

W styczniu i lutym 2021 r. w krajach partnerskich odbyły się warsztaty tworzenia gier, w ramach projektu ID GAMES. Konsorcjum pomimo wszystkich wyzwań związanych z pandemią COVID – 19 z zachowaniem wszelkich środków bezpieczeństwa, zaprojektowało i wdrożyło 4 warsztaty, których celem było opracowanie nowych pomysłów na grę. A konkretnie:

- **SOSW** w Elblągu (Polska) zorganizowało warsztaty, w których wzięło udział 16 osób. Uczestnikom warsztatów udało się stworzyć pomysł na wielowymiarową grę dla osób niepełnosprawnych intelektualnie, rozwijającą słownictwo i umiejętności społeczne uczestników gry.
- **PEK/AMEA** we współpracy z **Challedu** zorganizowało w Atenach (Grecja) 2 – dniowe seminarium internetowe i warsztaty. Podczas webinarium, odbyło się 9 wystąpień dotyczących teoretycznych podejść do niepełnosprawności intelektualnej, jak również podejścia dotyczącego tworzenia i projektowania poważnych gier dla osób z niepełnosprawnością intelektualną. Seminarium internetowe było transmitowane online i miało ponad 1500 odsłon. Drugi dzień to seria warsztatów prowadzonych w oparciu o doświadczenie oraz z elementami emocjonalnymi. W sumie w warsztatach udział wzięły 42 osoby. Projektanci gier moderowali procedurę i wpadliśmy na pomysły na grę.
- Stowarzyszenie „**Alianta pentru copii**” (Rumunia), zorganizowało warsztaty współtworzenia gier wraz ze swoimi przyjaciółmi z CSEI Arad i Integra Arad, w których udział wzięło 21 uczestników.
- **Uniwersytet Lusofona** (Portugalia) zorganizował warsztaty współtworzenia gier we współpracy z Associação de Paralisia Cerebral Almada Seixal - Cerebral Palsy Association of Almada Seixal. To było bardzo wzbogacające doświadczenie, gdzie badacze, projektanci gier, profesjonaliści, opiekunowie, rodziny i pracownicy stowarzyszenia współdziałali poprzez gry i tworzenie gier. Na koniec pojawiły się nowe pomysły gier, ale przede wszystkim podzieliliśmy się wspaniałym doświadczeniem z tą niesamowicie wyjątkową grupą.

Dalsze kroki:

Kolejne kroki dla partnerów to opracowanie poważnych gier na podstawie pomysłów, które pojawiły się podczas warsztatów. Po warsztatach współtworzenia gier **CHALLEDU** zebrało wszystkie pomysły powstałych gier i wszyscy partnerzy wspólnie wybrali te, które będą dalej rozwijane. Dodatkowo, projekt **ID GAMES** składa się z wielu innych działań, zawierających platformę elektroniczną i e-kurs. Konsorcjum poczyniło pierwsze kroki w tym kierunku i partnerzy stworzyli serię sesji wideo, które mają być wykorzystane jako pilotaż do e-kursu. W tym samym czasie, zorientowani technicznie partnerzy projektu stworzyli platformę i rozpoczęto umieszczanie pilotażowych materiałów z e – kursu.

www.idgames.eu

