BIG | Building Inclusive environments for all Generations

IN DE KIJKER

Karin Stiehr (ISIS, Frankfurt), projectpartner en initiatiefneemster van het BIG-project: zij vertelt hoe zij op het idee kwam om een voorstel te doen voor het BIG spel en wat haar ervaringen met het project tot nu toe zijn.

Javier Ganzarain en Willeke van Staalduinen (AFEdemy) zijn de coördinatoren van het BIG Game project. Zij stellen in het kort de belangrijkste doelstellingen van het BIG spel voor en geven hun visie op hoe het eruit zal zien.

OVER HET PROJECT

Het project BIG educational spel is een Europees Erasmus+ project dat zich richt op de sociale integratie van mensen. In het project ontwikkelen wij een tweedimensionaal virtueel spel.

De speler kan in het spel uitdagingen van personages ontmoeten en oplossen, zoals ontoegankelijke woningen voor een rolstoelgebruiker, goederen in een auto laden terwijl men voor een kind zorgt of een restaurant bezoeken met een slecht gezichtsvermogen. Wij zullen ook een workshop-methodologie ontwikkelen om het spel te gebruiken in gezamenlijke opleidingssettings.

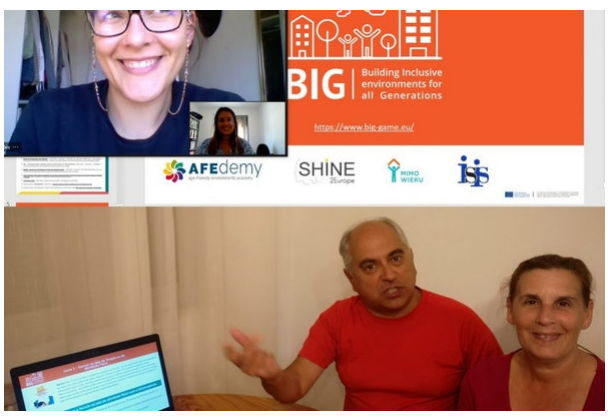
BEVINDINGEN

- Educatief online 2D spel voor individuele spelers. Het BIG-spel bevat vijf personages met verschillende vormen van beperkingen of andere omstandigheden: een persoon met mobiliteitsproblemen, met dementie, zwangerschap, sociaal isolement en een persoon met een jong kind. De personages bevinden zich in verschillende situaties op vijf verschillende locaties, die bijvoorbeeld kunnen zijn: appartement, supermarkt met een restaurant in dezelfde ruimte, bushalte, speelplaats in het park en gezondheids- en maatschappelijk zorgcentrum. Elk personage staat voor een aantal uitdagingen. Om het personage te helpen bij het oplossen van de uitdagingen moet de speler taken vervullen, zoals het beantwoorden van vragen, het spelen van een quiz of het verplaatsen van voorwerpen. Personage geeft feedback aan de speler en beloont hem/haar op basis daarvan. Het speelplezier en de wens om levels op te lossen om een algemeen expert-certificaat te behalen zullen de speler aantrekken om door te gaan en het spel af te maken.
- Workshop methodologie en handleiding voor de trainer. Om het effect van het leren te vergroten, kan het spel in workshops gespeeld worden onder begeleiding van trainers of coaches.

LEES DE TOELICHTING VAN HET PROJECT

WAT WE TOT NU TOE BEREIKT HEBBEN

SHINE 2Europe bracht architecten, ontwerpers, een ziekenhuisbestuurder en ambtenaren van verschillende instellingen bijeen, om de scènes van een virtueel spel te valideren, met de focus op sociale integratie.



TWEEDE ONLINE WORKSHOP OVER DE ONTWIKKELING VAN HET SPEL

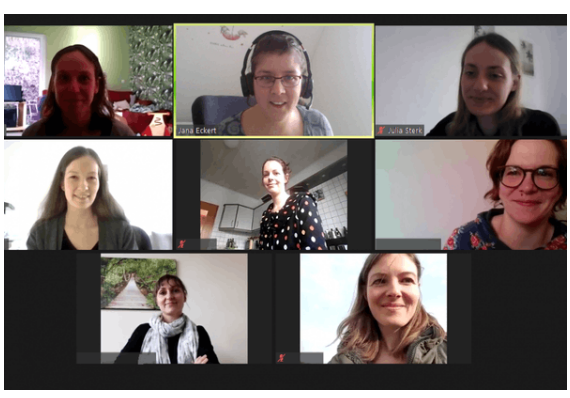
Op 10 juni 2021 vond in Duitsland de tweede online workshop over de ontwikkeling van het spel plaats, onder leiding van de Duitse projectpartner ISIS. Het doel van de workshop was het onderzoeken en bespreken van ideeën voor de scènes die zich afspelen bij een bushalte.

BIG GEPRESENTEERD IN THE INTERACTIONS SYMPOSIUM, PORTUGAL

SHINE 2Europe presenteerde BIG aan meer dan 200 mensen op het Interactions Symposium in Portugal en besprak de uitdagingen van ouder worden in de digitale wereld.

EERSTE ONLINE WORKSHOP OVER DE ONTWIKKELING VAN HET SPEL

De eerste online workshop over de ontwikkeling van het spel vond plaats op 19 februari 2021 in Duitsland en werd geleid door de projectpartner ISIS. Het doel van de workshop was het verzamelen en evalueren van ideeën voor mogelijke BIG spelinhoud in verband met het spelpersonage "zwangere vrouw".



NUTTIGE INPUT OM DE GROTE SCENARIO'S TE ONTWIKKELEN

Mimo Wieku kreeg de opdracht om op 5 plaatsen scenario's uit te werken voor het BIG-spel, waarbij een vader met een klein kind betrokken is. In maart 2021 vond een workshop plaats. Het doel van de workshop was te discussiëren over de uitdagingen waarmee vooral vaders te maken krijgen wanneer zij voor kleine kinderen zorgen. Mimo Wieku heeft personen uitgenodigd die aan het profiel van de personages voldeden: mannen die momenteel of onlangs voor een kind van 2-5 jaar hebben gezorgd.

WORKSHOP RONDES IN NEDERLAND OM SCÈNES IN HET BIG SPEL TE EVALUEREN

Op de Haagse Hogeschool werd een workshop georganiseerd om twee van de scènes voor het BIG spel te evalueren en te valideren. Hier bespraken mensen met verschillende achtergronden, variërend van verpleegsters, maatschappelijk werkers, leraren en studenten, de scènes die gemaakt waren voor de verschillende personages op twee locaties in het spel: het park en de supermarkt.

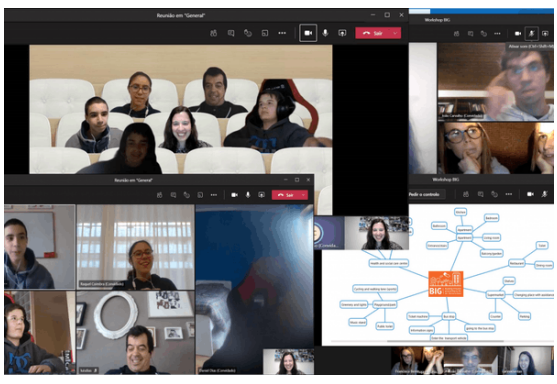
STUDENTEN DIE BETROKKEN ZIJN BIJ HET VERKRIJGEN VAN INZICHT IN DE ERVARINGEN VAN PERSONEN DIE AAN DEMENTIE LIJDEN EN OUDEREN MET LICHAMELIJKE BEPERKINGEN

Studenten met verschillende achtergronden van de Haagse Hogeschool hielpen bij het verzamelen van ervaringen van personen die aan dementie lijden. De achtergronden waren onder andere studenten verpleegkunde en studenten met een technische achtergrond. Er werden interviews gehouden met personen bij wie dementie was vastgesteld samen met hun mantelzorgers. Studenten merkten hoe mantelzorgers zich emotioneel bezwaard kunnen voelen en dat het voor mensen met dementie moeilijk kan zijn om buiten hun om over anderen te praten.

WORKSHOPS MET TIENERS

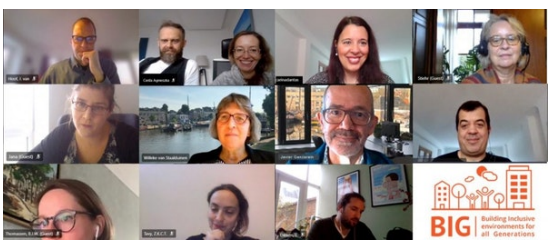
SHINE 2Europe heeft twee workshops gehouden met tieners om hun behoeften beter te begrijpen, in het kader van het BIG Game - Building Inclusive Environments for All Generations.

Wat ze echt missen als ze binnen zitten is een plek om met hun vrienden te zijn!



WANNEER HEBBEN WE ELKAAR ONTMOET

De startbijeenkomst van het BIG-project vond online plaats op 3 december 2020 met de deelname van alle projectpartners.



WIE ZIJN WIJ

Medegefinancierd door het Erasmus+ programma van de Europese Unie

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud, die uitsluitend het standpunt van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is opgenomen.