



POLSKIE STOWARZYSZENIE
DIABETYKÓW

KOŁO NR2 W BRZEGU

UL. JAGIEŁŁY 23, 49-300 BRZEG

TEL. 664 141 219

„WYGRAJ DOBRY START”

**Program warsztatów z wykorzystaniem nowoczesnych logicznych,
ekonomicznych i strategicznych gier planszowych**

CZAS TRWANIA

12 godzin

ODBIORCY

Uczniowie szkół średnich

PRZEBIEG PROGRAMU

Zajęcia odbywać się będą w formie warsztatów, zajęć przygotowujących oraz turniejów i rozgrywek. Młodzież będzie miała możliwość poznania oraz brania udziału w rozgrywkach w różnego rodzaju gry planszowe: logiczne, ekonomiczne, historyczne, strategiczne, integracyjne itp..

Metody aktywizujące, które wprowadzają elementy humoru, zabawy, uczą sposobu rozładowania kumulujących się emocji.

Zajęcia zostaną przeprowadzone w placówkach edukacyjnych i skierowane będą do uczniów. Do każdego z miejsc przyjadą przeszkoleni i doświadczeni animatorzy. Przywiozą ze sobą nowoczesne gry logiczne i w sposób przystępny wytłumaczą zasady i zaproszą do wspólnej rozgrywki. Ich zadaniem będzie także dopasowanie gier do wieku, umiejętności i zainteresowań uczestników.

W trakcie warsztatów będzie też okazja poznania, czym są nowoczesne gry planszowe, jak ten rynek obecnie się rozwija, gdzie organizowane są festiwale poświęcone tej tematyce. Wśród animatorów będą organizatorzy tego typu eventów.

Gry planszowe przeżywają obecnie renesans – tylko w Polsce co roku wydaje się ok. 400 nowych tytułów. Wiele osób nie miało do tej pory możliwości ich poznania – ograniczeniem były zasoby finansowe, a czasami niechęć przed czytaniem instrukcji. Nowoczesne logiczne gry planszowe to nie tylko świetna rozgrywka - rozwijają one także pamięć, logiczne myślenie, spostrzegawczość, koncentrację czy wyobraźnię przestrzenną a także satysfakcjonująca zabawa bez sięgania po środki uzależniające.

Warsztaty odbędą się w placówkach edukacyjnych powiatu brzeskiego, uczestnikami będą uczniowie. Z tego względu, że animatorzy przyjadą do tych placówek – nie będzie więc konieczność organizacji grupy wyjazdowej, ponoszenia kosztów wyjazdu, poszukiwania opiekunów itd. W dwóch miejscach przeprowadzone zostaną 8 razy 1,5-godzinne spotkania. W każdym może wziąć udział 12 osób. Animatorzy przywiozą ze sobą gry i pomogą w wyborze odpowiedniego tytułu. Wytłumaczą zasady i pomogą w trakcie rozgrywki.

Opowiedzą także o innych grach planszowych, tak by zachęcić uczestników do poszerzenia horyzontów.

Nowoczesne gry planszowe są teraz bardzo popularne. W Polsce jest już wiele festiwali i eventów mających na celu ich promocję, jednak ze względu na odległość od miejsca zamieszkania i koszty związane z wyjazdem, nie każdy może w nich uczestniczyć. W dodatku gry logiczne kosztują od kilkudziesięciu do nawet dwustu złotych. Ich wybór jest olbrzymi, a nie każdy ma dostęp do osób, które w profesjonalny sposób mogą pomóc przy wyborze tytułu. W dodatku gry służą integracji – często jedyną wspólną rodziną rozgrywką jest oglądanie telewizji. Dzięki grom planszowych młodzież może się świetnie bawić, a w dodatku czegoś pożytecznego nauczyć.

Sposób reagowania na sytuacje kryzysowe w trakcie realizacji programu

Omówienie, przypomnienie zasad pracy w grupie, bezkonfliktowe działania. Włączenie pozostałych uczestników w rozwiązywanie sytuacji kryzysowej metodą bez porażek. Wspólne zastanawianie się, debata nad możliwościami wyeliminowania nieprawidłowości, analiza popełnianych błędów, których skutkiem była przegrana.

Zagospodarowanie czasu wolnego młodzieży

Satysfakcjonująca zabawa, bez sięgania po środki uzależniające. Doskonalenie współpracy w grupie, ćwiczenie konstruktywnych zachowań w kontaktach z ludźmi, naukę współpracy i zdrowej rywalizacji w myśl określonych zasad.

Nauka poprzez zabawę, ćwiczenie poprzez gry ekonomiczne i strategiczne inwestowania, gospodarowania zasobami, wyciąganie wniosków do życia codziennego. Rozwijanie swoich pasji i zainteresowań.

Uczniowie podczas rozgrywek potrafią opanować negatywne emocje, nie ulegają presji rówieśników, eliminują zachowania agresywne. Uczą się odpowiedzialności za własne działania i podjęte decyzje.

Uczestnicy warsztatów poznają alternatywne hobby. Gry planszowe uczą nie tylko logicznego myślenia, ale także służą integracji. W rozgrywce może wziąć udział kilku graczy, którzy konkurują ze sobą, a czasami ich zadaniem jest współpraca. Dobra komunikacja, umiejętność obserwacji, planowania i przewidzenia ruchów przeciwnika są atutami. Gracze uczą się więc współpracy i komunikacji. Uczą się też cierpliwości – na swój ruch trzeba poczekać. Logiczne gry mają dodatkowy walor – podczas rozgrywki ćwiczymy kreatywność i przestrzenne myślenie.

Cele programu

- ✓ ogólnoprofilaktyczne:
 - podwyższenie kompetencji w zakresie zachowań asertywnych;
 - wzmocnienie czynników chroniących w profilaktyce (więź z kolegami, identyfikacja z własnym systemem wartości);
- ✓ wychowanie do wartości:
 - wzbudzenie motywacji do pracy nad rozwojem osobowym w sferze wartości i więzi;
 - wzmocnianie przekonań normatywnych sprzyjających podejmowaniu odpowiedzialnych ról społecznych;


- ✓ wsparcie pozytywnego rozwoju młodzieży:
- promowanie ciekawego, rozwijającego sposobu spędzania wolnego czasu bez używek, wolnego od uzależnień;
 - przekazywanie pozytywnych, atrakcyjnych dla młodych ludzi wzorców;
 - kształtowanie umiejętności: samokontroli i odpowiedzialności za podejmowane decyzje, współpracy z ludźmi, asertywności, a w szczególności opierania się presji rówieśniczej, zdrowej rywalizacji, gry fair play, radzenia sobie ze stresem i porażką oraz pokonywania lęku i sytuacji kryzysowych, rozwiązywania problemów.

Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)

- podejmowanie własnych świadomych, wyborów mimo nacisków ze strony rówieśników.

Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika

- symulacja efektów podjęcia własnego świadomego wyboru mimo nacisków ze strony rówieśników poprzez rozgrywki w gry planszowe;
- wygrana i przegrana jako wynik podjętych decyzji;
- interakcja.

 POLSKIE STOWARZYSZENIE
DIABETYKÓW
KOŁO NR2 W BRZEGU
UL. JAGIEŁŁY 23, 49-300 BRZEG
TEL. 664 145 249

Gwipie @arb
Denise Liszonska