

Partnerzy

CHALLEDU-włączanie | gry | edukacja (Grecja)
jest organizacją pozarządową, będącą pionierem wprowadzania nowych modeli uczenia się, integracji i zaangażowania poprzez metody oparte na grach
www.challedu.com

PEK/AMEA (Grecja)
jest organizacją pozarządową specjalizującą się w dziedzinie opieki specjalnej i społecznej. Od 1993 r. Prowadzi wspólnotowe centrum opieki dziennej dla dorosłych z niepełnosprawnością intelektualną i świadczy usługi integracyjne.
www.pek-amea.gr

E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP (Grecja)
to ośrodek uczenia się przez całe życie, specjalizujący się w szkoleniach edukacyjnych z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi technologicznych. Posiada doświadczenie w szkoleniu osób z niepełnosprawnością intelektualną w zakresie korzystania z nowoczesnych technologii.
www.erasmusplus.edu.gr

ASOCIAȚIA "ALIANȚA PENTRU COPII" (Rumunia)
to organizacja pozarządowa, założona w 1994 r. przez nauczycieli szkół specjalnych w Arad. Stowarzyszenie obecnie wspiera studentów z trudnościami w nauce.
www.aliantacopiiar.ro

UNIVÉRSITATEA LUSÓFONA (Portugalia)
jest największym prywatnym uniwersytetem w Portugalii, ma ponad 10.000 studentów i 1500 nauczycieli. oferuje 44 stopnie licencjackie, 45 stopni magisterskich, 11 programów doktoranckich i 42 kursy podyplomowe.
www.ulusofona.pt

SPECJALNY OŚRODEK SZKOLNO-WYCHOWAWCZY NR 1 (Polska)
jest placówką kształcenia publicznego, w której uczą dzieci, młodzież i dorośli z lekką, umiarkowaną i znaczną niepełnosprawnością intelektualną w wieku 0-24 lat.
www.sosw.elblag.com.pl

**"Gra nas energetyzuje i ożywia.
Zmniejsza Nasze niedoskonałości.
Odnawia Nasze naturalne poczucie
 optymizmu i otwiera Nas na nowe "**

Kontakt:

Email: idgamesproject@gmail.com

Strona internetowa: idgames.eu/



Wsparcie Komisji Europejskiej dla opracowania tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji



Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene

2019-1-EL01-KA204-062517

ID GAMES
Współtworzenie gier wspomagających
dla osób niepełnosprawnych
intelektualnie (ID) w CELACH
WŁĄCZAJĄCYCH



Nasz projekt

Projekt ID GAMES opiera się na przekonaniu, że każda osoba powinna mieć szansę na przyjęcie, docenienie i równe szanse rozwoju swoich umiejętności i osobowości.

Odsetek osób niepełnosprawnych wynosi 10–15%, przy wzroście o 2% w ciągu ostatniej dekady. Niepełnosprawność intelektualna (ID) jest zaburzeniem rozwojowym, które wpływa na zachowanie adaptacyjne i funkcjonowanie intelektualne osoby.

Cele ID GAMES:

- Promowanie włączenia społecznego osób z niepełnosprawnością intelektualną, poprzez zaangażowanie ich w warsztaty z tworzenia gier

- Projektowanie gry, które wzmacniają różne rodzaje umiejętności osób z niepełnosprawnością intelektualną

- Doskonalenie umiejętności trenerów, nauczycieli, opiekunów, opieki zdrowotnej i innych specjalistów zajmujących się osobami z niepełnosprawnością intelektualną ewentualnie w relacji z PCDI

- wzmacnianie pozycji organizacji współpracujących z osobami niepełnosprawnymi intelektualnie oraz wzmacnianie ich praw

Projekt ID GAMES skupia się na:

- Opracowaniu innowacyjnej metodologii w trakcie uczestnictwa w warsztatach włączających, w trakcie których osoby z niepełnosprawnością intelektualną, ich opiekunowie, ich trenerzy, pracownicy służby zdrowia, projektanci / programiści gier, studenci uniwersytetów z pokrewnych dziedzin, ludzie ze społeczności lokalnych, wolontariusze, będą tworzyć mieszane zespoły i zaprojektują prototypy pomysłów gier odpowiadających na potrzeby osób z niepełnosprawnością intelektualną.

- Opracowanie 6 poważnych gier (cyfrowych, fizycznych, fizyczno-cyfrowych, z dostosowaniem do wieku, zainteresowań i potrzeb osób niepełnosprawnych

- Stworzenie e-kursu w celu wzmocnienia kompetencji trenerów osób z niepełnosprawnością intelektualną, odpowiednich specjalistów, opiekunów i organizacji na temat organizacji warsztatów z tworzenia i korzystania z gier włączających

- Opracowanie platformy elektronicznej ze wszystkimi materiałami projektu, w celu udostępniania jej wyników szerszej publiczności w Europie i na świecie, oraz ich opiekunom i trenerom oraz promowania włączenia i rozwoju umiejętności osób z niepełnosprawnością intelektualną.



Integracja społeczna osób z niepełnosprawnością intelektualną

Włączenie społeczne jest istotną domeną w jakości życia osób z niepełnosprawnością intelektualną. Osoby niepełnosprawne umysłowo zazwyczaj wymagają wsparcia przez całe życie i często są narażone na wykluczenie z udziału w życiu społecznym. Z drugiej strony wyniki badań potwierdzają, że chociaż ludzie wydają się zasadniczo zgadzać z prawem osób niepełnosprawnych intelektualnie do włączenia się w społeczeństwo, niechętnie, przynajmniej częściowo, wchodzą w interakcje z nimi z powodu dyskomfortu i lęku

Właśnie to zamierza zmienić projekt ID GAMES.