

## PARTNERSHIP



CHALLEDU - inkluzja | gry | edukacja (Grecja) to organizacja edukacyjna, która jest pionierem w badaniach i rozwoju nowych wzorców uczenia się, inkluzji i zrównoważonego rozwoju poprzez metody oparte na grach oraz międzysektorowe rozwiązania i narzędzia



Dracon Rules Design Studio jest organizacją pozarządową non-profit, której celem jest promowanie gier planszowych i ich zalet jako narzędzi w sektorze edukacyjnym, jak również w społeczeństwie. Jej nadrzędnym celem jest podejmowanie działań, które przyczynią się do tworzenia, kształtowania, doskonalenia, rozwoju, analizy, konstruktywnej krytyki i upowszechniania gier jako edukacyjnego i społecznie innowacyjnego narzędzia transformacji edukacji i kształtowania nowego typu społeczności relacji opartych na równości i współpracy, a także pozytywnych korzyści płynących z gier we wszystkich ich formach.



Share Education Association to stosunkowo młoda organizacja, której głównym celem jest tworzenie przestrzeni dla edukacji nieformalnej w celu zapewnienia rozwoju i dostępu do edukacji beneficjentom ze wszystkich środowisk i w różnym wieku. Wszystkie te działania są prowadzone niezależnie jako wydarzenia nieformalne lub we współpracy z formalnymi instytucjami edukacyjnymi (takimi jak szkoły i uniwersytety).

Archon Studio wprowadza innowacje w branży gier planszowych dzięki wspaniałym miniaturkom wykonanym przy użyciu najnowszych technologii. Zrodzone na platformie Kickstarter Archon Studio żyje wśród swojej społeczności i finansuje swoje projekty bezpośrednio przez fanów. Projekt po projekcie, Studio tworzy najwyższej jakości modele warte zarówno malowania, jak i składania. Archon Studio stara się dostarczać najwyższej jakości produkty dla hobbystów i graczy wszystkich gatunków.



**OBSERWUJ NAS!**



<https://i-gameproject.eu/>



<https://www.facebook.com/igame.eu>



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

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



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



**i-GAME**

**INNOWACYJNE  
METODOLOGIE GIER W  
EDUKACJI**



**„ZABAWA TO ULUBIONY  
SPÓSOB UCZENIA SIĘ  
NASZEGO MÓZGU”.**



Projekt I-Game promuje wykorzystanie profesjonalnych gier w edukacji różnych grup znajdujących się w niekorzystnej sytuacji. 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 zwraca większą uwagę i umożliwia przyswajanie oferowanej wiedzy i umiejętności. Ponadto zwiększa funkcję poznawczą ucznia, ponieważ uczestnictwo obejmuje podejmowanie decyzji i interakcje społeczne. Projekt składa się z serii praktycznych sesji, dotyczących różnych etapów analizy potrzeb, projektowania, tworzenia, a na końcu wdrożenia gry planszowej o przeznaczeniu edukacyjnym (profesjonalna gra planszowa). Każdy partner w tym projekcie posiada doświadczenie dotyczące innego etapu i/lub grupy docelowej (aspekt konstrukcyjno-techniczny, struktura i projekt, analiza potrzeb i realizacja dla osób niepełnosprawnych, analiza i realizacja dla osób należących do mniejszości lub osób wykluczonych społecznie). Każda sesja praktyczna zapewni uczestniczącym organizacjom jasne zrozumienie konkretnego kroku.

## CELE

Ostatecznym celem jest umożliwienie uczestniczącym organizacjom znalezienia wspólnej płaszczyzny i wzajemnego zrozumienia potrzeb, aby zaprojektowanie profesjonalnej gry planszowej zgodnej z nowoczesnymi technikami branży gier planszowych było łatwą i osiągalną dla wszystkich metodą. Szczegółowe cele projektu to: a) wykorzystanie profesjonalnych gier planszowych w edukacji dla różnych grup zagrożonych; b) tworzenie jednolitych ścieżek podnoszenia kwalifikacji, zwiększanie dostępności i zwiększanie asymilacji kształcenia dorosłych; c) podnoszenie kompetencji trenerów i pozostałej kadry zajmującej się edukacją dorosłych; d) promowanie inkluzji i różnorodności we wszystkich obszarach kształcenia, szkolenia, młodzieży i sportu; e) zmodernizowanie uczenia się opartego na grach.

