



I_GAME

Październik 2022 | Tom. 1



I-GAME

Śledź nas by otrzymać
jeszcze więcej
wiadomości!

i-gameproject.eu

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

Projekt „I-GAME: Innovative GAMing Methodologies in Education” („I-GAME: Innowacyjne Metodologie Gier w Edukacji”) powstał w celu ulepszenia i aktualizacji przestarzałych metod oraz poglądów w kwestii wykorzystania gier poważnych w edukacji dla korzyści różnorodnych wykluczonych grup.

Gry stają się coraz popularniejszą opcją w procesie edukacji. I nie bez powodu. Powszechnie wiadomo, że aktywność partycypacyjna (angażująca) ma zwiększoną efektywność w przekazywaniu treści edukacyjnych. Rekreacyjna natura gier pozwala uczestnikom cieszyć się z procesu nauczania, dzięki czemu zwiększa się ich uwaga oraz przyswajanie dostarczanych informacji czy umiejętności. Dodatkowo, usprawnieniu ulegają także funkcje kognitywne, ponieważ sam fakt uczestniczenia w grze, zakłada podejmowanie decyzji oraz interakcje socjalne.



IDEA...

Projekt składa się z serii spotkań dotyczących różnych etapów tworzenia gier: analizy potrzeb, projektowania, tworzenia, a na końcu wdrożenia gry planszowej o przeznaczeniu edukacyjnym (czyli gra planszowej poważna). Każdy partner w tym projekcie posiada doświadczenie w innym etapie i/lub grupie docelowej – jak zajmowanie się aspektem konstrukcyjno-technicznym, strukturą i projektem, analiza potrzeb oraz wdrażaniem gier dla osób niepełnosprawnych czy analizą i wdrażaniem dla osób należących do mniejszości lub wykluczonych społecznie. Każda spotkanie praktyczna zapewni uczestniczącym organizacjom jasne zrozumienie konkretnego kroku.

Naszym finalnym celem jest umożliwienie uczestniczącym organizacjom znalezienia wspólnej płaszczyzny i wzajemnego zrozumienia potrzeb, tak aby projektowanie poważnej gry planszowej zgodnej z nowoczesnymi technikami branży gier planszowych było łatwą i osiągalną metodą dla wszystkich.

Szczegółowe cele projektu to: a) wykorzystanie poważnych gier planszowych w edukacji z korzyścią dla różnych grup wykluczanych; b) tworzenie pojedynczych ścieżek podnoszenia kwalifikacji, zwiększenia dostępności oraz poprawę przyswajania treści związanych z kształceniem dorosłych; c) podnoszenie kompetencji trenerów i pozostałej kadry zajmującej się edukacją dorosłych; d) promowanie włączenia i różnorodności we wszystkich obszarach kształcenia, szkolenia, młodzieży i sportu; e) zmodernizować uczenie się oparte na grach.





PARTNERZY SPOTYKAJĄ SIĘ NA ŻYWO NA PIERWSZE SPOTKANIE LTTA W PILE, POLSCIE. W PLACÓWCE FIRMY "ARCHON



Stay
TUNED