



Dofinansowane przez
Unię Europejską

2023

LTTA 4: Potrzeby edukacji specjalnej



i-GAME

4th LTTA: Potrzeby edukacji specjalnej

Wprowadzenie

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

Spotkanie w Aradzie było czwartym krokiem w kierunku osiągnięcia celów projektu. Jego celem było umożliwienie uczestnikom organizacji wizytujących lepsze zrozumienie procesu wykorzystywania gier planszowych w procesie edukacyjnym z perspektywy potrzeb edukacji specjalnej oraz zrozumienie napotykaných trudności, a także specyfiki i procesów instytucji wykorzystujących gry planszowe w codziennych systemach szkoleniowych.

Celem niniejszego dokumentu jest zebranie odpowiedzi udzielonych każdej organizacji przez uczestników oraz sporządzenie raportu podsumowującego ustalenia i opinie uczestników. W tym konkretnym dokumencie skatalogowano najnowsze doświadczenia związane z mobilnością edukacyjną w ramach projektu na temat potrzeb edukacji specjalnej.

Podczas mobilności było 5 głównych punktów zainteresowania:

- Szkolenie osób z niepełnosprawnością intelektualną
- Dostosowania dla osób z niepełnosprawnością intelektualną
- Spotkania z profesjonalistami
- Spotkania z osobami z niepełnosprawnością intelektualną
- Integracja 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: Szkolenie osób z niepełnosprawnością intelektualną

Podczas pierwszego dnia szkolenia ShareEducation krótko przedstawiło uczestnikom swoją organizację; przedstawili także specyfikę szkolenia osób z niepełnosprawnością intelektualną i cele edukacyjne, gdy kształcone są osoby z różnymi niepełnosprawnościami, a także historię i doświadczenie organizacji.

Archon

Głównymi metodologiami, o których dowiedzieli się uczestnicy, było **głębsze** zrozumienie różnych niepełnosprawności intelektualnych. Ponadto, rzeczy takie jak profesjonalizm, **uwaga** i bycie



bezpośrednim, gdy jest to wymagane. Posiadanie solidnej wiedzy na temat problemów i wyzwań, z jakimi borykają się osoby z niepełnosprawnością intelektualną, jest **najważniejszą** częścią pracy z nimi oraz bycia skutecznym i pełnym szacunku.

Przykładowe gry, które można wykorzystać dla osób z ID

Dodatkowo uczestnicy stwierdzili, że bardzo interesującą częścią teoretycznej części mobilności było zrozumienie **głębszej** metodologii i wiedzy stojącej za mechanizmami wsparcia osób z niepełnosprawnością intelektualną; szczególnie interesującym tematem była prezentacja i wyjaśnienie "podstawowych filarów".

Challedu

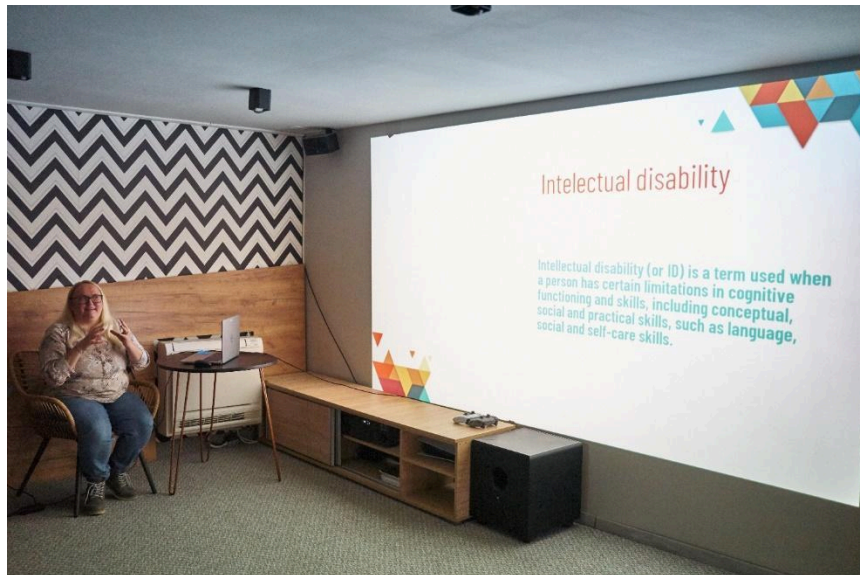
Uczestnicy z Challedu skomentowali, że interesującym faktem dotyczącym rumuńskich nauczycieli jest to, że są oni bardzo zainteresowani wdrażaniem nowych technik i zdobywaniem najnowszych informacji na temat nowoczesnej edukacji osób niepełnosprawnych, często uczestnicząc w płatnych kursach. Ponadto istnieje ruch próbujący zmniejszyć stereotypy i uprzedzenia wobec osób z niepełnosprawnością intelektualną, a także próba **włączenia** ich do szkół i klas.



challedu
inclusion | games | education

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.

Nasi uczestnicy stwierdzili również, że istnieje wiele możliwości poprawy doświadczeń edukacyjnych osób z niepełnosprawnością intelektualną. Dostosowanie programów edukacyjnych do różnych stylów uczenia się zapewnia inkluzywność. Włączenie technologii wspomagającej może znacząco pomóc w pokonywaniu barier poznawczych, sprzyjając bardziej dostępnemu środowisku uczenia się. Mentoring i



2 Sesja teoretyczna

programy wsparcia odgrywają kluczową rolę w zapewnianiu spersonalizowanych wskazówek, zwiększaniu rozwoju umiejętności i wzmacnianiu pewności siebie. Co więcej, specjalistyczne szkolenia dla pracowników mogą umożliwić im tworzenie przestrzeni sprzyjających włączeniu społecznemu, wspierając atmosferę sprzyjającą rozwojowi osób z niepełnosprawnością umysłową. Aktywne uczestnictwo w działaniach społecznych i społecznościowych

dotąd dodatkowo przyczynia się do rozwoju umiejętności i integracji społecznej.

Jednak wśród tych możliwości nadal istnieje wiele wyzwań. Stygmatyzacja i dyskryminacja stanowią znaczące przeszkody, utrudniając pełną integrację osób z niepełnosprawnością umysłową w sferze edukacyjnej i społecznej. Ograniczony dostęp do zasobów edukacyjnych zaostrza te wyzwania, wymagając wspólnych wysiłków w celu wypełnienia luki. Wsparcie finansowe ma kluczowe znaczenie dla zapewnienia równych szans, a potrzeby takiego wsparcia nie można przecenić. Ponadto zajęcie się ograniczoną dostępnością zasobów szkoleniowych dla personelu ma zasadnicze znaczenie dla wspierania integracyjnego środowiska uczenia się. Wreszcie, brakuje jasności co do możliwości kariery dla osób z niepełnosprawnością umysłową, co podkreśla potrzebę wspólnych wysiłków na rzecz zniesienia barier i promowania równego udziału w sile roboczej.

DraconRDS

Zespół Dracon zgłosił zainteresowanie różnymi prezentowanymi tematami, a strumień informacji zrodził chęć wyróżnienia cech gier, które można wykorzystać dla trenerów osób z niepełnosprawnością intelektualną. Intrygującym faktem jest to, że gry planszowe można dostosować i uprościć, chociaż projektanci gier starają się tworzyć bardziej złożone i rozbudowane gry. Ten punkt widzenia, dotyczący pozytywnego wpływu prostszych wersji gier planszowych na wiele osób, wpłynął na wszystkich uczestników zespołu.



Uczestnicy komentowali pozytywne rzeczy, które widzieli w praktykach stosowanych w odwiedzanych szkołach, wraz ze zdobytą wiedzą teoretyczną. Szczególnie interesująca była szkoła, w której obserwowaliśmy uczniów uczących się różnych języków w każdej klasie, w tym osoby z lekką niepełnosprawnością intelektualną. Jeśli chodzi o zarządzanie projektami, zrozumienie przedstawionych tematów ujawniło inny poziom kontroli jakości, który zostanie zastosowany do wszystkich aspektów ich pracy nad odpowiednimi projektami edukacyjnymi, w tym pisanie projektów i tworzenia gier.

Na koniec skomentowali, że ich nowe rozumienie edukacyjnej części pracy z osobami z niepełnosprawnością intelektualną jest ponadprzeciętne i postrzegają zaangażowane osoby jako wysoce empatyczne, cierplive i współczujące. Ilość czasu wymagana do pomocy konkretnej osobie w zrobieniu kroku jest ogromna, nawet w przypadku prostszych rzeczy, a poświęcenie, jakiego wymaga ten zawód, jest podobne. W porównaniu z Grecją,



w Rumunii (zwłaszcza w lokalnym regionie Arad) integracja osób niepełnosprawnych jest traktowana poważnie, a psychologowie i pracownicy socjalni są zatrudnieni w każdej szkole.

Podtemat 1 Wnioski



Uczestnikom zaprezentowano kompleksowe sesje wprowadzające na temat systemu edukacji w Rumunii i jego związku z osobami z niepełnosprawnością intelektualną. Przedstawiono im filary, na których psychologowie i pedagodzy specjaliści opierają swoje nauczanie w pracy z osobami z niepełnosprawnością intelektualną, a także zapoznano ich z technikami i przykładowymi grami, których używają.

Łącznie uczestnicy zrozumieli teoretyczną część prezentacji, która posłużyła jako wprowadzenie do zaplanowanych spotkań praktycznych, i skomentowali swoją nową perspektywę pracy pedagogów i psychologów w zakresie edukacji specjalnej i wsparcia osób z niepełnosprawnością intelektualną.



Podtemat 2: Dostosowania dla osób z niepełnosprawnością intelektualną

Podczas seminarium ShareEducation przedstawiło uczestnikom koncepcję wdrażania dostosowań do specjalnych potrzeb edukacyjnych i trudności w uczeniu się przez trenerów pracujących w środowisku integracyjnym. Ponadto uczestnicy wzięli udział w dyskusji na temat opracowywania dostosowań dla osób z niepełnosprawnością intelektualną i trudnościami w uczeniu się.

Archon

Uczestnicy Archon skomentowali, że byli świadkami tego, jak szkoły włączały uczniów do klas koedukacyjnych w oparciu o różne poziomy niepełnosprawności i różne grupy etniczne, i zrozumieli, w



4 Spotkanie z osobami z niepełnosprawnością intelektualną - sesja gry (dostosowana gra rynkowa)

jaki sposób można dostosować grę w takich warunkach, zarówno pod względem językowym, jak i wykorzystania komponentów.

Zrozumieli również znaczenie wsparcia psychologicznego poprzez ustrukturyzowany system i przeszkolony personel oraz sposób, w jaki wykorzystują gry w swoich sesjach. Adaptacja istniejących gier stała się jaśniejsza, a jej konieczność zrozumieli podczas sesji na żywo, a uczestnicy mogli zobaczyć łatwość i procesy szybkiego

myślenia, które były niezbędne do uzyskania

użytecznego wyniku przy każdej dokonanej adaptacji.

Challedu

Członkowie Challedu wyrazili swoje zadowolenie z procesu brania udziału w rzeczywistych przykładach dostosowywania popularnych gier planszowych, tak aby były one wciągające, zabawne, przydatne i edukacyjne dla osób z niepełnosprawnością intelektualną. Ich wniosek na ten temat jest taki, że starożytna fraza "więcej znaczy mniej" ma duże zastosowanie do tego tematu, ponieważ im prostsza jest gra, tym większy jest jej wpływ na uczestników i tym łatwiej jest im zrozumieć, zaangażować się i uczyć, jednocześnie dobrze się bawiąc i czerpiąc radość z osiągnięć, co jest trudniejsze dla osoby z niepełnosprawnością intelektualną.

Skomentowali oni kluczowy aspekt roli edukatorów jako osób ułatwiających uczenie się. Trenerzy w środowisku integracyjnym powinni być wyposażeni w wiedzę i umiejętności pozwalające na identyfikację i rozwiązywanie specyficznych wyzwań, przed którymi stoją osoby z niepełnosprawnością intelektualną i trudnościami w uczeniu się. Ich zestaw umiejętności obejmowałby modyfikację metod nauczania, dostosowanie programu nauczania, spersonalizowany mentoring, wykorzystanie technologii wspomagających i inne.

Doszli do wniosku, że dostosowania powinny być dynamiczne, dostosowując się do zmieniających się potrzeb uczniów o różnych profilach uczenia się.

DraconRDS



Jako projektanci zasad, członkowie Dracon, mocno komentowali swoje zrozumienie potrzeby prostoty w zasadach gry i że mogą postrzegać to jako praktykę nie tylko dostosowywania gier planszowych do łatwiejszych / niższych standardów, ale także tworzenia specjalnych gier do tego celu.

Dostosowanie programów edukacyjnych, dostosowanie zasad gier planszowych poprzez ich uproszczenie, użycie konkretnych i prostych słów oraz wspieranie mentoringu może zwiększyć integrację. Jednak stygmatyzacja, ograniczone zasoby i niejasne ścieżki kariery stanowią trwałe przeszkody. Przewyciężenie tych wyzwań wymaga wspólnych wysiłków w tworzeniu przestrzeni sprzyjających włączeniu społecznemu, wypełnianiu luk w zasobach i usuwaniu barier dla równego udziału siły roboczej.

Uczestnicy stwierdzili, że szkolenie jest spersonalizowane i wymaga uwagi trenera, aby dostosować się na miejscu, aby zapewnić wszystkim osobom edukację, na którą zasługują. Dbalność o szczegóły i, w przypadku zawodu członków Dracon, adaptacje, prowadzą do zrozumienia, że prostszy zestaw zasad, z dbalnością o bardziej wyszukaną grafikę i kolorystykę oraz skupienie się na dokładnych uczuciach podczas gry, pomijając faktyczną wygraną, jest tym, czego najbardziej potrzeba.



Podtemat 2 Wnioski

W trakcie zajęć uczestnicy zostali zapoznani z tematem dostosowywania i modyfikowania gier do konkretnych potrzeb. Zaangażowali się w dyskusje i przedstawiono im przykłady, a także mieli okazję przetestować ten efekt na żywo podczas spotkań zorganizowanych przez ShareEducation i byli w stanie zrozumieć znaczenie edukatora w tym procesie.

Uczestnicy wspomnieli o swoim zrozumieniu potrzeb grupy docelowej i potwierdzili, że modyfikacje dla osób z niepełnosprawnością intelektualną można wykorzystać we wszystkich aspektach jej spektrum; zrozumieli, że prostota jest kluczem, a radość i zabawa w aktywności, a także rzeczywista interakcja społeczna i komunikacja odgrywają bardzo ważną rolę w życiu danej osoby i pomagają jej łatwiej zrozumieć lekcję.

Podtemat 3: Spotkania z profesjonalistami

Podczas seminarium uczestnicy spotkali się z profesjonalistami pracującymi z osobami z niepełnosprawnością intelektualną i mieli okazję przedyskutować z nimi, jak zaangażować się w bardziej integracyjne procedury.

Archon

Członkowie Archon skomentowali, że byli pod wrażeniem trudności, jakie na co dzień pokonują specjaliści w Rumunii, jeśli chodzi o osoby z niepełnosprawnością intelektualną, zwłaszcza że nadal



5 Spotkanie z profesjonalistami

istnieje wiele uprzedzenia wokół tego tematu, jak najwyraźniej w wielu społeczeństwach. Uznali również za interesujący fakt, że wielu psychologów musi również ciężko pracować z członkami rodzin i opiekunami osób z niepełnosprawnością intelektualną, aby ominąć przeszkody na poziomie powierzchni.

Jako członkowie dużej firmy produkcyjnej skomentowali prostotę gier rynkowych używanych w handlu oraz fakt, że produkcja takich specjalistycznych gier byłaby tania i przystępna cenowo, zwłaszcza gdyby były

wspierane przez działania rządowe.



Challedu

Uczestnicy stwierdzili, że ich zdaniem współpraca z profesjonalistami, takimi jak logopedzi, doradcy i pracownicy organizacji zajmujących się wspieraniem osób z niepełnosprawnością intelektualną, ma kluczowe znaczenie dla stworzenia bardziej integracyjnego środowiska, w którym specjaliści przyczyniają się do opracowywania i wdrażania indywidualizowanych planów wsparcia. Uczestnicy wyrazili również zainteresowanie przykładami przedstawionymi przez prelegentów, w których byli zafascynowani sposobem, w jaki osoby biorące udział w sesji terapeutycznej reagowały na zastosowane gry.

Tematem, na który zwrócili uwagę uczestnicy, było znaczenie zajmowania się nie tylko potrzebami akademickimi, ale także szerszym spektrum umiejętności, a zwłaszcza umiejętnościami codziennego życia, takimi jak gotowanie, higiena osobista i zarządzanie pieniędzmi, ponieważ nie jest to ani oczywiste, ani łatwe dla osób z niepełnosprawnością intelektualną, a rodzina może mieć trudności z przekazaniem im tej wiedzy.

DraconRDS

Członkowie Dracon skomentowali, że specyfikacje techniczne trenerów były interesujące z punktu widzenia projektowania zasad, ponieważ różniły się od normalnej klasy pod względem uczestników; podczas gdy w klasie ogólnodostępnej byłoby 10-30 uczniów, w przypadku osób z niepełnosprawnością



intelektualną i procesem uczenia się liczba ta różni się i zwykle nie osiąga minimum poprzedniej liczby. Jest to związane z faktem, że większość gier planszowych jest przeznaczona dla 4-6 graczy, a zatem trener mógłby skorzystać z różnorodnych gier planszowych dostępnych na rynku i dostosować je do swoich potrzeb, jeśli miałby odpowiednią wiedzę.

Ponadto uczestnicy skomentowali aspekty towarzyszące, które mogą mieć osoby z niepełnosprawnością intelektualną, takie jak zaburzenia mowy, zaburzenia widzenia i inne. Otwiera to nowy punkt widzenia w zakresie projektowania zasad, w którym dla uczestników Dracon stało się jasne, że gry mogą być nie tylko prostsze, ale mogą również koncentrować się na konkretnych kwestiach, takich jak gry z budowaniem słów i wydawaniem dźwięków.

Podtemat 3 Wnioski



W trakcie działania uczestnicy mogli angażować się w spotkania i dyskusje z różnymi specjalistami z różnych dziedzin, takich jak psychologowie, logopedzi, pedagodzy specjaliści. Uczestnicy zrozumieli znaczenie pedagogów w systemie i ich pracę na rzecz osób z niepełnosprawnością intelektualną. Niepełnosprawność intelektualna wymaga szeregu technologii wspomagających i pomocy, a narzędzia takie jak gry są nieocenione w tym procesie.

Uczestnicy byli zgodni co do tego, że specjaliści dostosowują gry planszowe do swoich możliwości lub używają gier planszowych zaprojektowanych specjalnie dla określonego tematu (takich jak gry logopedyczne lub gry dysleksyjne), a także, że więcej gier i metod edukacyjnych włączających gry w proces znacznie pomaga w pracy specjalisty, ponieważ jest to mechanizm więzy z osobą z niepełnosprawnością intelektualną i pozwala na akceptację i pozytywną komunikację.

Podtemat 4: Spotkania z osobami z niepełnosprawnością intelektualną

Podczas szkolenia uczestnicy mieli okazję zagrać w gry planszowe z osobami z niepełnosprawnością intelektualną oraz zaangażować się w dyskusje i interakcje społeczne z nimi, doświadczając z pierwszej ręki efektów takiej interakcji.

Archon



Najprzyjemniejszą częścią mobilności, jeśli nie całego projektu, było doświadczenie z osobami z niepełnosprawnością intelektualną, co potwierdzili wszyscy uczestnicy. Stwierdzili oni, że faktyczny



proces siadania i spędzania czasu z tą grupą ludzi był doświadczeniem otwierającym oczy, nie tylko ze względu na wyciągnięte wnioski praktyczne, ale przede wszystkim dlatego, że praca wymaga dużej inteligencji emocjonalnej; zauważyli, że wielką więź i szacunek wobec osób z niepełnosprawnością intelektualną można faktycznie osiągnąć, gdy osoba zrozumie ich sposób postrzegania świata i jak ważne jest, aby pozwolić im odkryć siebie w niejednoznaczności i abstrakcyjności gier planszowych.

Challedu



Niektórzy członkowie Challedu mają ograniczone doświadczenie w angażowaniu osób z lekką niepełnosprawnością intelektualną, ale wszyscy skomentowali, że wizyta w INTEGRA oraz szersza i długa sesja z dyskusjami i grami z obecnymi osobami (w tym rodzicami i opiekunami) była rozgrzewająca i niezapomniana. Widzieli pozytywne efekty, takie jak promowanie dobrego samopoczucia społecznego, poznawczego i emocjonalnego.

Skomentowali również, że zrozumieli znaczenie większej liczby metod komunikacji poza mową (takich jak znaczenie gestów i wskazówek) i potwierdzili, że czuli więzi tworzone z uczestnikami podczas procesu. Ogólnie rzecz biorąc, uważają, że było to doskonałe doświadczenie prawdziwej więzi społecznej i znaczącego zaangażowania między różnymi ludźmi, które udowodniło, że język, wiek lub poziom intelektualny nie powinny być przeszkodą.



DraconRDS

Wszyscy członkowie Dracon potwierdzili, że z całego tygodnia czas spędzony na zabawie z osobami niepełnosprawnymi intelektualnie był ich ulubionym czasem, nieporównywalnym z niczym innym. Cieszyli się zarówno ciepłym przyjęciem jako przyjaciele, jak i zrozumieniem, że praca Dracon może przynieść radość tej konkretnej grupie docelowej, oprócz korzyści edukacyjnych, jakie mogą zapewnić wszelkie produkty.

Skomentowali również, że praktyczne doświadczenie pozwoliło im lepiej zrozumieć możliwości i potrzeby osób z niepełnosprawnością intelektualną, a także członków ich rodzin i opiekunów, z powodzeniem uzupełniając część teoretyczną.



Podtemat 4 Wnioski

Uczestnicy spotkali się z osobami z niepełnosprawnością intelektualną objętymi systemem szkolnym (w stopniu lekkim/łagodnym), a także z osobami z upośledzeniem w stopniu znacznym. Podczas spotkań mogli dyskutować, a także grać w gry i praktycznie testować części teoretyczne oraz wcześniejsze dyskusje i stanowiska. Byli w stanie modyfikować istniejące gry rynkowe i jednocześnie korzystać z gier specjalnych.

Uczestnicy jednogłośnie potwierdzili, że zajęcia miały na nich osobisty wpływ, czy to w postaci rozwoju osobistego, zniesienia barier, radości i więzi, emocjonalnego spełnienia, czy też wszystkich razem. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną są z natury życzliwe i lubią komunikację i interakcje społeczne, a gry są środkiem, w który mogą się swobodnie angażować i służyć jako kule do niszczenia



przedstawionych barier.



Dofinansowane przez Unię Europejską

Innovative Gaming Methodologies in Education
2021-1-EL01-KA210-ADU-000035026



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.

Podtemat 5: Integracja wyuczonego tematu z działaniami organizacji uczestników

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 tematu, wydarzenia lub doświadczenia, które ich zainspirowało lub wywarło na nich wrażenie.

Archon

Członkowie Archon podkreślili, że całe doświadczenie wywarło na nich głęboki wpływ, ponieważ głębiej zrozumieli potrzeby i emocje osób z niepełnosprawnością intelektualną. Skomentowali, że na poziomie osobistym uważają, że był to moment transformacji, zwłaszcza dlatego, że wierzą, że kiedy będą mieli okazję pracować nad projektami obejmującymi osoby o specjalnych potrzebach, będą mieli znacznie jaśniejsze wyobrażenie o tym, co robić i na czym się skupić.

Jako firma, wymagania specjalnie wprowadzonych gier dla osób z niepełnosprawnością intelektualną wpływają na poziom szczegółowości rozwoju i produkcji gier. Czcionki znaków, użyte kształty i kolory, słowa kluczowe i symbolika - wszystko to należy do kategorii upraszczania i ujednolicania gry.



Challedu

Członkowie Challedu skomentowali pozytywne skutki tego doświadczenia edukacyjnego; jako organizacja zajmująca się grupami wykluczonymi i posiadająca pewne doświadczenie w pracy z osobami z niepełnosprawnością intelektualną, to szczególne praktyczne doświadczenie dało im możliwość zrozumienia, w jaki sposób wykorzystać gry rynkowe i dostosować je do użytku z grupą docelową. Zasada "zachowaj prostotę" zostanie przeniesiona na działania jako pozytywny atrybut i miara sukcesu wydarzeń poświęconych temu tematowi. Potrzeba zachowania prostoty rozciąga się również na tworzenie grafiki i inne procesy, takie jak tworzenie komponentów i używane materiały.

Skomentowali również, że jeden z ich kolejnych projektów wymaga zaprojektowania i wdrożenia warsztatów artystycznych dla osób z niepełnosprawnością intelektualną, dzięki czemu wiedza zdobyta podczas tego szkolenia zostanie wkrótce włączona do ich pracy i metodologii. Będą rozpowszechniać informacje i doświadczenia wśród członków swojej organizacji.

Ponadto skomentowali, że szkolenie w ramach europejskiego programu było niezwykle wzbogacającym i satysfakcjonującym doświadczeniem. Włączenie wizyt kulturalnych dodało fascynującego wymiaru do programu, pozwalając na zanurzenie się w różnorodnej historii i tradycjach miasta Arad. Wspomnieli 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.



również, że jedną z najważniejszych atrakcji programu była możliwość nawiązania kontaktu z ludźmi z Rumunii, Polski i Grecji. Wymiana kulturowa i nawiązywanie kontaktów z osobami z różnych środowisk otworzyło nowe horyzonty i wzbogaciło uczestników, tworząc poczucie jedności i koleżeństwa, które wykracza poza granice geograficzne.



DraconRDS

Członkowie Dracon skomentowali różne aspekty, z którymi zostali zapoznani w ramach zagadnień towarzyszących niepełnosprawności intelektualnej, takich jak terapia mowy. Komentowali oni horyzonty, jakie otwierają się w tworzeniu gier, które odbiegają od ogólnego tematu niepełnosprawności intelektualnej i mogą być specyficzne, skierowane do konkretnych podgrup.

Jako organizacja, Dracon organizował lub uczestniczył w spotkaniach z osobami z niepełnosprawnością intelektualną w przeszłości. Ponieważ jednak celem statutowym Dracon jest promowanie gier jako narzędzi edukacyjnych i wspieranie podobnie myślących grup lub organizacji, potwierdzili, że planują ustanowić to jako normę, w której będą oferować więcej również tej części społeczeństwa.

Dodatkowo skomentowali fakt, że czerpali wielką przyjemność z tego procesu, zwłaszcza podczas interakcji i grania z osobami niepełnosprawnymi intelektualnie, i zadeklarowali, że będzie to temat, który będzie kontynuowany na poziomie osobistym, oprócz działań organizacji. Skomentowali, że "Soup Game" stworzona jako dodatkowy rezultat podczas tego projektu była satysfakcjonującym doświadczeniem.



Podtemat 5 Wnioski

Na członków każdej organizacji doświadczenie to wpłynęło w mniej lub bardziej bezpośredni sposób; praktyczne wprowadzenie tych tematów różni się w każdej organizacji, jednak wszystkie organizacje mają swoje zastosowania, a członkowie zadeklarowali gotowość do praktycznego włączenia osób z niepełnosprawnością intelektualną w taki czy inny sposób do swoich grup docelowych i działań.



Większość komentarzy dotyczyła działań z osobami z niepełnosprawnością intelektualną, które zapewniły uczestnikom zarówno możliwość praktycznego przetestowania przedstawionych teorii, jak i nawiązania więzi z członkami grup docelowych i zobaczenia z pierwszej ręki efektów, jakie ich praca może mieć na grupę docelową, ich grupy wspierające i rodziny.