

INSTRUKCJA

DO GRY GENERACYJNEJ

MOST



Innowacja społeczna | Piła 2022

Małgorzata Modrak



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

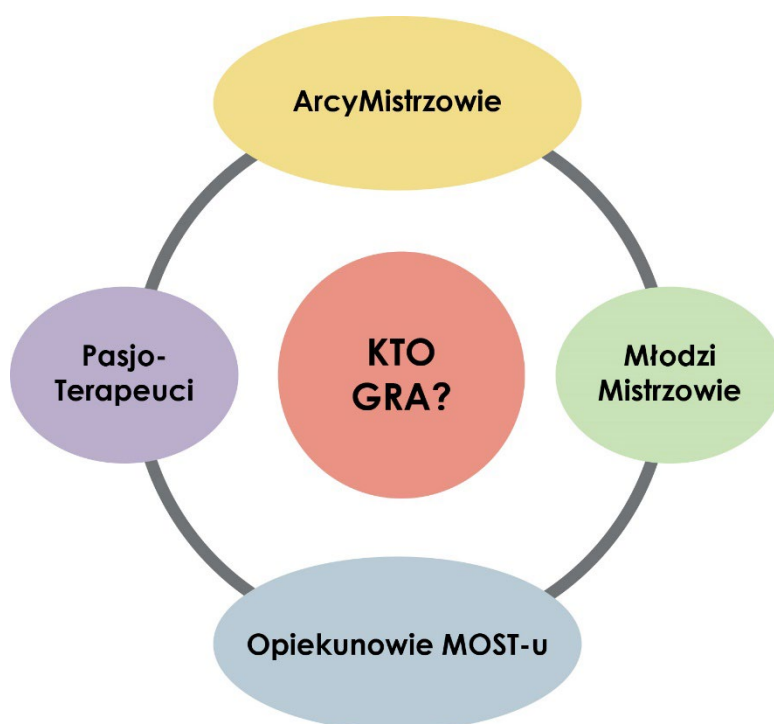
Model powstał jako efekt testowania innowacji społecznej Most w SocjoSieci w ramach inkubatora „Włacznik Innowacji Społecznych” realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (POWER). Oś priorytetowa: IV. Innowacje społeczne i współpraca ponadnarodowa, Działanie: 4.1 Innowacje społeczne.



PODSTAWOWE ZASADY

ZACZYNAMY GRĘ!

1. Gra przeznaczona jest dla **16. graczy** (ośmiu osób w wieku szkolnym i ośmiu seniorów). Młodzi uczestnicy nazywani są **Młodymi Mistrzami**, natomiast seniorzy to **Arcymistrzowie**. Moderator gry np. wychowawca młodzieży w placówce nazywany jest **Opiekunem/Opiekunką MOSTu**¹.



Grafika nr 1. Uczestnicy gry, czyli kto gra?

¹ Uczestnicy seniorzy rekrutowani są do gry przez psychologa i pedagoga po wcześniejszej analizie predyspozycji osobowościowych. Psycholog opiniuje seniorów na podstawie załączonego do pakietu MOST narzędzia do profilowania optymalnego do pracy z młodzieżą typu osobowości. Po otrzymaniu pozytywnej opinii seniorzy dobierani są w pary z młodymi uczestnikami. Szczegóły znajdują się w Scenariuszach i Pomocniku załączonymi do gry.

W faktyczną grę zaangażowani są tylko seniorzy i młodzież, jednak nie sposób pominąć w całym przedsięwzięciu ważnego udziału wychowawców.

2. Gra składa się z dwóch etapów: **zadań korespondencyjnych** opartych na wymianie specjalnych kart oraz **pasjoterapii** (terapii wykorzystującej kierunkowe zainteresowania współgraczy).



Grafika nr 2. Etapy gry MOST.

3. W grze MOST nikt nie przegrywa. Nie ocenia się graczy, nie skaluje wyników, nie prowadzi punktacji. **Każdy uczestnik jest zwycięzcą i wszyscy wygrywają.**

GRA KORESPONDENCYJNA

Po wcześniejszej rekrutacji i zapoznaniu z uczestnikami psycholog lub pedagog dobiera graczy w pary. Parę tworzy ArcyMistrz i Młody Mistrz. Spotkanie organizacyjne polega na przedstawieniu się i opowiedzeniu o swoich pasjach (kto kim jest i co lubi robić w wolnym czasie). Dla każdego z uczestników przeznaczone jest do 5 min na opowiedzenie o sobie (kolejnością wypowiedzi nadzoruje moderator, nazywany Opiekunem MOSTu). Następnie moderator przedstawia zasady gry. Szczegóły spotkań organizacyjnych opisane są w Scenariuszach załączonych do pakietu MOST. Po części informacyjnej uczestnicy przechodzą do właściwej rozgrywki opartej na wymianie specjalnych kart do gry korespondencyjnej.

METODA

Analogowa gra MOST Generacyjny rozgrywa się **metodą narracji** i polega na wymianie pomiędzy seniorami a młodzieżą specjalnych kart do gry z wyselekcjonowanymi zadaniami, pytaniami. Młodzież ma siedem dni, by przygotować odpowiedź i wrzucić karty do skrzynki podawczej nazywanej w grze **Skrzynką Generacyjną** (w grze funkcjonują dwuwariantowe skrzynki; jedna usytuowana w placówce dla młodzieży, druga w UTW, miejskiej bibliotece, innym wyznaczonym miejscu dla seniorów). Uzpełnione przez młodzież karty przekazuje pomiędzy graczami specjalnie wyznaczony do tego zadania kurier np. pedagog, wychowawca, wolontariusz. Seniorzy mają możliwość opisywania uzupełnionych przez młodzież kart własnymi krótkimi komentarzami lub dołączania do oficjalnych kart np. listów, pocztówek, notatek.



POMYSŁY NA SKRZYNKĘ GENERACYJNĄ

Jeśli placówka nie posiada funduszy na zakup drewnianej lub plastikowej skrzynki można ją sporządzić ze wzmocnionego kartonu lub tektury i nakleić na nią 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 czy drużyn sportowych. W ten sposób skrzynka stanie się bardziej młodzieżowa i odzwierciedlać będzie zainteresowania graczy.

DLACZEGO LISTY?

Poprzez korespondencję seniorzy nawiązują z młodym pokoleniem pozytywne więzi pozwalając na ekspresję emocji w pewnych ramach, odkrywanie wewnętrznego świata, określenie siebie i lepsze zrozumienie własnych potrzeb poprzez zaproszenie do spokojnego namysłu.

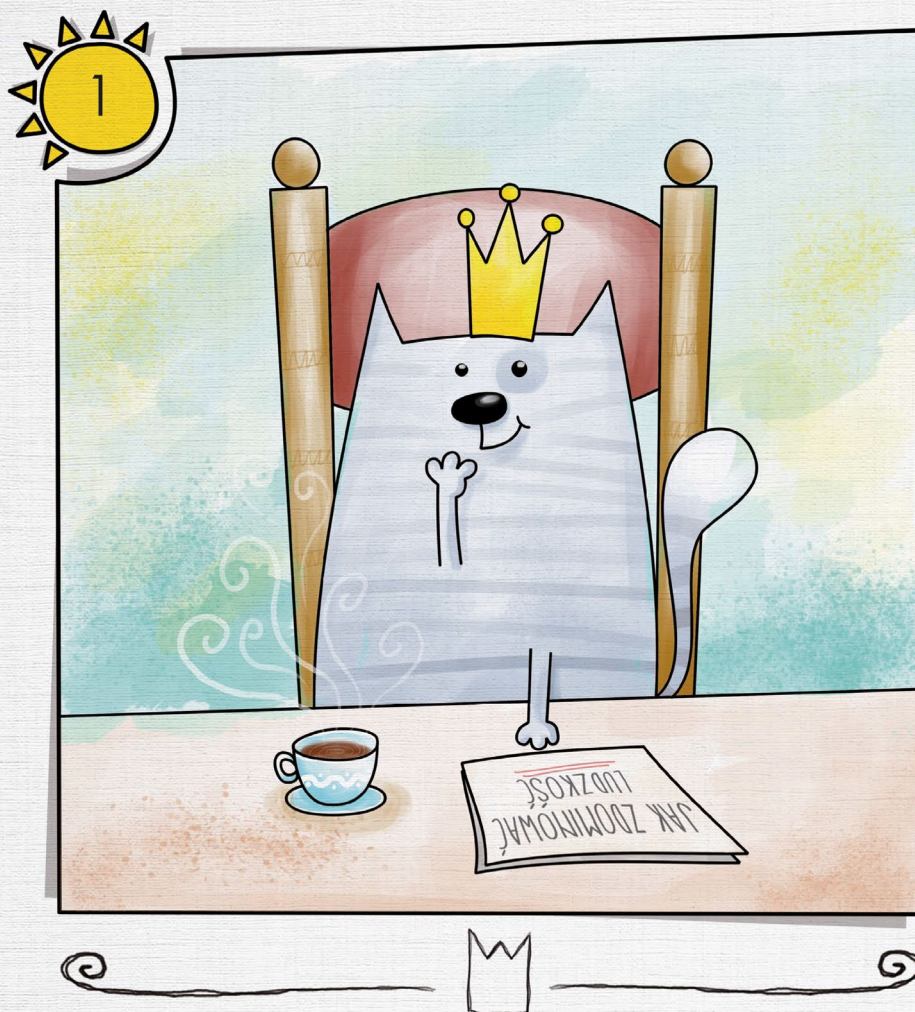
ArcyMistrzowie wyznaczają młodzieży kolejne wyzwania o charakterze prospołecznym i motywacyjnym np.:

- *Na jeden dzień zamieniasz się w głowę państwa, jakie będą twoje pierwsze decyzje i dlaczego właśnie takie?*
- *Masz 100 lat i przychodzi do Ciebie twój prawnuk po poradę na dobre życie. Co mu powiesz?*


Listy ułatwiają wzajemne poznanie, zrozumienie, ale też budowanie przestrzeni do późniejszych spotkań podczas pasjoterapii.

ILE TRWA GRA KORESPONDENCYJNA?

Gra korespondencyjna trwa **trzy miesiące** (12-13 tygodni). Zestaw zawiera 36 kart do gry, które wybierają dla młodych graczy seniorzy. Talia kart jest numerowana, ale nie narzuca to kolejności podawania młodzieży zadań. Seniorzy samodzielnie dokonują doboru pytań po zapoznaniu z osobą i zainteresowaniami swego współgracza. Czas trwania gry jest elastyczny. Jeśli organizator uzna, że trzy miesiące to za długo, można zakończyć grę wcześniej. Jeśli natomiast wychowankom wymiana korespondencji spodoba się na tyle, że będą chcieli kontynuować rozgrywkę, można ją przedłużyć do wyczerpania kart.



Na jeden dzień zamieniasz się w głowę państwa.
Jaka będzie Twoja pierwsza decyzja lub decyzje?
Dlaczego to właśnie jest dla Ciebie ważne?

Odpowiedź wpisz na drugiej stronie 

PASJOTERAPIA

Pasjoterapia (termin stworzony na potrzeby gry) – rodzaj pozytywnego oddziaływania jednej ze stron (pasjoterapeuty) na drugą (odbiorcę) przy wykorzystaniu kierunkowych zainteresowań współgraczy w celach socjoterapeutycznych. W kontekście gry MOSt pasjoterapia dotyczy pozytywnego wpływu seniorów, prezentujących podczas warsztatów własne pasje, na młodzież.

Pasjoterapia, stanowi drugi etap gry i jest to część praktyczna (aktywna). ArcyMistrzowie i Młodzi Mistrzowie realizują podczas wspólnych warsztatów zadania powiązane z pasjami obu stron np. emerytowany fotograf wykonuje z młodzieżą zainteresowaną tematem zdjęcia na szklanych negatywach, analogicznie malarz uczy nakładania farb na płótno, muzyk gry na wybranym instrumencie, wyczytnowiec ćwiczy z młodzieżą ulubiony gatunek sportu, a renowator odnawianie mebli. Dobór pasji zależy od zasobów środowiska (np. przyrodniczych, historycznych, turystycznych) i osób o ciekawych zainteresowaniach w lokalnym otoczeniu.



Fotografia nr 2. Żywa lekcja historii w zabytkowej wieży ciśnień.

ILE TRWA PASJOTERAPIA?

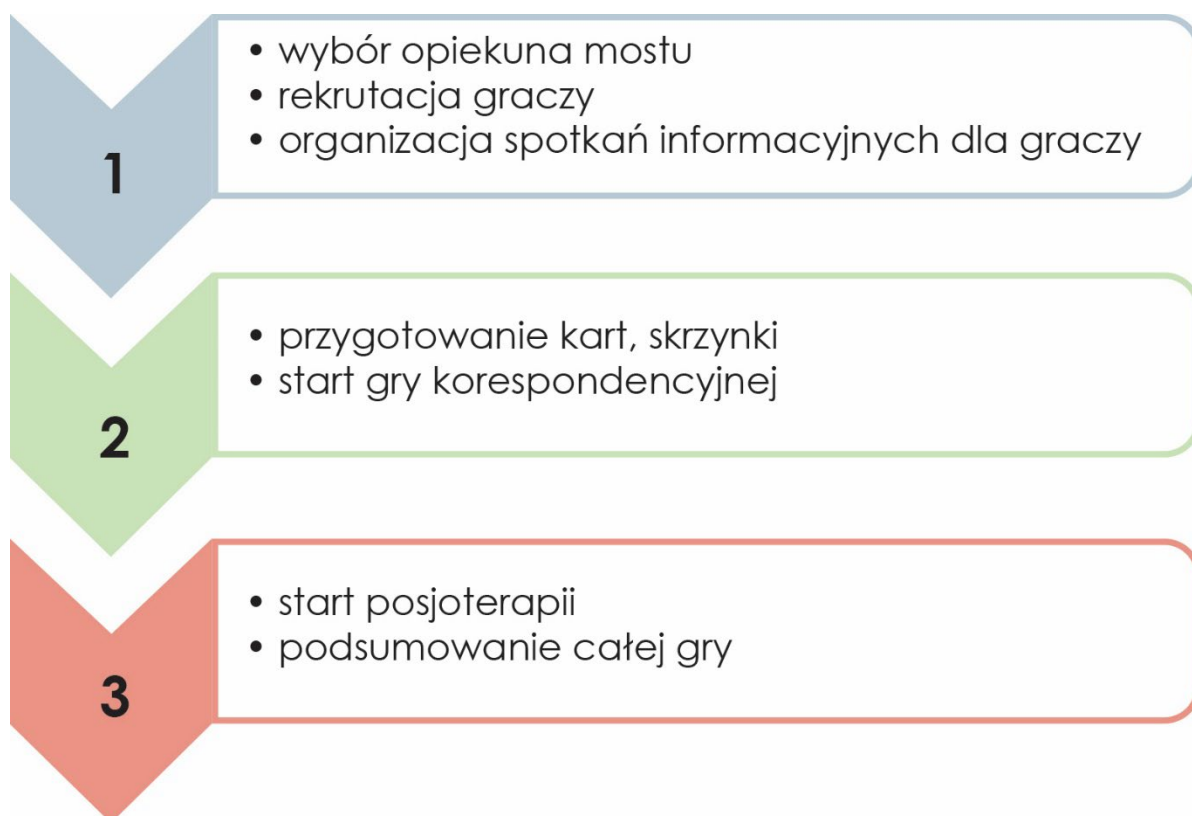
Pasjoterapia trwa **dwa miesiące** (jedno spotkanie w tygodniu, najlepiej stale tego samego dnia tygodnia np. zawsze w środy; w sumie do zrealizowania jest około 8-9. spotkań). Podczas pasjoterapii seniorzy animatorzy prowadzą dla całej grupy młodzieży (8. graczy) pokaz związany z własną pasją (połączony z warsztatami). Wskazane jest by w pokazie uczestniczyli też gracze seniorzy.

Podczas pasjoterapii dynamika gry, mająca na celu utrzymanie motywacji młodzieży do końca innowacji, rośnie. Gracze mają ze sobą bezpośredni kontakt. Interakcje między młodszym i starszym pokoleniem pozwalają na wzajemne lepsze zrozumienie i zawiązanie więzi.

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 ekspertów pracujących z młodzieżą, ale polega na tworzeniu mostu generacyjnego (spotkania młodzieży z seniorami na poziomie mentalnym poprzez karty z zadaniami i rzeczywistym przez warsztaty).

REKRUTACJA

Rekrutacja seniorów i młodzieży odbywa się na podstawie oceny psychologa lub pedagoga (opartej na wywiadzie i ankiecie dotyczącej predyspozycji do pracy z młodzieżą). Dla zabezpieczenia ciągłości gry warto przygotować listy rezerwowe z kandydatami spośród młodzieży i seniorów. Zaraz po wyborze 16. osobowej grupy graczy na spotkaniu inauguracyjnym należy powiadomić uczestników, że w dowolnym momencie mogą zrezygnować z gry. Jeśli któryś z graczy rezygnuje lub okoliczności życiowe nie pozwalają mu na kontynuowanie gry, jego miejsce zastępuje następna osoba. Gra ma za zadanie pobudzać potencjały (przez zadania aktywizujące i motywujące). Ewentualna wymiana graczy nie może zaburzyć głównego celu gry.



Grafika nr 4. Uproszczony schemat gry.

INSTRUKCJA DLA ORGANIZATORÓW

W SKRÓCIE

- 1.** Znajdź pedagoga lidera, który poprowadzi grę. Rekomendujemy wychowawcę zaangażowanego społecznie w życie placówki i inicjatywy lokalne.
- 2.** Zrekrutuj w lokalnym środowisku seniorów, którzy posiadają ciekawe pasje i lubią pracować z młodzieżą (najlepiej osiem osób plus dwie rezerwowe). Podczas rekrutacji korzystaj z materiałów dołączonych do pakietu MOST.
- 3.** Wybierz spośród wychowanków placówki kilku chętnych do gry chłopców lub dziewczęta (ośmiu graczy aktywnych i dwóch rezerwowych). Podczas rekrutacji korzystaj z materiałów załączonych do Scenariuszy.
- 4.** Zapewnij wygodną salę do spotkań informacyjnych.
- 5.** Zorganizuj odrębne spotkania informacyjne dla seniorów i młodzieży. Podczas spotkań pomocne będą Scenariusze.
- 6.** Wspólnie z graczami zadбай o przygotowanie skrzynek generacyjnych. Być może ktoś z waszego otoczenia dysponuje podobną skrzynką i nie trzeba będzie kupować nowej. Wspólnie ustalcie też podczas pierwszego spotkania gdzie skrzynki będą stać.
- 7.** Ustal wraz z graczami kiedy rozpoczynacie grę korespondencyjną.
- 8.** Wydrukuj karty do gry dołączone do pakietu MOST w postaci plików PDF. Karty przygotował grafik rysujący m.in. komiksy – poinformuj o tym młodzież. Być może formuła komiksu przyjazna dla młodzieży przekona ich i zachęci do gry.
- 9.** Należy nieustannie powtarzać, że podstawą gry są wartości:
 - bezpieczeństwo psychoemocjonalne graczy,
 - szacunek dla poglądów drugiej osoby,
 - kreatywność.



Grafika nr 5. Priorytety w grze.

10. Start gry korespondencyjnej! **Raz w tygodniu (najlepiej w tym samym dniu tygodnia), jedna karta, te same pary (senior-uczeń) do końca rozgrywki, przez trzy miesiące.**

11. Lider-pedagog (Opiekun Mostu) stale nadzoruje przebieg gry. W razie potrzeby do akcji wkracza psycholog wspierający zarówno seniorów, jak i młodzież.

12. Po zamknięciu gry korespondencyjnej rozpoczyna się pasjoterapia. Najlepiej zaplanować wszystkie spotkania z góry. Można wtedy zabezpieczyć miejsca spotkań, a także przygotować i rozdać graczom harmonogram warsztatów.

13. Podczas inauguracyjnego spotkania pasjoterapeutycznego wychowankowie placówki wychowawczej i seniorzy widzą się po raz pierwszy. Stwórzcie przestrzeń do rozmów np. spacer po parku, potem warsztaty.

14. Pasjoterapia – raz w tygodniu, przez dwa miesiące, jeden temat, jeden animator prowadzący warsztaty, w których uczestniczą młodsi starsi gracze razem.

15. Ostatnia pasjoterapia to okazja do spotkania integracyjnego zamykającego całą grę (można przygotować wspólne ognisko lub piknik). W tym momencie warto przekazać wszystkim graczom gratulacje (wręczyć dyplomy uznania) i ustalić czy kontakt seniorów z młodzieżą np. przez listy będzie zachowany. Jeśli młodzież i seniorzy wyrażą wolę kontynuowania znajomości warto pod kontrolą pedagoga wymienić się kontaktami. Jeśli gra nie zakończy się z ostatnimi warsztatami pasjoterapeutycznymi i uczestnicy (po wyrażeniu takiej woli) nadal będą się wspierać, organizator wygra podwójnie!

16. Zakończenie gry to jednocześnie dobry moment na refleksje po zamknięciu gry. Zadbaj o przestrzeń do wymiany i podsumowania.



Fotografia nr 3. Wycieczka rowerowa z seniorami szlakiem zabytków przyrody.