Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Project number: 2019-1-EL01-KA204 062517

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2021

GAMES

«Συν-δημιουργώντας υποστηρικτικά παιχνίδια για την ενίσχυση της ένταξης των ατόμων με Νοητική Αναπηρία»

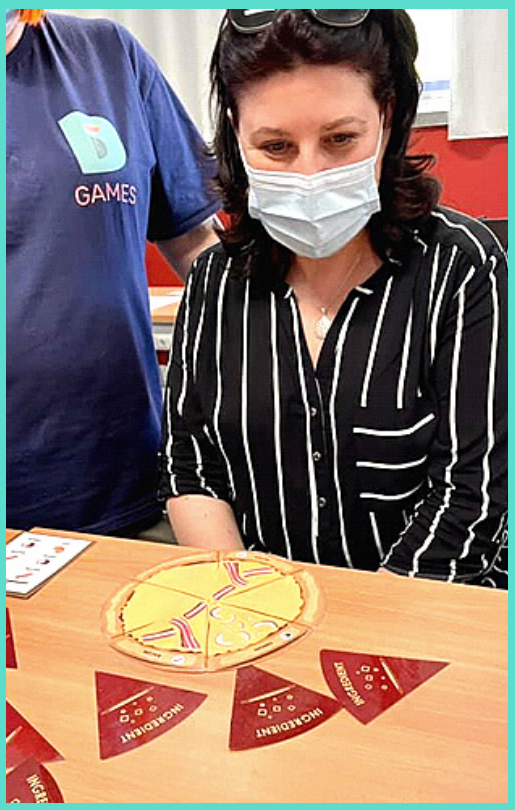
5th newsletter

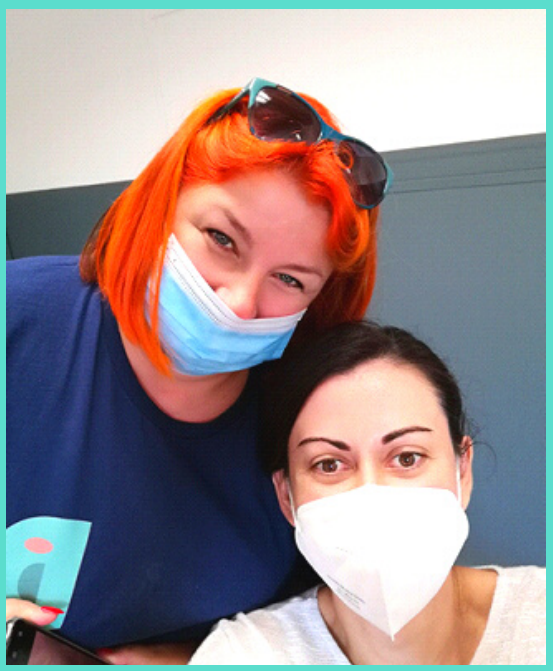
ID GAMES TPM in Lisbon

Το 2ο TPM του προγράμματος ID GAMES έλαβε χώρα στη Λισαβόνα, το διάστημα από 30 Σεπτεμβρίου έως και 01 Οκτωβρίου 2021. Την συνάντηση φιλοξένησε το Πανεπιστήμιο Lusofona. Όλοι οι εταίροι του προγράμματος κατάφεραν τελικά να συναντηθούν μετά από πολύ καιρό δια ζώσης, αφού εξαιτίας της πανδημίας είχαν προκύψει αρκετές αναβολές για λόγους ασφαλείας.

Το πρόγραμμα της συνάντησης περιλάμβανε θέματα διαχείρισης και διοίκησης καθώς και λεπτομέρειες για την δημιουργία του περιεχομένου της ηλεκτρονικής πλατφόρμας και του εξ' αποστάσεως προγράμματος εκπαίδευσης. Επιπλέον, υλοποιήθηκαν εργαστήρια αξιολόγησης των 6 τελικών παιχνιδιών, τα οποία στη συνέχεια θα αξιολογήσουν και άτομα με νοητική αναπηρία.

Οι συμμετέχοντες αντάλλαξαν απόψεις και συζήτησαν εποικοδομητικά για την μορφή του κάθε παιχνιδιού ξεχωριστά, για νέες προσαρμογές καθώς και για τελευταίες αλλαγές πριν την τελική οριστικοποίηση τους. Στη συνέχεια, χωρίστηκαν σε μικρές ομάδες και συμμετείχαν σε εργαστήρια παιχνιδιού...Ήταν μια όμορφη και διασκεδαστική εμπειρία για όλους.





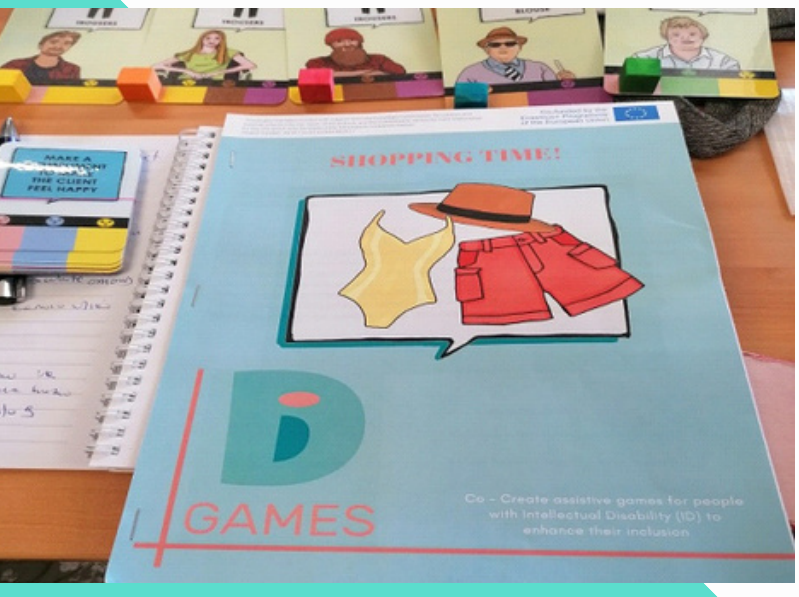
ΑΣ ΓΝΩΡΙΣΟΥΜΕ ΤΑ ΤΕΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ID GAMES

Βασικός σκοπός του προγράμματος ID GAMES είναι η ένταξη των ατόμων με Νοητική Αναπηρία καθώς και η ανάπτυξη των κοινωνικών, πρακτικών και γνωστικών δεξιοτήτων τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΒΑΣΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΤΑ ΨΩΝΙΑ

Στο παιχνίδι «Έτοιμοι για ψώνια!» οι παίκτες αναλαμβάνουν τον ρόλο του πωλητή σε ένα μικρό μαγαζί με ρούχα. Στο μαγαζί έρχονται πελάτες, οι οποίοι τους ζητάνε ρούχα με συγκεκριμένο χρώμα και τιμή. Οι πελάτες έχουν διαφορετική διάθεση και συμπεριφορά. Κάποιοι είναι ανυπόμονοι και βιαστικοί και κάποιοι είναι χαρούμενοι ή δεν είναι σίγουροι για το τι ακριβώς θέλουν να αγοράσουν. Οι παίκτες προσπαθούν να τους εξυπηρετήσουν με τον καλύτερο τρόπο ώστε να αγοράσουν ρούχα και να φύγουν από το μαγαζί ικανοποιημένοι. Κάποιοι θα τα καταφέρουν καλύτερα και θα κερδίσουν περισσότερους πόντους. Μήπως είσαι ένας από αυτούς;

Το παιχνίδι συμβάλλει στην ενδυνάμωση των κοινωνικών δεξιοτήτων των ατόμων με Νοητική Αναπηρία και ενισχύει την αναγνώριση των συναισθημάτων τόσο μέσω των εκφράσεων του προσώπου που έχει κάθε φορά ο πελάτης όσο και μέσω της συμπεριφοράς που επιδεικνύει σε κάθε κατάσταση (πχ. καθυστέρηση στην εξυπηρέτηση). Επιπλέον, ενισχύει πρακτικές και γνωστικές δεξιότητες που σχετίζονται με το επάγγελμα του πωλητή ρούχων (αναγνώριση αναγκών του πελάτη, τί θέλει να αγοράσει, πως μπορεί να δώσει την καλύτερη επιλογή).



ΑΣ ΓΝΩΡΙΣΟΥΜΕ ΤΑ ΤΕΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ID GAMES

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΑΓΑΠΗΣ

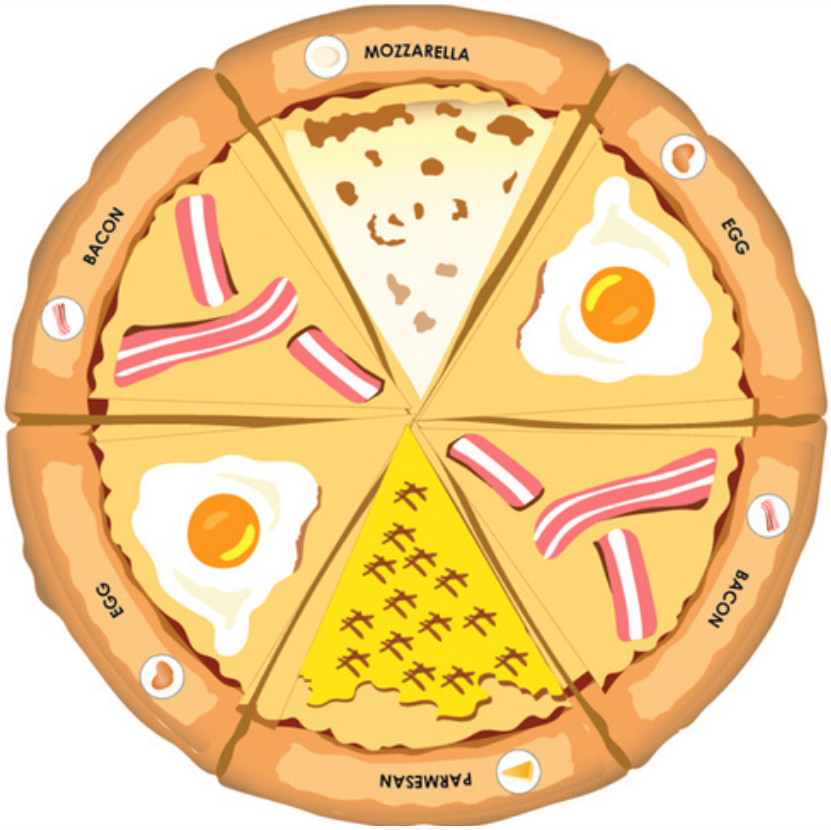
«Το παιχνίδι της αγάπης» επιδιώκει την εκπαίδευση των ατόμων με Νοητική Αναπηρία πάνω σε θέματα σεξουαλικότητας, διαπροσωπικών σχέσεων καθώς και πρόληψης και προστασίας σε συνθήκες κακομεταχείρισης και βίας. Έχει διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας για να μπορεί να προσαρμοστεί στο νοητικό επίπεδο του κάθε παίκτη.

Οι παίκτες προσπαθούν να περιγράψουν σε έναν παίκτη ένα θέμα που τους έχει ανατεθεί να συζητήσουν δίνοντας του στοιχεία, άλλοτε σχετικά και άλλοτε όχι, προκειμένου να το μαντέψει σωστά.Για παράδειγμα αν στην ομάδα έχει ανατεθεί να περιγράψει πώς μπορούν να αντιδράσουν όταν βρίσκονται σε μια σχέση με στοιχεία κακοποίησης ώστε να βρουν διέξοδο , οι παίκτες δίνουν κάρτες με στοιχεία σε αυτόν που πρέπει να μαντέψει. Μια κάρτα αφορά την ανάπτυξη υποστηρικτικού δικτύου, μια άλλη δείχνει συζήτηση με κάποιο άτομο που εμπιστοσύνης. Με αυτό το τρόπο ο παίκτης σταδιακά παίρνει πληροφορίες για το θέμα που καλείται να σκεφτεί βλέποντας αντίστοιχες κάρτες. Θα μπορέσεις να του δώσεις όλα τα στοιχεία για να μαντέψει σωστά;

ΑΣ ΓΝΩΡΙΣΟΥΜΕ ΤΑ ΤΕΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ID GAMES

ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΙΤΣΑ

Στο παιχνίδι «Ώρα για πίτσα» όλοι οι παίκτες δουλεύουν σε μια πιτσαρία και ανταγωνίζονται ποιος θα φτιάξει πιο γρήγορα την πίτσα που θα του ζητηθεί με όλα τα υλικά σωστά. Βασικός σκοπός του παιχνιδιού είναι ο κάθε παίκτης, αφού δει το όνομα, την συνταγή της πίτσας που του έτυχε και τα συστατικά της, να μάθει πως μπορεί να την παραγγέλνει σωστά όταν βγαίνει έξω με τους φίλους του.Πρόκειται για μια δραστηριότητα που αγαπούν πολύ τα ενήλικα άτομα με Νοητική Αναπηρία. Στόχος του παιχνιδιού είναι να καταφέρουν να συνδέσουν τα συστατικά της πίτσας με το όνομα της καθώς και με τα πιο εξειδικευμένα υλικά που περιλαμβάνει (μοτσαρέλα αντί για τυρί). Αν πεινάς και εσύ ήρθε η Ώρα για πίτσα !!!



ΑΣ ΓΝΩΡΙΣΟΥΜΕ ΤΑ ΤΕΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ID GAMES

Η ΖΩΗ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ

Το παιχνίδι «Η ζωή στην πόλη» επιδιώκει την ενίσχυση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των ατόμων με Νοητική Αναπηρία καθώς και την ανάπτυξη πρακτικών και γνωστικών δεξιοτήτων (π.χ. που πρέπει να πάνε για να στείλουν ένα γράμμα, ποιος έχει ανάγκη να πάει στο νοσοκομείο κτλ).

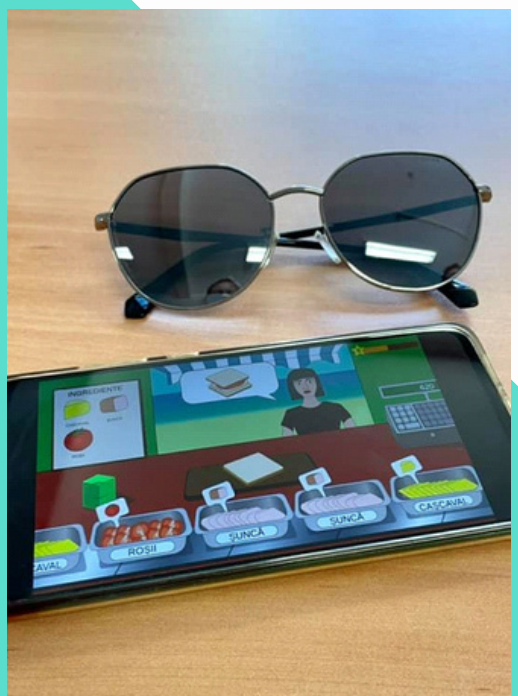
Οι παίκτες αναλαμβάνουν τον ρόλο ενός κατοίκου μιας πόλης, ο οποίος έρχεται αντιμέτωπος με πολλές προκλήσεις και εμπειρίες καθώς περπατάει σε αυτή. Αναλόγως με το που πρέπει να πάνε και πως μπορούν να φτάσουν πιο γρήγορα στον προορισμό τους, περνάνε από συγκεκριμένα σημεία της πόλης και καλούνται να δημιουργήσουν μια ιστορία.

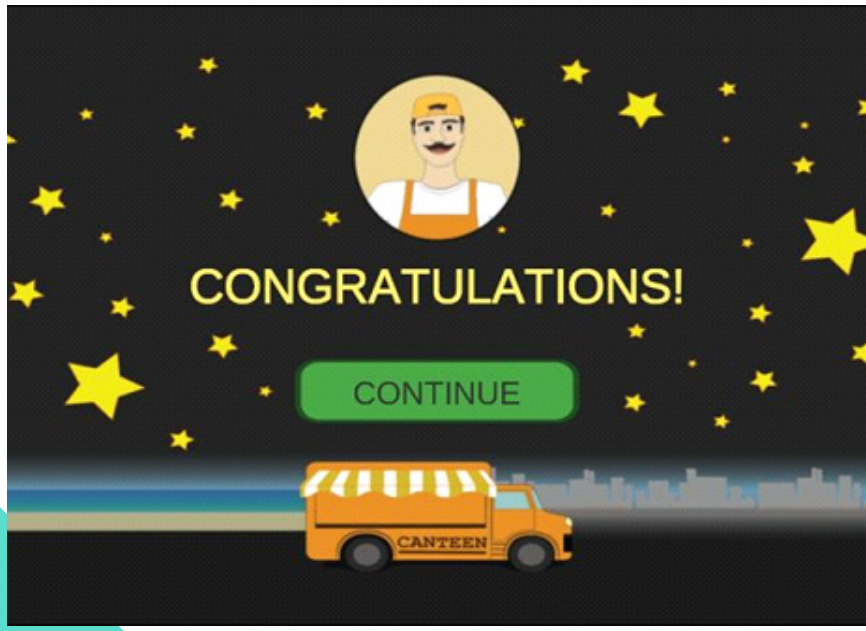
ΑΣ ΓΝΩΡΙΣΟΥΜΕ ΤΑ ΤΕΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ID GAMES

ΚΑΝΤΙΝΑ

Στο παιχνίδι «Καντίνα», ο παίκτης είναι ιδιοκτήτης μιας καντίνας και πρέπει να ετοιμάσει με την σωστή συνταγή τα προϊόντα που του ζητούν οι πελάτες να αγοράσουν, ώστε να μαζέψει χρήματα για να ανακαινίσει την καντίνα του και να βάλει περισσότερα προϊόντα.

Κάθε πελάτης που έρχεται στην Καντίνα δίνει διαφορετική παραγγελία και ο παίκτης πρέπει να επιλέξει τα σωστά υλικά από μια κινούμενη μπάρα με πολλά υλικά που υπάρχει μπροστά του. Όσο πιο γρήγορα επιλέγει ο παίκτης τα υλικά τόσο πιο γρήγορα εμφανίζονται περισσότερα προϊόντα δυσκολεύοντας τον. Είναι ένα παιχνίδι παρατηρητικότητας, προσοχής και ανάπτυξης ταχύτητας.

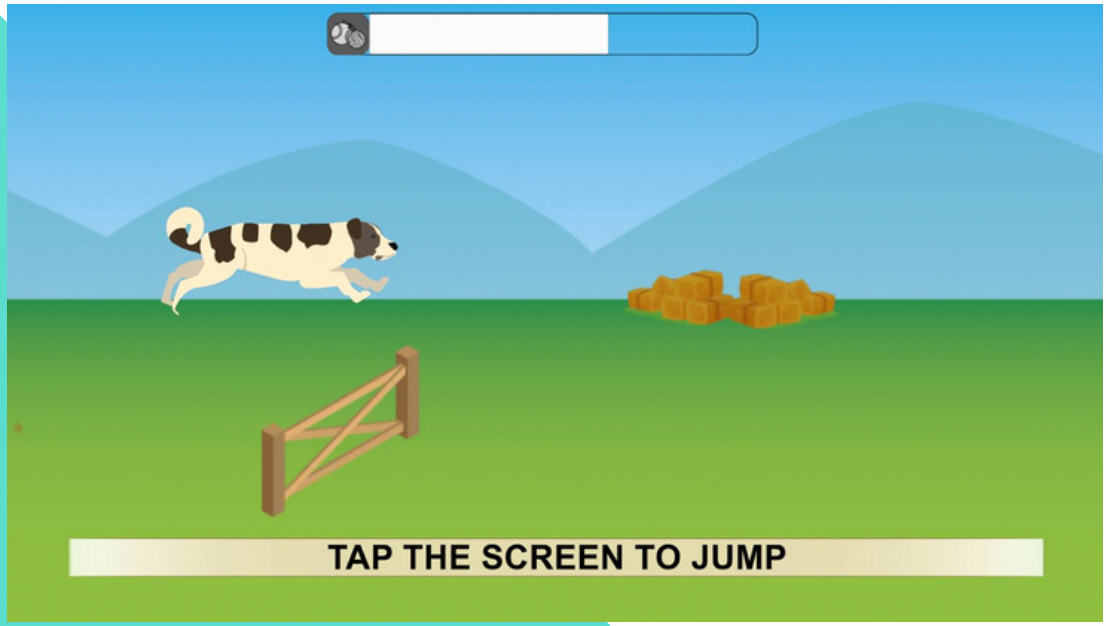




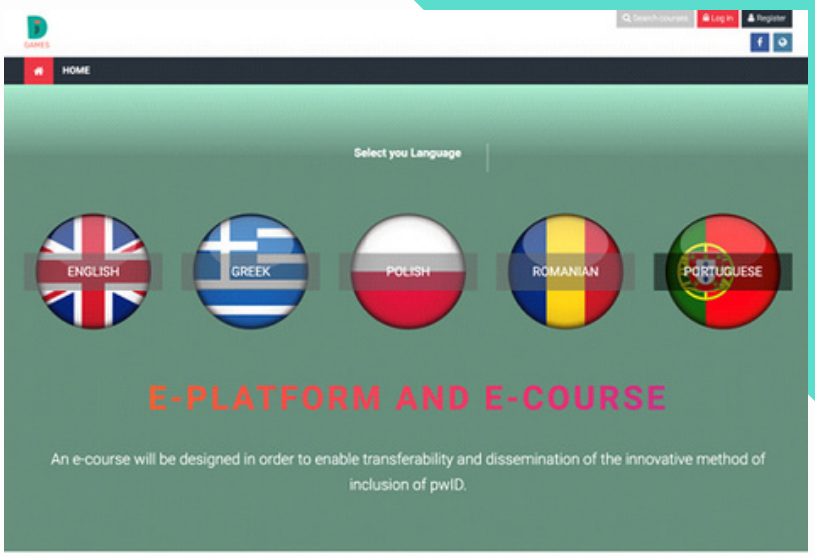
ΑΣ ΓΝΩΡΙΣΟΥΜΕ ΤΑ ΤΕΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ID GAMES

Η ΖΩΗ ΣΤΗ ΦΑΡΜΑ

Σε αυτό το παιχνίδι ο παίκτης είναι υπεύθυνος για την ορθή λειτουργία μιας φάρμας. Πρέπει να ξυπνήσει νωρίς το πρωί, να ταΐσει και να κάνει μπάνιο τα ζώα σε μια φάρμα και το βράδυ να τα βάλει για ύπνο. Αυτές τις δραστηριότητες πρέπει να τις επαναλάβει πολλές φορές σε συγκεκριμένες ώρες μέσα στην ημέρα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι μέσα από μια διασκεδαστική δραστηριότητα να καταφέρουν άτομα με νοητική αναπηρία να δημιουργήσουν και να τηρήσουν μια ρουτίνα/πρόγραμμα για την φροντίδα των ζώων. Ταυτόχρονα θα υπάρχει η δυνατότητα να λαμβάνουν οδηγίες για να υλοποιούν καλύτερα τις δραστηριότητες τους.



Ηλεκτρονική Πλατφόρμα (e platform) ID GAMES



Το εξ' αποστάσεως πρόγραμμα εκπαίδευσης του ID GAMES ξεκινά και βρίσκεται στην πιο δημιουργική του φάση. Προηγήθηκε μια πιλοτική εφαρμογή, στην οποία όλοι οι ερευνητές του προγράμματος ανέπτυξαν 23 εκπαιδευτικά βίντεο στο πλαίσιο παροχής εξειδικευμένων γνώσεων σε άξονες που αφορούν την Νοητική Αναπηρία, την υποστήριξη των ατόμων με Νοητική Αναπηρία και στρατηγικές ένταξης τους.

Δεν σταματάμε εδώ

Συνεχίζουμε με ενθουσιασμό το πρόγραμμα ID GAMES και δουλεύουμε όλοι μαζί για έναν κοινό σκοπό

Μείνετε κοντά μας...

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά
με το ID-GAMES

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΜΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΣ ΣΤΟ FACEBOOK

WWW.IDGAMES.EU

WWW. FACEBOOK .COM/ID-GAMES

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Project number: 2019-1-EL01-KA204 062517

Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης