii Share Education pod kątem bycia bardziej inkluzywnym i dostępnym dla różnych grup.

DraconRDS



Temat włączenia jest bardzo interesujący dla Dracon. Obaj uczestnicy wyrazili zadowolenie z prezentacji, która w prosty, ale wyczerpujący sposób wyjaśniła podstawowe zasady integracji. Dracon jako organizacja, która statutowo oferuje pomoc i zasoby (takie jak korzystanie z instalacji) różnym grupom związanych z korzystaniem z gier planszowych, bez wyjątków i uprzedzeń. Oprócz Stowarzyszenia Przyjaciół Gier Planszowych Karditsa, które ma stałą przestrzeń w siedzibie organizacji, Dracon jest często odwiedzany przez organizacje dla osób z niepełnosprawnością umysłową i umożliwia bezpłatny wstęp osobom o niższych dochodach. Ponadto jeden z uczestników jest nauczycielem, który codziennie spotyka się z kwestiami dyskryminacji i wykluczenia, i zgłosił, że sposób, w jaki informacje zostały przekazane podczas seminarium, pomógł mu znaleźć lepsze sposoby wyjaśniania innym kwestii integracji.



1. Warsztat - Testowanie gier pod kątem integracji (Pizza Chef)

Podtemat 1 Wnioski



Podczas pierwszego dnia uczestnicy mieli okazję pogłębić swoją wiedzę na temat pracy Challedu w obszarach integracji i równego uczestnictwa. Dzięki szczegółowym prezentacjom projektów, narzędzi i technik stosowanych przez organizację mogli lepiej zrozumieć sposoby promowania włączenia. Ponadto członkowie grupy przedstawili bardziej szczegółowo cechy włączania (różnorodność, szacunek, sprawiedliwość, wzmocnienie pozycji, współpraca, elastyczność, ciągłe doskonalenie) i jego filary w organizacji, dając w ten sposób możliwość refleksji i informacji zwrotnej na temat sposobu ich działania.

Proces wymagany do stworzenia inkluzywnych gier planszowych został wyjaśniony, a uczestnicy mieli okazję nie tylko wypróbować grę skierowaną do wrażliwych grup, ale także przeprowadzić burzę mózgową na temat tego, co należy wziąć pod uwagę, rozpoczynając projektowanie gier planszowych. Ta wymiana dobrych praktyk została zauważona przez wszystkie uczestniczące organizacje jako bardzo ważna zarówno dla uczestników, jak i ich grup docelowych.



2. Prezentacja na temat włączania

Podtemat 2: Pozytywne efekty uczenia się poprzez GBL

Podczas seminarium grupa została zapoznana z koncepcją profesjonalnych gier i uczenia się opartego na grach oraz z ograniczeniami i możliwościami związanymi z wykorzystaniem poważnych gier i GBL podczas szkolenia grup o mniejszych szansach. Ponadto grupa miała okazję przetestować serię gier zaprojektowanych dla grup szczególnie wrażliwych.

Archon



Podczas LTTA zaprezentowano nam gry planszowe i komputerowe zaprojektowane z myślą o włączeniu społecznym. Była to naprawdę dobra okazja do sprawdzenia gier zaprojektowanych z myślą o inkluzywności. Dla wielu z nas było to inspirujące. Nauka oparta na grach jest jednym ze sposobów nauczania, który często promujemy. A gry, które zaspokajają potrzeby konkretnych grup ludzi, zapewniając im wsparcie w unikalny sposób, są naprawdę dobrym przykładem potencjału Profesjonalnych Gier. Wśród gier, które sprawdziliśmy, "Periegesis" wyróżniała się jako faworyt, ponieważ oferowała zabawne i interaktywne podejście do nauki języka migowego. To doświadczenie rzuciło światło na wyzwania stojące przed osobami próbującymi nauczyć się języka migowego i zrozumieć jego zawilności. I zdecydowanie poszerzyło naszą wiedzę na temat integracji i osób z niepełnosprawnością słuchu.

Ogólnie rzecz biorąc, stwierdziliśmy, że to naprawdę inspirujące, jak te gry integrują aspekty nauczania i zabawy z włączeniem grup defaworyzowanych. Jeden z nas wspominał nawet, że jego zdaniem miło jest przypominać ludziom o osiągnięciach i potencjale grup defaworyzowanych. Z pewnością skupienie się na nauce opartej na grach rezonowało z nami, ponieważ jest to preferowana metoda poszerzania naszej wiedzy. Szczególnie, gdy graliśmy z innymi, podobał nam się aspekt rywalizacji w zdobywaniu i testowaniu naszej wiedzy w przyjemny i angażujący sposób. Podsumowując, nasze spotkanie z tymi integracyjnymi grami poszerzyło nasze horyzonty na temat integracji i doświadczeń osób o różnych zdolnościach.

ShareEducation



Gry mogą być doskonałym narzędziem w dziedzinie pracy organizacji - edukacji - w tym także dla osób o specjalnych potrzebach. Uczestnicy rumuńskiej delegacji mieli okazję zobaczyć, jak (pozornie) proste gry planszowe mogą być wykorzystywane do celów integracyjnych i tworzone specjalnie dla grup szczególnie wrażliwych. Co więcej, osoby o typowych i specjalnych potrzebach mogą cieszyć się grami przy tym samym stole. Uczestnicy ShareEdu byli pod wrażeniem gry dla osób niedosłyszących, Periegesis. Była nie tylko edukacyjna, ale także zabawna i wciągająca, dzięki czemu podstawowa nauka języka migowego była atrakcyjna dla uczestników.



3. Warsztat - Testowanie gier pod kątem integracji (Periegis)

DraconRDS



Sposób, w jaki Challedu wykorzystuje nauczanie oparte na grach do promowania integracji, był niezwykle interesujący dla członków Dracon. Mieliśmy okazję zagrać w różne gry, w tym niektóre, które widzieliśmy lub używaliśmy wcześniej (takie jak Pizza Chef, z której korzystaliśmy już jako darmowy zasób z jednego z zakończonych projektów Challedu w ramach programu Erasmus +), jednak grą, która naprawdę nas wyróżniała, była FemSTEAM Mysteries, gra, w której gracz rozwiązywał zagadkę w formie "Escape Rooms", jednocześnie zbierając informacje o kobietach, które miały wielkie osiągnięcia, zmniejszając w ten sposób nierówność płci poprzez pozytywne przedstawienie wyników ich pracy.

Podtemat 2 Wnioski

Podczas seminarium uczestnicy zapoznali się z profesjonalnymi grami i nauczaniem opartym na grach (GBL), a także mieli okazję przetestować gry zaprojektowane dla grup wrażliwych. Gry integracyjne pokazały potencjał połączenia edukacji i zabawy, dostarczając uczestnikom inspiracji. W szczególności gra "Periegis" była przykładem tego, jak nauka języka migowego może być przyjemna i atrakcyjna oraz wyróżniała się zdolnością do angażowania uczestników w interaktywny i przyjemny sposób, jednocześnie poszerzając ich wiedzę na temat integracji.

Uczestnicy uznali wartość gier jako narzędzia integracji, szczególnie dla osób o specjalnych potrzebach. Proste gry planszowe zaprojektowane z myślą o wrażliwości okazały się ułatwiać integracyjne doświadczenia, w których osoby o różnych umiejętnościach mogły grać razem. Różni członkowie uznali, że wykorzystanie przez Challedu uczenia się opartego na grach w celu promowania integracji jest intrygujące. Grali w różne gry, takie jak "Pizza Chef", z którymi - niektórzy z nich - mieli już do czynienia. Jednak to "Tajemnice FemSTEAM" wywarły na nich trwałe wrażenie. Ta gra, zawierająca elementy "Escape Rooms", nie tylko bawiła graczy, ale także rzucała światło na osiągnięcia kobiet, pozytywnie przedstawiając wyniki ich pracy i przyczyniając się do równouprawnienia płci.

Ogólnie rzecz biorąc, seminarium dostarczyło cennych informacji na temat potencjału profesjonalnych gier i uczenia się opartego na grach w edukacji włączającej, obejmującej wyjątkowość i możliwości różnych grup ludzi.

Podtemat 3: Potrzeby grup szczególnie wrażliwych

Podczas drugiego dnia grupa została zapoznana z metodą tworzenia gier, uwzględniającą specjalne potrzeby grupy i umożliwiającą jej udział w procesie projektowania. Prowadzący przedstawił metodę "warsztatu współtworzenia", a grupa miała okazję aktywnie uczestniczyć w szybkiej wersji, aby zrozumieć korzyści i wyzwania związane z gromadzeniem ludzi z różnych środowisk w tym samym pomieszczeniu i jednoczeniem ich w jednym celu.

Archon



Współtworzenie warsztatów było naprawdę pomocnym doświadczeniem. Współpraca w grupie pozwoliła nam dogłębnie zbadać temat i wspólnie generować pomysły. Pracując razem jako zespół, staramy się tworzyć gry, które są przyjemne, znaczące i przeznaczone dla różnych grup ludzi. A tworzenie gier dla osób ze specjalnymi potrzebami, podczas gdy są one częścią grupy tworzącej tę grę, jest naprawdę dobrym sposobem na rzucenie światła na ich perspektywę w bardzo naturalny sposób. Pozwala to na znacznie łatwiejszy dostęp do ich potrzeb, pragnień, a także ogólnych opinii - coś, co w przeciwnym razie nie jest takie łatwe.

Dowiedzieliśmy się, jak trudno jest tworzyć gry z ciekawostkami, które mają socjalizować grupy ludzi z różnych środowisk, jednocześnie zapewniając, że gry pozostaną przyjemne. Uważamy, że istnieje bardzo cienka granica między sprawianiem, że wszyscy czują się zwycięzcami, a odbieraniem znaczenia osiągnięciom. Osiągnięcie tej delikatnej równowagi między sprawianiem, że wszyscy czują się włączeni, a docenianiem indywidualnych osiągnięć jest kluczowe dla naprawdę dobrej gry. Ponieważ naszym zdaniem szczególnie ważne jest, aby osoby znajdujące się w niekorzystnej sytuacji czuły się spełnione.

ShareEducation



Dla mniej doświadczonych uczestników Share Education, którzy wcześniej nie brali bezpośredniego udziału w tworzeniu jakiegokolwiek gry planszowej, warsztaty współtworzenia przypominały początkowo burzę mózgow. Jeden z uczestników uznał tę sesję za "najbardziej intensywną" z całego LTTA. Jednocześnie przyznają, że dzięki tej praktyce znają podstawowe kroki w planowaniu gry planszowej skierowanej do wrażliwych grup lub delikatnych tematów.

DraconRDS



Temat warsztatów współtworzenia jest bardzo interesujący dla Dracon. Jako Studio Projektowania Zasad jesteśmy ekspertami w tworzeniu zasad, wykorzystując strukturę i "naukowe" (jeśli można tak powiedzieć) podejście, w tym matematykę, złożone obliczenia względności i zmienne psychologiczne. Możliwość zobaczenia tej odmiennej perspektywy w praktyce była bardzo korzystna; kiedy grupa otrzymała parametry i została poproszona o stworzenie gry, członkowie Dracon byli w stanie teoretyzować zasady i komponenty w ciągu kilku minut. Jednak dynamika grupy i różne punkty widzenia wprowadzone przez uczestników z innych dziedzin zapewniły uproszczenia i sugerowane pomysły na sugerowanej podstawie, które były wystarczająco nieodparte, aby je rozważyć, i jesteśmy prawie pewni,



Finansowane przez Unię Europejską

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



gier planszowych, początkowo podeszli do warsztatów współtworzenia z ustrukturyzowanej i matematycznej perspektywy. Jednak włączenie punktów widzenia uczestników z innych dyscyplin wprowadziło inną perspektywę działania, która okazała się bardzo korzystna dla ich przyszłych działań.



Podtemat 4: Spotkania z profesjonalistami i grupami wymagającymi szczególnego traktowania

Podczas seminarium grupa spotkała się z profesjonalistami pracującymi z osobami wykluczonymi i miała okazję przedyskutować z nimi, w jaki sposób mogą zaangażować się w bardziej inkluzywne procedury. Ponadto grupa miała okazję odwiedzić liderów społeczności i profesjonalistów związanych z branżą gier i zapoznać się z ich świadectwami na temat ich punktu widzenia, a także praktyk w zakresie integracji w ich dziedzinie.



5. Integracja w praktyce - w Myrtillo Café (zatrudnia osoby z niepełnosprawnością)

Archon



Nasze spotkanie w Myrtillo Cafe wywarło na nas głębokie wrażenie, stanowiąc doskonale źródło inspiracji. Obserwowanie, jak osoby z różnymi niepełnosprawnościami są aktywnie zaangażowane w funkcjonowanie kawiarni i możliwość wysłuchania tego, co ma do powiedzenia sam personel, pokazało nam siłę integracji w działaniu. Jeden z właścicieli kawiarni opowiedział nam o trudnościach, z jakimi się borykają. Podzielił się z nami wyzwaniami związanymi zarówno z pracą z osobami niepełnosprawnymi, jak i włączaniem ich do społeczeństwa, podkreślając znaczenie wsparcia dla takich organizacji.

Bardzo interesujące było również to, że włączają oni sztukę do swoich działań. W tym miejscu sztuka stała się potężnym kanałem dla osób, które mają trudności z wyrażaniem swoich emocji, pozwalając im komunikować się i łączyć w inny sposób.

Jedna z nas po spotkaniu powiedziała, że jest zdeterminowana, aby szukać podobnych miejsc w Polsce, gdzie wszyscy możemy służyć wsparciem.

ShareEducation



Dla uczestników Share Education spotkanie z profesjonalistami i grupami szczególnie narażonymi było ulubioną częścią. Sposób, w jaki grupy wrażliwe są włączane do małych lokalnych firm w autentyczny i funkcjonalny sposób, jest inspirujący. Jak stwierdzili, kawiarnia Myrtillo "była najlepszym miejscem", aby zobaczyć, jak pracują profesjonalści i jak zapewniają wsparcie osobom zagrożonym wykluczeniem. Fakt, że osoby niepełnosprawne są nie tylko zatrudnione, ale także w pełni upodmiotowione we wszystkich procesach biznesowych, od przepływu pracy po podejmowanie decyzji, pokazał nam znaczenie zrównoważonych praktyk zarządzania i poświęcenia.



6. Włączenie w sztukę - W Michael Kontraros Collectibles, Warsztat rzeźbiarski

DraconRDS



Temat włączenia społecznego, zwłaszcza grup szczególnie wrażliwych, takich jak osoby niepełnosprawne, jest bardzo bliski firmie Dracon. Organizacja uczestniczy w akcjach i działaniach pro-bono w tym zakresie, a możliwość dyskusji z profesjonalistami i osobami niepełnosprawnymi w ich miejscu pracy, jednocześnie widząc efekty pracy i słuchając historii powstania przedsiębiorstwa, była co najmniej kusząca. W związku z tym kawiarnia Myrtillo, kawiarnia społeczna w Atenach, prowadzona przez psychologów i osoby niepełnosprawne (w tym z lekką niepełnosprawnością intelektualną), była "diamentem" i wzbudziła w nas pomysły na to, jak lepiej przyczynić się do rozwoju lokalnej społeczności, a także usprawnić naszą działalność; dowiedzieliśmy się, że możemy złożyć wniosek do lokalnego centrum zatrudnienia (OAED w Grecji) i poprosić o stażystów z niepełnosprawnością intelektualną lub innymi niepełnosprawnościami, co jest tematem, który w dyskusji z kierownictwem będziemy kontynuować.



Ponadto mieliśmy okazję odwiedzić Michael Kontraros Collectibles, światowej sławy studio projektowania modeli, które ma studentów wszystkich płci, wieku, przekonań i cech. Jak zauważył pan Kontraros: "W naszym warsztacie mieliśmy studentów w wieku od czternastu do siedemdziesięciu czterech lat, a czasami w tej samej grupie; nawiązali więc i dobrze się bawili rzeźbiąc razem. Mieliśmy studentów, którzy przychodzili do nas w ramach ćwiczeń z powodu schorzeń (takich jak uszkodzenie nerwów) i wszystkich płci; w naszej pracy liczy się twoja pasja". Mieliśmy również okazję odwiedzić "The Cell" (To Keli), najbardziej oficjalny i być może najstarszy zachowany klub gier planszowych w Atenach, który co tydzień ma dedykowany dzień, nazwany "Play Free", z bezpłatnym dostępem dla wszystkich. Wiodący członek klubu, pan John Vidalis, skomentował: "Przez lata nigdy nie myśleliśmy o integracji jako o problemie w naszym hobby; ludzie przychodzą tutaj, aby grać i cieszyć się. Wielokrotnie organizowaliśmy sesje gier w języku angielskim, ponieważ powstawały grupy wielokulturowe. W grach wszyscy są mile widziani".



7. W towarzyskim klubie gier planszowych "The Cell"

Podtemat 4 Wnioski

Podczas seminarium grupa miała możliwość interakcji z profesjonalistami i liderami społeczności, którzy pracują z osobami marginalizowanymi i dyskutowali o praktykach włączających. Niezapomniane doświadczenie miało miejsce w Myrtillo Cafe, gdzie grupa była świadkiem siły inkluzywności w działaniu. Aktywne zaangażowanie osób z różnymi niepełnosprawnościami w funkcjonowanie kawiarni i wysłuchanie perspektyw pracowników podkreśliło znaczenie wsparcia dla takich organizacji. Włączenie sztuki jako środka komunikacji i ekspresji dla osób, które mają trudności z wyrażaniem swoich emocji, również pozostawiło niezatarte wrażenie. Zainspirowany tą wizytą, jeden z uczestników wyraził determinację, aby szukać podobnych miejsc w Polsce w celu rozszerzenia wsparcia.



Uczestnicy mieli również okazję odwiedzić Michael Kontraros Collectibles, renomowane studio projektowania modeli znane z różnorodności studentów. Byli świadkami integracyjnego podejścia studia, które uwzględniało różnorodność pod względem wieku, płci, przekonań i cech. Ponadto grupa odwiedziła "The Cell" (To Keli), najstarszy zachowany klub gier planszowych w Atenach. Zaangażowanie klubu w integrację było widoczne dzięki cotygodniowemu wydarzeniu o nazwie "Play Free", które zapewniało bezpłatny dostęp dla wszystkich osób.

Wizyty i interakcje z profesjonalistami i placówkami integracyjnymi wywarły głęboki wpływ na uczestników, skłaniając ich do zastanowienia się nad sposobami, w jakie mogliby przyczynić się do rozwoju lokalnej społeczności i poprawy własnych działań. Uzyskane spostrzeżenia potwierdziły znaczenie promowania inkluzywności i angażowania się w swoją pracę osób ze wszystkich środowisk.



Podtemat 5: Integracja wyuczonego tematu z działaniami organizacji uczestników i dodatkowe komentarze

Uczestnicy zostali poproszeni o skomentowanie możliwości i korzyści, jakie dostrzegli w wykorzystaniu części lub całości swojego doświadczenia w działaniach swojej organizacji. Dodatkowo poproszono ich o swobodne przekazanie informacji na temat specyfikacji, wydarzenia lub doświadczenia, które ich zainspirowało lub wywarło na nich wrażenie.

Archon



Dzięki doświadczeniu, które zdobyliśmy podczas naszego pobytu tutaj, jesteśmy głęboko zmotywowani do włączenia większej liczby osób do naszej firmy produkującej gry planszowe. Celem naszej firmy jest tworzenie gier, które rezonują w ludziach i stanowią po prostu dobrą rozrywkę, ale możemy spróbować włączyć więcej osób ze specjalnymi potrzebami. Na przykład możemy testować nasze gry w różnych społecznościach, szukając informacji zwrotnych, które pomogą nam udoskonalić nasze projekty i uczynić je bardziej inkluzywnymi.

Ważne jest, aby zapewnić każdemu możliwość uczestnictwa, jednocześnie uznając znaczenie wysiłku i umiejętności. Dla nas ważne jest, aby zachęcać jednostki do dawania z siebie wszystkiego i sprawdzania swoich umiejętności, nie odbierając im do tego prawa. Dzięki temu niektórzy z nas stali się bardziej świadomi osób ze specjalnymi potrzebami i zachwyceni pięknym sposobem, w jaki postrzegają świat.

Czas spędzony w Atenach był niesamowity. Był pełen niezapomnianych wrażeń, pysznego jedzenia i serdecznych ludzi. Ludzie byli po prostu bardzo mili. Możliwość poznania greckiej kultury była wspaniała i pozwoliła nam poszerzyć nasze horyzonty. Nie wspominając o wszystkich kontaktach, które nawiązaliśmy z nowymi znajomymi. Praca w wielokulturowej grupie dostarczyła nam nieocenionych lekcji, pozwalając nam poprawić nasze umiejętności współpracy i komunikacji.

Jesteśmy zainspirowani tym, co zobaczyliśmy w Myrtillo Cafe. Ale widzimy również, że jest to miejsce, w którym obciążenie finansowe może stanowić wyzwanie. Mamy nadzieję, że rząd uzna ich znaczenie i rozszerzy pomoc finansową, ponieważ mogą mieć trudności z samodzielnym prowadzeniem działalności. Wierzymy jednak, że takie miejsca odgrywają istotną rolę we wspieraniu integracji i zapewnianiu możliwości osobom o różnym pochodzeniu i umiejętnościach. Nie są to więc "tylko firmy".

ShareEducation



Uczestnicy z Rumunii zgodzili się, że doświadczenie zdobyte podczas LTTA organizowanego przez Challedu znacznie wpłynęło na ich pogląd na działania z własnymi grupami docelowymi. Wspomnieli, że wykorzystają zdobytą wiedzę, aby stać się bardziej kreatywnymi i spróbować stworzyć narzędzia edukacyjne dotyczące włączenia społecznego. Zgłosili kilka planów wdrożenia nowych działań w środowisku lokalnym dedykowanych osobom ze środowisk defaworyzowanych z wysoce włączającym podejściem.



Jeden z uczestników z Share Education szczerze i uczciwie zauważył, że to doświadczenie było jednym z najlepszych działań w ramach projektu Erasmus: "niesamowita dynamika grupy, świetne zajęcia i odpowiednie spotkania zawodowe".

DraconRDS



Niewątpliwie Dracon jako organizacja odniesie korzyści z treści niniejszej LTTA. W szczególności ścieżka do przyjmowania osób niepełnosprawnych w szeregi organizacji jako stażystów i / lub przyszłych pracowników jest jedną z tych, które będą realizowane. Ponadto, ponieważ Dracon jest już zainteresowany wykorzystaniem metodologii współtworzenia i przygotowuje wydarzenia w swojej lokalnej społeczności, jest lepiej przygotowany do ich wdrożenia po raz pierwszy. Sami uczestnicy stwierdzili, że szczegóły przedstawione w niniejszym dokumencie dały im wiele do myślenia, a zwłaszcza w zadaniach związanych z edukacją, filary integracji były bardzo pomocne w oferowaniu ścieżki do dzielenia się filozofią z uczniami i przyczyniania się do realizacji społecznego celu integracji.

Obaj uczestnicy stwierdzili, że to, co najbardziej podoba im się w tym projekcie, to fakt, że dzięki niemu ludzie z różnych organizacji, dziedzin, kultur i krajów zostali połączeni, a uczestnicy, którzy w większości się nie znali, zdołali stworzyć silną i związaną grupę. Jednym z najważniejszych momentów tego doświadczenia, według jednego z naszych członków, było pisanie indywidualnych raportów do tego dokumentu, które odbywało się we wspólnym pokoju; jeden z uczestników nucił "Strawberries, cherries...", a pozostali (ze wszystkich organizacji) natychmiast to podchwycili i w pokoju zaśpiewano "Summer Wine". Jest to dowód na to, że Erasmus tworzy coś więcej niż tylko wspólną wiedzę; jeśli jest dobrze zrobiony, tworzy wielokulturową rodzinę.



Dokumentowanie opinii uczestników na temat doświadczeń z LTTA

Podtemat 5 Wnioski



Uczestnicy zastanawiali się nad możliwościami i korzyściami płynącymi z włączenia swoich doświadczeń do działań organizacji i uznali znaczenie zapewnienia wszystkim możliwości uczestnictwa, jednocześnie doceniając wysiłek i umiejętności.

Wszyscy zgodzili się, że wielokulturowa dynamika projektu wydaje się być wzbogacająca, wspierając silne więzi między uczestnikami z różnych organizacji, kultur i krajów. Docenili poczucie jedności i koleżeństwa, które powstało w grupie.



Finansowane przez Unię Europejską

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



Ogólnie rzecz biorąc, doświadczenie to wywarło głęboki wpływ na uczestników i ich organizacje. Zainspirowało ich do włączenia praktyk włączających do swoich działań i zwiększyło ich świadomość znaczenia promowania włączenia w edukacji i społeczeństwie. Projekt nie tylko zapewnił im cenne profesjonalne spotkania i działania, ale także stworzył trwałe więzi i podwaliny pod "wielokulturową rodzinę".