

GRY MIEJSKIE JAKO WSPÓŁCZESNA, ORYGINALNA I INNOWACYJNA METODA NAUCZANIA I UCZENIA SIĘ SENIORÓW

Projekt Numer

2017-1-PL01-KA204-038869



Pierwszym etapem projektu był pilotaż gier miejskich opartych na lokalizacji. Brytyjski partner, Kairos Europe, przetestował gry z partnerami jako przygotowanie do pilotażu, a partnerzy polscy, litewscy i słowaccy zorganizowali szkolenia seniorów.

Drugie spotkanie projektu "LoGaSET - Gry miejskie jako współczesna, oryginalna i innowacyjna metoda nauczania i uczenia się seniorów" zostało zorganizowane przez Kairos Europe w Wielkiej Brytanii. Partnerzy projektowi spotkali się w Londynie, aby przetestować gry miejskie oparte na lokalizacji. Uczestnikami byli przyszli edukatorzy, a głównym celem postawienie ich w sytuacji uczniów i odkrycie ewentualnych słabych punktów szkolenia. Doświadczenie było zabawne, ale jednocześnie przyniosło też wiele użytecznych komentarzy, które zostały wykorzystane do ulepszenia gier przed pilotażem z osobami starszymi.

Miasto: Londyn, Wielka Brytania
Edukatorzy i obserwatorzy: Ewa Jurczyk, Paola Barone, Tijana Milenkovic Jankovic i Lucía Olaizola Garmendia
Okres realizacji: 22 – 23 Marca 2018
Liczba uczestników: 5 uczestników (1 mężczyzna i 4 kobiety)

Specjalne podziękowania dla Mercato Metropolitano, dzięki któremu wdrożyliśmy niektóre gry w inspirującej przestrzeni i mogliśmy cieszyć się graniem.
<http://www.mercatometropolitano.co.uk>



Miasto: Wrocław, Polska

Edukatorzy i obserwatorzy: Sylwia Bokuniewicz, Agata Chmielarz, Aleksandra Szczygielska, Łukasz Montygierd-Łoyba, Katarzyna Kaczmar, Katarzyna Łobaz, Dagna Bodukiewicz, Mateusz Studniarek, Justyna Szewczyk, Jacek Gulanowski, Katarzyna Żyłka, Piotr Kwiatkowski, Magdalena Jaworska, Ewa Musiał, Joanna Malinowska i Olga Niemasz

Okres realizacji: 9 – 20 Kwietnia 2018

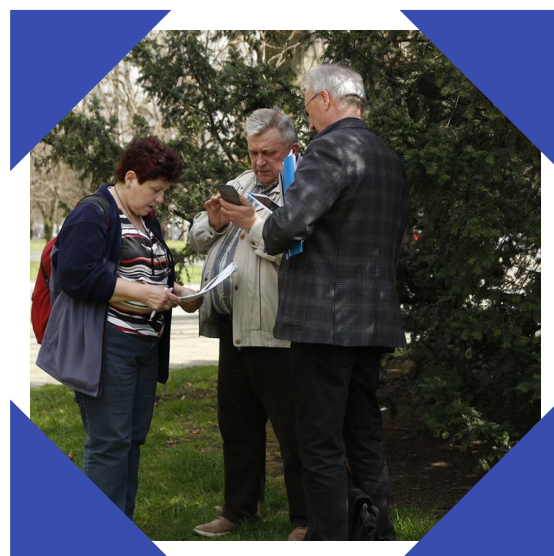
Liczba uczestników: 14 uczestników (6 mężczyzn i 8 kobiet) w wieku od 63 do 79 lat

Specjalne podziękowania dla:

- Kino Nowe Horyzonty (<http://www.kinonh.pl/>)
- Bar Barbara (<https://strefakultury.pl/places/barbara/>)
- Bistro Narożnik (<https://www.facebook.com/bistronaroznik/>)

To działa!

Polski zespół LoGaSET jako pierwszy wypróbował gry z osobami starszymi. Opinie były bardzo pozytywne, a uczestnicy byli zaskoczeni nie tylko zdobytymi umiejętnościami, ale również faktem, że element konkurencji pomógł im w pełni zaangażować się w naukę. Podkreślili także, że byli zmotywowani nie tylko do myślenia, ale także do poruszania się.



Komentarze z wywiadu grupowego: “... Czternaście dni temu w ogóle nie używałam smartfona. W ciągu 14 dni, podczas tego kursu, nauczyłam się wszystkiego, co teraz umiem.”

Podczas wywiadu grupowego, jedna z uczestniczek wyznała: “... dodaliście do tych gier jeden element, który po prostu zmienił wszystko: rywalizację! Endorfiny pomogły nam osiągnąć cel i to było fajne.”

Miasto: Wilno, Litwa

Edukatorzy i obserwatorzy: Agata Katkonienė, Irena Žemaitaitė, Asta Januškevičiūtė, Monika Samulionytė i Valdonė Indrašienė

Okres realizacji: 9 – 30 Kwietnia 2018

Liczba uczestników: Grupa gier miejskich: 12 uczestników (3 mężczyzn i 9 kobiet) w wieku od 65 do 77 lat

Grupa tradycyjna: 15 uczestników (3 mężczyzn i 12 kobiet) w wieku od 64 do 78 lat



Szkolenie na **Litwie** również zakończyło się sukcesem. Wszyscy byli zadowoleni z nabytych i rozwijanych kompetencji. Wszyscy uczestnicy wskazywali jako najważniejszą komunikację między uczestnikami, trenerami i obserwatorami.



Komentarze uczestników były entuzjastyczne:

- “Dziewczyny, mogę używać tej samej nawigacji w Chicago?”
- “Tak” – “Pokaż mi!”
- “Och kochana, będę mogła zaskoczyć moje dzieci”!

Niektóre komentarze były również dowcipne:

- “Dlaczego zdecydowałaś się uczestniczyć w projekcie?”
- “Aby być o krok przed Alzheimerem”.

Partnerzy ze **Słowacji** stwierdzili, że eksperyment był zabawny i bogaty w ciekawe sytuacje zarówno dla seniorów, jak i edukatorów. Początkowo seniorzy kwestionowali skuteczność nauki poprzez gry, ale ostatecznie okazało się, że jest odwrotnie.

Miasto: Trnava, Słowacja

Edukatorzy i obserwatorzy: Mgr Miroslav Kapec, Mgr Nikola Kaňuková, Dr Michal i Mgr Magdaléna Švecová

Okres realizacji: 28 – 31 Maja 2018

Liczba uczestników: 12 uczestników (2 mężczyzn i 10 kobiet) w wieku od 63 do 78 lat

Specjalne podziękowania dla Małego Berlina i Nádvoríu za użyczenie przestrzeni i chęć pomocy.

<http://www.malyberlin.sk/>

<http://nadvorie.com/>



Dla jednego z uczestników udział w grach był trudnym okresem, gdyż był emerytowanym policjantem i wiele osób go rozpoznawało. Sądził, iż ci ludzie musieli myśleć, że “zwariował”, kiedy tak się kręcił po mieście i szukał wskazówek.



Z wywiadu grupowego: “Mam smartfon od dwóch lat, ale używałem go jako klasyczny telefon do dzwonienia i wysyłania SMS-ów. Unikałem innych aplikacji, nie rozumiałem ich i bałem się, że coś pójdzie nie tak. Dzięki szkoleniu nabyłem te umiejętności.”

Gry miejskie jako współczesna, oryginalna i innowacyjna metoda nauczania i uczenia się seniorów jest Projektem Partnerstw Strategicznych Edukacji Dorosłych Erasmus+, koordynowanym przez:



PROSCIENTIAPUBLICA

Fundacja Pro Scientia Publica

Ul. Redycka 37, 51-169 Wrocław, Poland

E-mail: proscientiapublica@gmail.com

Organizacje partnerskie:



MYKOLAS ROMERIS
UNIVERSITY

**Mykolas Romeris
University**

Ateities st. 20, LT-08303

Vilnius, Lithuania.

E-mail: irene@mruni.eu



Fakulta masmediálnej komunikácie
Faculty of Mass Media Communication

**Faculty of Mass media
Communication**

**University Ss.Cyril and
Methodius in Trnava**

Nám. J. Herdu 2, 917 01

Trnava, Slovak Republic

E-mail:

dekan.fmk@ucm.sk



Kairos Europe Ltd

20 Brixton Road, London

SW9 6BU

E-mail:

tijana@kairoseurope.co.uk

ZNAJDŹ NAS



<http://bit.ly/2DVkmDt>



<http://bit.ly/2GGGEup>



<http://bit.ly/2GIoSHh>

Ten projekt jest realizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Projekt lub publikacja odzwierciedlają jedynie stanowisko ich autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.



Erasmus+