

MOST w SocjoSieci

GRA GENERACYJNA

Scenariusze do spotkań
edukacyjno-informacyjnych



Małgorzata Modrak
Dominika Radke-Skoczylas

Innowacja Społeczna | Piła 2022



AUTOR INNOWACJI

Małgorzata Modrak-Potopowicz



INKUBATOR

Włacznik Innowacji Społecznych



LIDER PROJEKTU

Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej
w Poznaniu



Województwo Wielkopolskie



PARTNERZY PROJEKTU

Województwo Zachodniopomorskie



Stowarzyszenie na Rzecz
Spółdzielni Socjalnych

Model powstał jako efekt testowania innowacji społecznej Most w SocjoSieci w ramach inkubatora „Włacznik Innowacji Społecznych” realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (POWER). Oś priorytetowa: IV. Innowacje społeczne i współpraca ponadnarodowa, Działanie: 4.1 Innowacje społeczne.



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



SCENARIUSZ NR 1

SPOTKANIE WPROWADZAJĄCE DLA SPECJALISTÓW PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Scenariusze przeznaczone są dla następujących adresatów:

Pedagodzy, psychologowie

Rodzaj spotkania/treningu: zamknięty

Uczestnicy: wychowankowie Młodzieżowych Ośrodków Socjoterapii; grupa ośmiu osób w wieku 13-16 lat.

Czas trwania: 1 godzina

Cel spotkania (oczekiwane efekty):

- zapoznanie uczestników z zasadami gry międzypokoleniowej MOST,
- zaprezentowanie społecznej wartości gry,
- zbadanie zainteresowania grą wśród młodych uczestników,
- zapoznanie z narzędziami stworzonymi na potrzeby gry (załączniki),
- obserwacja zachowań młodzieży.

Miejsce: sala lekcyjna lub szkoleniowa w placówce MOS.

Metody:

- wykład prowadzony z wykorzystaniem np. prezentacji Power Point,
- warsztaty przed rozpoczęciem gry.

Materiały: formularze rekrutacyjne i instrukcja do gry.

Przebieg spotkań:

1. Przywitanie uczestników i wzajemne przedstawienie się (5 min).

- o Zapytaj kim są uczestnicy? Jeśli moderator nie zna wszystkich uczestników może poprosić, by każdy przygotował swoją wizytówkę na kartoniku.

Zwracanie się do graczy po imieniu skraca dystans pomiędzy opiekunem gry a młodzieżą.

Pytania pomocnicze:

- Jakie są motywacje młodych graczy do gry (dlaczego zainteresowali się grą, czego oczekują od gry, jakie emocje odczuwają myśląc o grze)?
- Czy gracze uczestniczyli kiedyś w podobnych grach np. miejskich, terenowych?
- Co młodzi gracze wiedzą na temat gry?
- Jakie są cele i potrzeby graczy?

2 Omówienie zasad przebiegu gry na podstawie informacji z części MOSt Krok po kroku i załączonej instrukcji (30 min).

Zadaniem moderatora jest zainteresowanie, zaintrygowanie graczy wyzwaniem, które na nich czeka. Dla lepszego utrwalenia zasad gry warto przygotować prezentację PowerPoint opisującą model Krok po kroku. Wizualizacja sprzyja zapamiętywaniu nowych treści. Omawiając instrukcję do gry warto zastosować się do podstawowych zasad pracy trenerów tj.:

- zaangażowanie i kontakt wzrokowy z odbiorcami,
- jasny przekaz (bez trudnego, specjalistycznego słownictwa),
- unikanie dygresji niezwiązanych z tematem,
- unikanie przesadnej szczegółowości (bez niepotrzebnego wydłużania teorii),
- mówienie w sposób płynny i odpowiednio głośny (nie za cicho, nie za głośno, nie za wolno, nie za szybko),
- reagowanie na znużenie słuchaczy (efektywna koncentracja uwagi u nastolatków trwa zaledwie 15 min).

3 Aktywne warsztaty oparte na metodach opisanych w scenariuszu (15 min).

Moderator podaje grupie młodzieży przykładowe pytania do przećwiczenia gry korespondencyjnej np.:

- *Wypisz swoje noworoczne postanowienia.*
- *Napisz jaki kraj chciałbyś odwiedzić i dlaczego?*
- *Narysuj siebie odpoczywającego na wakacjach.*

Do ćwiczeń wystarczy pusta kartka papieru i długopis (lub ołówek, ewentualnie kredki, flamastry). Gracze udzielają odpowiedzi i zamykają listy w kopertach. Podczas spotkania wprowadzającego dla seniorów (scenariusz spotkań nr 2) moderator wręcza przykładowe listy seniorom, którzy analizują otrzymane odpowiedzi i na tej podstawie podają młodzieży kolejne pytania.

4. Podsumowanie spotkania (10 min).

Podsumowanie spotkania warto przeprowadzić w sposób aktywny. Moderator gry może poprosić przyszłych graczy o spostrzeżenia, wnioski, pytania. Pomocną metodą pozyskania informacji zwrotnej może być krótka dyskusja po warsztatach.

Pytania pomocnicze:

- Zapytaj uczestników spotkania czy wszystko jest zrozumiałe.
- Poproś młodych graczy, by określili:
 - czy podobały się im warsztaty?
 - co podobało się im w warsztatach najbardziej, a co najmniej?
Która część była najciekawsza?
 - jak odebrali zasady gry, co wg nich będzie najłatwiejsze, a co najtrudniejsze?
 - czy gra po pierwszym zapoznaniu wydaje się im ciekawa?
 - czy będą potrzebowali pomocy w grze?
 - czy mają jakieś uwagi do gry?

Na końcu spotkania moderator dziękuje za uwagę i uczestnictwo życząc owocnej gry.

SCENARIUSZ NR 2

SPOTKANIE WPROWADZAJĄCE DLA SENIORÓW UCZESTNICZĄCYCH W GRZE

Scenariusze przeznaczone są dla następujących adresatów:

animator, psycholog, gerontolog.

Rodzaj spotkania/treningu: zamknięty

Uczestnicy: seniorzy wspierający młodzież podczas analogowej gry; grupa 8 osób w wieku powyżej 60. roku życia.

Czas trwania: 1,5 h

Cel spotkania (oczekiwane efekty):

- zapoznanie uczestników z zasadami międzypokoleniowej gry MOST,
- zaprezentowanie społecznej wartości gry,
- zapoznanie z narzędziami stworzonymi na potrzeby gry (załączniki),
- zapoznanie z zasadami komunikacji społecznej i budowanie pomiędzy młodzieżą a seniorami wzmacniającej relacji (więź międzygeneracyjna przynosi korzyści każdej ze stron; młodzieży umożliwia zakotwiczenie w społeczeństwie, natomiast seniorom przekaz wartości i transmisję nagromadzonej i zdobycie nowej wiedzy),
- zbadanie zainteresowania grą uczestników- seniorów.

Miejsce: dowolna sala szkoleniowa.

Metoda:

- wykład prowadzony z wykorzystaniem np. prezentacji Power Point,
- warsztaty przed rozpoczęciem gry.

Materialy: formularze rekrutacyjne, arkusz oceny umiejętności społeczno-pedagogicznych seniorów i instrukcja do gry.

Przebieg spotkań:

1. Przywitanie uczestników i wzajemne przedstawienie się (5 min).

Pytania pomocnicze:

Zapytaj:

- kim są uczestnicy?
- jakie są ich motywacje do gry (dlaczego zainteresowali się grą)?
- jakie są ich wcześniejsze doświadczenia w pracy z młodzieżą?
- jak oceniają swoje umiejętności komunikacji z młodzieżą?
- jakie są ich cele i potrzeby?

2. Omówienie zasad przebiegu gry na podstawie informacji załączonych w części *MOSł Krok po kroku* i Instrukcji (30 min).

3. Aktywne warsztaty oparte na metodach opisanych w scenariuszu (15 min)

Moderator przekazuje grupie seniorów przykładowe listy od młodzieży (patrz scenariusz nr 1) celem przećwiczenia gry korespondencyjnej. Podczas spotkania wprowadzającego seniorzy analizują otrzymane odpowiedzi i na tej podstawie wymyślają dla młodzieży kolejne pytania.

- a) Rozdaj seniorom przykładowe listy od młodzieży (młodzież podczas spotkania informacyjnego wg scenariusza zostaje poproszona o napisanie krótkich anonimowych listów - wykorzystajcie je do ćwiczeń z seniorami).
- b) Zapytaj czy grupa chce pracować indywidualnie czy zbiorowo. Jeśli indywidualnie każdy samodzielnie interpretuje otrzymany list. Jeśli grupowo rozpocznij dyskusję z seniorami od prośby, by gracze kolejno na głos odczytywali treści z listów (wskazana osoba czyta przypisany sobie list, następnie grupa przeprowadza wspólną analizę i po wypracowaniu zbieżnego stanowiska, kolejna osoba czyta następny list).

- c) Poproś uczestników spotkania o uważne przeczytanie treści zapisanych przez młodzież (ewentualnie obejrzenie rysunku młodego gracza).
- d) Poproś wszystkich seniorów, by opowiedzieli o swoich emocjach i odczuciach po przeczytaniu lub wysłuchaniu treści danego listu.
- e) Przy interpretacji w pierwszej kolejności zasygnalizuj seniorom, by zwrócili uwagę na wydzwięk emocjonalny zapisków (czy list jest radosny, pomysłowy, entuzjastyczny, spontaniczny, realistyczny czy futurystyczny, a może smutny, pełen żalu, poruszający, wymuszony i napisany od niechcenia). **Poproś, by seniorzy nie piętnowali błędów ortograficznych i stylistycznych.** Nie mogą jednak pozwalać na wulgaryzację języka. Senior może zwrócić młodemu graczowi uwagę, że czytanie treści wulgarnych nie jest przyjemne, zwłaszcza dla starszych ludzi, jeśli taka uwaga nie przyniesie oczekiwanej zmiany, warto poprosić o pomoc lidera-pedagoga (może on przeprowadzić rozmowę z młodym graczem).
- f) Zwróć seniorom uwagę, by w trakcie właściwej gry śledzili bogactwo słownictwa młodych graczy (czy w toku gry zasób słów ulega zmianie, rozwinięciu, uszczupleniu). Jakie słowa pojawiają się najczęściej? Zastanów się dlaczego właśnie takie? Czy styl pisania ewoluuje na bardziej kwiecisty i rozwinięty? Czy gracz otwiera się z każdym listem coraz bardziej czy wręcz przeciwnie, zachowuje dystans? Które pytania i tematy najbardziej pobudziły emocje i wyobraźnię młodego gracza?
- g) Po dokonaniu interpretacji listu senior powinien zastanowić się, w jaki sposób pokierować uwagą i motywacją młodego gracza, by ten chętnie kontynuował grę.

Pytania pomocnicze dla seniorów interpretujących listy:

- o Zastanów się czy młody gracz jest zainteresowany grą?
- o Czy młody gracz wspomniał w liście o swoich zainteresowaniach?
- o Jakie emocje wzbudziły u młodego człowieka pytania z listu?

- o Jaka jest osobowość młodego gracza, jest introwertyczny (skryty) czy ekstrawertyczny (dusza towarzystwa)?

4. Podsumowanie spotkania (10 min).

Podsumowanie spotkania warto przeprowadzić w sposób aktywny. Moderator gry może poprosić przyszłych graczy o spostrzeżenia, wnioski, pytania. Pomocną metodą na podsumowanie spotkania i pozyskanie informacji zwrotnej od odbiorców może być krótka dyskusja po warsztatach.

Pytania pomocnicze:

Zapytaj seniorów uczestników spotkania:

- o czy zasady gry są zrozumiałe?
- o czy gra ich zaintrygowała i wciągnęła?
- o czy rozumieją swoją ważną rolę w grze?
- o co podobało się im w warsztatach najbardziej, a co najmniej?
- o który etap był dla nich najłatwiejszy, który najtrudniejszy?
- o czy będą potrzebowali pomocy w grze?
- o czy mają jakieś sugestie co do gry?

Na końcu moderator dziękuje za uwagę i uczestnictwo w spotkaniu życząc owocnej gry.

MOST KROK PO KROKU

DLA OPIEKUNÓW GRY

1. Pierwsze zadanie polega na wyznaczeniu moderatora gry, który będzie opiekował się uczestnikami i nadzorował przebieg zabawy. Najlepszym moderatorem będzie wychowawca z Młodzieżowego Ośrodka Socjoterapii, który już podejmował w placówce działania animacyjne i dobrze zna wychowanków. Jeśli zostałeś moderatorem - gratulacje! Czeka Cię fascynująca podróż po świecie emocji, wrażliwości i wyobraźni młodych ludzi. Co dalej?

2. Wytypuj 16. graczy do gry korespondencyjnej - ośmiu wychowanków placówki MOS i ośmiu seniorów zrzeszonych w dowolnej organizacji pożytku publicznego (mogą to być kluby seniora, uniwersytety trzeciego wieku, stowarzyszenia tematyczne lub hobbystyczne, amazonki, związki emerytów i rencistów, chóry itd.) lub niezrzeszonych. W rekrutacji będą pomocne narzędzia dołączone na końcu części MOSt KROK PO KROKU (Załączniki nr 1A i 1B *Formularze Rekrutacyjne* oraz Załącznik nr 6 *Arkusze oceny predyspozycji osobowościowych dla seniorów*). Dokumenty przygotowano z myślą o moderatorach gry i wychowawcach, którzy będą wybierać i łączyć graczy w pary. Przydatne informacje znajdują się także w części zatytułowanej *Pomocnik* (dołączonej do scenariuszy).

Potencjalni gracze wypełniają formularze rekrutacyjne. Komisja złożona z pedagogów (i opcjonalnie psychologa) wybiera spośród nich pasujące do siebie osoby.

3. Gdy gracze zostaną już wybrani zorganizuj odrębne spotkania informacyjne dla seniorów i młodych uczestników gry. Spotkania przeprowadź wykorzystując *Scenariusze spotkań*. Przećwicz z uczestnikami zasady gry, tak by nikt nie miał wątpliwości co do postępowania w kolejnych etapach (przykłady ćwiczeń znajdują się w scenariuszach). Pokaż na spotkaniu przykładowe karty i zapoznaj z zasadami ich uzupełniania i przekazywania pomiędzy graczami.

4. Ustaw **Skrzynkę Generacyjną** (pojemnik przypominający urnę wyborczą na listy wymieniane pomiędzy graczami) w wybranych miejscach.

Gdzie może stać skrzynka?

Skrzynka dla młodych graczy może zostać ustawiona np.:

- w jednej z klas placówki Młodzieżowego Ośrodka Socjoterapii;
- na świetlicy Młodzieżowego Ośrodka Socjoterapii,
- w bibliotece Młodzieżowego Ośrodka Socjoterapii,
- ewentualnie na korytarzu, na którym odbywają się dyżury nauczycieli.

Ważne by miejsce ustawienia Skrzynki dla młodzieży było ogólnie dostępne i strzeżone przez pedagogów. Listów nie może przejąć nikt poza adresatami (tajemnica korespondencji stanowi jedną z podstawowych zasad gry).

Skrzynka dla seniorów (w zależności od placówki, z którą współpracuje organizator gry) może zostać ustawiona np.:

- o w bibliotece miejskiej,
- o w Uniwersytecie Trzeciego Wieku,
- o w siedzibie Klubu Seniora,
- o w siedzibie Koła Gospodyń Wiejskich
- o w siedzibie lokalnego koła emerytów i rencistów itd.

Jeśli placówka nie posiada funduszy na zakup drewnianej lub plastikowej skrzynki można wykorzystać tradycyjną zamykaną skrzynkę pocztową lub sporządzić ją ze wzmocnionego kartonu/tektury naklejając na boki wydrukowane logo gry i herby organizacji, które uczestniczą w rozgrywce. Można też poprosić wychowanków placówki wychowawczej, by pomalowali lub okleili skrzynkę naklejkami swoich ulubionych zespołów muzycznych i drużyn sportowych. W ten sposób skrzynka stanie się bardziej młodzieżowa i będzie odzwierciedlać zainteresowania, pasje i mentalność graczy. Korzystając z tej opcji trzeba jednak uwzględnić, że w trosce o bezpieczeństwo psychoemocjonalne młodzieży musi ona być zamykana np. w szafie na klucz. Troska o przestrzeganie tajemnicy korespondencji jest jednym z priorytetów przedsięwzięcia. Jeśli młodzież zauważy podobieństwo skrzynki generacyjnej do urny wyborczej, warto zasygnalizować, że karty poniekąd stanowią ich głos w grze i jest to bardzo trafne spostrzeżenie.

5. Znajdź i zrekrutuj w lokalnym otoczeniu seniorów z wyjątkowymi pasjami, którzy w drugim etapie gry poprowadzą dla młodych graczy zajęcia z *Pasjoterapii*. Chodzi o seniorów, którzy zainspirują młodzież do samodzielnej aktywności i poprowadzą fascynujące zajęcia (warsztaty oparte na pasji seniora). Mogą to być np. fotograficy, rzeźbiarze, malarze, harcerze, działkowcy, wędkarze, instruktorzy żeglarstwa, kucharze,

kolekcjonerzy, majsterkowicze, podróżnicy, ekolodzy. Bazuj na zasobach swojego regionu. Być może mieszkacie na historycznym szlaku lub w regionie słynącym z wyjątkowych zasobów naturalnych lub klimatu. Wykorzystajcie to! Pamiętaj, że seniorów, przy założeniu, że ArcyMistrzowie nie wyrażą woli prowadzenia pasjoterapii, powinno być w grze szesnastu (ośmiu do gry korespondencyjnej i ośmiu do pasjoterapii).

6. Wydrukuj karty do gry (36 sztuk) dołączone w formie pliku PDF (skopiuj osiem razy, tak by liczba kompletów odpowiadała liczbie par graczy. Każda para dysponuje 36. kartami do wyboru).

7. Zapoznaj z zasadami gry szkolnego pedagoga lub psychologa. Jego rolą jest wspieranie graczy, a w razie potrzeby ingerencja w przebieg gry. Psycholog będzie doskonałym kołem ratunkowym, w momencie, gdy młody gracz zacznie przejawiać niepokojące zachowania np. nadmierna emocjonalność, niepokój, przesadna zachowawczość, agresja.

8. Pamiętaj o przestrzeni! Wybierz pomieszczenie, w którym przeprowadzenie spotkań organizacyjnych dla młodych graczy i seniorów będzie najbardziej komfortowe. Pomyśl też wcześniej o miejscu, gdzie najwygodniej będzie prowadzić warsztaty z pasjoterapii (sala lekcyjna lub gimnastyczna, boisko szkolne, spotkania w plenerze, w terenie, w innym obiekcie architektonicznym niż szkoła). Miejsca musi być tyle, by pomieścić 16 graczy i dać im przestrzeń do działania.

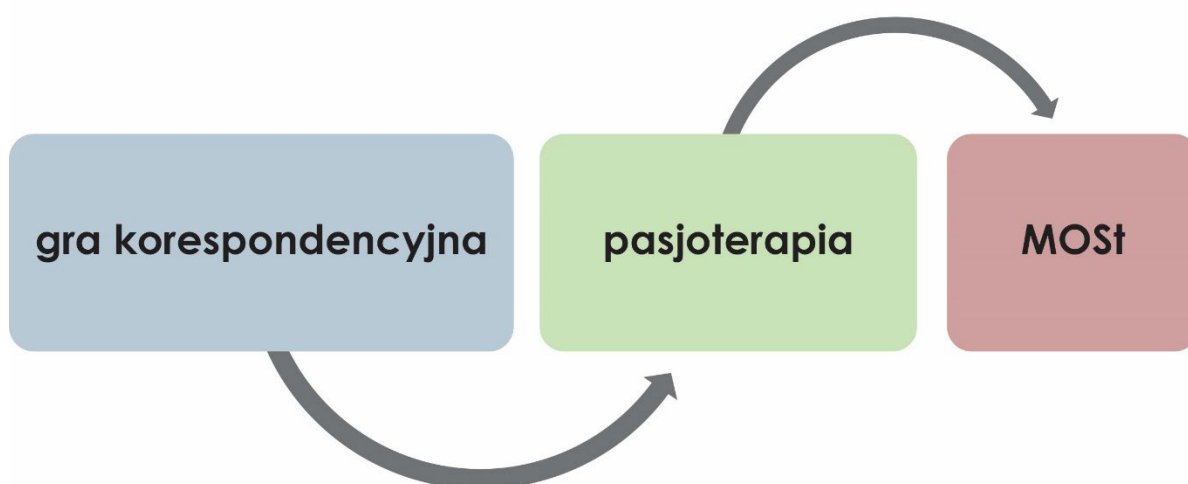
Zapisuj swoje spostrzeżenia w Załączniku nr 2 (Arkusze Obserwacji Zachowań Młodzieży). Pozwoli to na obserwację zmian w postępowaniu młodych graczy. Po zakończeniu gry rozdaj młodym graczom załączniki nr 4 i 5 z ankietami do wypełnienia (dzięki tym ankietom poznasz ocenę, wrażenia, wnioski i przemyślenia młodzieży na temat gry).

Po zakończeniu obu etapów gry zorganizuj wspólne spotkanie integracyjne dla wszystkich uczestników. Możesz przygotować plener ze słodkim poczęstunkiem, ognisko albo wspólny spacer. Zapytaj o wrażenia, spostrzeżenia i uwagi graczy. Zachęć do rozmowy i oceny całego projektu

(czy gra wpłynęła na życie graczy, najciekawsze wspomnienia, co pozytywnego dostrzegli w sobie podczas zmagania korespondencyjnych i pasjoterapii?).

INSTRUKCJA DO GRY

1. Gra przeznaczona jest dla 16. graczy (ośmiu osób w wieku szkolnym z placówek wychowawczych typu MOS i ośmiu seniorów). Młodociani uczestnicy nazywani będą w grze **Młodymi Mistrzami**, natomiast seniorzy **Arcymistrzami**. Moderator gry np. wychowawca w placówce nazywany jest **Opiekunem Mostu**¹. W trakcie gry Opiekun MOST-u wypełnia dla każdego młodego gracza tygodniowe arkusze obserwacji zachowań (załącznik nr 7).
2. Gra składa się z dwóch etapów: zadań korespondencyjnych i pasjoterapii (terapii wykorzystującej zainteresowania współgraczy²).



Grafika nr 1. Etapy i elementy składowe gry.

¹Uczestnicy seniorzy rekrutowani są do gry po wcześniejszej rozmowie z psychologiem. Psycholog opiniuje kandydatów na podstawie załączonego narzędzia do profilowania osobowości. Po otrzymaniu pozytywnej opinii uczestnicy seniorzy dobierani są w pary z młodymi graczami. Przystające do siebie charaktery graczy ułatwią współpracę i wzajemne zrozumienie.

² Termin stworzony na potrzeby gry.

GRA KORESPONDENCYJNA

Po wcześniejszej rekrutacji i zapoznaniu z uczestnikami psycholog lub pedagog dobiera graczy w pary (warto, by organizatorzy, w tym pedagodzy znali uczestników- seniorów wcześniej). Parę tworzy Młody Mistrz i Arcymistrz. Pierwsze spotkania to spotkania organizacyjne polegające na wzajemnym zapoznaniu uczestników (kto kim jest i co lubi robić w wolnym czasie) i omówieniu zasad gry. Spotkania dla seniorów i młodzieży powinny być zorganizowane odrębnie. Przykładową formułę spotkań można przyjąć bazując na scenariuszach dołączonych do pakietu MOSt. Dla każdego z uczestników przeznaczony jest do 5 minut na opowiedzenie o sobie (kolejnością wypowiedzi nadzoruje moderator, nazywany Opiekunem Mostu). Następnie moderator omawia zasady gry.

Analogowa gra MOSt rozgrywa się metodą narracji i polega na przekazywaniu młodzieży przez seniorów specjalnych kart do gry. Karty na awersie zawierają zadania, natomiast na rewersie puste pola do wpisywania odpowiedzi. Dla zachowania tajemnicy korespondencji karty przechowywane są w zamkniętych kopertach. Młodzież ma 7 dni, by spokojnie odpisać i wrzucić karty do skrzynki podawczej nazywanej w grze **Skrzynką Generacyjną** (w grze funkcjonują dwuwariantowe skrzynki; jedna dla młodzieży usytuowana w Młodzieżowym Ośrodku Socjoterapii lub innej placówce wychowawczej, druga dla seniorów w siedzibie Uniwersytetu Trzeciego Wieku, miejskiej bibliotece, innym wyznaczonym miejscu). Karty pomiędzy uczestnikami przekazuje specjalnie wyznaczony do tego zadania wolontariusz np. pedagog (wychowawca). Seniorzy mają możliwość opisywania uzupełnionych przez młodzież kart własnymi krótkimi komentarzami (pod wpisami młodzieży). Można też zaproponować formułę dołączania tradycyjnych listów, liścików, kartek pocztowych, na których senior wpisuje dodatkowe informacje (zapytanie o samopoczucie, o ulubione zajęcia, o plany na kolejny tydzień lub relację z poprzedniego dnia). Nie jest to jednak konieczne. Ważne, by odpowiedzi na kolejnych

kartach tworzyły opowieść o celach, marzeniach i aspiracjach młodego pokolenia.

Poprzez korespondencję seniorzy zawiązują z młodzieżą pozytywne więzi pozwalając im na ekspresję emocji, odkrywanie wewnętrznego świata, określenie siebie i lepsze zrozumienie własnych potrzeb. Seniorzy wyznaczają młodzieży kolejne wyzwania o charakterze prospołecznym i motywacyjnym np.

- o *Na jeden dzień zamieniasz się w głowę państwa, jakie będą twoje pierwsze decyzje i dlaczego właśnie takie?*
- o *Masz siedemdziesiąt lat i wnuk przychodzi do ciebie po poradę na dobre życie. Co mu powiesz?*

Gra korespondencyjna trwa **3 miesiące** (12-13 tygodni). Zestaw zawiera 36 kart do gry. Seniorzy wybierają dla młodych graczy po **jednej karcie tygodniowo**. Talia kart jest numerowana, ale nie narzuca to kolejności podawania zadań. Seniorzy samodzielnie dokonują doboru pytań po zapoznaniu z osobą i zainteresowaniami współgracza. Ostatni tydzień gry korespondencyjnej przewidziany jest na spotkanie stanowiące podsumowanie pierwszego etapu. Młodzi gracze po raz pierwszy spotykają się z seniorami twarzą w twarz. Warto wykorzystać ten moment na wymianę odczuć po zakończeniu gry korespondencyjnej. Opiekun MOSTu moderuje dyskusję na podstawie własnych przemyśleń i pytań pomocniczych.

Pytania pomocnicze:

- Które pytanie najbardziej Ci się podobało, a które najmniej?
- Które pytania pobudziły twoją wyobraźnię?
- Jak oceniasz grafiki na kartach do korespondencji?
- Czy konsultowałeś pytania z innymi osobami? Jeśli tak, z kim, dlaczego?
- Co w grze korespondencyjnej zaskoczyło Cię najbardziej?
- Czy w którymś momencie gra wydała Ci się nudna?

- Czy miałeś problem z jakimś pytaniem?
- Czy poza kartami pisałeś tradycyjne listy z seniorem?



Grafika nr 2. Propozycja Skrzynki Generacyjnej (skrzynka powinna być zamykana na kluczyk).

PASJOTERAPIA

Pasjoterapia³ – rodzaj pozytywnego oddziaływania jednej ze stron (pasjoterapeuty) na drugą (odbiorcę) w celach socjoterapeutycznych przy wykorzystaniu kierunkowych zainteresowań graczy. W kontekście gry MOST pasjoterapia dotyczy pozytywnego wpływu seniorów na młodzież.

Pasjoterapia, stanowi drugi etap gry i jest to część praktyczna (aktywna). Gracze wykonują podczas wspólnych warsztatów zadania powiązane z pasjami obu stron np. emerytowany fotograf wykonuje z młodzieżą zdjęcia na szklanych negatywach, analogicznie malarz uczy młodzież nakładania farb na płótno, muzyk gry na wybranym instrumencie, wyczynowiec ćwiczy uprawiany przez siebie gatunek sportu, a renowator odnawianie mebli. Dobór pasji zależy od zasobów środowiska i osób o ciekawych zainteresowaniach w lokalnym otoczeniu.

³ Termin stworzony na potrzeby gry.

Pasjoterapia trwa 2 miesiące (jedno spotkanie w tygodniu, najlepiej tego samego dnia np. zawsze w środy). W sumie do zrealizowania jest 8-9 spotkań. Seniorzy animatorzy przeprowadzają podczas spotkań pokaz związany z własną pasją. Pokaz połączony jest z warsztatami dla całej ośmioosobowej grupy młodych graczy. Wskazane jest by uczestniczyli w nim, choć niekoniecznie aktywnie, także seniorzy prowadzący grę korespondencyjną (łącznie 16 graczy i animator senior). Obecność uczestników gry warto zaznaczyć na listach obecności (Załącznik nr 3).

Podczas pasjoterapii dynamika gry, mająca na celu utrzymanie motywacji młodzieży do końca innowacji, rośnie. Bezpośredni kontakt graczy ułatwia wzmocnienie relacji, której nić zawiązana została podczas części korespondencyjnej. Ważne, by spotkanie pasjoterapeutyczne było ciekawe dla młodych ludzi (im bardziej niezwykle i twórcze zajęcia tym lepiej). Pasjoterapeuta sam dobiera zakres materiału do zaprezentowania i metody pracy z młodzieżą np. malarz proponuje naukę rysunku w plenerze.

Propozycje warsztatów:

- wycieczka rowerowa z pasjonatem biologii szlakiem zabytków przyrody,
- plener malarski,
- budowanie ogrodów wertykalnych z palet,
- lekcja wędkarstwa,
- żywa lekcja historii w historycznym miejscu,
- zajęcia w glinie,
- warsztaty muzyczne,
- profesjonalna fotografia krok po kroku,
- spotkanie z zielarzem, kaletnikiem, rymarzem, pszczelarzem itd.
- zajęcia z pisania ikon dla początkujących,
- kąpiel leśna,
- rzeźba.

Warsztaty terapeutyczne powinny trwać **od 1 do 2 godzin**. W spotkaniu uczestniczy też Opiekun MOSt-u, który dba o porządek i płynność pracy.

Uczestnicy podczas regularnie organizowanych spotkań (w pierwszym etapie przez grę korespondencyjną, w drugim przez warsztaty) korzystają z dobroczynnych właściwości kontaktu z drugim człowiekiem. Cykl spotkań opiera się o wiedzę specjalistów pracujących z młodzieżą, ale polega na tworzeniu mostu generacyjnego (spotkania młodzieży z seniorami na poziomie mentalnym poprzez karty do gry i rzeczywistym przez warsztaty). Interakcje między młodszym i starszym pokoleniem umożliwią lepsze wzajemne zrozumienie dając poczucie bezpieczeństwa i bycia docenionym.

Rekrutacja seniorów i młodzieży odbywa się na podstawie oceny i wniosków specjalistów zaangażowanych w grę. Wyboru ośmiu par spośród seniorów i młodzieży (para to senior Arcymistrz i uczeń Młody Mistrz) dokonuje komisja w oparciu o narzędzie stworzone na potrzeby innowacji (załącznik nr 6). Wyboru kandydatów dokonują specjaliści z obszaru psychologii, gerontologii bądź pedagogiki. W proces rekrutacji najlepiej zaangażować więcej niż osiem osób w wieku senioralnym (zrzeszonych w różnego typu organizacjach lub niezrzeszonych). Mogą to być przedstawiciele wybranego UTW, klubu seniora lub koła gospodyń wiejskich. Wszystkich kandydatów należy poprosić o wypełnienie ankiety określającej predyspozycje do uczestnictwa w grze. Na podstawie opinii i wskazań trzyosobowej komisji (wybieranej autonomicznie w danej placówce) należy dokonać wyboru poszczególnych graczy, a następnie połączyć seniorów i uczniów w pary. Dla zabezpieczenia ciągłości gry warto przygotować listę rezerwową obu grup (seniorów i młodzieży). Zaraz po wyborze graczy, podczas spotkania inauguracyjnego, uczestników należy powiadomić, że w dowolnym momencie mogą zrezygnować z gry. Jeśli któryś z graczy rezygnuje lub okoliczności życiowe nie pozwolą mu na kontynuowanie gry, w jego miejsce wchodzi następna osoba z listy.

Gra ma za zadanie pobudzać potencjały przez zadania aktywizujące i motywujące do działania i samodzielnego myślenia. Ważnym aspektem jest tworzenie pola do rozwijania kreatywności i umożliwienie graczom podążania za własnymi zainteresowaniami.

POMOCNIK

Scenariusze dla seniorów i kadry MOS zawierają możliwe warianty zachowań w grze. Scenariusze mają pomóc w komunikacji międzypokoleniowej, ale też podkreślać specyfikę grupy, do której skierowana jest gra.

DLACZEGO GRA?

Gra MOSt stanowi pozytywną formę interakcji pomiędzy dwoma biegunami generacyjnymi. Przyjęta formuła gry w żaden sposób nie narzuca moralizatorskiego tonu tradycyjnie postrzeganej edukacji. Gra ma prowadzić młodych ludzi do wiedzy o sobie, podnosząc ich poczucie sprawstwa i własnej wartości. **MOSt nie jest formą psychoterapii**, a zabawą edukacyjną, która ma motywować młodzież do pozytywnych emocji i działań.

PO CO?

Zaistniała sytuacja izolacji i przejście od szkoły tradycyjnej do hybrydowej nie sprzyja naturalnym metodom socjalizacji i wrastania młodzieży do życia w zintegrowanym, altruistycznym społeczeństwie. Dojmującym problemem młodych ludzi zwłaszcza na poziomie ostatnich klas szkół podstawowych i pierwszych klas szkół średnich jest poczucie osamotnienia, alienacji i odcięcia od tkanki społecznej. W związku z cyfryzacją nastąpiła minimalizacja kontaktów bezpośrednich pomiędzy uczniami oraz pomiędzy uczniami a nauczycielami, co tylko pogłębiło zamykanie się młodzieży w kręgach wirtualnego świata. Wszystko to wpływa na zaburzony rozwój młodych osobowości potęgując wzrost społeczeństwa hermetycznego, zamkniętego na drugiego człowieka i jego problemy. Niemożność wyartykułowania swoich emocji i brak wsparcia w środowisku domowym może powodować u młodzieży nawarstwianie lęków, kompleksów i nieprzepracowanych doświadczeń, z których powstają przyszłe traumy. Instrukcja i scenariusze mają pomóc w zrozumieniu odbiorców i ułatwieniu gry.

CO JESZCZE?

PRZYDATNE WSKAZÓWKI

1. Jeśli w toku gry wychowanek przejawia zachowania atypowe lub niepokojące należy bezzwłocznie interweniować. Pierwszym krokiem do zrozumienia zaistniałej sytuacji będzie rozmowa Opiekuna MOST-u z młodym człowiekiem i/lub jego rodzicem. Jeśli to nie pomoże zaleca się spotkanie z pedagogiem, wychowawcą lub psychologiem. Treści wpisywane przez dzieci na kartach powinny być znane wyłącznie graczom (parze uczeń-senior), jednak w uzasadnionych wypadkach (gdy odpowiedzi wzbudzają obawy seniorów) opiekunowie mogą zapoznać się z ich treścią i powziąć środki zaradcze. Jeśli wychowanek w trakcie gry postanowi zrezygnować z zabawy Opiekun MOST-u przeprowadza z nim rozmowę, dociekając co wywołało taką decyzję. Rezygnacja jest możliwa na każdym etapie gry. Warto jednak dowiedzieć się dlaczego dany gracz nie zamierza kontynuować rozgrywki.
2. Zadaniem Opiekuna MOST-u jest wspieranie wszystkich uczestników na każdym etapie gry. W przypadku młodych graczy Opiekun MOST-u pomaga w zrozumieniu zadań i wyjaśnia wszelkie wątpliwości. W przypadku seniorów podpowiada jak zareagować na list, który dla seniora jest niejednoznaczny. Podobnie jest podczas warsztatów pasjoterapeutycznych. Opiekun pomaga seniorom w zorganizowaniu zajęć, a młodym graczom w aktywnym uczestnictwie w spotkaniach.
3. Młodzi gracze mogą konsultować między sobą przydzielone karty z zadaniami (zgodnie z założeniami gry kart jest więcej niż tygodni realizacji części korespondencyjnej; pojedyncze karty mogą się powtórzyć, ale całe zestawy z pewnością nie).
4. Opiekun MOST-u służy pomocą i rozwiewa wątpliwości na każdym etapie. Młody gracz powinien mieć w opiece realne wsparcie zarówno podczas gry korespondencyjnej jak i pasjoterapii.

5. Opiekun MOSt-u sprawdza, czy gracze wypełnili karty i odpowiedzieli na pytanie przesłane w danym tygodniu przez seniora. Nie chodzi o wnikanie w treść odpowiedzi, lecz rozmowę czy wszystko było zrozumiałe, czy gracz poradził sobie z pytaniem i napisał własną odpowiedź.
6. W doborze młodych graczy nie należy sugerować się wynikami szkolnymi, w przypadku seniorów nie należy wykluczać z gry osób z wykształceniem podstawowym lub niepełnym średnim. Najważniejsze są pasja, kreatywność i komunikatywność.
7. W trosce o bezpieczeństwo dzieci i młodzieży, graczy - seniorów warto zrewidować pod kątem karalności. Zaświadczenia takie wydaje Krajowy Rejestr Karny. Rekomendujemy osoby starsze, które znane są w lokalnym środowisku np. emerytowani nauczyciele.

JAK DOBIERAĆ UCZESTNIKÓW GRY?

Kluczowe w doborze uczestników seniorów jest wcześniejsze przeprowadzenie rozmów rekrutacyjnych, podczas których określone zostaną następujące umiejętności społeczne i doświadczenia:

- o dobra umiejętność komunikacji,
- o wcześniejsze doświadczenia w pracy z dziećmi i młodzieżą (mile widziani są emerytowani pedagodzy),
- o kreatywność i otwartość na wyzwania,
- o umiejętność aktywnego słuchania,
- o empatia,
- o pogoda ducha,
- o ciekawość świata,
- o powściągliwość w osądach,
- o osobowość ekstrawertyczna (temperament sangwiczny lub flegmatyczny).



Grafika nr 2. Gra to okazja żeby poćwiczyć.

Psychologowie i specjaliści od biznesu przygotowali specjalne zestawienie typów osobowości i temperamentów dla określenia z kim najlepiej i najefektywniej pracować. Wyniki nie były zaskoczeniem i sprawdzają się tak samo dobrze podczas prowadzenia lekcji, treningów mentalnych czy realizacji zadań w zespole pracowniczym.

Tabela nr 1. Tradycyjna klasyfikacja temperamentów wg Hipokratesa a umiejętność efektywnej komunikacji.

Rodzaj osobowości	ZALETY	WADY

Rodzaj osobowości	ZALETY	WADY
	<ul style="list-style-type: none"> - upraszcza rozwiązania problemów. 	
MELANCHOLIK	<ul style="list-style-type: none"> - działa regulaminowo, - zorganizowany, - oszczędny, - baczny obserwator, - perfekcyjny, - pedantyczny, - skrupulatny, - twórczy, konsekwentny, - lubi dane wykresowe i prezentacje. 	<ul style="list-style-type: none"> - wrażliwy, obraźliwy, - nieufny w stosunku do otoczenia, - depresyjny, - wymagający, - perfekcjonista, - odkłada załatwienie ważnych spraw na później.
CHOLERYK	<ul style="list-style-type: none"> - ukierunkowany na cel, - dostrzega całościowość, - dobry organizator, - praktyczny - szybki w działaniu, - kładzie nacisk na wydajność, - umiejętnie rozdziela pracę, - daje innym bodźce do działania. 	<ul style="list-style-type: none"> - nie uznaje argumentów innych, - nie deleguje innych do swoich zadań, - wydaje nieprzemyślane decyzje i oceny, - oschły, - nieempatyczny.
SANGWINIK	<ul style="list-style-type: none"> - inicjuje nowe formy aktywności, - sprawia dobre wrażenie, - twórczy, barwny, - energiczny i pełen entuzjazmu, 	<ul style="list-style-type: none"> - nieterminowy, - nie potrafi odmawiać, - zapomina o różnych sprawach, - niepunktualny, - decyzje podejmuje emocjonalnie.

Rodzaj osobowości	ZALETY	WADY
	<ul style="list-style-type: none"> - lubi i wszędzie widzi wyzwania, - oczarowuje innych motywując do pracy. 	

Źródło: opracowanie własne na podstawie: A. Eliasz, *Temperament a osobowość*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1974, ss. 4-11; G. Mietzel, *Wprowadzenie do psychologii. Podstawowe zagadnienia*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk, 1999, s. 77

Wskazówki

Najlepsze połączenia temperamentów do efektywnej komunikacji i pracy to sangwinik-choleryk i flegmatyk-melancholik, zakładając, że sangwinikiem lub flegmatykiem będzie senior. Inne kombinacje, możliwe i wydajne, choć mniej skuteczne to: choleryk-melancholik, flegmatyk-sangwinik.

We współczesnej klasyfikacji temperamentów i osobowości wskazuje się, że pracy z młodzieżą sprzyja posiadanie osobowości ekstrawertycznej. Testy osobowości i temperamentów przeprowadzić może psycholog, pedagog, animator lub inna kompetentna osoba.

W załączniku znajduje się test na typ temperamentu, który wraz z formularzem rekrutacyjnym stanowi punkt wyjścia do oceny predyspozycji i zakwalifikowania poszczególnych kandydatów do uczestnictwa w grze. Testy powinni wypełnić zarówno seniorzy jak i młodzież. Jednak jeśli psycholog pracujący w placówce Młodzieżowego Ośrodka Socjoterapii jest zaznajomiony z danym wychowankiem i potrafi samodzielnie określić typ jego osobowości, młodzi gracze mogą zostać wybrani na podstawie oceny specjalisty bez konieczności wypełniania formularza.

FORMULARZ REKRUTACYJNY		
DO GRY MOST GENERACYJNY W SOCJOSIECI dla dorosłych zaangażowanych w grę		
DANE UCZESTNIKA PROGRAMU		
IMIĘ	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	NAZWISKO Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
TELEFON KONTAKTOWY	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	DATA URODZENIA Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
WYKSZTAŁCENIE	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	ADRES EMAIL Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
ZAWÓD	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	
STATUS	<input type="checkbox"/> Ekspert	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <input type="checkbox"/> Pedagog ▪ <input type="checkbox"/> Psycholog ▪ <input type="checkbox"/> Gerontolog ▪ <input type="checkbox"/> Grafik
	<input type="checkbox"/> Pracownik MOS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <input type="checkbox"/> Wychowawca ▪ <input type="checkbox"/> Konsultant
	<input type="checkbox"/> Wolontariusz senior	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <input type="checkbox"/> Aktywny gracz ▪ <input type="checkbox"/> Gracz rezerwowo
	<input type="checkbox"/> Pasjoterapeuta	DZIEDZINA Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
ADRES ZAMIESZKANIA		
MIEJSCOWOŚĆ Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	KOD POCZTOWY Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	

FORMULARZ REKRUTACYJNY

DO GRY MOST GENERACYJNY W SOCJOSIECI
dla dorosłych zaangażowanych w grę

Ulica i nr lokalu	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Województwo	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
MOTYWACJA DO UCZESTNICTWA W GRZE	<input type="checkbox"/> Rozwój osobisty	<input type="checkbox"/> Obowiązki zawodowe <input type="checkbox"/>	Inne Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Miejscowość i data	Podpis

FORMULARZ REKRUTACYJNY			
do gry MOST GENERACYJNY W SOCJOSIECI DLA MŁODZIEŻY			
DANE UCZESTNIKA PROGRAMU			
IMIĘ	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	NAZWISKO	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
TELEFON KONTAKTOWY	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	DATA URODZENIA	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
ADRES MAILOWY	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	WIEK	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
STATUS	Wychowanek Młodzieżowe go Ośrodka Socjoterapii	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <input type="checkbox"/> aktywny gracz ▪ <input type="checkbox"/> rezerwowy gracz 	
CZAS POBYTU W PLACÓWCE (W LATACH)	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.		
ZAINTERESOWANIA I HOBBY	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <input type="checkbox"/> sport, ▪ <input type="checkbox"/> turystyka i rekreacja, ▪ <input type="checkbox"/> kultura np. kino, muzyka, taniec, ▪ <input type="checkbox"/> rzemiosło artystyczne np., garncarstwo, rzeźba, ▪ <input type="checkbox"/> malarstwo, grafitti, rysunek, ▪ <input type="checkbox"/> literatura, ▪ <input type="checkbox"/> prasa, w tym komiksy, ▪ <input type="checkbox"/> nauka, 		

FORMULARZ REKRUTACYJNY

do gry **MOST GENERACYJNY W SOCJOSIECI DLA MŁODZIEŻY**

- fotografia,
- gry komputerowe,
- gotowanie,
- majsterkowanie,
- wędkarstwo,
- krzyżówki,
- kolekcjonerstwo,
- inne– jakie? Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.

ADRES ZAMIESZKANIA

MIEJSCOWOŚĆ	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	KOD POCZTOWY	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
ULICA I NR LOKALU	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	WOJEWÓDZTWO	Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
MIEJSCOWOŚĆ i DATA	PODPIS UCZESTNIKA LUB OPIEKUNA

Załącznik nr 2

DEKLARACJA UCZESTNICTWA

w innowacyjnym modelu gry **Most Generacyjny w SocjoSieci**

Imię

Nazwisko

Adres

Ja, niżej podpisana/y niniejszym oświadczam, że wyrażam zgodę na uczestnictwo w innowacyjnym modelu **Most Generacyjny w SocjoSieci** w sposób zgodny z opisem przedstawionym w *Instrukcji i Scenariuszach*

.....

Miejscowość i data

Oświadczenie RODO

Oświadczam, że wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w niniejszym zgłoszeniu dla potrzeb niezbędnych do testowania innowacyjnego modelu **Most Generacyjny w SocjoSieci** zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Dz. U. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1, z późn. zm.) oraz ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1781).

Załącznik nr 3

LISTA OBECNOŚCI UCZESTNIKÓW

Imię i nazwisko prowadzącego

Data, miejsce

Lp.	Godzina (od-do)	Rodzaj spotkania: 1. Gra korespondencyjna, 2. Pasjoterapia, 3. Spotkania informacyjne, 4. Konsultacje indywidualne	Podpis uczestnika (imię i nazwisko)
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do testowania innowacyjnego modelu **Most Generacyjny w SocjoSieci** zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).

UMOWA PARTNERSKA

na rzecz realizacji modelu innowacji pn. „MOSt. Gra Generacyjna”
zawarta między: z siedzibą
w przy ul.
..... zwanym dalej Partnerem,
a Organizatorem **Młodzieżowym Ośrodkiem Socjoterapii** z siedzibą przy
ul.
w reprezentowanym przez
..... zwanymi dalej Partnerami.

§ 1. Przedmiot umowy

1. Ustanawia się partnerstwo w celu realizacji modelu innowacji pn. „Most. Gra Generacyjna”.
2. Umowa określa zasady funkcjonowania partnerstwa, zasady współpracy między Partnerami przy realizacji przedsięwzięcia, o którym mowa w ust. 1.

§ 2. Zakres zadań stron

Strony ustalają następujący podział zadań:

Młodzieżowy Ośrodek Socjoterapii w

jest odpowiedzialny za realizację następujących zadań:

1. Diagnoza środowiska, dobór metodyków i koordynatora, rekrutacja uczestników i personelu realizującego model.
2. Kontakty z uczestnikami i realizatorami zadania.
3. Wdrożenie modelu (organizacja spotkań informacyjno-edukacyjnych i aktywizacja uczestników opisana w modelu).
4. Monitoring wdrażania modelu we wsparciu kadry z
5. Organizacja spotkań informacyjno-edukacyjnych dla kadry i uczestników.
6. Adaptacja pomieszczenia wskazanego przez MOS (inny podmiot) na potrzeby gry.
7. Zapewnienie lokum do gry (tj. sal lekcyjnych/szkoleniowych) oraz dbałość o zapewnienie wymaganych prawem standardów dostępności w zakresie architektury budynku/pomieszczeń.

8. W razie potrzeby zapewnienie transportu dla uczestników gry.
9. Marketing innowacji.

Uniwersytet Trzeciego Wieku wjest odpowiedzialny za realizację następujących zadań:

1. Wsparcie Innowatora w kompleksowej realizacji zadania oraz rekrutacji osób (seniorów chętnych do uczestnictwa w grze) i innych podmiotów zaangażowanych w zadanie.
2. Wdrażanie innowacji w oparciu o specyfikacje modelu (zawartą w instrukcji do gry i innych załącznikach).
3. Pomoc w zapewnieniu ewentualnego transportu dla uczestników gry.
4. Wsparcie w adaptacji pomieszczenia na spotkania i warsztaty.
5. Marketing projektu – rozpropagowanie informacji o wdrażanym modelu wśród innych podobnych placówek i partnerów (promocja wdrażanej innowacji w subregionie).
6. Podsumowanie wdrożonego modelu wraz z Organizatorem.

Strony zobowiązują się do efektywnej współpracy przy realizacji ww. zadań, służącej wdrożeniu gry „MOST”.

§ 3. Uprawnienia, obowiązki i odpowiedzialność Partnerów

1. Partnerzy zobowiązują się realizacji zadań z należytą starannością, zgodnie z najlepszymi praktykami w tym zakresie. Partnerzy deklarują stałą współpracę przy realizacji przedsięwzięcia, prowadzenie komunikacji na temat postępów w zakresie wdrażania modelu, bieżące podsumowywanie przebiegu procesu wdrażania i ewentualne uzupełnianie się w działaniach, których jedna strona nie będzie w stanie zrealizować samodzielnie.
2. Partnerzy mają prawo do zgłaszania zmian w zadaniach realizowanych w ramach przedsięwzięcia.

§ 4. Obowiązki informacyjne

Partnerzy zobowiązują się do informowania przy realizacji gry MOST o fakcie powstania innowacji z projektu. Projekt realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (POWER), Ministerstwa Inwestycji i Rozwoju. Oś priorytetowa: IV. Innowacje społeczne i współpraca ponadnarodowa, Działanie: 4.1 Innowacje społeczne. Liderem projektu jest Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Poznaniu, partnerami Stowarzyszenie na Rzecz Spółdzielni Socjalnych oraz Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej UM WZ.

§ 5. Postępowanie w sprawach nieuregulowanych niniejszą umową

W sprawach nieuregulowanych umową zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa krajowego.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Umowę sporządzono w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze stron.
2. Partnerzy wyznaczają następujące osoby do kontaktu w celu realizacji zapisów niniejszej umowy:

Ze strony placówki wychowawczej	Ze strony Partnera
Imię i nazwisko: Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Imię i nazwisko: Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Tel.: Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Tel.: Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
E-mail: Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	E-mail: Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Podpis przedstawiciela: Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Podpis przedstawiciela: Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.

ANKIETA DLA MŁODZIEŻY NR 1

SUBIEKTYWNE ODCZUCIA CO DO GRY I JEJ WPŁYWU NA WŁASNE ZACHOWANIA

Pytania	Skala odpowiedzi (właściwą zaznacz x)			
	Bardzo dobrze	Dobrze	Przeciętnie	Słabo
Jak oceniasz grę MOST?				
Jak oceniasz dobór pytań?				
Jak oceniasz wsparcie ze strony wychowawców?				
Jak oceniasz wsparcie ze strony seniorów?				
Jak oceniasz swoje zaangażowanie w grę?				
Jak oceniasz poziom trudności gry?	Za łatwa	Łatwa	Trudna	Za trudna
Motywacja i zachowania (właściwą zaznacz X)				
	Tak	Trudno powiedzieć	Nie	Uwagi
Czy pytania z kart sprawiły, że poczułeś się wyjątkowo?				
Czy pytania z kart dały ci powody do myślenia?				
Czy zasady gry były zrozumiałe?				
Czy gra zmotywowała cię do jakiś pozytywnych zachowań?				
Czy gra sprawiła Ci przyjemność?				
Czy dzięki grze postrzegasz świat i własne możliwości inaczej, lepiej?				
Twoje uwagi, spostrzeżenia, refleksje				

ANKIETA DLA MŁODZIEŻY NR 2

NA TEMAT ODCZUĆ I RELACJI

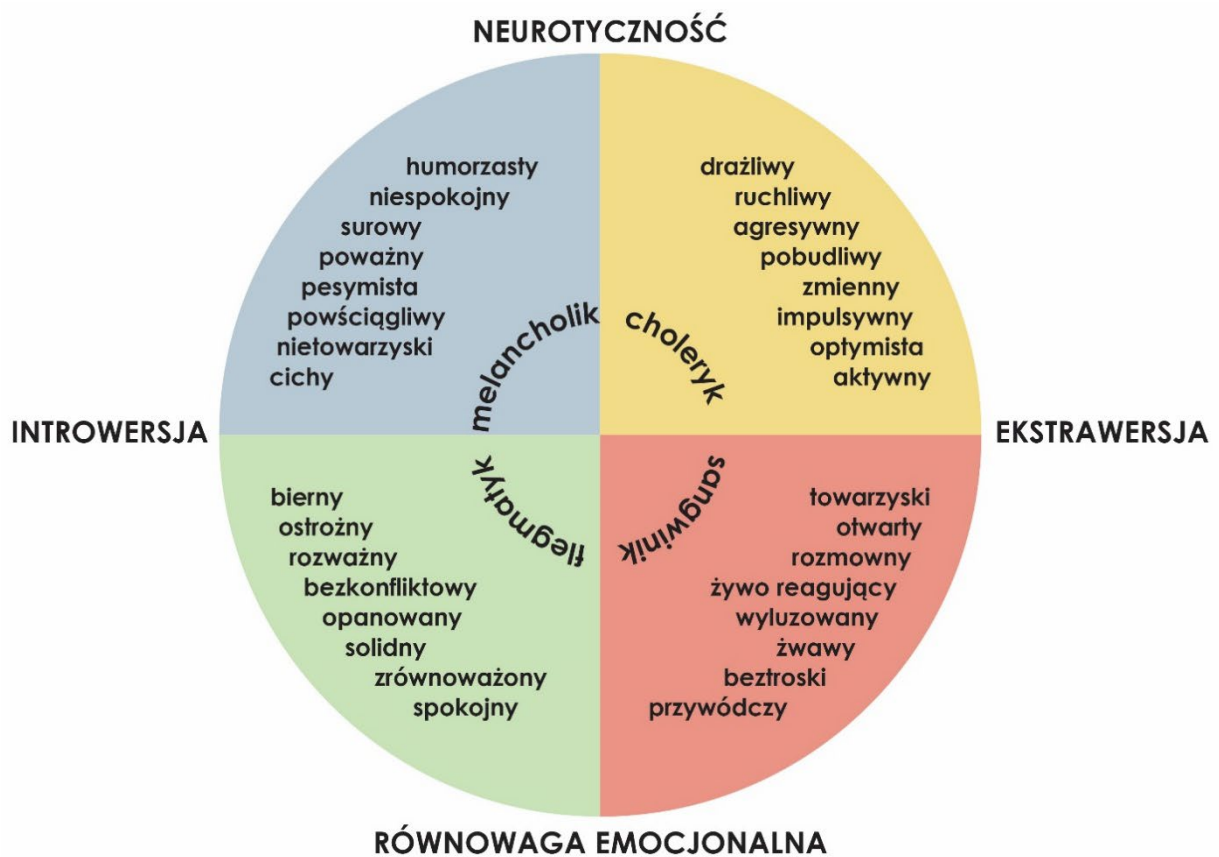
SUBIEKTYWNE ODCZUCIA NT. RELACJI POWSTAJĄCYCH W TOKU GRY			
Wskaż jakie uczucia wywołała w tobie gra	Ciekawość	Niepewność	Zabawa
	Poczucie akceptacji	Poznanie czegoś nowego	Wyrażanie siebie
	Bycie wysłuchanym	Kontakt z drugim człowiekiem	Oderwanie od codzienności
	Pouczano mnie	Radość	Niezrozumiałość
	Wyzwanie	Trudne zadania	Uruchamia wyobraźnię
Z kim nawiązałeś najlepsze relacje?	z Arcymistrzem Seniosem	z Opiekunem	Z pasjoterapeutą
Czy w toku gry lepiej poznałeś innych graczy?	Tak, Arcymistrza Seniora	Tak, uczniów	Nie
Czy rozmawiałeś z innymi osobami o grze?	Tak, z Arcymistrzem Seniosem	Tak, z uczniami	Nie
Czy konsultowałeś odpowiedzi na pytania z kart z innymi osobami?	Tak, z Arcymistrzem Seniosem	Tak, z uczniami	Nie
Czy zżyłeś się z innymi graczami także poza grą?	Tak, z Arcymistrzem Seniosem	Tak, z uczniami	Nie
Czy w trudnych sytuacjach mogłeś liczyć na wsparcie?	Tak, Arcymistrza Seniora	Tak, uczniów	Nie
Czy znalazłeś wspólne tematy z innymi uczestnikami gry?	Tak, z Arcymistrzem Seniosem	Tak, z uczniami	Nie
Czy spotkania z seniorami były dla Ciebie atrakcyjne?	Tak	Niektóre z nich	Nie

ARKUSZ OCENY

PREDYSPOZYCJI DO GRY DLA SENIORÓW.

ZAGADNIENIA DO ROZMOWY REKRUTACYJNEJ

Elementy	Przykładowe tematy
DOBRA UMIEJĘTNOŚĆ KOMUNIKACJI	<ul style="list-style-type: none"> ○ Opowiedz o sobie. ○ Czy potrafisz aktywnie słuchać? ○ Czy lubisz przebywać wśród ludzi? ○ Czy skutecznie dogadujesz się z ludźmi? ○ Jak reagujesz w sytuacji konfliktowej? ○ Jak reagujesz w sytuacji trudnej? ○ Czy jesteś empatyczny?
WCZEŚNIEJSZE DOŚWIADCZENIA W PRACY Z DZIEĆMI i MŁODZIEŻĄ	<ul style="list-style-type: none"> ○ Czy masz dzieci, wnuki? Jeśli tak, opowiedz o nich ○ (jakie są?) ○ Czy pracowałaś/eś z dziećmi lub młodzieżą? ○ Czy potrafisz odpowiadać na pytania dzieci? ○ Jak często kontaktujesz się z dziećmi i młodzieżą?
KREATYWNOŚĆ i OTWARTOŚĆ NA WYZWANIA	<ul style="list-style-type: none"> ○ Co myślisz o grach? ○ Czy jesteś osobą twórczą? Rozwiń myśl. ○ Jakie masz talenty? ○ Co robisz w wolnym czasie? ○ Lubisz robić nowe rzeczy czy raczej wolisz postępować rutynowo, według schematów? ○ Czy potrafisz rozwiązywać trudne sytuacje? ○ Jak zachowujesz się, gdy brak Ci argumentów?
RODZAJ DOMINUJĄCEGO TEMPERAMENTU/TYP OSOBOWOŚCI	<ul style="list-style-type: none"> ○ Melancholik ○ Sangwinik ○ Choleryk ○ Flegmatyk ○ Osobowość ekstrawertyczna – optymalna dla osoby aktywizującej młodzież ○ Osobowość introwertyczna ○ Osobowość neurotyczna



Grafika nr 2. Źródło: [Artykuł: "Jaki masz typ osobowości?"](#)

W załączniku nr 8 znajdującym się w spakowanym folderze MOST znajduje się pełen test na typ temperamentu przygotowany na podstawie: publikacji Florence Littauer „Układanka osobowości”. Test pochodzi z otwartej platformy przechowującej pliki docer.pl

ARKUSZ OBSERWACJI ZACHOWAŃ MŁODZIEŻY

Odbiorcy: pedagodzy z Młodzieżowego Ośrodka Socjoterapii

Imię i nazwisko obserwatora:

Miejsce, data

Tydzień:

Gracz nr:

POZIOM	OBSERWACJA
<p>Zaciekawienie grą (poruszaną tematyką, współgraczami, formułą listów, wizualizacją, warsztatami itd.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Gracz przejawia zaciekawienie ○ Gracz nie przejawia zaciekawienia ○ Pojawilo się w trakcie gry
<p>Poziom empatii (względem uczestników gry młodych i starszych, opiekunów, innych)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Wysoki ○ Przeciętny ○ Niski ○ Trudno określić
<p>Poziom motywacji (do gry, nauki, kontaktów społecznych, działań prospołecznych)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Wysoki ○ Przeciętny ○ Niski ○ Trudno określić
<p>Poziom komunikacji (werbalnej, niewerbalnej, komunikatów pisemnych)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Wysoki ○ Przeciętny ○ Niski ○ Trudno określić
<p>Częstotliwość i jakość kontaktów społecznych (kontakty z graczami seniorami, z uczniami, postawy społeczne np. w sytuacjach szkolnych)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Wysoka ○ Przeciętna ○ Niska ○ Trudno określić

ARKUSZ OBSERWACJI ZACHOWAŃ MŁODZIEŻY

Uwagi i spostrzeżenia
wychowawcy
w kontekście zachowań
gracza

.....

Wnioski na temat udziału
gracza w grze MOST

.....