

Gra Edukacyjna: Dostępne środowisko zabudowane dla wszystkich pokoleń (Building Inclusive environments for all Generations -BIG)

BIG to europejski projekt Erasmus +, współfinansowany przez program Unii Europejskiej Erasmus +, który koncentruje się na integracji społecznej.

W ramach projektu Educational game: Building Inclusive environment for all Generations (BIG) stworzymy dwuwymiarową wirtualną grę. Gracz będzie mógł stawić czoła wyzwaniom, przed którymi stają bohaterowie gry np mieszkani z barierami architektonicznymi, zakupy przy równoczesnej opiece nad dzieckiem, lub posiłek w restauracji mając słaby wzrok. Opracujemy również metodologię warsztatów, aby wykorzystać grę w szkoleniach z udziałem osób z niepełnosprawnościami

Kontekst

Brak dostępności w najbliższym otoczeniu w przestrzeni publicznej oraz budynkach użyteczności publicznej czy usługowych, stanowią główne zagrożenie dla wykluczenia społecznego. Szczególnie osoby z ograniczeniami fizycznymi, psychicznymi lub społecznymi są często zaniepokojone izolacją, ale również osoby w szczególnych okolicznościach, takich jak ciąża lub posiadanie dziecka w wózku, mogą chwilowo doświadczać problemów. Inteligentne, zdrowe i przyjazne dla osób starszych środowiska zabudowane odpowiednie dla tych grup docelowych obejmują bezpieczne i wygodne przestrzenie mieszkalne, możliwość wyjścia, przemieszczania się i powrotu do własnego budynku bez barier, dostęp do usług zdrowotnych i socjalnych oraz możliwości aktywnego uczestnictwa. w życiu społeczności. Celem gry jest nie tylko popularyzacja dostępnego budownictwa.

Nasze cele

Gra BIG ma na celu podnoszenie świadomości i przekazywanie wiedzy na temat odpowiednich środków i działań na rzecz tworzenia zdrowych i przyjaznych dla osób starszych środowisk, także z wykorzystaniem rozwiązań ICT, takich jak technologie wspomagające czy inteligentne domy. Interesariusze w tej dziedzinie są zwykle skoncentrowani na określonych tematach i aspektach dostępności , zgodnie ze swoimi kompetencjami i doświadczeniem. Jednak skuteczne wdrożenie inteligentnych, zdrowych i przyjaznych osobom starszym środowisk wymaga holistycznego podejścia łączącego środki architektoniczne, społeczne i ICT. Gra będzie zatem oferować doświadczenia w stosowaniu takiego podejścia. Jako wkład w wypełnienie luki między istniejącymi urządzeniami a ich zastosowaniem, BIG gra będzie wspierać uczniów w zapoznaniu się z potencjalnymi rozwiązaniami i krokami, które należy podjąć.

Nasze podejście

Opierając się na aktualnym projekcie Erasmus + Hands-on SHAFE - Smart Healthy Age-Friendly Environments (www.hands-on-shafe.eu), BIG gra zostanie opracowana z zamiarem udostępnienia wyników wykonanej dotychczas pracy jako doświadczenie edukacyjne łączące element rozrywki dla szerszej grupy docelowej, a tym samym rozpowszechnianie wiedzy i know-how na temat tworzenia zdrowego i przyjaznego osobom starszym środowiska w jak największym stopniu. Przedstawiciele osób żyjących w środowiskach o ograniczonej dostępności, a także przyszli uczący się będą zaangażowani w działania projektu w następujący sposób: osoby z bezpośrednimi doświadczeniami w nieodpowiednim

Środowisku życia utrudniającym ich integrację społeczną i samodzielne życie są zapraszane do udziału w krajowych warsztatach. Ustaleni i wnioski zostaną wykorzystane do opracowania głównej struktury gry, na temat której będą zbierane opinie decydentów, pracowników budowlanych, urbanistów i wolontariuszy podczas drugiej rundy warsztatów. Podczas projektu gra zostanie przetestowana z uczestnikami warsztatów.

Grupy docelowe

Gra adresowana jest do zróżnicowanych grup docelowych, m.in.:

- Funkcjonariuszy samorządów (w tym koordynatorów dostępności) i organizacji opiekuńczych zaangażowanych w rozwój miast i zapobieganie wykluczeniu społecznemu;
- Wolontariuszy w stowarzyszeniach społecznych, inicjatywach i Radach Seniorów działający na rzecz osób potrzebujących zdrowego i przyjaznego osobom starszym środowiska;
- Osoby prywatne, takie jak nieformalni opiekunowie i osoby, które same potrzebują odpowiedniego otoczenia.

Rezultaty naszego projektu to

- Edukacyjna gra online 2D dla indywidualnych graczy. BIG gra zawiera pięć postaci z różnymi rodzajami niepełnosprawności lub innymi okolicznościami: osobę z problemami ruchowymi, demencją, ciężką izolacją społeczną i małym dzieckiem. Bohaterów można spotkać w różnych sytuacjach w pięciu różnych lokacjach, którymi mogą być np.: mieszkanie, supermarket z restauracją w tej samej przestrzeni, przystanek autobusowy, plac zabaw w parku oraz ośrodek zdrowia i pomocy społecznej. Każda postać ma pewne wyzwania. Aby pomóc postaci w rozwiązywaniu wyzwań, gracz musi wykonywać zadania, takie jak odpowiadanie na pytania, rozegranie quizu czy przenoszenie przedmiotów. Postać przekazuje graczowi informację zwrotną i odpowiednio go nagradza. Zabawa i chęć rozwiązywania poziomów w celu uzyskania ogólnego certyfikatu eksperta zachęci gracza do kontynuowania i sfinalizowania gry.
- Metodologia warsztatów i podręcznik trenera. Aby zwiększyć efekt uczenia się, grę można rozegrać na warsztatach pod okiem trenerów lub edukatorów.

Partnerzy Projektu

Projekt rozpoczął się w listopadzie 2020 roku i potrwa do końca grudnia 2022 roku. Projekt posiada partnerów w 4 krajach:

- AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV (Holandia)
- Foundation Mimo Wiek (Polska)
- ISIS Sozialforschung, Sozialplanung, Politikberatung (Niemcy)
- SHINE 2Europe LDA (Portugalia)
- The Hague University of Applied Sciences, Urban Ageing (Holandia)

Koordinacja na poziomie Unii Europejskiej:

AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV
Willeke van Staalduinen and Javier Ganzarain
Buurtje 2, 2802 BE Gouda, The Netherlands
willeke@afedemy.eu or javier@afedemy.eu
<https://www.big-game.eu/>

Koordinacja w Polsce:

Fundacja Mimo Wiek
Wrzeciono2/71
00-961 Warszawa
info@mimowieku.pl
<https://www.big-game.eu/>

BIG jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus +, współpracy w zakresie kluczowych działań na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk. Wsparcie Komisji Europejskiej dla tego projektu i przygotowanie niniejszej broszury informacyjnej nie oznacza poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nim zawartych.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union