



I-GAME

STYCZEŃ 2023 | Vol. 2



Projekt „I-GAME: Innowacyjne metody gier w edukacji” ma na celu ulepszenie i aktualizację istniejących, przestarzałych metod i poglądów dotyczących wykorzystania profesjonalnych gier w edukacji dla różnych grup wykluczonych.

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 zwracać większą uwagę i przyjmować oferowaną wiedzę i umiejętności. Ponadto rozwija funkcję poznawczą ucznia, ponieważ uczestnictwo obejmuje podejmowanie decyzji i interakcje społeczne.



i-GAME

Obserwuj nas, by zyskać
więcej informacji!

i-gameproject.eu

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



DRUGI MITYNG SZKOLENIOWY PROJEKTU

Drugi mityng projektu odbył się w Karditsie w Grecji w dniach 5-8 grudnia 2022 r. Naświetlał uczestnikom to, jak połączyć różne obszary, które należy uwzględnić, aby ułatwić efektywne wykorzystanie gry planszowej jako narzędzia w edukacji i nie tylko.

Zajęcia umożliwiły uczestnikom dyskusję z profesjonalistami oraz udział w procesie projektowania gry i kontroli jakości. Dzięki temu zyskali nowe spojrzenie na proces i zrozumieli, jak wykorzystać tę wiedzę w praktyce.

W ciągu czterech dni szkolenia uczestnicy zapoznali się z historią projektowania zasad, w tym z ewolucją mechanik i ich kategorii, uczestniczyli w seminariach poświęconych szczególnie klasyfikacji kategorii mechaniki, nauczyli się wybierać te, które są odpowiednie do końcowego założenia projektowanej gry; poznali też właściwą strukturę zasad i techniki ich tłumaczenia. Na koniec kursu odbyli otwartą dyskusję na temat swoich doświadczeń i przemyśleń na temat tego, jak najlepiej zintegrować je z czynnościami treningowymi.





PARTNERZY SPOTYKAJĄ SIĘ NA ŻYWO PODCZAS DRUGIEGO MITYNGU SZKOLENIOWEGO, W KARDITSIE, W GRECJI - DRACON RULES DESIGN STUDIO

