



ИГРИ ЗА ПОДОБРЯВАНЕ НА ЕМОЦИОНАЛНИТЕ УМЕНИЯ ПРИ МЛАДЕЖИ С ИНТЕЛЕКТУАЛНИ ЗАТРУДНЕНИЯ

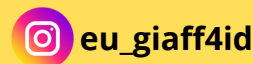
Project n° BG01-KA220-YOU-000087092

ДОБРЕ ДОШЛИ В ТРЕТИЯ БРОЙ НА БЮЛЕТИНА НА ПРОЕКТА GIAFF4ID!

В това издание подчертаваме значителния напредък, постигнат в настоящата фаза, като се фокусираме върху лабораториите, провеждани от всички партньори. Тези лаборатории изиграха ключова роля в тестването и усъвършенстването на обучителните материали, базирани на игра (GBLA), разработени за преподаване на сексуално образование и емоционално развитие на млади хора с интелектуални затруднения.



Свържете се с нас



Co-funded by
the European Union

Проектът е финансиран от Европейската комисия по програма Еразъм+. Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява възгледите само на авторите и Комисията не може да носи отговорност за каквото и да е използване на информацията.

Белгия

В Белгия лабораториите се провеждат в дневния център Les Jardins du 8e Jours, като сесиите се провеждат в два отделни дни, включващи общо 25 участници. Играта се фокусира върху прехода от пубертета към зряла възраст, обхващайки физически промени, лична хигиена и емоционално управление. Отзивите подчертаха способността на играта да насърчава открита комуникация и разбиране на сексуалното здраве, въпреки че някои участници намериха определени теми за предизвикателни. Общият отговор беше положителен, с препоръки за бъдещи подобрения



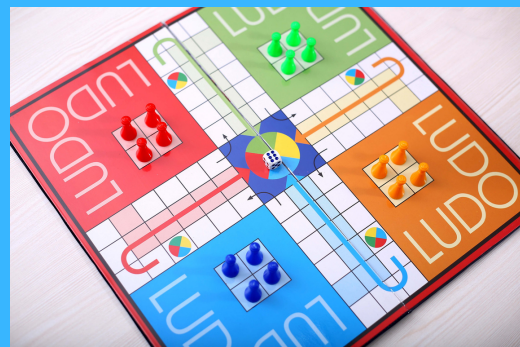
България

В България НАРУ организира лабораториите в партньорство с професионална гимназия, включващи 19 ученици и 4 ресурсни учители. Сесиите включваха интерактивни игри с карти и дейности, фокусирани върху личните взаимоотношения, сексуалното здраве и емоционалното осъзнаване. Участниците отговориха положително, с висока ангажираност и интерес. Това показва ефективността на обучението, базирано на игри в този контекст. Обратната връзка подчертава необходимостта от такива инструменти и материали за работа с ученици с интелектуални затруднения, което прави тези теми по-достъпни и ангажиращи



Гърция

В Гърция лабораториите бяха организирани в помещенията на Merimna Katerinis. Игрите и учебните материали, проектирани от EILD, бяха внедрени, като се фокусираха върху интерактивно разказване на истории и ролеви дейности. Тези дейности имаха за цел да подобрят разбирането на личните граници, съгласието и здравите взаимоотношения между участниците. Обратната връзка подчертава ефективността на тези интерактивни методи за ангажиране на участниците и улесняване на дискусии по сложни теми



Очаквайте следващите дейности по проекта!

Италия

В Италия лабораторията беше проведена в сътрудничество с "Be&Able", включваща 11 участници и 4 преподаватели. Сесията беше структурирана с въведение, интерактивни дейности и заключителна дискусия. Играта "тяло-правило" беше особено ефективна за улесняване на открити дискусии относно сексуалността и личните граници. Участниците показаха значителна ангажираност и предоставиха положителна обратна връзка, което показва успеха на играта в правенето на сложни теми достъпни и приятни



Испания

В Испания лабораториите се проведоха в три училища със специално образование в Каталуния, в които участваха 37 ученици и 6 преподаватели. Играта „Моето тяло, моите правила“ беше пилотирана, за да научи понятия за съгласие и лично пространство. Обратната връзка от преподавателите отбелязва, че докато учениците с леки увреждания са схванали концепциите добре, тези с по-тежки увреждания са изправени пред предизвикателства. Дейността беше добре приета, подчертавайки необходимостта от редовни сесии за затвърждаване на тези важни уроци

Турция

В Турция ZiÇEV проведе лабораторни сесии в множество градове, включващи 12 участници с различни интелектуални увреждания. Сесиите се фокусираха върху идентифицирането на емоциите, разграничаването между приятелства и романтични връзки и здравословните комуникационни практики. Въпреки първоначалната срамежливост, участниците станаха по-комфортни да обсъждат сексуални теми с напредването на играта. Установено е, че дейностите са ефективни за повишаване на емоционалното съзнание и насърчаване на споделяне и насърчава дискусии по темата.



Очаквайте следващите дейности по проекта!