

podręcznik dobrych praktyk w zakresie edukacji przedmiotowej wychowanków instytucjonalnych form pieczy zastępczej

DZIECKO W CENTRUM



Instytut Wiedzy i Kompetencji
Gdynia 2022

DZIECKO W CENTRUM

PODRĘCZNIK DOBRYCH PRAKTYK

W ZAKRESIE EDUKACJI

PRZEDMIOTOWEJ WYCHOWANKÓW

INSTYTUCJONALNYCH PODMIOTÓW

PIECZY ZASTĘPCZEJ.

DZIECKO W CENTRUM

Podręcznik dobrych praktyk w zakresie edukacji przedmiotowej wychowanków instytucjonalnych podmiotów pieczy zastępczej.

Publikacja powstała w ramach projektu „DZIECKO W CENTRUM - partnerstwo strategiczne na rzecz opracowania oferty edukacyjnej mającej na celu przeciwdziałanie przedwczesnemu opuszczaniu systemu edukacji przez wychowanków instytucjonalnych podmiotów pieczy zastępczej.” finansowanego w ramach Mechanizmu Finansowego EOG na lata 2014-2021 Program Edukacja. Nr projektu: EOG/21/K4/W/0144.

Partnerstwo projektu:

Instytut Wiedzy i Kompetencji (partner wiodący)

Ośrodek Psychoterapii i Edukacji Izabela Derewicz-Czupryniak

Placówka Opiekuńczo-Wychowawcza “Nasz Dom” w Rumi

Fundacja dla Rodziny „Ogniska Nadziei”

Newschool AS

Wydawca:

Instytut Wiedzy i Kompetencji

ul. Mikołaja Reja 5/7

81-441 Gdynia

Autorzy:

Publikacja zbiorowa autorstwa pracowników podmiotów
tworzących partnerstwo projektu.

Opracowanie redakcyjne:

Monika Formańska-Żadkowska

Skład i łamana:

Michał Żadkowski

Projekt okładki:

Maksym Ostrowski

Copyright Instytut Wiedzy i Kompetencji

Gdynia 2022

ISBN: 978-83-965328-9-3

Wydanie pierwsze

Książka opublikowana na licencji: CC BY-SA



*Dobry wychowawca, który nie wtłacza a wyzwala,
nie ciągnie a wznosi,
nie ugniata a kształtuje,
nie dyktuje a uczy,
nie żąda a zapytuje –
przeżyje wraz z dziećmi wiele natchnionych chwil.*

Janusz Korczak

SŁOWO WSTĘPU

Wychowankowie instytucjonalnych podmiotów pieczy zastępczej, to osoby młode umieszczone w placówkach opiekuńczo-wychowawczych z powodu braku możliwości sprawowania nad nimi opieki przez rodziców biologicznych lub najbliższą rodzinę. Najczęstszym powodem umieszczenia dziecka w pieczy zastępczej jest szeroko rozumiana dysfunkcyjność rodziny (wynikająca przede wszystkim z uzależnienia jednego lub obojga rodziców, bezradności wychowawczej oraz przemocy). Co zaskakujące sieroctwo dotyczy jedynie niewielkiego odsetka dzieci przebywających w placówkach opiekuńczo-wychowawczych.

Dzieci i młodzież objęte systemowym wsparciem w postaci pobytu w pieczy to osoby o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Składa się na to szereg determinantów, z których do najważniejszych możemy zaliczyć:

- brak wzorców rodzinnych w obszarze edukacji,
- brak indywidualnego wsparcia ze strony osób dorosłych zaangażowanych w proces wychowawczy,
- trauma psychiczna związana z umieszczeniem w placówce i jej następstwa,

- obniżony poziom wiary we własne możliwości i umiejętności,
- brak motywacji do działania,
- orzeczenie o niepełnosprawności, FASD lub inne dysfunkcje poznawcze.

Warto w tym miejscu zaznaczyć, iż wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych po umieszczeniu w instytucji pieczy zastępczej również posiadają znacznie mniejsze szanse na rozwój edukacyjny, w tym w szczególności zniwelowanie braków edukacyjnych niż ich rówieśnicy. Wynika to z faktu, iż przebywając w placówce młodzież nie może liczyć na wsparcie w postaci pomocy rodziców, dziadków, indywidualnych korepetycji oraz kursów przygotowujących do egzaminów. Mamy więc do czynienia z błędnym kołem: pogłębia się wykluczenie społeczne tych młodych ludzi oraz dysproporcje edukacyjne - braki, które powinny być sukcesywnie wyrównywane. Co więcej młodzież traktuje szkołę jako kolejną instytucję narzucającą im normy społeczne, nie potrafi zaufać ani sobie ani nauczycielom lub wychowawcom a narastające braki w połączeniu z niską samooceną są częstym powodem niepowodzeń szkolnych i przedwczesnego porzucenia systemu edukacji.

Obowiązkiem nas - pedagogów, psychologów, wychowawców oraz wszystkich osób związanych z systemem pieczy zastępczej jest poszukiwanie trwałych rozwiązań, które zachęciłyby młodych ludzi z grupy defaworyzowanej jaką są wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych typu instytucjonalnego do podjęcia wysiłku intelektualnego i kontynuowania edukacji.

Krótko scharakteryzowana powyżej sytuacja była genezą projektu „DZIECKO W CENTRUM - partnerstwo strategiczne na rzecz opracowania oferty edukacyjnej mającej na celu przeciwdziałanie przedwczesnemu opuszczaniu systemu edukacji przez wychowanków instytucjonalnych podmiotów pieczy zastępczej.” finansowanego w ramach Mechanizmu Finansowego EOG na lata 2014-2021 Program Edukacja, który realizuje fundacja Instytut Wiedzy i Kompetencji. Przez 16 miesięcy eksperci z ramienia partnerów krajowych oraz partnera z Kraju Darczyńców (Norwegii) poszukiwali efektywnych rozwiązań wspierających system - równolegle opracowywane były dwa programy dedykowane wychowankom instytucjonalnych podmiotów pieczy zastępczej.

Pierwszy z nich dotyczy organizacji procesu poradnictwa zawodowego w pieczy zastępczej („Kierunek samodzielności”). Drugi program podejmuje tematykę wzmocnienia działań w obszarze edukacyjnym, w szczególności podniesienia kompetencji kluczowych (językowych i z obszaru STEM) oraz nabycia wiedzy dotyczącej zrównoważonego rozwoju i przedsiębiorczości.

Niniejsza publikacja jest skatalogowaniem dobrych praktyk wypracowanych w trakcie projektu i odnosi się do tematyki programu poświęconego działaniom edukacyjnym - „Dziecko w centrum”.

W Państwa ręce oddajemy poradnik, którego głównym celem jest wsparcie kadry placówek opiekuńczo-wychowawczych w organizacji zajęć mających na celu zaspokojenie potrzeb rozwojowych wychowanków, w tym w szczególności zajęć służących rozwojowi kompetencji kluczowych oraz umiejętności podstawowych dzieci i młodzieży z grupy defaworyzowanej.

Prezentowana publikacja ukazuje determinanty związane z istotą wykluczenia społecznego wychowanków placówek opiekuńczo-wychowawczych, które w zasadniczy sposób wpływają na możliwości ich rozwoju oraz wyboru ścieżki edukacyjnej. Uzupełnia nieliczne nadal opracowania, których

tematem przewodnim jest organizacja zajęć z zakresu rozwoju edukacyjnego w instytucjonalnych podmiotach pieczy zastępczej.

Prezentowane treści dedykowane są głównie wychowawcom placówek opiekuńczo-wychowawczych, którzy odpowiadają za wsparcie wychowanków w realizacji ich obowiązków szkolnych.

W publikacji zawarte zostały praktyczne wskazówki dotyczące organizowania zajęć dla wychowanków w wieku od 12 do 19 roku życia.

Układ pozwala spojrzeć na temat edukacji przedmiotowej w pieczy z kilku wzajemnie uzupełniających się perspektyw.

Rozdział pierwszy „O wyborach edukacyjnych wychowanków instytucjonalnych podmiotów pieczy zastępczej” stanowi wstęp do dalszych rozważań.

Prezentujemy w nim wnioski z analizy własnej przeprowadzonej na potrzeby projektu dotyczącej wyboru ścieżek edukacyjno-zawodowych przez wychowanków 8 placówek opiekuńczo-wychowawczych, z którymi współpracuje fundacja Instytut Wiedzy i Kompetencji.

W rozdziale drugim „Dobre praktyki w obszarze edukacji ekonomicznej” skupiamy się na opisie konceptu Schülerfirma

Schülerfirma (firmy szkoleniowej) jako narzędzia służącego podniesieniu kompetencji kluczowych (matematycznych, cyfrowych) oraz umiejętności podstawowych (zaradności życiowej, podstawowej wiedzy ekonomicznej) wychowanków placówek opiekuńczo-wychowawczych typu instytucjonalnego.

Schülerfirma to program, który istnieje w Niemczech, w którym uczniowie szkół ponadgimnazjalnych mogą tworzyć i prowadzić własne firmy w celu zdobycia praktycznego doświadczenia biznesowego i umiejętności przedsiębiorczych. Program jest zwykle prowadzony jako część programu szkolnego, a uczniowie otrzymują wsparcie i poradę od nauczycieli i mentorów biznesowych. Firmy mogą być dowolnego typu, a uczniów zachęca się do wymyślania oryginalnych i innowacyjnych pomysłów. Celem jest umożliwienie młodym ludziom poczucia „smaku” rzeczywistości biznesu i pomoc w rozwijaniu umiejętności, których będą potrzebowali, aby odnieść sukces w przyszłości.

Eksperti odpowiedzialni za przygotowanie publikacji proponują własny koncept firmy szkoleniowej - dostosowany do potrzeb i możliwości młodzieży z pieczy zastępczej. Adaptacja niemieckich praktyk do polskiej edukacji włączającej jest szansą na wsparcie procesu usamodzielniania wychowanków, w tym wychowanków

o specjalnych potrzebach wynikających z posiadanego orzeczenia o niepełnosprawności intelektualnej (poznanie wartości pieniądza, nauka podstaw przedsiębiorczości, planowania budżetu).

Rozdział trzeci „Dobre praktyki w obszarze edukacji STEM” dotyczy rozwijania umiejętności matematyczno-informatycznych w praktyce oraz podnoszenia poziomu wiedzy z przedmiotów przyrodniczych. Autorzy publikacji proponują 6 scenariuszy zajęć dla wychowanków placówek opiekuńczo-wychowawczych, dzięki udziałowi w których młodzież nauczy się stawiania hipotez i ich weryfikacji oraz analitycznego myślenia:

- 2 scenariusze wykorzystujące biegi na orientację,
- 2 scenariusze bazujące na grywalizacji w terenie (wykorzystanie gier miejskich) oraz
- 2 scenariusze oparte na wirtualnych pokojach zagadek.

Kolejna część publikacji „Dobre praktyki w obszarze edukacji proekologicznej” zawiera opis pomysłu prowadzenia farmy permakulturowej przy placówce jako narzędzia służącego podnoszeniu świadomości ekologicznej wychowanków oraz nabyciu przez nich wiedzy dotyczącej zrównoważonego rozwoju.

Farma permakulturowa to rodzaj farmy, która opiera swoje działanie na zasadach permakultury, czyli filozofii projektowania ekologicznych systemów rolniczych (zrównoważonych i trwałych). Celem permakultury jest stworzenie naturalnego ekosystemu, który jest samowystarczalny i odporny na różnego rodzaju stresory. Farma permakulturowa koncentruje się na uprawie roślin i hodowli zwierząt w sposób naturalny, bez stosowania chemicznych nawozów i pestycydów, a także na wykorzystaniu różnorodności biologicznej do utrzymania zdrowia gleby i roślin.

Autorzy publikacji przedstawiają opis cyklu zajęć wykorzystujących elementy permakultury. Są one okazją dla wychowanków nie tylko do nabycia umiejętności ekologicznych, ale także do współpracy w grupie ponad podziałami. Stanowią alternatywę do zajęć przed komputerem - praca na świeżym powietrzu.

W rozdziale piątym „Dobre praktyki w obszarze edukacji językowej” prezentujemy 4 scenariusze zajęć, których celem jest podnoszenie kompetencji kluczowych wychowanków placówek opiekuńczo-wychowawczych w obszarze językowym - język angielski oraz język niemiecki. Trenerzy odpowiedzialni za przygotowanie tej części podręcznika

wykorzystali „gry i zabawy” jako narzędzie do przekazania wiedzy w atrakcyjny dla wychowanków sposób.

Rozważania kończymy krótkim podsumowaniem, w którym przedstawione zostały wnioski z procesu skalowania narzędzi prezentowanych w publikacji, które miało miejsce w Placówce Opiekuńczo-Wychowawczej „Nasz Dom” w Rumi w okresie 02.2022 - 08.2022.

Wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych to młodzi ludzie, którzy z przyczyn od nich niezależnych doświadczyli wykluczenia społecznego, w tym w szczególności edukacyjnego.

Wierzymy, że publikacja, którą oddajemy w Państwa ręce przyczyni się do niwelowania tego wykluczenia poprzez budowanie efektywnego procesu edukacyjnego w placówkach opiekuńczo-wychowawczych, a tym samym stanowić będzie początek zmiany społecznej w procesie usamodzielniania wychowanków.



SPIS TREŚCI

Rozdział 1. O wyborach edukacyjnych wychowanków instytucjonalnych podmiotów pieczy zastępczej	16
Rozdział 2. Dobre praktyki w obszarze edukacji ekonomicznej	64
Podział 3. Dobre praktyki w obszarze edukacji STEM	104
Podział 4. Dobre praktyki w obszarze edukacji proekologicznej	214
Rozdział 5. Dobre praktyki w obszarze edukacji językowej	240
Podsumowanie	272

ROZDZIAŁ 1.

O WYBORACH EDUKACYJNYCH WYCHOWANKÓW INSTYTUCJONALNYCH PODMIOTÓW PIECZY ZASTĘPCZEJ



Wychowankowie pieczy zastępczej to grupa defaworyzowana, pozbawiona wzorców edukacyjnych wyniesionych z domu rodzinnego, wsparcia biologicznych rodziców, a co za tym idzie motywacji do kontynuowania nauki po osiągnięciu wieku, z którym wygasa obowiązek szkolny w Polsce.

Ci młodzi ludzie, którzy już na starcie są na znacznie gorszej pozycji niż ich rówieśnicy często przedwcześnie opuszczają system edukacji, zaś szkoły, które wybierają rzadko odpowiadają ich zainteresowaniom, pasjom, możliwościom. Przeważnie są to placówki zawodowe (branżowe), szkoły policealne, zaoczne ...

Problem powstaje jednak dużo wcześniej niż na poziomie szkoły średniej lub wyższej. Dzieci umieszczane w pieczy mają elementarne braki edukacyjne - dotyczące podstawowych umiejętności matematycznych, językowych, które później rzutują na dalszej ścieżce wyboru zawodu, drogi kształcenia.

WPROWADZENIE - O PIECZY ZASTĘPCZEJ W POLSCE

Wg Ustawy o wspieraniu rodziny i systemie pieczy zastępczej z dnia 9 czerwca 2011 r. (Dz. U. 2011 Nr 149 poz. 887) piecza zastępcza jest sprawowana w przypadku niemożności zapewnienia dziecku opieki i wychowania przez rodziców. W pierwszej kolejności wdrażane powinny być działania naprawcze w środowisku rodzinnym, zaś przy braku ich efektywności konieczne jest objęcie osoby nieletniej pomocą w postaci umieszczenia w pieczy zastępczej (instytucjonalnej lub rodzinnej).

Nasze rozważenia rozpoczniemy od podania danych statystycznych dotyczące pieczy zastępczej w Polsce oraz na terenie realizacji projektu - w województwie pomorskim, a także krótko charakteryzujemy przyczyny umieszczenia dziecka w placówce.

Struktura instytucjonalnej pieczy zastępczej w Polsce

Jak wynika z danych przedstawionych w ostatnim raporcie z 18 maja 2022 r. sporządzonym przez Główny Urząd Statystyczny pt. „Piecza zastępcza w 2021 r.” (<https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/dzieci-i-rodzina/dzieci/pieczazastepcza-w-2021-roku,1,6.html>; dostęp dnia 09.03.2022)

na koniec 2021 r. w pieczy zastępczej przebywało 72,3 tys. dzieci pozbawionych całkowicie lub częściowo opieki rodziny naturalnej, w tym 56,4 tys. w pieczy rodzinnej oraz 15,9 tys. w pieczy instytucjonalnej.

Zatem zaobserwować możemy nieznaczny trend wzrostu liczby dzieci objętych wsparciem w ramach pobytu w pieczy w stosunku do roku poprzedzającego (wzrost o 1,1% w stosunku do 2020 r.).

Z ww. raportu wynika, iż na koniec 2021 r. działały w Polsce 1 273 placówki instytucjonalnej pieczy zastępczej.

Wśród podmiotów instytucjonalnych pieczy zastępczej przeważały placówki opiekuńczo-wychowawcze (1260). Na pozostałych 13 podmiotów składały się regionalne placówki opiekuńczo-terapeutycznych (10) oraz interwencyjne ośrodki preadopcyjne (3).

Wśród placówek opiekuńczo-wychowawczych w 2021 r. w Polsce funkcjonowały placówki:

- socjalizacyjne (777),
- rodzinne (219),
- interwencyjne (51),
- specjalistyczno-terapeutyczne (31),
- placówki łączące zadania (182).

Placówki instytucjonalnej pieczy zastępczej w Polsce w roku 2021 posiadały prawie 17 tys. miejsc (16 789), w tym najwięcej miejsc zabezpieczono w placówkach socjalizacyjnych (10 641) oraz w placówkach łączących zadania (3 087). Placówki typu rodzinnego, interwencyjnego i specjalistyczno-terapeutycznego dysponowały odpowiednio - 1 657, 650 i 386 liczbą miejsc. Pozostałe placówki posiadały łącznie 368 miejsc.

Na koniec 2021 r. w instytucjonalnej pieczy zastępczej przebywało blisko 16 tys. dzieci (15 931), przy czym najliczniejszą grupę stanowili wychowankowie w wieku 14–17 lat (7 154 dzieci). Druga co do wielkości zbiorowość to dzieci w wieku 10–13 lat (4 018 osób). Najmniej liczna była najmłodsza grupa wiekowa poniżej 1 roku (158 wychowanków). W placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej przebywało również 1 514 pełnoletnich, uczących się wychowanków.

W grudniu 2021 r. w instytucjonalnej pieczy zastępczej przebywało prawie dwa tysięcy wychowanków posiadających orzeczenie o niepełnosprawności (1 858), w tym w placówkach opiekuńczo-wychowawczych przebywało 1 651 osób z orzeczeniem o niepełnosprawności, a w regionalnych placówkach opiekuńczo-terapeutycznych i interwencyjnych ośrodkach preadopcyjnych odpowiednio - 205 i 2 osoby. Wychowankowie z orzeczeniem o niepełnosprawności przebywali przede wszystkim w placówkach opiekuńczo-wychowawczych typu socjalizacyjnego (62%). Kolejno umieszczani byli również w placówkach łączących zadania (17,8%) w placówkach rodzinnych (11,0%), w placówkach specjalistyczno-terapeutycznych (7,0%) oraz w placówkach interwencyjnych (2,2%).

W 2021 r. ponad sześć i pół tysiąca wychowanków opuściło placówki instytucjonalnej pieczy zastępczej (6 573), w tym 4 530 wychowanków do 18 roku życia oraz 2 043 wychowanków po osiągnięciu wieku pełnoletności. Wśród nieletnich wychowanków 35,9% stanowiły dzieci powracające do rodziny naturalnej. 25,4% wychowanków zostało przeniesionych do innego typu instytucjonalnej pieczy zastępczej, zaś do rodzinnej pieczy zastępczej odeszło 22,3% wychowanków. Jedynie 7,0% dzieci z placówek zostało przekazanych rodzinom adopcyjnym.

Pozostali wychowankowie umieszczani byli m.in. w młodzieżowych ośrodkach wychowawczych, domach pomocy społecznej.

Spośród 2 043 wychowanków powyżej 18 roku życia opuszczających placówki przeważali wychowankowie, którzy założyli własne gospodarstwo domowe - usamodzielnili się (1 104). Druga co do liczebności grupa z tego przedziału wiekowego powróciła do rodziny biologicznej (721 osób).

Jak wynika z danych przedstawionych w ostatnim raporcie z 30 lipca 2021 r. sporządzonym przez Urząd Statystyczny w Gdańsku pt. „Pomoc społeczna w województwie pomorskim w 2020 r.” (<https://gdansk.stat.gov.pl/opracowania-biezace/opracowania-sygnalne/ochronazdrowia-pomoc-spoeczna/pomoc-spoeczna-w-województwie-pomorskim-w-2020-r-,2,3.html>; dostęp dnia 09.03.2022) na koniec 2020 r. (wg stanu na 31.12.2020) w województwie pomorskim funkcjonowało 78 placówek instytucjonalnej pieczy zastępczej, w tym 77 placówek opiekuńczo-wychowawczej i 1 regionalna placówka opiekuńczo-terapeutyczna.

Analogicznie jak w przypadku sytuacji ogólnopolskiej zauważyć można nieznaczny trend wzrostowy liczby placówek w stosunku do roku 2019 r. (wzrost liczby o 3).

Z raportu wynika, iż na koniec 2020 r. wśród 77 placówek opiekuńczo-wychowawczych w województwie pomorskim funkcjonowały placówki:

- socjalizacyjne (55),
- rodzinne (8),
- interwencyjne (1),
- specjalistyczno-terapeutyczne (1),
- placówki łączące zadania (12).

78 podmiotem wchodzącym w skład instytucjonalnej pieczy zastępczej w województwie pomorskim była regionalna placówka opiekuńczo-terapeutyczna.

Ww. podmioty instytucjonalnej pieczy zastępczej dysponowały łącznie 1138 miejscami (o 3,3 % więcej miejsc niż w roku 2019), w tym najwięcej miejsc zabezpieczono w placówkach socjalizacyjnych (778) oraz w placówkach łączących zadania (212). Placówki typu rodzinnego, interwencyjnego i specjalistyczno-terapeutycznego dysponowały odpowiednio - 64, 30 i 9 liczbą miejsc.

Regionalna placówka opiekuńczo-terapeutyczna zabezpieczała w 2020 r. miejsca dla 45 wychowanków.

Na koniec 2020 r. w instytucjonalnej pieczy zastępczej w województwie pomorskim przebywało nieco ponad tysiąc dzieci (1032), przy czym najliczniejszą grupę stanowili wychowankowie w wieku 14–17 lat (523 dzieci). Druga co do wielkości zbiorowość to dzieci w wieku 10–13 lat (283 dzieci).

W placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej przebywało również 87 pełnoletnich, uczących się wychowanków.

W grudniu 2020 r. w placówkach instytucjonalnej pieczy zastępczej w województwie pomorskim przebywało 167 wychowanków posiadających orzeczenie o niepełnosprawności oraz 104 wychowanków chorujących przewlekłe.

W 2020 r. placówki instytucjonalnej pieczy zastępczej opuściło 325 wychowanków, w tym 187 wychowanków do 18 roku życia oraz 138 wychowanków po osiągnięciu wieku pełnoletności.

Rozkład procentowy powodów opuszczenia placówki przez wychowanków w województwie pomorskim był tożsamy z krajowym, tj. wśród nieletnich wychowanków 40,1% stanowiły dzieci powracające do rodziny naturalnej, 29,9% wychowanków zostało przeniesionych do innego typu instytucjonalnej pieczy zastępczej, zaś do rodzinnej pieczy zastępczej odeszło 20,86% wychowanków. Jedynie 0,53% dzieci z placówek zostało przekazanych rodzinom adopcyjnym (1 dziecko).

Analogicznie jak w przypadku Polski spośród 138 wychowanków powyżej 18 roku życia, którzy opuścili placówki przeważali wychowankowie, którzy założyli własne

gospodarstwo domowe - usamodzielnili się (83). Druga co do liczebności grupa z tego przedziału wiekowego powróciła do rodziny biologicznej (50 osób).

Wyżej przytoczone dane jednoznacznie wskazują na niewydolność systemu - liczba dzieci, które opuszczają placówki trafiając do rodzin zastępczych lub adopcyjnych jest zatrażająco niska - jedno dziecko w całym województwie, przy równoległej dużej liczbie dzieci i nastolatków umieszczanych w młodzieżowych ośrodkach wychowawczych, domach pomocy. Prawne rozwiązania, o których dywagować będziemy w rozdziale 3 skutecznie uniemożliwiają adopcję - doprowadzając do paradoksu, w którym pary latami czekają na sfinalizowanie procesu adopcyjnego, zaś placówki są przepełnione.

DEINSTYTUCJONALIZACJA PIECZY ZASTĘPCZEJ W POLSCE

Deinstytucjonalizacja pieczy zastępczej w Polsce jest trendem wyznaczonym przez politykę Unii Europejskiej. W szerokim ujęciu proces deinstytucjonalizacji dotyczy przejścia od stałej opieki w instytucjach do opieki świadczonej na poziomie społeczności (przeważnie lokalnej). Istnieje wiele definicji deinstytucjonalizacji, jedną z nich formułuje UNICEF jako całość procesu planowania transformacji i zmniejszania rozmiaru zakładów stacjonarnych lub ich likwidacji przy jednoczesnym zapewnieniu innego rodzaju różnorodnych usług opieki nad dziećmi bazujących na standardach wynikających z praw człowieka i zorientowanych na rezultaty.

W przypadku placówek opiekuńczo-wychowawczych deinstytucjonalizacja jest związana przede wszystkim ze zmniejszeniem liczebności grup wychowanków umieszczanych w jednej placówce - do 14 dzieci (w latach ubiegłych liczba miejsc w placówce wynosiła 30). Proces ten nie ogranicza się jednak jedynie do stworzenia mniejszych placówek, a sięga dalej. Przede wszystkim ma na celu wprowadzenie w pieczy typu instytucjonalnego atmosfery

środowiska rodzinnego, w którym wychowankowie mają przypisane im obowiązki, np. wspólnie z wychowawcami gotują posiłki, sprzątają domki czy też dbają o ich wystrój. Idea jest z zasady bardzo dobra, gorzej jednak sprawdza się w praktyce - wychowawcy placówek obarczeni zostali kolejnymi obowiązkami (gotowanie, sprzątanie), które przy równoległym sprawowaniu ciągłej opieki nad wychowankami, pracy u podstaw z ich biologicznymi rodzinami oraz prowadzeniu dokumentacji dzieci stały się niemożliwymi do efektywnego wykonania.

W ten sposób wychowankowie zamiast uczyć się samodzielności, życiowej zaradności i budować relacje właściwe środowisku rodzinnemu z przymusu uczestniczą w wykonywanych w sposób nerwowy i pośpieszny czynnościach, co więcej wychowawcy mają mniej czasu na indywidualizację pracy z podopiecznymi.

Nie negujemy w tym miejscu idei deinstytucjonalizacji - nasze stanowisko jest wręcz przeciwne jakiegokolwiek krytyce samego procesu, który uważamy za wysoce potrzebny społeczne (dzieci i młodzież nie są uprzedmiotowiane, mają lepsze warunki do rozwoju neurobiologicznego), jednak nie możemy zgodzić się ze sposobem wprowadzenia zmian.

Z przeprowadzonej wnikliwej analizy w środowisku pracowników socjalnych oraz specjalistów resocjalizacyjnych pracujących w placówkach jednoznacznie wynika, iż

całkowite zlikwidowanie personelu pomocniczego (kucharzy, kierowców, sprzątaczek) wielokrotnie spotęgowało ich obciążenie zawodowe.

Wg ankietowanych zmiany powinny być wprowadzane stopniowo, po wcześniejszym przygotowaniu kadry (wielu z respondentów wskazało, iż nie posiada wystarczających kompetencji i umiejętności, aby należycie wykonać nowe obowiązki).

Można, więc ponownie pokusić się o opinię braku systemowego wsparcia kadry placówek opiekuńczo-wychowawczych. W naszym odczuciu, które podziela kadra placówek, z którymi współpracujemy w prowadzonym procesie deinstytucjonalizacji zabrakło strategii wyjścia - wieloletniego planu.

Pozyskane przez samorządy środki (często pochodzące z kapitału unijnego) pozwoliły na stworzenie pięknych, nowoczesnych i funkcjonalnych placówek opiekuńczo-wychowawczych. Fundusze europejskie stanowiły dużą pomoc, która powinna stać się początkiem pozytywnej zmiany. Często jednak cały proces deinstytucjonalizacji sprowadzał się do uroczystości otwarcia „nowego domku”, a skupiał nie na rzeczy, która powinna stanowić sendo, czyli na skoncentrowaniu prowadzonych działań na indywidualnych potrzebach dziecka.

Ponadto nie wszystkie założenia procesu deinstytucjonalizacji, który w praktyce miał zostać sfinalizowany w 2020 roku udało się wcielić w życie. Wg pracowników pieczy najczęściej nieprzestrzeganą wytyczną jest umieszczenie w placówkach dzieci poniżej 10 roku życia, co miało nie mieć miejsca. Powodów tej sytuacji jest wiele - zasadniczo wynika ona z braku innej alternatywy. Powiaty nie są w stanie zabezpieczyć wystarczającej liczby miejsc w rodzinach zastępczych, dzieci odbierane biologicznym opiekunom w trybie interwencyjnym muszą być w jakikolwiek sposób „zaopiekowane”. Trafiają, więc do placówki opiekuńczo-wychowawczej, w której z założenia miały nie być umieszczane. Podmioty nie są dostosowane do potrzeb małych dzieci i problemem nie jest tylko samo wyposażenie, ale przede wszystkim personel, a w zasadzie jego brak. Wychowawcy skupiają uwagę na najmłodszych podopiecznych - porzucają starsze dzieci i inne obowiązki. I tak właśnie proces, za którym przemawiają wszystkie zdroworozsądkowe argumenty stał się dodatkowym obciążeniem i tak już przeciążonej kadry. Zamiast wspólnie gotować i przekazywać podopiecznym cenne wskazówki dotyczące prowadzenia własnego gospodarstwa domowego w placówkach powszechny stał się catering i sztuczne stwarzanie pozorów wspólnoty.

Jak wyżej opisana sytuacja odnosi się do tematyki naszej publikacji?

W sposób oczywisty konieczne staje się wyposażenie wychowawców w narzędzia ułatwiające pracę edukacyjną z podopiecznym, w szczególności w obszarze wyrównywania braków edukacyjnych - umożliwi im to podjęcie działań bez dodatkowych obciążeń czasowych. Dodatkowo istotne jest zapewnienie materiałów dla wychowanków, aby pozyskali rzetelną i zrozumiałą przekazaną wiedzę dotyczącą podstaw edukacyjnych. Tym samym publikacja ma szansę wesprzeć faktyczną ideę procesu deinstytucjonalizacji - rozwój osobisty dzieci z zachowaniem jego indywidualizacji.

PROCES USAMODZIELNIANIA WYCHOWANKÓW PIECZY ZASTĘPCZEJ W POLSCE

Dla młodzieży wychowującej się w tradycyjnych rodzinach moment osiemnastych urodzin jest wydarzeniem bardzo ważnym, jednak nie powoduje on szczególnych zmian w jej codziennym funkcjonowaniu - młodzi dorośli przeważnie nadal mieszkają z rodzicami, a do momentu pójścia na studia

nie przejmują dodatkowych obowiązków. Co więcej, większość z młodych ludzi otrzymuje regularną pomoc od rodziców również po opuszczeniu rodzinnego domu - w trakcie studiowania oraz przy stawianiu pierwszych kroków w prowadzeniu własnego gospodarstwa domowego.

Zupełnie inaczej wygląda sytuacja w pieczy zastępczej, gdzie osiągnięcie pełnoletności jest równoznaczne z dalszymi konsekwencjami procesu usamodzielniania. Dla wychowanków jest to moment traumatyczny, jeśli nie kontynuują nauki muszą opuścić placówkę i w zasadzie od razu rozpocząć samodzielne funkcjonowanie w społeczeństwie, do którego nie są przygotowani.

W tym podrozdziale skupimy się na danych dotyczących procesu usamodzielniania się wychowanków placówek opiekuńczo-wychowawczych. Istotne jest, iż w zasadzie nie istnieją aktualne opracowania statystyczne poświęcone tej tematyce - za najaktualniejsze źródło uznać można raport Najwyższej Izby Kontroli „POMOC W USAMODZIELNIANIU SIĘ PEŁNOLETNICH WYCHOWANKÓW PIECZY ZASTĘPCZEJ” z 2015 roku (KPS-4101-001-00/2014).

To na nim będziemy, więc w znacznej mierze opierać nasze rozważania - analizę własną stanowiącą uaktualnienie danych przedstawimy na koniec rozdziału. Rozpocznijmy jednak od prawnego umiejscowienia pojęcia usamodzielniania.

Podstawą prawną usamodzielniania wychowanków placówek opiekuńczo-wychowawczych w Polsce jest Ustawa z dnia 9 czerwca 2011 r. o wspieraniu rodziny i systemie pieczy zastępczej (Dz. U. 2011 Nr 149 poz. 887). Poniżej przytoczymy najważniejsze fragmenty ww. ustawy stanowiące o zakresie pomocy usamodzielnianym wychowankom.

Art. 140.

Osobie opuszczającej, po osiągnięciu pełnoletności, rodzinę zastępczą, rodzinny dom dziecka, placówkę opiekuńczo-wychowawczą lub regionalną placówkę opiekuńczo-terapeutyczną, zwanej dalej „osobą usamodzielnianą”, w przypadku gdy umieszczenie w pieczy zastępczej nastąpiło na podstawie orzeczenia sądu:

1) przyznaje się pomoc na:

a) kontynuowanie nauki,

b) usamodzielnienie,

c) zagospodarowanie;

2) udziela się pomocy w uzyskaniu:

a) odpowiednich warunków mieszkaniowych,

b) zatrudnienia;

3) zapewnia się pomoc prawną i psychologiczną.

Art. 145.

1. Warunkiem przyznania pomocy na kontynuowanie nauki i na usamodzielnienie jest złożenie wniosku oraz posiadanie

zatwierdzonego indywidualnego programu usamodzielnienia, określającego w szczególności:

1) zakres współdziałania osoby usamodzielnianej z opiekunem usamodzielnienia;

2) sposób uzyskania przez osobę usamodzielnianą wykształcenia lub kwalifikacji zawodowych, pomocy w uzyskaniu odpowiednich warunków mieszkaniowych oraz w podjęciu przez osobę usamodzielnianą zatrudnienia.

2. Osoba usamodzielniana co najmniej rok przed osiągnięciem przez nią pełnoletności wskazuje osobę, która podejmuje się pełnienia funkcji opiekuna usamodzielnienia oraz przedstawia pisemną zgodę tej osoby.

3. Opiekunem usamodzielnienia może być osoba tworząca rodzinę zastępczą, prowadząca rodzinny dom dziecka, koordynator rodzinnej pieczy zastępczej, pracownik socjalny powiatowego centrum pomocy rodzinie, osoba będąca w placówce opiekuńczo-wychowawczej albo regionalnej placówce opiekuńczo- -terapeutycznej wychowawcą lub psychologiem, lub inna osoba wskazana przez osobę usamodzielnianą i zaakceptowana przez kierownika powiatowego centrum pomocy rodzinie powiatu właściwego do ponoszenia wydatków na finansowanie pomocy na kontynuowanie nauki i usamodzielnienie.

4. Indywidualny program usamodzielnienia jest opracowywany przez osobę usamodzielnianą wspólnie

z opiekunem usamodzielnienia co najmniej na miesiąc przed osiągnięciem przez osobę usamodzielnianą pełnoletności, a następnie jest zatwierdzany przez kierownika powiatowego centrum pomocy rodzinie powiatu właściwego do ponoszenia wydatków na finansowanie pomocy na kontynuowanie nauki i usamodzielnienie.

Przebieg procesu usamodzielniania w Polsce

W najnowszym raporcie pokontrolnym Najwyższej Izby Kontroli („POMOC W USAMODZIELNIANIU SIĘ PEŁNOLETNICH WYCHOWANKÓW PIECZY ZASTĘPCZEJ”) możemy przeczytać, iż rozwiązania w zakresie pomocy w usamodzielnieniu się pełnoletnich wychowanków pieczy zastępczej sprowadzają się głównie do doraźnej pomocy finansowej, utrzymywanej na minimalnym poziomie, który młodym osobom u progu dorosłego życia, nie zapewnia bezpiecznych warunków rozwoju. Jednocześnie z ustaleń kontroli wynika, że nie istnieje skuteczny system pomocy dla usamodzielniających się wychowanków pieczy zastępczej. Brak jest zwłaszcza narzędzi dla zapewnienia usamodzielnianemu wychowankowi wszechstronnego wsparcia, a także pełnej oceny jego sytuacji osobistej, rodzinnej i materialnej oraz predyspozycji, co ułatwiłoby opracowanie indywidualnego programu usamodzielnienia. Występują także problemy z pozyskiwaniem odpowiednio przygotowanych opiekunów usamodzielnienia, czyli osób

pełniących kluczową rolę we wprowadzaniu wychowanka w dorosłe życie. Nowe rozwiązania pogorszyły warunki usamodzielniania części wychowanków, szczególnie z rodzin zastępczych spokrewnionych, co doprowadziło do wyraźnego spadku liczby wychowanków, którzy decydują się na rozpoczęcie procesu usamodzielniania na warunkach określonych w ustawie o pieczy zastępczej. Oznacza to, że obecne uregulowania skłaniają do pozostawania w pieczy zastępczej, zamiast podejmowania procesu usamodzielniania.

Jednocześnie w raporcie zawarta jest niepokojąca informacja - w Polsce rośnie liczba dzieci umieszczanych w pieczy zastępczej, mimo kilkunastoprocentowego zmniejszenia się ich populacji w ostatnich latach. Wskazuje to na malejącą efektywność systemową wspierania rodzin z problemami opiekuńczo-wychowawczymi.

Z ustaleń kontroli jednoznacznie wynika, że zapewnienie warunków materialnych wychowankom nie wystarczy do sukcesu usamodzielniania. Nawet w przypadku zapewnienia potrzeb bytowych, usamodzielnieniu towarzyszy poczucie lęku, odrzucenia i osamotnienia. Dlatego potrzebne jest tworzenie całościowego systemu, w którym zapewnione byłoby również udzielenie wsparcia emocjonalnego i społecznego. Zaniedbania w tym zakresie nieuchronnie

prowadzą do konieczności ponoszenia o wiele wyższych kosztów społecznych w przyszłości.

W odpowiedzi na powyżej określoną potrzebę Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej (jako urząd administracji rządowej odpowiedzialny za działania w zakresie pieczy zastępczej), we współpracy, m.in. z przedstawicielami organizacji społecznych wspierających wychowanków w procesie usamodzielnienia powinno podjąć pilne działania na rzecz przygotowania kompleksowych rozwiązań w tym zakresie. Wg NIKu należy dążyć do osiągnięcia sytuacji, w której wypracowane rozwiązania będą uwzględniać:

- przeprowadzanie na wstępnym etapie procesu usamodzielnienia wychowanków całościowej oceny sytuacji osobistej, rodzinnej, materialnej i zdrowotnej wychowanka oraz jego predyspozycji, w tym konsultacji z psychologiem oraz doradcą zawodowym, jako podstawy do zaplanowania indywidualnego procesu usamodzielniania, np. z wykorzystaniem wywiadu środowiskowego;
- prowadzenie specjalnych kursów oraz treningów, jeszcze w okresie pobytu w pieczy zastępczej, przygotowujących młodych ludzi do samodzielności, w szczególności w zakresie gospodarowania domowym budżetem, dbania o zdrowie, prowadzenia gospodarstwa domowego, komunikacji międzyludzkiej, itp.;

- odpowiednie wsparcie psychologiczne i społeczne wychowanków;
- określenie zadań opiekuna usamodzielnienia oraz stworzenie warunków dla skutecznego pełnienia tej funkcji, w szczególności poprzez nadanie odpowiednich uprawnień, np. do uzyskiwania informacji o postępach w nauce wychowanka, jak również odpowiednie przygotowywanie opiekunów, w tym w zakresie umiejętności nawiązywania trwałego kontaktu z wychowankiem oraz skutecznego motywowania do aktywności, jak również zapewnienie im niezbędnego wsparcia specjalistów i urzędników.

Ważnym z punktu widzenia niniejsze publikacji jest fakt, iż z raportu jednoznacznie wynika, iż wychowankowie opuszczający placówkę podjęcie edukacji traktują jak narzędzie do otrzymania świadczenia finansowego, które jest głównym celem ich działań (a powinno być dokładnie odwrotnie). Przez to podejmują pochopne, nieprzemyślane decyzje dotyczące dalszej edukacji, która „obojętnie jaka będzie byleby dostać pieniądze”.

Znajduje to odzwierciedlenie w danych pozyskanych w analizie własnej, które przytaczamy na kolejnych stronach.

ANALIZA WŁASNA - O WYBORACH EDUKACYJNYCH WYCHOWANKÓW INSTYTUCJONALNYCH PODMIOTÓW PIECZY ZASTĘPCZEJ

Fundacja Instytut Wiedzy i Kompetencji na potrzeby realizacji projektu „DZIECKO W CENTRUM - partnerstwo strategiczne na rzecz opracowania oferty edukacyjnej mającej na celu przeciwdziałanie przedwczesnemu opuszczaniu systemu edukacji przez wychowanków instytucjonalnych podmiotów pieczy zastępczej.” finansowanego w ramach Mechanizmu Finansowego EOG na lata 2014-2021 Program Edukacja przeprowadziła w pierwszym kwartale 2022 r. badanie dotyczące sytuacji usamodzielnionych wychowanków placówek opiekuńczo-wychowawczych.

Badanie zostało przeprowadzone na próbie 40 wychowanków, którzy opuścili placówki opiekuńczo-wychowawcze z terenu aglomeracji trójmiejskiej (34 osoby) oraz powiatu wejherowskiego (6 osób) w latach 2015-2021. Postanowiliśmy przytoczyć w niniejszej publikacji najważniejsze dane z badania - jego całość wraz z wnioskami dostępna jest w poradniku „KIERUNEK SAMODZIELNOŚĆ!

Podręcznik dobrych praktyk w zakresie wsparcia procesu usamodzielniania wychowanków instytucjonalnych form pieczy zastępczej - doradztwo zawodowe na rzecz pieczy.”, do którego lektury zachęcamy.

Przyjęta metodologia

Przyjęto wywiad bezpośredni jako sposób pozyskania danych do niniejszej analizy. Specjaliści z ramienia fundacji przeprowadzili rozmowy telefoniczne z respondentami (33 osoby), w przypadku 6 respondentów wywiad przeprowadzono podczas spotkania. Obrany sposób pozyskania danych do analizy wynikał z faktu, że pracownicy dysponowali tylko telefonami do wychowanków pozyskanymi z placówek (po wcześniejszym uzyskaniu zgody od referentów), dodatkowo za sposobem ankietowania przemawiał również fakt, iż wychowawcy współpracujący z wychowankami podkreślili, że ich byli podopieczni nie mają wystarczającej motywacji do uzupełniania dokumentów w formie papierowej lub on-line.

Wyniki badań ilościowych

W dalszej części podrozdziału przekażemy Państwu wyniki dokonanej analizy - warto jednak przed zapoznaniem się z nimi poznać kontekst.

Badanie było dokonane na próbie małej liczebności - należy więc uogólniać wyników na całą zbiorowość. Istotny jest również fakt, iż znaczna większość wychowanków

opuściła placówki, które znajdowały się w dużej aglomeracji (Trójmiasto) lub w jej pobliżu, co może wpływać na losy zawodowe, w tym na możliwości jakie stwarza lokalny rynek pracownika.

Wg ekspertów odpowiedzialnych za przeprowadzenie badania uogólnieniu mogą podlegać dane dotyczące obaw, odczuć respondentów po opuszczeniu placówki (w tym treści ich wypowiedzi), nie jest jednak wskazane uogólnienie wyników danych dotyczących wykształcenia, sytuacji na rynku pracy. Dodatkowo na rozkład płci w badanej grupie ma wpływ fakt, iż jeden z podmiotów objętych analizie jest placówką dla chłopców.

Reasumując wskazania zawarte w analizie odnoszące się do wartości ilościowych („liczbowych”), jak np. procent wychowanków, którzy ukończyli studia wyższe nie świadczy, iż podobne wartości występują w całej populacji osób opuszczających pieczę zastępczą.

Tematyka analizy

Badanie zostało podzielone na cztery części:

- Struktura społeczno-demograficzna - zawiera podstawowe informacje na temat osób objętych analizą (wiek, płeć, wykształcenie, itp.).
- Ocena pobytu w pieczy zastępczej - pod kątem możliwości samorozwoju.

- Ocena procesu usamodzielniania - pod kątem wsparcia uzyskanego od opiekunów, pomocy systemowej.
- Kariera edukacyjno-zawodowa - obecna sytuacja zawodowa, związek edukacji z zawodem.

Na potrzeby przedkładanej publikacji zaprezentujemy wybrane dane z części pierwszej, drugiej i czwartej.

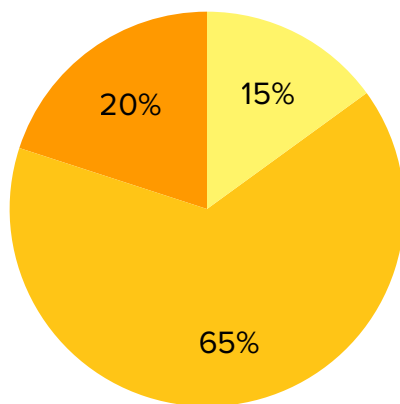
Wyniki badań

Struktura społeczno-demograficzna

Wiek respondentów - w badaniu wzięli udział wychowankowie w wieku 18-25 lat (z uwagi na możliwość kontaktu - wychowankowie, którzy opuścili placówkę w ciągu ostatnich 7 lat oraz spójność danych).

W próbie przeważali wychowankowie w wieku 21-22 lata (26 osób).

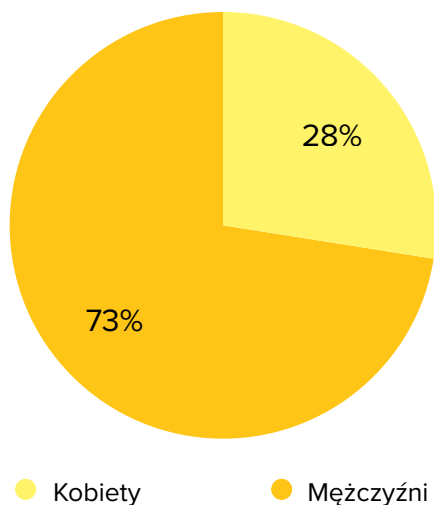
Procentowy rozkład wieku w próbie



● 20 lat i poniżej ● 21 - 22 lata ● 23 - 25 lat

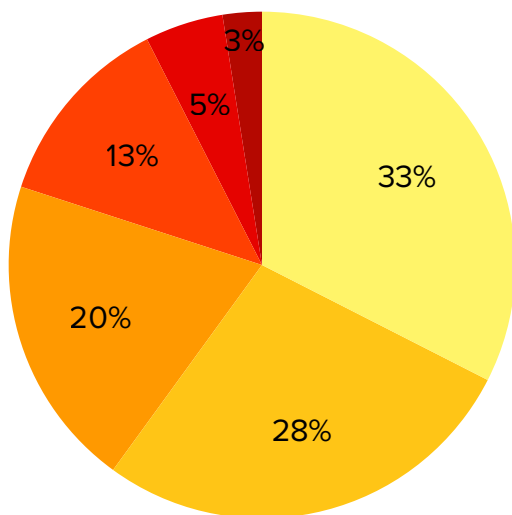
Płeć respondentów - w badaniu wzięło udział 11 kobiet oraz 29 mężczyzn. Duża rozbieżność płci wynika z faktu, iż analizą zostali objęci wychowankowie 5 podmiotów, z których 1 (najbardziej liczny) to placówka opiekuńczo-wychowawcza monopłciowa (męska), na strukturę płci miał wpływ również ogólny rozkład płci w placówkach opiekuńczo-wychowawczych na terenie objętym badaniem - z uwagi na preferencje adopcyjne w placówce przebywa 2,5 razy więcej chłopców niż dziewcząt.

Procentowy rozkład płci
w próbie



Wykształcenie respondentów - w próbie przeważają osoby z wykształceniem zasadniczym zawodowym (13 osób) lub średnim zawodowym (11 osób). W próbie są również osoby z wykształceniem średnim ogólnokształcącym (8 osób, w tym 6 osób kontynuujących edukację), gimnazjalnym lub podstawowym (5 osoby), policealnym (2 osoby) i wyższym (1 osoba).

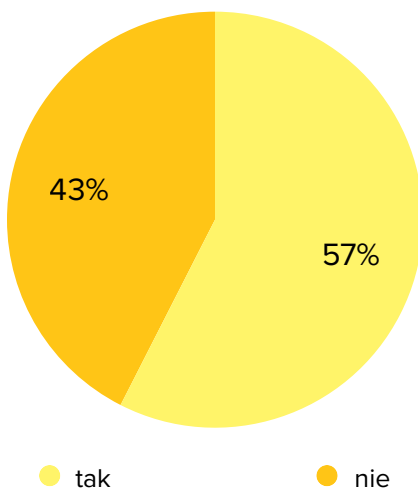
Procentowy rozkład typu wykształcenia w próbie



- zasadnicze zawodowe
- średnie zawodowe
- średnie ogólnokształcące
- podstawowe lub gimnazjalne
- policealne
- wyższe

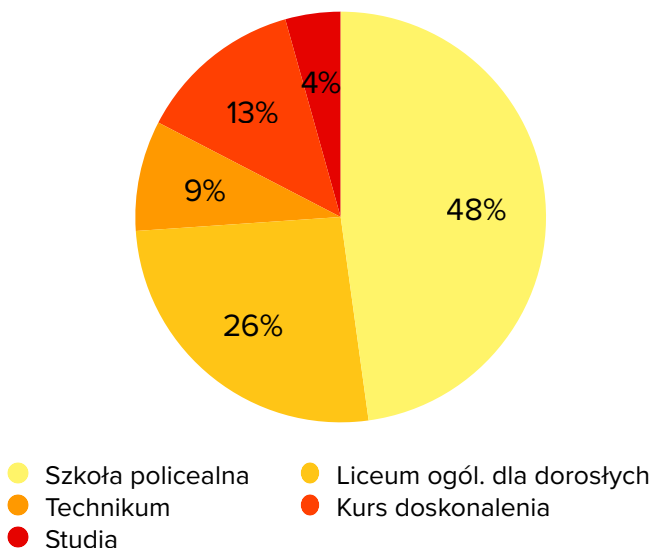
Edukacja - wśród respondentów 23 osoby wskazały, iż kontynuują edukację. Warto jednak podkreślić, iż tak wysoki odsetek osób, które kontynuują naukę jest bezpośrednio powiązany z ich młodym wiekiem (wskazanie wychowanków do 22 roku życia).

Czy kontynuuje Pan/Pani edukację?
(Procentowy rozkład)



Rodzaj obecnie pobieranej edukacji (jeśli dotyczy) - wśród 23 osób, które wskazały, iż kontynuują naukę przeważają osoby pobierające naukę w szkole policealnej (11 osób) lub liceum ogólnokształcącym dla dorosłych (6 osób). W próbie wystąpiły również osoby, które kontynuują naukę w technikum (2 osoby) lub uczęszczają na kurs doskonalenia zawodowego (3 osoby). Jedna osoba wskazała, iż studiuje (studia w trybie niestacjonarnym).

Rodzaj obecnie pobieranej edukacji
(Procentowy rozkład)



II. Ocena pobytu w pieczy zastępczej

Ocena pobytu w pieczy zastępczej

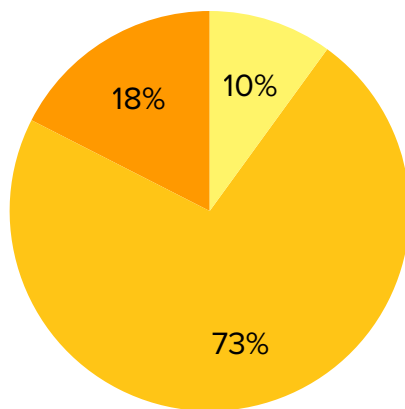
Długość pobytu w placówce opiekuńczo-wychowawczej

-przyjęto trzy warianty odpowiedzi:

- poniżej 5 lat,
- 5-10 lat,
- powyżej 10 lat.

Najwięcej z respondentów (29 osób) jako czas pobytu w instytucjonalnej pieczy zastępczej wskazało środkowy wariant (5-10 lat), 4 osoby przebywały w placówce poniżej 5 lat, a pozostali ankietowani (7 osób) powyżej 10 lat.

Długość pobytu w placówce opiekuńczo-wychowawczej
(Procentowy rozkład)



● poniżej 5 lat

● 5-10 lat

● powyżej 10 lat

Ocena pobytu w placówce opiekuńczo-wychowawczej - celem określenia jakości pobytu w pieczy zastępczej z uwzględnieniem różnych aspektów byłym wychowankom zadano 10 pytań, na które mogli udzielić jednej z 5 odpowiedzi:

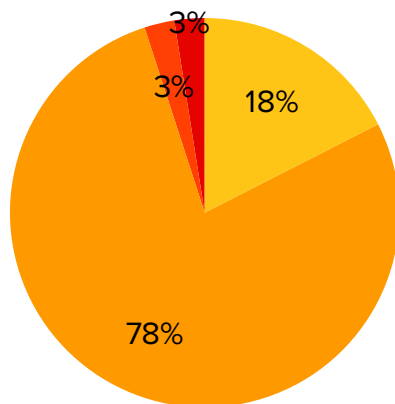
- bardzo dobrze,
- dobrze,
- przeciętnie,
- źle,
- nie mam zdania.

Poniżej przedstawiamy procentowe zestawienie odpowiedzi respondentów.

Jak Pan/Pani ocenia:

1.

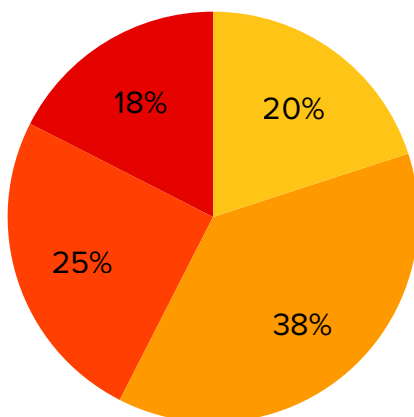
WARUNKI MIESZKANIOWE



- bardzo dobrze
- dobrze
- przeciętnie
- źle
- nie mam zdania

2.

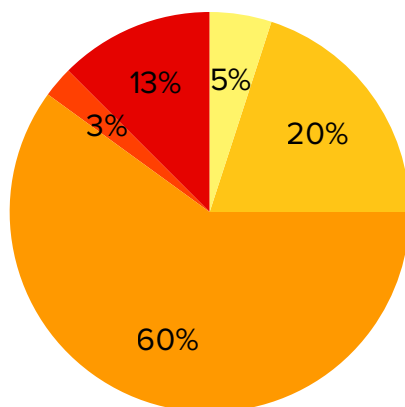
WSPARCIE EDUKACYJNE



● bardzo dobrze ● dobrze ● przeciętnie ● źle
● nie mam zdania

3.

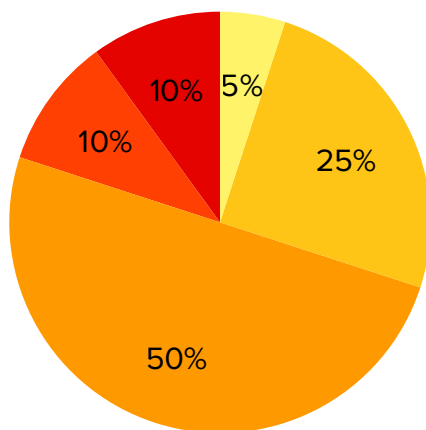
RELACJE Z INNYMI WYCHOWANKAMI



● bardzo dobrze ● dobrze ● przeciętnie ● źle
● nie mam zdania

4.

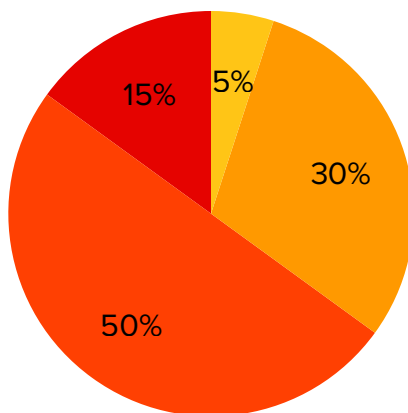
RELACJE Z WYCHOWAWCAMI



● bardzo dobrze ● dobre ● przeciętnie ● źle
● nie mam zdania

5.

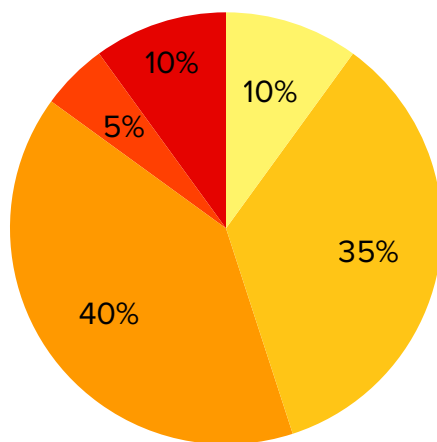
MOŻLIWOŚĆ ROZWOJU ZAINTERESOWAŃ



● bardzo dobrze ● dobre ● przeciętnie ● źle
● nie mam zdania

6.

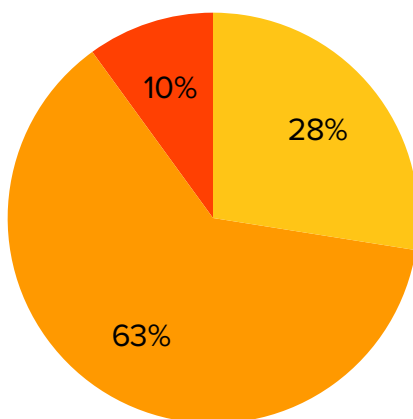
WSPARCIE PSYCHOLOGICZNE



● bardzo dobrze ● dobrze ● przeciętnie ● źle
● nie mam zdania

7.

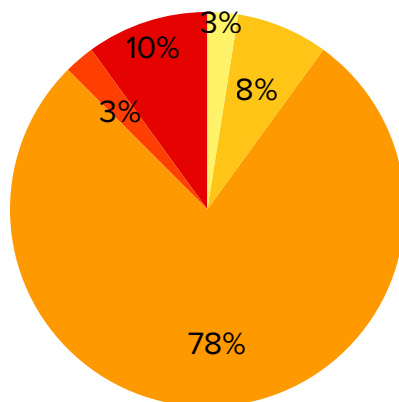
WSPARCIE PRZY WYBORZE ZAWODU/SZKOŁY



● bardzo dobrze ● dobrze ● przeciętnie ● źle
● nie mam zdania

8.

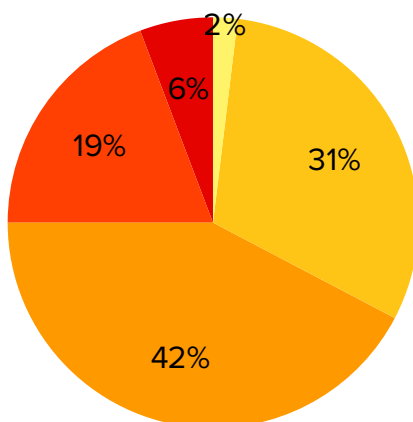
POMOC Z EDUKACJĄ (NP.
ODRABIANIE LEKCJI,
TŁUMACZENIE MATERIAŁU)



● bardzo dobrze ● dobrze ● przeciętnie ● źle
● nie mam zdania

9.

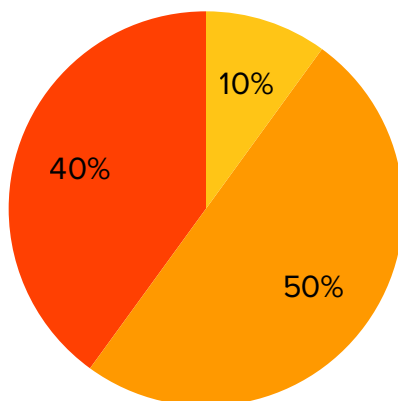
WSPARCIE MATERIALNE (NP.
„KIESZONKOWE”)



● bardzo dobrze ● dobrze ● przeciętnie ● źle
● nie mam zdania

10.

WSPARCIE PO OPUSZCZENIU PLACÓWKI



● bardzo dobrze ● dobrze ● przeciętnie ● źle
● nie mam zdania

Wnioski z przeprowadzonej oceny pobytu w placówce opiekuńczo-wychowawczej:

- * Bardzo duża liczba wskazań „przeciętnie” - wychowankowie w rozmowach używali określenia „ani dobrze ani źle”. Jest to niepokojące, ponieważ wiele z odpowiedzi na powyżej sformułowane pytania powinno być „bardzo dobrze lub dobrze” - w szczególności w zakresie wsparcia uzyskanego od opiekunów.
- * **Wychowankowie szczególnie źle ocenili możliwość samorozwoju w placówce (rozwoju zainteresowań) oraz wsparcie edukacyjne - są to niepokojące sygnały, ponieważ te dwie składowe są elementami, które mogą zdecydować o dalszej karierze edukacyjnej lub**

zawodowej wychowanka (kluczowe dla naszych rozważań w kontekście edukacyjnym).

- * Duża liczba respondentów negatywnie oceniła wsparcie uzyskane po opuszczeniu placówki - był to punkt, w którym młodzi ludzie najczęściej wskazywali na widoczny brak oparcia i kontaktu.
- * Do pozytywnych aspektów zaliczyć można wsparcie psychologiczne, które znaczna część ankietowanych wytypowała jako wystarczające.
- * Z przeprowadzonej analizy jasno wynika, że wychowankowie mieli w placówkach raczej dobre relacje z rówieśnikami oraz opiekunami (wychowawcami). Podczas wywiadów każdy z nich wspominał ulubionego wychowawcę lub psychologa, któremu zawdzięcza swój sukces. Co zaskakuje byli wychowankowie placówek nie ocenili negatywnie warunków mieszkaniowych oraz materialnych - wg nich brak środków stanowił jedynie przeszkodę w realizacji części zainteresowań. Natomiast eksperci przeprowadzający badanie zwrócili uwagę, iż znaczna część ankietowanych czuje duży żal do braku kontaktu/zainteresowania ze strony kadry po opuszczeniu placówki.

Poniżej przytaczamy kilka wypowiedzi jednoznacznie no ten fakt wskazujących:

„Generalnie kończysz technikum i każdy ma gdzieś gdzie pójdziesz i co zrobisz. Jest czerwiec, odbierasz papier i tyle.”

„Kontakt? Byłem ze dwa razy na kawie, ale w sumie po co? I tak się każdy zajmuje nowymi dziećmi, tylko się dupę im zawraca nie wiadomo po co w sumie.”

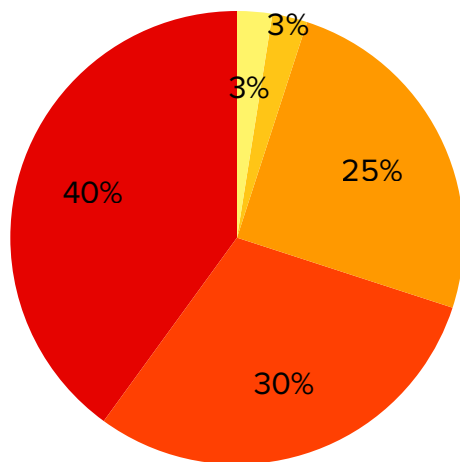
„Mam jakiś tam kontakt z panią Grażyną (od redaktora: p. psycholog w placówce), czasem zadzwoni to pogadamy. Tylko, że na początku to człowiek i tak się czuje taki zupełnie sam.”

„Żałowałam opuszczenia placówki i tego, że nie mam gdzie iść. Można ich tam w sumie odwiedzić, ale każdy czeka na twój spektakularny sukces a jak go nie ma to wstyd iść.”

Powyższe wypowiedzi jednoznacznie wskazują na potrzebę szerszego wsparcia również po opuszczeniu placówki, co jest zupełnie naturalne. Przecież młodzież opuszczająca „domowe gniazda” również potrzebuje kontaktu z rodzicami, ich rad oraz pomocy. Analogicznie jest w przypadku usamodzielnionych wychowanków - ci również oczekują od placówki, że ta nadal będzie miejscem, do którego mogą wrócić, gdy nastanie potrzeba rozmowy.

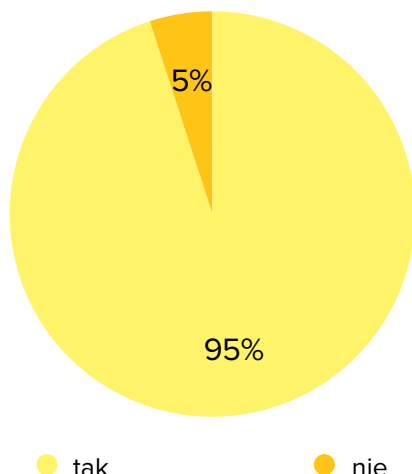
Poniższe wykresy stanowią podsumowanie rozważań w tym zakresie:

JAK CZĘSTO PAN/ PANI
UTRZYMUJE KONTAKTY
Z WYCHOWAWCAMI Z
PLACÓWKI?



- raz w tygodniu
- raz w roku
- raz w miesiącu
- nie utrzymuję wcale
- raz na kilka miesięcy

CZY ZDARZYŁY SIĘ
MOMENTY, W KTÓRYCH
CHCIAŁA/CHCIAŁA PAN/
PANI, ABY TEN KONTAKT
BYŁ CZĘSTSZY?



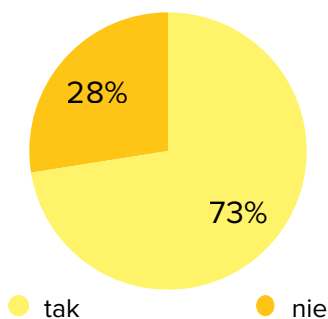
Kariera edukacyjno-zawodowa

Ostatnim aspektem podlegającym analizie była sytuacja zawodowa respondentów. Warto w tym miejscu podkreślić, iż specyfika próby wpływa na rozkład procentowy uzyskanych odpowiedzi - w szczególności młody wiek może stanowić o sytuacji zawodowej i poziomie satysfakcji respondentów (praca „dorywcza”, brak satysfakcji z zarobków, co jest charakterystyczne dla wszystkich osób w wieku wczesnej dorosłości 18-20 lat, które nie posiadają jeszcze odpowiednich kwalifikacji oraz doświadczenia). Co więcej grupa docelowa analizy to byli wychowankowie

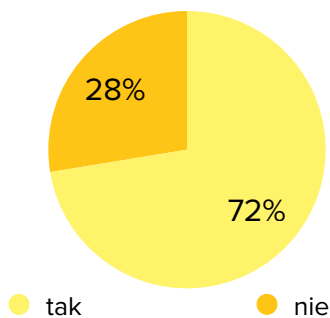
placówek opiekuńczo-wychowawczych z terenu Trójmiasta i powiatu wejherowskiego. Większa aglomeracja stwarza też więcej możliwości zawodowych dla młodych ludzi, a jej umieszczenie w regionie turystycznym korzystnie wpływa na możliwość podjęcia pracy sezonowej lub dorywczej. Dlatego też wyniki nie powinny być uogólniane na wszystkie osoby usamodzielniane.

Poniżej prezentujemy rozkład procentowy odpowiedzi na postawione pytania:

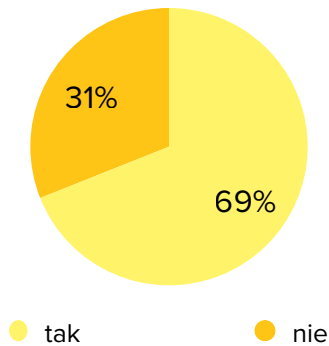
- Czy jest Pan/Pani obecnie osobą aktywną zawodowo?



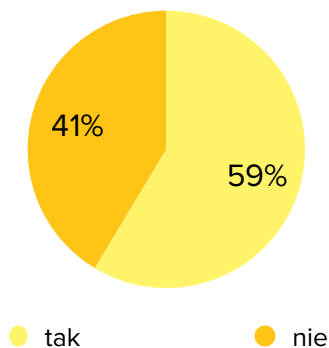
- Czy praca, którą Pan/Pani wykonuje jest pracą stałą?
(Dotyczy osób, które wskazały, iż są aktywne zawodowo - 29 osób)



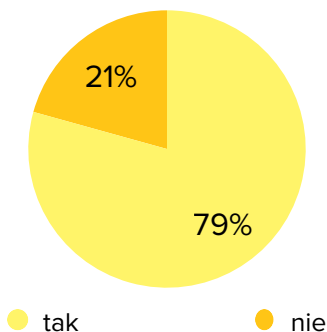
- Czy jest Pan/Pani usatysfakcjonowana z wykonywanego zawodu? (Dotyczy osób, które wskazały, iż są aktywne zawodowo - 29 osób)



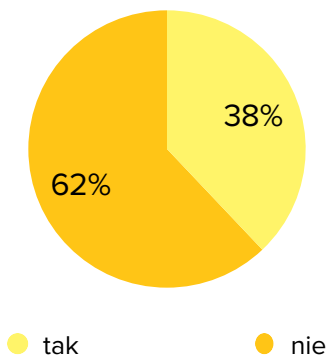
- Czy wykonywana praca pozwala na zabezpieczenie podstawowych potrzeb bytowych? - aspekt materialny (Dotyczy osób, które wskazały, iż są aktywne zawodowo - 29 osób)



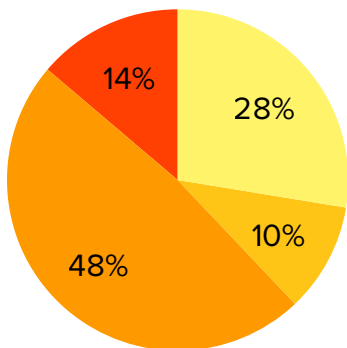
- Czy wyboru zawodu dokonał/a Pan/Pani samodzielnie? (Dotyczy osób, które wskazały, iż są aktywne zawodowo - 29 osób)



- Czy korzystał/a Pan/Pani z pomocy Urzędu Pracy przy znalezieniu zatrudnienia? (Dotyczy osób, które wskazały, iż są aktywne zawodowo - 29 osób)

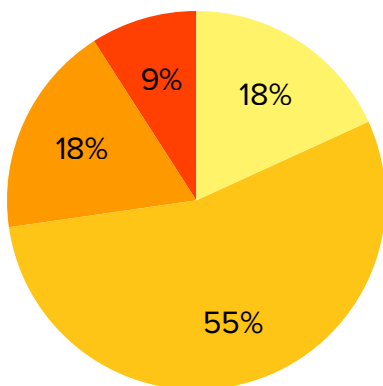


- Jak często zmieniał/a Pan/Pani pracę? (Dotyczy osób, które wskazały, iż są aktywne zawodowo - 29 osób)



- jest to moja pierwsza praca
- co kilka tygodni
- co kilka miesięcy
- raz na kilka lat

- Powody, dla których respondenci pozostają bez pracy (Dotyczy 11 osób, które wskazały, iż w obecnej sytuacji nie są aktywne zawodowo)



- nauka koliduje z pracą
- nie mogę znaleźć odpowiedniej pracy
- nie poszukuję pracy
- inny powód

W próbie nie istnieje korelacja między płcią, wiekiem lub wykształceniem a zawodem. Widoczny jest jednak związek z zaufaniem do wychowawców i satysfakcją z przebiegu procesu usamodzielniania a aktywnością zawodową.

Podsumowanie analizy własnej

Niezwykle niski odsetek z ankietowanych pozytywnie ocenił proces usamodzielniania. Byłym wychowankom placówek opiekuńczo-wychowawczych brakowało wsparcia w zakresie stworzenia możliwości poznania podstawowych kompetencji życiowych, ale także co istotne z punktu widzenia naszych rozważań także w zakresie wspierania rozwoju i stwarzania możliwości uczestnictwa w edukacji pozaformalnej.

Co może być zaskakujące znacząca większość respondentów podkreśliła, iż odczuła brak pomocy psychoemocjonalnej, w szczególności motywacyjnej. Z jednej strony wychowankowie chcą jak najszybciej opuścić placówkę i rozpocząć dorosłe samodzielne życie poza systemem pieczy zastępczej, z drugiej zaś nadal potrzebują kontaktu z wychowawcami i ich aprobaty.

Widoczny jest tu pewien systemowy problem - usamodzielniony wychowanek może skorzystać ze wsparcia, ale nie placówkowego - a jak wynika z przeprowadzonej analizy właśnie takiego potrzebuje (poczucie bezpieczeństwa wynikające z kontaktu ze znanymi osobami).

Wielu wychowanków z rozgoryczeniem mówiło o tym aspekcie - odwiedzając placówkę po usamodzielnieniu czuli się nie na miejscu, niepotrzebni, mieli poczucie, iż „zawracają wychowawcom głowę”.

Z przeprowadzonego wywiadu wynika, że byli wychowankowie żałują, iż nie mieli w sobie więcej motywacji, aby kontynuować naukę lub poszukać ciekawszej pracy.

Wielu z respondentów po kilku latach od opuszczenia placówki (przeważnie 2,3) powróciło do systemu edukacji, aby uzupełnić wykształcenie. Grupa ta podkreśla, że po latach widzi, że zbyt szybko i bez konkretnego planu na siebie opuściła placówkę.

Eksperti odpowiedzialni za przeprowadzenie wywiadów zwraca uwagę na jeszcze jeden aspekt - byłym wychowankom brakuje pewności siebie (nawet po kilku latach po opuszczeniu placówek). Młodzi ludzie nie są świadomi potencjału, nigdy nie brali udziału w spotkaniach z doradcą zawodowym, nie uczestniczyli w warsztatach.

Przyglądając się wynikom analizy własnej można jednoznacznie stwierdzić, że pomimo postępującego procesu deinstytucjonalizacji nadal trudno jest stworzyć w placówce środowisko rodzinne.

ROZDZIAŁ 2.

DOBRE PRAKTYKI W OBSZARZE EDUKACJI EKONOMICZNEJ



Schülerfirma („firma szkoleniowa”), to ciekawy koncept polegający na praktycznej nauce ekonomii i matematyki. Prowadzenie własnego biznesu jest okazją dla wychowanków do rozwoju kreatywności, analitycznego myślenia oraz zdolności planowania, przy równoległym nabyciu podstawowych umiejętności życiowych (poznanie wartości pieniądza, nabycie podstawowej wiedzy z zakresu prawa, polityki finansowej państwa).

Zapraszamy do zapoznania się z fragmentem publikacji, w którym skatalogowaliśmy wskazówki, dzięki którym będą mogli Państwo wdrożyć pomysł do swojej placówki.

GENEZA KONCEPTU

Z przeprowadzonej na potrzeby projektu analizy losów edukacyjnych wychowanków instytucjonalnych podmiotów pieczy zastępczej jasno wynika, iż nastolatki umieszczeni w placówkach opiekuńczo-wychowawczych znacznie szybciej porzucają edukację (opuszczają system edukacji bez ukończenia rozpoczętej ścieżki).

Jednym z najważniejszych powodów takiego stanu rzeczy jest niski poziom motywacji oraz brak wiary we własne możliwości. Ponadto młodzież objęta systemowym wsparciem socjalnym z niechęcią podchodzi do „szkolnej” edukacji - szkołę traktuje jako instytucje narzucającą normy a nauczycieli jako dorosłych, na których już niejednokrotnie się zawiodła.

W związku z tym konieczne jest poszukiwanie alternatywnego sposobu przekazania wiedzy i umiejętności tej grupie defaworyzowanej.

W tym fragmencie publikacji krótko scharakteryzujemy pomysł wprowadzenia w placówce tak zwanej „firmy szkoleniowej”. Jest to adaptacja niemieckich praktyk („SCHÜLERFIRMA”) polegająca nie tylko na praktycznej nauce ekonomii, poznaniu zasad sporządzania biznes planu oraz

wartości pieniądza, ale także na rozwijaniu kompetencji społecznych i nauce podstawowych umiejętności życiowych, które powinny być kształtowane u danej grupy docelowej jaką są wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych typu instytucjonalnego.

Prowadzenie firmy szkoleniowej odpowiada zatem również na potrzeby socjalizacji, a w konsekwencji wyrównuje dysproporcje społeczne.

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA KONCEPTU

Przede wszystkim wprowadzenie firmy szkoleniowej do swojej placówki opiekuńczo-wychowawczej wymaga od wychowawcy czasu - to koncepcja, której realizacja powinna trwać minimum 3 miesiące oraz, która powinna być poprzedzona odpowiednimi przygotowaniem w zakresie wyboru profilu działalności firmy.

Samo prowadzenie firmy przez wychowanków - zasięg działań, współpraca z partnerami, pozyskiwanie sponsorów również wymaga nakładu pracy i czasu.

Dlaczego, więc warto zaangażować się w działanie?

Odповідź jest prosta - firma szkoleniowa może pomóc w procesie usamodzielniania wychowanków. Młodzi ludzie dzięki podjętym działaniom mają szansę na nabycie praktycznych umiejętności - mogą nauczyć się pisać CV, biznes plan, poznać zasady obsługi konta bankowego, zgłębić podstawy prawa podatkowego, poznać regulacje prawne dotyczące prowadzenia działalności gospodarczej, ale również podnieść poziom motywacji oraz poszerzyć horyzonty.

Z przeprowadzonego przez nas procesu skalowania oferty edukacyjnej wynika, iż wychowankowie chętnie podejmują wyzwanie prowadzenia własnego biznesu, jest to zatem okazja do rozszerzenia działań o warsztaty kształtowania umiejętności społecznych, spotkania z prawnikami, funkcjonariuszami policji, przedstawicielami urzędu skarbowego, sądu - lokalne władze z pewnością chętnie włączą się w działania, a młodzież weźmie w nich udział ze świadomością „planu do zrealizowania” (rozwój firmy).

Od czego, więc zacząć działanie?

Zwieloletniego doświadczenia w pracy oddolnej w pieczy zastępczej wiemy, że wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych często potrzebują „zewnętrznej motywacji”

do działania (praca wzmocnieniami). Dlatego, aby początkowo skupić uwagę wychowanków, a w konsekwencji zmotywować ich do kilkumiesięcznej pracy należy odpowiednio określić „nagrodę”.

My proponujemy, aby wychowankowie prowadząc firmę operowali rzeczywistymi środkami, a wypracowany zysk należał do nich. Dzięki temu młodzi ludzie podejść do działania z większym entuzjazmem, a także poznają realną wartość pieniądza.

Wiemy jednak jakie są realia polskich placówek opiekuńczo-wychowawczych - w części z nich nie jest łatwą sprawą wygospodarować środki na firmę szkoleniową (często jest to kwota rzędu kilkuset złotych lub nawet kilku tysięcy złotych). Śpieszymy jednak z podpowiedzią skąd wychowawca może uzyskać pomoc? - na szczęście rozwiązań jest kilka. Po pierwsze placówka może zwrócić się z prośbą o pomoc do gminy lub powiatu. W przypadku, gdy podmiot prowadzący nie posiada oszczędności, które może przekazać placówce na wsparcie inicjatywy zespół wychowawczy może spróbować sfinansować projekt firmy szkoleniowej z dotacji. W Polsce wiele organizacji pozarządowych prowadzi programy dotacyjne, również w formie pozakonkursowej - wówczas tematyka projektu może być dowolna (kierujemy na strony Fundacji PZU, Fundacji mBanku, Fundacji Orlen i wielu innych organizacji społecznych). Pracownicy sektora

trzeciego chętnie pomogą w napisaniu wniosku, który wychowawca może złożyć wraz z wychowankami. Wówczas placówka nie musi martwić się o środki na realizację inicjatywy (można pozyskać nawet kilka tysięcy złotych, dzięki którym działania towarzyszące firmie będą ciekawe, różnorodne, a wychowankowie zainteresowani ich realizacją i planowaniem). Ostatnim rozwiązaniem jest zwrócenie się do prywatnych darczyńców, np. przedsiębiorstw z regionu, którzy często chętnie wspierają inicjatywy edukacyjne.

Mamy środki, co dalej?

Jak już pozyskaliśmy środki niezbędne do rozpoczęcia działania należy zastanowić się, czym będzie zajmowała się firma szkoleniowa - tutaj proponujemy Państwu włączyć wychowanków w proces wyboru (młodzi ludzie zdecydowanie chętniej będą później uczestniczyć w projekcie, jeśli sami wybiorą jest tematykę). Można na przykład zawiesić w placówce „plakat pomysłów na biznes” - wychowawca zamieszcza kilka swoich pomysłów (sprzedaż własnoręcznie wykonanych toreb, sprzedaż malowanych koszulek, „produkcja ciast”, lokalna kawiarenka, ...) i zaproponować wychowankom, aby dopisali swoje propozycje - zgodnie z zainteresowaniami, swoimi pasjami, mocnymi stronami. Może to być firma krawiecka, kosmetyczna, zajmująca się programowaniem, projektowaniem mebli, malowaniem portretów. W naszym

projekcie z powodzeniem funkcjonowała działalność wychowanków zajmująca się renowacją - grupa, w której skalowaliśmy ofertę to wychowankowie uczęszczający do szkoły branżowej o profilu tapicer. Nastolatkwie sami wyszukiwali w Internecie stare meble, które odnawiali i z pomocą kadry sprzedawali. Dzięki temu w praktyce wykorzystywali nabyte umiejętności, uczyli się zaradności i planowania.

Następnie, gdy mamy już kilka pomysłów na prowadzenie biznesu, warto zorganizować spotkanie połączone z głosowaniem. Podczas niego warto przyjrzeć się każdemu z pomysłów młodzieży. Bardzo ważne jest, aby rozważyć plusy i minusy wszystkich inicjatyw i spróbować połączyć je w jedną spójną koncepcję lub wybrać najkorzystniejszy z profili firmy (w drodze transparentnego głosowania młodych ludzi - to oni, nie Państwo podejmują ostateczną decyzję, co do ich działalności).

Wybraliśmy profil działalności, co dalej?

Wiemy już czym będzie zajmowała się nasza firma szkoleniowa pora, więc podjąć pierwsze poważne działania. Przede wszystkim dobrym pomysłem jest rozpocząć od warsztatu dla wychowanków, podczas którego omówimy jakie są kolejne kroki w zakładaniu firmy - mogą Państwo poprosić o pomoc eksperta, np. przedstawiciela banku,

urzędu lub wykorzystać scenariusz, który zamieszczamy poniżej.

SCENARIUSZ WARSZTATU

„PIERWSZE KROKI W BIZNESIE”

Cele:

- nabycie praktycznej wiedzy dotyczącej założenia działalności gospodarczej,
- nauka pisania biznes planu,
- rozwój samodzielności,
- nabycie zaradności życiowej.

Wprowadzenie

Prowadzący przedstawia grupie cel warsztatów - mówi, że założenie firmy wiąże się z pewnymi procedurami i że ich znajomość jest konieczna do postawienia pierwszych kroków w świecie biznesu.

Grupa dyskutuje - próbują stworzyć definicję firmy.

Następnie prowadzący dzieli wychowanków na mniejsze podgrupy, np. po 3 osoby.

Akcja

Każda z grup otrzymuje kopertę, w których znajdują się pocięte paski papieru z kolejnymi krokami „do założenia firmy” (patrz kolejna strona). Zadaniem uczestników jest ułożenie kolejności, w której podjęliby się realizacji działań.

Określ rodzaj działalności: Zdecyduj, jakiego rodzaju działalność gospodarczą chcesz prowadzić. Może to być handel, usługi, produkcja, itp.

Wybierz formę prawno-organizacyjną: Wybierz odpowiednią formę prawno-organizacyjną dla Twojej działalności, taką jak spółka z o.o., spółka akcyjna, działalność jednoosobowa, spółka cywilna itp.

Sprawdź dostępność nazwy firmy: Upewnij się, że wybrana przez Ciebie nazwa firmy nie jest już zarejestrowana przez inną działalność. Możesz to sprawdzić w Krajowym Rejestrze Sądowym.

Sporządź umowę spółki (jeśli dotyczy): Jeśli decydujesz się na spółkę z innymi osobami, sporządź umowę spółki, która określa prawa i obowiązki każdego z udziałowców.

Zarejestruj firmę w CEIDG: Jeśli planujesz prowadzić jednoosobową działalność gospodarczą, zarejestruj się w Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej (CEIDG) poprzez wypełnienie odpowiedniego formularza online.

Ustal formę opodatkowania: Określ, w jaki sposób chcesz opodatkować swoją działalność. Możesz wybrać opodatkowanie ryczałtem, podatkiem liniowym, VAT, itp.

Zarejestruj się w Urzędzie Skarbowym: Złóż wniosek o rejestrację działalności w Urzędzie Skarbowym, który jest odpowiedzialny za prowadzenie rejestru podatników VAT.

Zarejestruj się w ZUS: Jeśli planujesz zatrudniać pracowników, zarejestruj się w Zakładzie Ubezpieczeń Społecznych (ZUS) jako pracodawca.

Uzyskaj ewentualne licencje i zezwolenia: Sprawdź, czy Twoja działalność wymaga uzyskania specjalnych licencji, zezwoleń lub pozwoleń. Jeśli tak, załatw je we właściwych urzędach.

Wybierz formę księgowości: Zdecyduj, czy będziesz prowadzić księgowość samodzielnie, czy skorzystasz z usług biura rachunkowego. Pamiętaj, że istnieją określone wymogi dotyczące prowadzenia księgowości.

Otwórz rachunek bankowy firmowy: Otwórz osobiste konto bankowe dla firmy, aby oddzielić finanse osobiste od finansów firmowych.

Ustal warunki zatrudnienia (jeśli dotyczy): Jeśli planujesz zatrudniać pracowników, opracuj umowy o pracę, określając warunki zatrudnienia i obowiązki pracowników.

Skompletuj niezbędne dokumenty: Przygotuj niezbędne dokumenty, takie jak umowy, dowody wpłaty kapitału zakładowego, identyfikatory firmowe, umowy najmu lub dzierżawy lokalu, itp.

Zarejestruj pracowników (jeśli dotyczy): Jeśli zatrudniasz pracowników, zgłoś ich do ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych w ZUS oraz do ubezpieczenia od wypadków w pracy.

Uruchom działalność gospodarczą: Po spełnieniu wszystkich formalności związanych z rejestracją i przygotowaniu niezbędnych dokumentów, możesz rozpocząć prowadzenie swojej działalności gospodarczej.

Prowadzący daje grupom około 15 minut na ułożenie kolejności, w której wychowankowie wykonaliby dane czynności związane z założeniem firmy - uczestnicy dyskutują, zastanawiają się czym są „zawiłe stwierdzenia” użyte w otrzymanych działaniach.

Następnie grupy prezentują na forum swoje pomysły na kolejne kroki do prowadzenia firmy.

Wychowawca podkreśla, że nie ma jednego schematu postępowania, ale ważne jest, aby spełnić wszystkie wymogi formalne.

Na tablicy wyświetla lub zapisuje kolejność z tabeli umieszczonej na poprzedniej stronie (przykładowe rozwiązanie zadania) i wspólnie z wychowankami omawia każdy z punktów.

*** Określ rodzaj działalności: Zdecyduj, jakiego rodzaju działalność gospodarczą chcesz prowadzić. Może to być handel, usługi, produkcja, itp.**

Pomocnicze pytania:

Co to handel?

Czym są usługi?

Jakie znacie przykłady usług?

Handel jest działalnością, która w uproszczeniu polega na kupowaniu i sprzedawaniu towarów. Osoby zajmujące się handlem - handlowcy mogą działać na różnych etapach łańcucha dostaw, zajmować się hurtową lub detaliczną

sprzedają (w tym miejscu warto wyjaśnić wychowankom czym jest hurt, czym detal), prowadzić sklepy stacjonarne lub internetowe.

Handel może obejmować różnorodne branże i produkty, m.in. odzież, elektronikę, żywność, kosmetyki.

Usługi to działalność polegająca na świadczeniu określonych czynności lub pracy na rzecz klienta.

Usługi są niematerialne, a ich celem jest zaspokojenie potrzeb klienta Usług są bardzo różnorodne i obejmują wiele dziedzin.

Prowadzący może zapytać wychowanków o znane im przykłady usług (np. usługi fryzjerskie, usługi lekarskie).

Następnie wspólnie z grupą wymienia więcej przykładów usług, m.in.:

- usługi finansowe: np. usługi bankowe, doradztwo finansowe;
- usługi prawne: np. poradnictwo prawne, reprezentowanie klienta przed sądem;
- usługi medyczne: np. opieka lekarska, diagnostyka;
- usługi edukacyjne: np. korepetycje, szkolenia;
- usługi informatyczne: np. projektowanie stron internetowych, naprawa sprzętu komputerowego;
- usługi gastronomiczne: np. catering, działalność restauracyjna;
- usługi transportowe: np. przewóz osób, przeprowadzki;

- usługi opiekuńcze: np. opieka nad osobami starszymi, opieka przedszkolna;
- usługi turystyczne: np. biura podróży, przewodnictwo;
- usługi artystyczne: np. fotografowanie, malowanie, projektowanie graficzne;
- ...



- * **Wybierz formę prawno-organizacyjną: Wybierz odpowiednią formę prawno-organizacyjną dla Twojej działalności, taką jak spółka z o.o., spółka akcyjna, działalność jednoosobowa, spółka cywilna itp.**

Pomocnicze pytania:

Czym jest forma prawna?

Co to spółka z.o.o.?

Co to spółka akcyjna?

Czym jest jednoosobowa działalność gospodarcza?

Prowadzący omawianie punktu może rozpocząć od krótkiego wprowadzenia dotyczącego formy prawnej.

Forma prawna odnosi się do określonej struktury organizacyjnej, w ramach której prowadzona jest działalność gospodarcza. Dotyczy także jej uregulowanie pod względem prawnym - jest rodzajem pewnej konstrukcji, która określa prawa, obowiązki, zakres odpowiedzialności i relacje między uczestnikami danej działalności.

W kontekście biznesu, forma prawna określa między innymi sposób zarządzania, podział zysków i strat, odpowiedzialność za zobowiązania oraz przepisy dotyczące rejestracji i funkcjonowania danego przedsiębiorstwa.

Przykłady form prawnych w Polsce:

- Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością (spółka z o.o.),
- Spółka akcyjna (S.A.),
- Działalność jednoosobowa,
- Spółka cywilna,
- Spółka komandytowa,
- Spółka jawna,
- Spółka partnerska.

Prowadzący podkreśla, że każda forma prawna ma swoje specyficzne cechy, przepisy regulujące jej funkcjonowanie oraz konsekwencje dla właścicieli w zakresie odpowiedzialności finansowej, zarządzania i podatków.

Przed wyborem odpowiedniej formy prawnej dla działalności gospodarczej warto skonsultować się z prawnikiem lub doradcą podatkowym, aby dokładnie zrozumieć konsekwencje i dostosować formę prawną do potrzeb i celów swojego przedsiębiorstwa.

Spółka z o.o. (spółka z ograniczoną odpowiedzialnością) jest jedną z najpopularniejszych form prawno-organizacyjnych w Polsce.

Jest to spółka kapitałowa, w której udziałowcy (akcjonariusze) odpowiadają za zobowiązania spółki tylko do wysokości wniesionego kapitału zakładowego (warto wyjaśnić wychowankom czym jest kapitał). Oznacza to, że ich

odpowiedzialność jest ograniczona do wkładu, który wniosą do spółki. Spółka z o.o. może mieć jednego lub więcej udziałowców, a jej struktura organizacyjna opiera się na umowie spółki z.o.o.

Spółka akcyjna (S.A.) to również forma prawno-organizacyjna, w której kapitał zakładowy jest podzielony na akcje. Akcje reprezentują udziały w spółce akcyjnej i mogą być publicznie lub prywatnie notowane. W spółce akcyjnej akcjonariusze ponoszą ograniczoną odpowiedzialność za zobowiązania spółki, podobnie jak w przypadku spółki z.o.o. Jednak w spółce akcyjnej istnieje większa swoboda transferu akcji oraz możliwość pozyskiwania kapitału poprzez emisję nowych akcji.

Jednoosobowa działalność gospodarcza, znana również jako jednoosobowa firma lub działalność jednoosobowa, to forma prowadzenia działalności gospodarczej przez jedną osobę, która jest zarazem jej właścicielem i jedynym przedsiębiorcą. W przypadku jednoosobowej działalności gospodarczej przedsiębiorca jest osobiście odpowiedzialny za wszystkie zobowiązania związane z prowadzeniem działalności. Oznacza to, że jego majątek osobisty odpowiada za zobowiązania firmy. Jednoosobowa działalność gospodarcza jest najprostszą i najbardziej popularną formą przedsiębiorczości w Polsce.

*** Sprawdź dostępność nazwy firmy: Upewnij się, że wybrana przez Ciebie nazwa firmy nie jest już zarejestrowana przez inną działalność. Możesz to sprawdzić w Krajowym Rejestrze Sądowym.**

Prowadzący rozmawia z wychowankami na temat wyboru nazwy firmy.

Co warto wziąć pod uwagę?

- Należy sprawdzić, czy nazwa firmy nie jest wykorzystywana przez inną działalność.
- Należy sprawdzić, czy domena z wybraną nazwą jest nadal wolna.
- Należy przede wszystkim zastanowić się w jaki sposób nazwa określa naszą działalność, czy wskazuje na typ usług, które zamierzamy świadczyć.
- Należy zastanowić się, czy nazwa jest prosta do „wizualizacji”, tj. czy można stworzyć do niej, np. logo.

Prowadzący podkreśla, że bardzo ciężko jest zmienić nazwę firmy, co za tym idzie warto, aby była przemyślana, ponieważ jest naszą wizytówką. Nazwa nie może być obraźliwa.

Następnie należy wyjaśnić, czym jest Krajowy Rejestr Sądowy (KRS).

Krajowy Rejestr Sądowy (w skrócie KRS) to oficjalny rejestr prowadzony przez polskie sądy, w którym rejestrowane są informacje o podmiotach gospodarczych

i innych prawnie uregulowanych podmiotach. KRS jest jednym z najważniejszych rejestrów w Polsce i pełni istotną rolę w systemie prawnym.

Główne cele Krajowego Rejestru Sądowego to:

- zapewnienie jawności,
- publicznego dostępu do informacji,
- ochrona interesów osób trzecich, które podejmują transakcje biznesowe z zarejestrowanymi podmiotami.

Rejestracja w rejestrze jest wymogiem dla wielu rodzajów działalności gospodarczych i organizacji, a brak rejestracji lub wpisy nieaktualne może prowadzić do konsekwencji prawnych.

W KRS rejestrowane są różne rodzaje podmiotów, takie jak spółki handlowe, stowarzyszenia, fundacje, jednostki samorządu terytorialnego i inne. Informacje wprowadzane do rejestru obejmują dane dotyczące nazwy, siedziby, formy prawnej, organów zarządzających, kapitału zakładowego, udziałowców/akcjonariuszy oraz innych istotnych informacji związanych z danym podmiotem.

Rejestracja w KRS odbywa się poprzez złożenie odpowiednich wniosków i dokumentów w sądzie rejonowym lub sądzie gospodarczym właściwym dla danego miejsca prowadzenia działalności.

Informacje zgromadzone w KRS są ogólnie dostępne i mogą być przeglądane przez każdą osobę zainteresowaną uzyskaniem informacji o danym podmiocie. Można to zrobić za pośrednictwem elektronicznej bazy danych KRS, która umożliwia wyszukiwanie i pobieranie informacji o zarejestrowanych podmiotach.

W tym miejscu warto pokazać wychowankom internetową wyszukiwarkę KRS dostępną pod adresem:

<https://ekrs.ms.gov.pl/web/wyszukiwarka-krs/strona-glowna/index.html>.

*** Zarejestruj firmę w CEIDG. Jeśli planujesz prowadzić jednoosobową działalność gospodarczą, zarejestruj się w Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej (CEIDG) poprzez wypełnienie odpowiedniego formularza online.**

Prowadzący wyjaśnia wychowankom czym jest Centralna Ewidencja i Informacja o Działalności Gospodarczej (w skrócie CEIDG).

CEIDG jest polskim systemem rejestracji i ewidencji jednoosobowych działalności gospodarczych. Jest to internetowa platforma, która umożliwia przedsiębiorcom zarejestrowanie swojej jednoosobowej działalności oraz aktualizację informacji z nią związanych.

System powstał, aby usprawnić proces rejestracji jednoosobowej działalności gospodarczej, dzięki jego wdrożeniu przyszli przedsiębiorcy mogą zgłaszać rozpoczęcie działalności, a potem także wprowadzać zmiany w danych rejestracyjnych (dotyczące na przykład adresu działalności) lub złożyć zawiadomienie o zaprzestaniu prowadzenia działalności.

Rejestracja w CEIDG jest obowiązkowa dla osób, które prowadzą jednoosobową działalność gospodarczą w Polsce.

System umożliwia uzyskanie identyfikatora REGON (Rejestr Gospodarki Narodowej) oraz NIP (Numer Identyfikacji Podatkowej) dla zarejestrowanych przedsiębiorców.

Przez CEIDG można również uzyskać informacje o innych zarejestrowanych jednoosobowych działalnościach gospodarczych, takie jak dane identyfikacyjne, dane kontaktowe oraz informacje o prowadzonej działalności.

CEIDG jest dostępne online, a rejestracja i aktualizacja danych odbywa się za pośrednictwem elektronicznego formularza. System ten ułatwia przedsiębiorcom zarządzanie swoją działalnością, ponieważ umożliwia szybkie wprowadzanie zmian i uzyskiwanie aktualnych informacji związanych z działalnością gospodarczą.

Prowadzący pokazuje młodzieży system dostępny pod adresem: <https://aplikacja.ceidg.gov.pl/CEIDG/Index.aspx>.

- * **Ustal formę opodatkowania: Określ, w jaki sposób chcesz opodatkować swoją działalność. Możesz wybrać opodatkowanie ryczałtem, podatkiem liniowym, VAT, itp.**

Prowadzący warsztaty pyta wychowanków, czy wiedzą czym jest podatek - wspólnie dyskutują nad definicją.

Podatek polega na pobieraniu przez państwo części dochodów lub wartości transakcji od obywateli, przedsiębiorstw i innych podmiotów gospodarczych. Jest to obowiązkowa forma i stanowi główne źródło dochodów dla rządu, które następnie jest wykorzystywane do finansowania działalności publicznej (np. do budowy infrastruktury, infrastruktury, finansowania opieki społecznej, zdrowotnej, ochrony środowiska i innych).

Podatki mogą być nakładane na dochody, nieruchomości, towary, usługi, dziedziczenia, darowizny, zyski z inwestycji, wynagrodzenia pracowników, a także na inne transakcje finansowe. Sposób obliczania i pobierania podatków zależy od obowiązującego systemu podatkowego w danym kraju - może on obejmować stawki procentowe, kwoty stałe, ulgi podatkowe, zwolnienia.

Podatki służą nie tylko do gromadzenia środków na pokrycie wydatków publicznych, ale także mają wpływ na kształtowanie polityki ekonomicznej, redystrybucję bogactwa i regulowanie zachowań gospodarczych. Rządy używają

systemów podatkowych w celu osiągnięcia różnych celów, takich jak pobudzanie inwestycji, walka z inflacją, promowanie równowagi społecznej.

Prowadzący może w tym miejscu opowiedzieć o polskim systemie podatkowym - warto chociaż wspomnieć o progach podatkowych, kwocie wolnej od podatku, zasada płacenia podatku przez osoby młode.

Następnie prowadzący wraca do omawianego zagadnienia i wspólnie z grupą stara się udzielić odpowiedzi na pytania:

Czym jest podatek VAT?

Co to podatek liniowy?

Podatek VAT to powszechnie stosowany podatek od wartości dodanej, który jest nakładany na większość towarów i usług w ramach obrotu gospodarczego. Jest stosowany w wielu krajach, w tym w Unii Europejskiej. Podatek VAT jest płacony na każdym etapie łańcucha produkcyjnego i dystrybucyjnego. Podstawowym założeniem podatku VAT jest opodatkowanie wartości dodanej przez przedsiębiorców. W uproszczeniu oznacza to, że podatek jest naliczany na różnicę między wartością sprzedaży produktu a kosztem zakupu niezbędnych składników lub usług. Ostatecznym płatnikiem

podatku VAT jest konsument, który płaci go jako część ceny produktu lub usługi (prowadzący może zapytać wychowanków, czy wiedzą czym jest kwota brutto/kwota netto - w razie potrzeby wyjaśnić te pojęcia).

Podatek liniowy to sposób opodatkowania, w którym stawka podatku jest stała i niezależna od wysokości dochodu osoby lub przedsiębiorstwa. Oznacza to, że każdy płaci ten sam procent swojego dochodu na podatek. Na przykład, jeśli stawka podatku liniowego wynosi 20%, to zarówno osoba zarabiająca 10 000 zł, jak i osoba zarabiająca 100 000 zł, zapłacą podatek w wysokości 20% swojego dochodu (2000 zł i 20 000 zł odpowiednio).

*** Zarejestruj się w Urzędzie Skarbowym: Złóż wniosek o rejestrację działalności w Urzędzie Skarbowym, który jest odpowiedzialny za prowadzenie rejestru podatników VAT.**

Prowadzący może w tym miejscu opowiedzieć wychowankom o działaniu e-urzędów w Polsce - o tym w jaki sposób uzyskać dostęp do elektronicznego sposobu rozliczeń podatków, kontaktu z Urzędem Skarbowym. Warto w tym miejscu opowiedzieć wychowankom o zasadach cyberbezpieczeństwa oraz ochrony danych.

*** Otwórz rachunek bankowy firmowy: Otwórz osobiste konto bankowe dla firmy, aby oddzielić finanse osobiste od finansów firmowych.**

Warto przy okazji tego punktu opowiedzieć wychowankom o procedurze otwarcia konta bankowego, o rodzajach kont bankowych i możliwości „świadomego” oszczędzania i kontroli swoich wydatku.

Tutaj w szczególności polecamy tutaj zgłosić się do specjalistów z pobliskiej placówki bankowej, którzy nieodpłatnie przeprowadzą prelekcję w Państwa placówce - my podczas projektu korzystaliśmy z bardzo ciekawej i fachowej wiedzy pracowników Banku Millenium S.A.

Zakończenie

Na zakończenie prowadzący inicjuje debatę między wychowankami dotyczącą sposobu opodatkowania - „Podatek liniowy kontra podatek zmienny”.

Wychowankowie podzieleni na dwie grupy mają za zadanie znaleźć możliwie jak najwięcej argumentów przemawiających za konkretną formą opodatkowania, np. zmniejszenie dysproporcji społecznych.

Jako podsumowanie grupy przedstawiają na forum zebrane argumenty.

Wybraliśmy profil działalności firmy, przeprowadziliśmy dla naszych wychowanków warsztaty ukazujące złożoność procesu zakładania działalności gospodarczej, co jest kolejnym krokiem?

Teraz przed Państwami wychowankami ważny etap planowania, czyli stworzenie biznesplanu, w końcu nie wystarczy sama nazwa firmy i jej profil. Młodzież musi również zaplanować kolejne działania, promocję swojej działalności, podzielić obowiązki.

Wychowawca może pokazać młodym ludziom przykładowy biznesplan, np. w postaci 15 kroków.



— **Krok 1: Ogólna wizja**

Rozpocznij biznesplan od napisania zwięzłego, ale kompletnego „podsumowania” zawierającego wizję, cele, misję i główne założenia biznesu, który prowadzisz lub zamierzasz prowadzić.

— **Krok 2: Opis przedsiębiorstwa**

Przedstaw informacje o swojej firmie, takie jak nazwa, struktura prawna, lokalizacja, data założenia, właściciele i udziały. Opisz również, jakie produkty lub usługi świadczysz lub zamierzasz świadczyć.

— **Krok 3: Analiza rynku**

Przeprowadź szczegółową analizę rynku, na którym zamierzasz działać. Zbadaj swoją konkurencję, grupy docelowe, trendy rynkowe - możesz do tego wykorzystać na przykład wyszukiwarkę Internetową. Pomoże Ci to nie tylko w poznaniu konkurencji, ale także w realnej wycenie świadczonych usług.

— **Krok 4: Analiza konkurencji**

Przeanalizuj konkurencyjne firmy w swojej branży. Określ ich mocne strony, słabości, strategie marketingowe i unikalne cechy. Zastanów się, jak możesz się wyróżnić i zdobyć przewagę konkurencyjną.

— **Krok 5: Analiza SWOT**

Wykonaj analizę SWOT (mocne strony, słabości, szanse, zagrożenia) dla swojego biznesu. Identyfikuj swoje

wewnętrzne mocne strony i słabości, a także zewnętrzne szanse i zagrożenia, z którymi się spotkasz.

— **Krok 6: Strategia marketingowa**

Określ swoją strategię marketingową. Opisz swoją grupę docelową, cele marketingowe, taktyki promocyjne, plany dystrybucji oraz jak zamierzasz dotrzeć do swoich klientów.

— **Krok 7: Plan operacyjny**

Przedstaw plan operacyjny swojej firmy. Omów swoje potrzeby dotyczące lokalizacji, sprzętu, zasobów ludzkich, dostawców, zarządzania łańcuchem dostaw i procesów operacyjnych.

— **Krok 8: Struktura organizacyjna**

Przedstaw strukturę organizacyjną swojej firmy. Określ kluczowe stanowiska, zadania i odpowiedzialności.

— **Krok 9: Plan finansowy**

Przygotuj szczegółowy plan finansowy. Obejmij prognozę przychodów, kosztów, zysków i strat na co najmniej trzy miesiące.

— **Krok 10: Źródła finansowania**

Określ, jak zamierzasz sfinansować swój biznes. Wskaż, czy planujesz korzystać z kapitału własnego, pożyczek, inwestorów zewnętrznych lub innych źródeł finansowania.

— **Krok 11: Ryzyka i zabezpieczenia**

Zidentyfikuj ryzyka, jakie mogą wystąpić w twojej branży, i przedstaw plany zabezpieczeń. Omów, jak zamierzasz radzić sobie z potencjalnymi trudnościami, takimi jak zmienne czynniki rynkowe, prawne i operacyjne.

— **Krok 12: Zarządzanie zasobami ludzkimi**

Przedstaw plan zarządzania zasobami ludzkimi. Opisz, jak zamierzasz rekrutować, szkolić i motywować pracowników. Wskaż także plany wynagradzania i rozwijania ich umiejętności.

— **Krok 13: Plan operacji**

Przedstaw plan operacyjny dla swojego biznesu. Omów swoje potrzeby dotyczące lokalizacji, infrastruktury, sprzętu, dostawców, produkcji i logistyki.

— **Krok 14: Plan rozwoju**

Przedstaw plan rozwoju swojego biznesu na przyszłość. Określ cele, takie jak otwarcie nowych oddziałów, wprowadzenie nowych produktów lub ekspansję na nowe rynki. Oceń również potencjalne zagrożenia i szanse.

— **Krok 15: Harmonogram wdrożenia**

Przygotuj harmonogram wdrożenia biznesplanu. Określ konkretne etapy, terminy i zasoby potrzebne do realizacji planu.

Zakończ biznesplan podsumowaniem, w którym podkreślasz główne punkty i najważniejsze informacje.

Na podstawie powyższego biznes planu można z wychowankami stworzyć uproszczony plan rozwoju dla ich firmy, powinien on zawierać podstawowe informacje o firmie (nazwa, data założenia, kapitał początkowy), podstawowe informacje o profilu działalności, podział obowiązków, plan rozwoju na 3 miesiące (np. Tygodniowe cele i sposób ich monitorowania). Wychowankowie muszą określić, co będzie ich sukcesem - czy zysk 100 zł, czy 1000 zł, a może samo pozyskanie klientów lub rozpowszechnienie informacji o produkcie lub usłudze... Ważne, aby cele były realne, niech to będzie, np. niewielka kwota zysku (to rolę wychowawcy jest uświadamianie wychowanków, iż pierwsze kroki w biznesie często nie są łatwe).

Mamy środki, wybraliśmy wraz z wychowankami nazwę, określiliśmy profil działalności firmy, sporządziliśmy biznesplan, więc czas na ... ?

Na realne działania! Wdrażajcie swój biznesplan - korzystajcie przy tym z pomocy specjalistów. Oto kogo możecie zaprosić na zajęcia do swojej placówki:

- Strażaka, który z przyjemnością przeprowadzi profesjonalne szkolenie ppoż w „firmie”,
- Policjanta, który poinstruuje wychowanków z zakresu cyberbezpieczeństwa, RODO w „firmie”,
- Pracownika banku, który opowie o kontaktach firmowych dla Waszej „firmy”,

- Pracownika lokalnej firmy z branży IT, który podpowie jak stworzyć stronę internetową dla Waszej „firmy”,
- Specjalistów z danej branży, np. krawców, tapicerzy, cukierników, artystów,
- Doradców podatkowych,
- Prawników,
-

Tak naprawdę każdy zaproszony gość wniesie dużo dobrego - pokaże młodzieży, że warto zdobywać nowe umiejętności, doskonalić się, pracować sumiennie na sukces swojej działalności.

Jeśli wydaje się to Państwu trudne do realizacji, to spieszmy z dobrymi wieściami - partnerzy naprawdę chętnie włączają się w tego typu inicjatywy. W procesie skalowania oferty współpracowaliśmy z przedstawicielami służb miejskich, przedsiębiorstw, fundacji - wszyscy odpowiedzieli na naszą prośbę, a wychowankowie mając na uwadze „sukces swojego biznesu” uważnie słuchali każdej rady. Serdecznie polecamy - wystarczy skierować zapytania i opisać swój pomysł, gwarantujemy, że odzew będzie duży.

Wychowankowie zatem prowadzą swoją firmę (zakładają konto bankowe, samodzielnie kupują potrzebne towary, które następnie przetwarzają - pieką ciasta, wyszywają, szyją,

proponują usługi ...), zaś Państwo jako wychowawcy wspierają ich działania, m.in. zapraszając ekspertów.

Co poza tym?

Na tym etapie niezwykle ważny jest sukces - po 2,3 tygodniach pierwszych działań przyjdzie naturalne znużenie wychowanków, którzy aby kontynuować pracę w firmie, będą potrzebowali konkretnego bodźca zewnętrznego, czyli najprościej - sukcesu.

Tutaj sprawa jest stosunkowo prosta - wychowankowie operują pieniędzmi, więc muszą zarobić pieniądze i otrzymać je na swoje wydatki. Państwa rola również nie jest skomplikowana - należy ułatwić osiągnięcie tego sukcesu (rozpowszechnić informację o inicjatywie młodzieży w mediach społecznościowych, zorganizować „festyn sąsiedzki”, poprosić o pomoc księdza z lokalnej parafii, zaprosić Państwa znajomych do włączenia się do akcji). Nasi wychowankowie, wśród których skalowaliśmy ofertę swoje produkty sprzedawali właśnie podczas festynów organizowanych przez partię w Rumi, ale możliwości mają Państwo wiele. Z pewnością znajdą się osoby zainteresowane własnoręcznie robionymi świecami, domowymi ciastami, ciekawymi torbami lub ręcznie malowanymi koszulkami wykonanymi przez młodzież.

Pierwszy sukces powinien być wyraźnie zaakcentowany - trzeba go należycie uczcić, np. wyprawiając prawdziwy bankiet Waszej firmy. Podkreślajcie sukcesy wychowanków, upieczcie ciasto, bądźcie dumni oraz przekażcie „premie” młodzieży zaangażowanej w działania. Można również pomyśleć o wdrożeniu systemu benefitów w firmie (wyjść na basen lub do kina na wzór tych faktycznie obowiązujących w korporacjach).

Dalsze działania?

Kontynuujcie pracę metodą projektu, regularnie (minimum raz w tygodniu) wykonujcie analizę zysków, promujcie swoje działania w Sieci, zadbajcie o siedzibę (stwórzcie prawdziwe stanowiska pracy), inwestujcie zarobione środki ... przy tym dobrze się bawcie, a jeśli koncept Wam odpowiada, to przekonajcie do niego innych!

Proponujemy na przykład przeprowadzenie lokalnych „mistrzostw” firm szkoleniowych w placówkach opiekuńczo-wychowawczych, co będzie stanowiło kolejną wartość dodaną i wpływało na motywację uczestników działania.

PODSUMOWANIE KONCEPTU

Kilka najważniejszych „wytycznych” dla wychowawcy:

- Kluczem do sukcesu w firmie szkoleniowej jest zaangażowanie wychowanków na każdym kroku jej tworzenia. To od młodzieży musi wyjść pomysł na profil działalności, nazwę, podział obowiązków. Jeśli to Państwo narzucą wychowankom ich rolę, to gwarantujemy, iż młodzież nie zaakceptuje zabawy i tym samym nie weźmie udziału w warsztatach.
- Bardzo ważna jest motywacja zewnętrzna. Młodzież musi „coś mieć z tej firmy”. Jak Państwo wiedzą dla wychowanków istotne jest posiadanie własnych środków (młodzi ludzie zresztą nie stanowią tutaj żadnego wyjątku). Dlatego najłatwiejszym sposobem zmotywowani ich do działania jest zagwarantowanie zysku. Mogą Państwo również określić premie, dać młodzieży gadzety firmowe. Pomysłów jest dużo - środki na ich realizację można pozyskać z dotacji lub od prywatnych sponsorów.
- Rywalizacja jest czymś, co również może zachęcić wychowanków do działania. Naszą firmę szkoleniową wdrożyliśmy w Gdańskich Domach dla Dzieci - zespole 6 placówek opiekuńczo-wychowawczych. Placówki rywalizowały o tytuł „Złotego Neptuna Biznesu” (w kategoriach: największy zysk, najciekawszy produkt,

pracownik miesiąca ...). Należy jednak pamiętać, że każdy z zespołów powinien otrzymać nagrodę, np. w odrębnych kategoriach.



„To za trudne, to nie dla moich dzieciaków, to zbyt czasochłonne ...”

Proszę pamiętać, że przede wszystkim to od Państwa zależy, ile działań zostanie wdrożonych. Jeśli pracują Państwo z młodszymi dziećmi lub z młodzieżą o specjalnych potrzebach edukacyjnych to mogą Państwo ograniczyć swoje działania do przykładowych 3 etapów:

- **Planowanie:** wspólne zaplanowanie, czym będzie zajmowała się firma, wymyślenie nazwy oraz stworzenie

logo (warto zamówić koszulki, zeszyty z logo stworzonym przez wychowanków);

- **Działania:** wspólne zamawianie potrzebnych półproduktów (jak prościej plastycznych lub cukierniczych, ale tutaj należy zastanowić się, czy mamy odpowiednie warunki, aby wychowankowie zajęli się „gotowaniem” dla innych), warsztaty, podczas których dzieci i młodzież stworzą swoje firmowe dzieła, sprzedaż;
- **Podsumowanie:** monitorowanie, nagradzanie, analiza zysków.

Firma szkoleniowa i w tym przypadku jest fajnym, wnoszącym wartość edukacyjną konceptem - nie muszą Państwo edukować od razu o rodzajach podatku, o ZUSIE lub tworzyć skomplikowanego biznesplanu. Na początek wystarczy wspomnieć o rodzajach firm, sposobie promocji działań, wartości pieniądza ...

Najważniejsza jest dobra zabawa i fakt, iż można w niej „przemycić” trochę edukacji!

PRZYKŁADY FIRM SZKOLENIOWYCH

Dla grupy wiekowej 10-14 lat:

- * **Produkcja czekoladek.**
- * **Malowanie ekotoreb.**
- * **Produkcja świec sojowych.**
- * **Malowanie koszulek.**

- * **Pieczenie ciastek.**
- * **Szycie filcowych breloków.**
- * **Makrama.**
- * **Malowanie kubków.**

Dla grupy wiekowej 15-18 lat:

- * **Usługi kosmetyczne.**
- * **Szycie.**
- * **Malowanie spersonalizowanych kurtek/toreb.**
- * **Programowanie.**
- * **Pieczenie tortów.**
- * **Prowadzenie kawiarenki przy placówce.**

Pomysłów jest ogrom, a Państwa wychowankowie mogą sami zaskoczyć ciekawą inicjatywą - u nas wychowanki z własnej inicjatywy malowały tatuaże z henny i plotły kolorowe warkoczyki, zaś wychowankowie organizowali spływ kajakowy.



PRZYKŁADY WARSZTATÓW TOWARZYSZĄCYCH

Jak wielokrotnie wspominaliśmy warto „przy okazji” prowadzenia biznesu przeprowadzić warsztaty lub najlepiej zaprosić ekspertów, którzy takie działania zorganizują dla Państwa wychowanków.

Propozycje działań, które my przeprowadziliśmy w procesie skalowania:

- * Warsztaty z identyfikacji wizualnej biznesu „Jak nie tworzyć logo?”
- * Warsztaty z prowadzenia bloga firmowego.
- * Szkolenie z bezpieczeństwa i higieny pracy.
- * Wykład przedstawiciela banku o sposobach oszczędzania, rodzajach kont.
- * Warsztaty pisania biznesplanu.
- * Spotkanie z przedstawicielem policji o ochronie danych osobowych.
- * Spotkanie z prawnikiem - omówienie podstaw funkcjonowania firmy.

Poza powyżej wymienionymi spotkaniami zaznajamialiśmy wychowanków z funkcjonowaniem e-Urzędów, spisów internetowych.

WARTOŚĆ EDUKACYJNA

Dzięki wprowadzeniu firmy szkoleniowej do placówki możemy osiągnąć następujące cele edukacyjne:

- Wzmocnić proces usamodzielniania wychowanków poprzez poznanie zasad „dorosłego świata” - podatków, urzędów, dokumentów, konta bankowego.
- Nauczyć wychowanków umiejętności gromadzenia oszczędności, pokazać im realną wartość pieniądza.
- Nauczyć młodzież z placówki procesu planowania, w tym sporządzania biznes planu.
- Wzmocnić kompetencje kluczowe - matematyczne, ekonomiczne.
- W zależności od wybranego obszaru działalności firmy podnieść poziom kompetencji artystycznych, umiejętności manualnych. Rozwinąć hobby wychowanków.

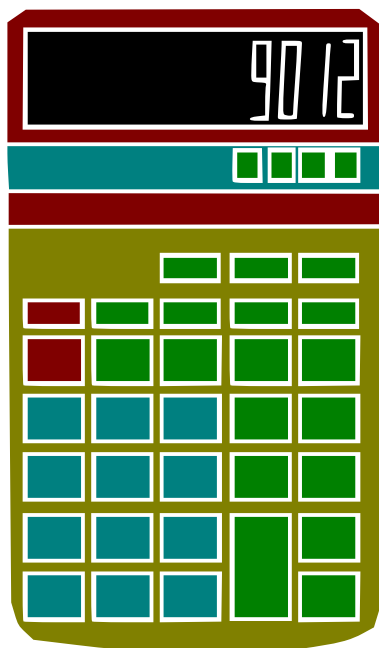
Plusów jest wiele, ale przede wszystkim „poszerzamy horyzonty” naszym dzieciakom.

Zatem - do dzieła!



ROZDZIAŁ 3.

DOBRE PRAKTYKI W OBSZARZE EDUKACJI STEM



Matematyka jest królową nauk, która potrafi ... sprawić trudność wielu młodym ludziom. Wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych nie stanowią w tym przypadku wyjątku.

Jak najlepiej wiedzą wychowawcy, młodzież niechętnie przyswaja wiedzę matematyczną, wychowankowie często ludzie trudności z podstawową sprawnością rachunkową, które później rzutują na edukacji matematycznej.

Niechęć do przedmiotu jest duża, a sytuacji nie ułatwiają zaległości ze wczesnego etapu edukacji.

Proponujemy zatem wprowadzenie grywalizacji do nauki podstawowych umiejętności matematycznych oraz STEM.

Zapraszamy do zapoznania się z fragmentem publikacji, w którym skatalogowaliśmy wskazówki, dzięki którym będą mogli Państwo wdrożyć gry miejskie, biegi na orientację oraz wirtualne pokoje zagadek do swojej placówki.

GRA MIEJSKA JAK NARZĘDZIE EDUKACYJNE

Ogrze miejskiej można powiedzieć, iż jest nowoczesną formą dobrze znanych nam podchodów.

To rodzaj zabawy w formie gry, w której planszą jest ... miasto. Taka rozgrywka łączy w sobie element rzeczywistości, np. tłum, społeczność lokalną, urbanistykę z pewnymi cechami wirtualnych gier, w których wychowankowie czują się swobodnie.

Gra miejska jest o tyle ciekawym narzędziem edukacyjnym, ponieważ pozwala na „przemycenie” dowolnych treści w przystępnej, atrakcyjnej formie, co więcej z czasem możemy zaangażować samych wychowanków do tworzenia kolejnych scenariuszy gier, co po pierwsze ułatwia nam pracę, a po drugie korzystnie wpływa na motywację młodzieży do późniejszego uczestnictwa w rozgrywce.

Jak już wspomnieliśmy gra miejska, to coś więcej niż tylko fajny sposób na spędzenie wolnego czasu, ponieważ może pełnić również funkcję narzędzia edukacyjnego zawierającego treści ekologiczne, historyczne a nawet matematyczne. Dzięki atrakcyjnej formie „zabawy”

wychowankowie podnoszą poziom kompetencji kluczowych, jednocześnie integrując się, spędzając czas na świeżym powietrzu (alternatywa do świata wirtualnego).

Gra miejsca stała się w ostatnich czasach bardzo popularnym narzędziem i jest często wykorzystywana w edukacji potaformanej - wartość dodana w postaci integracji, zabawy, atrakcyjność dla uczestników gwarantują jej sukces co w połączeniu z aspektem edukacyjnym wydaje się być rozwiązaniem idealnym.

Wychowankowie szukając szczepionki na śmiertelnego wirusa, ratując Ziemię przed zagładą klimatyczną, kompletując załogę statku lub podążając śladami słynnych podróżników w rzeczywistości uczą się poprzez zabawę. Tutaj jedynym ograniczeniem jest nasza wyobraźnia, czyli możliwości mamy nieskończenie wiele!

Co ważne, do udziału w aktywności możemy z powodzeniem (przy odpowiedniej organizacji) włączyć wychowanków ze specjalnymi potrzebami, co jest z pewnością wartością dodaną, ponieważ umożliwia ich reintegrację społeczną oraz współpracę z rówieśnikami ponad podziałami wynikającymi z posiadanego orzeczenia o niepełnosprawności.

Reasumując gry miejskie to proste, ale efektywne narzędzie edukacyjne, które umożliwia wychowawcy prezentację dowolnych treści - nieważne, czy chcemy uczyć zasad fair play, czy matematyki lub geografii lub po prostu zacieśnić więzi w grupie - w każdym z tych przypadków gra miejsca sprawdzi się idealnie.

Zatem zachęcamy Państwa do projektowania własnych rozgrywek i ich przeprowadzania w placówkach. Warto w ten proces włączyć późniejszych uczestników gry - wychowanków, którzy dzięki temu poczują, iż mają wpływ na ostateczny kształt zabawy i tym samym zwiększy się ich motywacja do udziału w niej. Ponadto podczas projektowania autorskiej gry wykorzystywane są narzędzia cyfrowe, co stwarza kolejne możliwości - do doskonalenia podstawowych umiejętności cyfrowych w praktyce.

Co jednak najważniejsze stworzenie gry miejskiej wcale nie musi być czasochłonne - w rzeczywistości jest dużo prostsze niż się może wydawać! Tu naprawdę wystarczą tylko lub aż dobre chęci wychowawcy.

Na następnych stronach przedstawimy Państwu podstawowe zasady projektowania gry miejskiej oraz 2 scenariusze przykładowych gier o tematyce matematycznej, które mogą

Państwo rozegrać ze swoimi podopiecznymi (zanim zaczniecie wspólnie tworzyć własne koncepty).

Jak zaplanować grę miejską dla naszych wychowanków?

*** OKREŚL GRUPĘ DOCELOWĄ GRY**

Najważniejszą kwestią przy planowaniu gry miejskiej jest to do kogo kierujemy naszą zabawę, czyli jacy uczestnicy będą jej ostateczną grupą docelową.

Zastanów się zatem czy chcesz zaangażować wszystkich wychowanków z placówki czy tylko konkretną grupę wiekową (np. najstarszych lub najmłodszych podopiecznych). Możesz również pomyśleć o zaproszeniu do zabawy wychowanków z zaprzyjaźnionych placówek i potraktować grę miejską jako okazję do rywalizacji w formie zabawy.

Jak już zdecydujemy do kogo kierujemy nasze działania powinniśmy poznać potrzeby członków zespołów oraz dokładnie sprawdzić, czy w grupie znajdują się wychowankowie o specjalnych potrzebach (i czy potrzeby te mają wpływ na przebieg gry, np. na wybór obszaru, na którym będzie rozgrywana lub na poziom trudności zadań).

Uwaga: W grze miejskiej z założenia biorą udział drużyny (przeważnie od 3 do 5 osób). Zatem w działaniu powinno wziąć udział minimum 10 wychowanków.

* USTAL CEL GRY

Gdy wiemy, którzy wychowankowie wezmą udział w naszej grze, to kolejno powinniśmy udzielić sobie odpowiedzi na pytanie „co jest celem gry?”, czyli po prostu, co chcemy osiągnąć przez organizację rozgrywki.

Gra może pełnić funkcję narzędzia integracyjnego lub przekazywać uczestnikom wiedzę, inaczej przyczynić się do kształtowania konkretnych kompetencji lub umiejętności (matematycznych, cyfrowych, logicznego rozumowania, itp.). Sposób organizacji gry zależy od postawionego celu. Jeśli zdecydujemy się, że nasza gra miejska ma przyczynić się do podniesienia kompetencji matematycznych wychowanków to na punktach kontrolnych powinnyśmy zamieścić łamigłówki o tematyce matematycznej. Jeśli z kolei chcemy, aby gra pełniła funkcję socjalizacyjną warto pomyśleć o otwartym charakterze gry i umożliwić jej uczestnikom wykonywanie zadań przy zaangażowaniu lokalnej społeczności (np. „znajdź osobę, która lubi podróże” lub „znajdź osobę, która ma psa”, „wykonaj zdjęcie osoby, która...” itp.).

* USTAL FABUŁĘ GRY

Gdy wiemy już, do których wychowanków kierować będziemy działania i określiliśmy ich cel, to kolejnym krokiem jest ustalenie fabuły naszej gry (polecamy w ten proces włączyć wychowanków lub w miarę możliwości wziąć pod uwagę ich zainteresowania). mamy już wybranych Fabuła gry

to w uproszczeniu „świat”, w którym chcemy rozgrywać naszą grę. Tutaj znowu możliwości mamy nieskończenie wiele - może to być miasto przyszłości, w którym mieszkańcy poszukują pożywienia lub średniowieczny gród rycerski, gdzie ukryto legendarny skarb lub mury amerykańskiego laboratorium pracującego nad tajną szczepionką ...

Jak wybrać fabułę gry?

Proponujemy zapytać wychowanków - najciekawsze pomysły często pochodzą od młodzieży. Dlatego warto podpytać przyszłych graczy, jaka tematyka jest dla nich interesująca.

*** USTAL ZASADY GRY**

Ustal jasne zasady gry.

W tym celu pomocne może być udzielenie odpowiedzi na następujące pytania:

- Jakie są minimalne i maksymalne liczebności drużyn?
- Co dokładnie drużyny muszą osiągnąć, aby zaliczyć grę (np. otrzymać konkretną liczbę punktów lub rozwiązań min. połowę zadań, itp. ważna jest tutaj precyzja)?
- Czy tylko jedna drużyna wygrywa, czy każda, która wykonuje zadania poprawnie?
- Czy aby wygrać, należy wykonać określoną liczbę zadań, czy wszystkie konkurencje?
- Czy przewidziane jest zadanie dodatkowe w przypadku remisu, np. odgadnąć hasło finałowe na mecie?

- Czy czas wykonania zadań ma znaczenie, czy tylko ich poprawność?
- Kto decyduje o zaliczeniu zadań? (np. osoba na punkcie kontrolnym lub dopiero organizator na mecie - ma to znaczenie przy późniejszej liczbie personelu).

Reguły muszą być zapisane i przedstawione wychowankom na początku gry. Ważne jest również, aby sformułowania były precyzyjne i jednoznaczne, aby nie dopuszczać do różnych interpretacji.

* **ROZWAŻ ASPEKTY TECHNICZNE ORGANIZACJI GRY**

Rozważ minimum następujące aspekty:

- Na jakim terenie chcesz przeprowadzić grę? (W pierwszej kolejności weź pod uwagę bezpieczeństwo wychowanków. Istotne mogą być również kwestie organizacyjne takie jak, np. dojazd)
- O której porze dnia powinna zakończyć się gra? (Gra powinna być bezpieczna dla uczestników, warto, więc rozegrać jak przed zmierzchem lub dodatkowo zabezpieczyć wychowanków. Pamiętaj, że pora roku ma tu znaczenie - często planujemy grę dużo wcześniej, a po miesiącu okazuje się, iż dzień jest krótszy. Weź tutaj pod uwagę także „margines bezpieczeństwa” - uczestnicy przeważnie spóźniają się z dotarciem na metę).
- Ile osób dorosłych może wspierać wychowanków podczas gry? (Grę miejską można zorganizować bez

zaangażowania dodatkowych pracowników placówki, ale wówczas należy tak zaplanować zadania, aby nie wymagały „osobistej” weryfikacji na punktach kontrolnych).

* **NAPISZ SCENARIUSZ GRY**

Scenariusz powinien zawierać minimum następujące informacje:

- Ile punktów w terenie będą musieli odnaleźć wychowankowie? (Dostosuj ich liczbę do czasu trwania gry i do możliwości uczestników, na początek proponujemy gry z około 10 zadaniami do wykonania.)
- Jakie będą zadania? (Dostosuj ich poziom do wieku i możliwości swoich podopiecznych. Postaraj się, aby forma była ciekawa. Pamiętaj także, że aby uniknąć błędów musisz sam rozwiązać zadania zanim dasz je uczestnikom). Zbyt trudne zadania zniechęcą młodzież, a zbyt łatwe znudzą.

* **PRZYGOTUJ TEREN GRY**

- Rozmieść w terenie punkty kontrolne z zadaniami, pamiętaj, żeby je zabezpieczyć np. umieścić w folii ochronnej, aby nie zostały zniszczone przez deszcz.
- Przejdź całą trasę - sprawdź czy jest bezpieczna (np. czy nie przebiega w okolicy ruchliwej drogi, czy nie przebiega przez teren prywatny).

- Upewnij się czy trasa jest przystosowana do możliwości wychowanków, w szczególności tych o specjalnych potrzebach - z problemami w poruszaniu się. Pamiętaj, że powinieneś wybrać teren gry odpowiednio wcześniej, aby następnie móc go przygotować. Koperty z zadaniami i oznaczenia punktów kontrolnych rozmieść w terenie na sam koniec - najlepiej tego samego dnia (godzinę, dwie przed startem), aby uniknąć sytuacji, w której ktoś zniszczy punkty lub po prostu z ciekawości sam rozwiąże zadania.

* **PRZYGOTUJ DODATKOWE ATRAKCJE**

Zastanów się w jaki sposób możesz uatrakcyjnić grę dla wychowanków. Możesz to zrobić na przykład poprzez:

- Wykorzystanie dodatkowych rekwizytów (Możesz sam przygotować z wychowankami stroje lub rekwizyty nawiązujące do tematyki gry, ale dobrym pomysłem może okazać się po prostu skorzystanie z pomocy lokalnych instytucji - teatru, domu kultury, klubów seniora. W takich miejscach często można wypożyczyć stroje z epoki - na potrzeby gry dla wychowanków nam udało się to zrobić bezpłatnie).
- Identyfikację drużyn (Wspólnie z wychowankami stwórz koszulki dla drużyn, czapeczki, odznaki ... - niech będzie zabawnie, kolorowo).
- Zapewnienie nagród (Pamiętaj - motywacja zewnętrzna jest kluczem do sukcesu. Zatem zadбай o nagrody - zwróć się

do miasta lub powiatu, poszukaj prywatnych sponsorów. Przygotuj nagrody dla wszystkich uczestników. Jeśli nie udało Ci się pozyskać środków na zakup upominków dla wychowanków, to wydrukuj pamiątkowe dyplomy dla wszystkich uczestników oraz medale dla najlepszych drużyn. Możesz skorzystać z bezpłatnej strony Canva, na której znajdują się dziesiątki atrakcyjnych szablonów - dostosuj szatę graficzną dyplomów do tematyki Waszej gry).

* **GRAJCIE!**

Dotarliśmy do najprzyjemniejszego momentu - samej gry. Szczegóły dotyczące przeprowadzenia rozgrywki zamieścimy poniżej.

* **PRZEPROWADŹ EWALUACJĘ ROZGRYWKI**

Koniecznienie przeanalizuj przeprowadzoną grę (Zapytaj wychowanków co im się podobało, czego się nauczyli).



Jak przeprowadzić grę miejską dla naszych wychowanków?

*** KWESTIE ORGANIZACYJNE**

- Powitaj uczestników, przedstaw im regulamin, dokładnie omów zasady. Ustalcie sposób komunikacji w sytuacji awaryjnych. Jeśli pozwolisz mieć wychowankom telefony, to upewnij się, że wszyscy mają zapisany Twój numer.
- Rozdaj uczestnikom koperty z listami wprowadzającymi oraz zasadami gry.

*** ROZGRYWKA**

- Bądź zawsze w pobliżu.
- Monitoruj warunki pogodowe.
- Miej kontakt z pozostałymi opiekunami, którzy czekają na uczestników na punktach kontrolnych (jeśli dotyczy).
- Pamiętaj, żeby mieć przy sobie telefon komórkowy!

*** DOTARCIE DRUŻYN DO METY**

- Jeśli gra nie kończy się w placówce, to zapewnij wychowankom kończącym grę (czekającym na następną drużynę) „atrakcje” - może to być poczęstunek albo dodatkowe zadanie, dzięki rozwiązaniu którego otrzymają bonusowe punkty.

*** PODSUMOWANIE**

- Zadbaj o fajną atmosferę na koniec rozgrywki - wręcz medale, dyplomy.

- Zorganizujcie ognisko lub grilla - spędzicie ze sobą trochę czasu.

* **EWALUACJA**

- Nie zapominaj, że Twoja gra miała także charakter edukacyjny - dokonaj podsumowania pod kątem merytorycznym, czyli podaj uczestnikom poprawne odpowiedzi, dokonaj pomiaru kompetencji, które gra miała kształtować (ważna jest atrakcyjna forma „pomiaru” - może to być na przykład quiz na Kahooocie, z dodatkową nagrodą dla najlepszej trójki uczestników).
- Poznaj opinię wychowanków - zapytaj ich czy doświadczenie było ciekawe, co by zmienili.



Znają już Państwo podstawowe zasady organizowania gry miejskiej. Na następnych stronach przedstawimy dwa scenariusze warsztatów w tej właśnie formie. Ich celem będzie kształtowanie kompetencji matematycznych wychowanków.

Zachęcamy do wykorzystania scenariuszy w Państwa placówkach.

Lista sprawdzająca

1.	Punkty z zadaniami zostały sprawdzone (czy koperty znajdują się na miejscu, czy są w nienaruszonym stanie).	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Opiekunowie wiedzą jakie są ich zadania.	<input type="checkbox"/>
3.	Opiekunowie stanowisk z zadaniami otrzymali „rezerwowe” komplety zadań, na wypadek zniszczenia tych umieszczonych w punktach.	<input type="checkbox"/>
4.	Wychowankowie wiedzą gdzie i o której mają się stawić (wiedzą dokładnie gdzie znajduje się meta).	<input type="checkbox"/>
5.	Masz przy sobie telefon i kontakt z każdą z drużyn.	<input type="checkbox"/>

SCENARIUSZ GRY MIEJSKIEJ „TO NIE PRZELEWKI!”



Czas gry trwania gry: 2 godziny zegarowe.

Grupa docelowa gry: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-16 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

W grze powinno wziąć udział minimum 10 wychowanków - podzielonych na 3-4 osobowe zespoły (możliwa modyfikacja liczby uczestników poprzez zmniejszenie liczby osób w drużynie).

Uwaga: gra może być również rozgrywana również w grupie wiekowej starszych wychowanków (np. 16-18 lat). Wówczas warto zwiększyć poziom trudności zadań.

Cel gry: Dzięki udziałowi w grze wychowankowie kształtują podstawowe umiejętności matematyczne poprzez praktyczne zastosowanie matematyki do rozwiązywania problemów o tematyce proekologicznej („oszczędność wody”). Wartością dodaną gry jest nabycie przez wychowanków placówek opiekuńczo-wychowawczych uczestniczących w rozgrywce podstawowej wiedzy o zrównoważonym rozwoju oraz kształtowanie postaw proekologicznych.

Miejsce rozegrania gry: Gra odbywa się w obrębie zaznaczonego na mapie terenu (każdy zespół otrzyma własną mapę), na którym znajduje się 5 punktów kontrolnych z zadaniami do wykonania.

Uwaga do wychowawcy planującego grę: Grę najlepiej rozegrać „na łonie natury”, np. w pobliskim parku, niedużym

lesie w okolicach placówki lub nad jeziorem. Obszar ten powinien być dostosowany do potrzeb wychowanków biorących udział w grze. Jeśli wśród nich znajdują się nastolatki o szczególnych potrzebach edukacyjnych, to należy pamiętać o zabezpieczeniu obszaru (np. wybrać teren, po którym łatwiej się poruszać, teren ograniczony ogrodzeniem lub samodzielnie wytyczyć obszar).

Wychowawca powinien wcześniej przekazać uczestnikom gry jasne wytyczne na temat obszaru. Najlepiej wykorzystać do tego mapę, którą najprościej wydrukować z Internetu (np. korzystając z Google Mapy). To dobra okazja, aby zapoznać uczestników z pojęciem skali! Prowadzący musi powiedzieć wcześniej wychowankom o potencjalnych zagrożeniach, wskazać punkt rozpoczęcia i zakończenia gry, upewnić się, że wszyscy rozumieją, gdzie znajdują się te punkty.

Przebieg gry:

- Zapoznanie wychowanków z wcześniej przygotowanym regulaminem gry (podanie zasad, czasu trwania, wymogów do zakończenia gry, itp.).
- Upewnienie się, czy każdy z wychowanków ma zapisany numer organizatora, czy uczestnicy mają ze sobą naładowane telefony komórkowe.
- Podzielenie uczestników na 3,4-osobowe grupy.
- Przekazanie drużynom kopert z Listem Wprowadzającym (załącznik nr 1).

- Przekazanie drużynom map obszaru, na którym rozgrywana będzie gra (wydrukowanych z Internetu, np. Google Maps).
- Wyjaśnienie zasad gry.

Zasady gry:

Zadaniem drużyn jest w ciągu czasu trwania gry - 2 godzin odnaleźć wszystkie 5 punktów kontrolnych i rozwiązać zadania (załącznik nr 2), które umieszczone zostały w zamkniętych kopertach z numerami drużyn.

Odpowiedzi do zadań należy zapisać na „Karcie rozwiązań” (załącznik nr 3).

Zespoły po wykonaniu wszystkich zadań lub po upływie czasu przeznaczanego na grę (2 godziny) powinny się pojawić na mecie (punkt należy zaznaczyć na mapach, które otrzymają wychowankowie), na której odbędzie się podsumowanie gry, czyli zostaną sprawdzone karty rozwiązań zespołów, ogłoszeni zwycięzcy i zwyciężczynie oraz wręczone nagrody.

Na koniec prowadzący przekaże wszystkim drużyną jakie były poprawne wyniki (ewaluacja gry).

Załącznik nr 1 - „List wprowadzający”

Drodzy miłośnicy naszej planety!

Przed Wami wyzwanie polegające na znalezieniu 5 punktów kontrolnych zaznaczonych na mapie i rozwiązaniu zagadek matematycznych nawiązujących do oszczędzania wody.

Dzięki temu dowiecie się jak wiele Naszej Planecie mogą dać drobne zmiany codziennych przyzwyczajeń!

Wasze wysiłki zostaną zagrodzone - na mecie na najlepsze drużyny czekają atrakcyjne nagrody.

Zatem **DO DZIEŁA!**



Załącznik nr 2 -

„Przykładowe zadania do umieszczenia na punktach kontrolnych”



Punkt kontrolny nr 1

Ilość wody zużywanej podczas kąpieli w wannie zależy od wielkości wanny i jej napełnienia.

Średnio, na jedną kąpiel w wannie zużywa się około 120 litrów wody. Kąpiąc się pod natryskiem, zużywa się około 8 litrów wody w ciągu minuty.

Zamiana kąpieli w wannie na natrysk, to jedna z najprostszyc
metod oszczędzania wody.

Na podstawie powyższych informacji udziel odpowiedzi na następujące pytania:

- Ile minut trzeba spędzić pod natryskiem, żeby zużyć tyle samo wody, co podczas jednej kąpieli w wannie?
- Typowa kąpiel pod natryskiem trwa około 8 minut. Ile wody w tym czasie się zużyje?
- Litr ciepłej wody kosztuje około 5 groszy. Ile można zaoszczędzić, zamieniając kąpiel w wannie na ośmiominutowy natrysk?
- Ile pieniędzy zaoszczędzi w ten sposób w ciągu roku Twoja placówka, zakładając, że każdy wychowanek zamienia codzienną kąpiel na codzienny ośmiominutowy natrysk? (Przyjmijcie, że rok ma 365 dni).

Punkt kontrolny nr 2



Wyciek 1 kropli wody z kranu na sekundę daje upływ 0,7 dm sześciennego wody w ciągu godziny.

Na podstawie powyższej informacji udziel odpowiedzi na następujące pytania:

- Ile litrów wody wycieknie z takiego kranu w ciągu doby?**
- Ile litrów wody wycieknie z takiego kranu w ciągu tygodnia?**
- Ile pieniędzy stracimy w ten sposób w ciągu grudnia, jeśli litr wody kosztuje około 5 groszy?**

Odpowiedź: 1 dm sześcienny to 1 litr.

Przypominam też, że grudzień ma 31 dni! :)

Punkt kontrolny nr 3



Na umycie zębów powinniśmy poświęcić około 2 minuty.

Woda z odkręconego kranu wycieka średnio z prędkością 0,5 litra na 10 sekund.

Na podstawie powyższej informacji udziel odpowiedzi na następujące pytania:

- Ile litrów wody zmarnujemy nie zakręcając kranu na czas mycia zębów?**
- Ile litrów wody tygodniowo można zaoszczędzić zakręcając kran? (Zakładamy, że zęby myjemy dwa razy dziennie ;).**
- Jaka to oszczędność tygodniowo dla Twojej placówki, jeśli litr wody kosztuje 5 groszy?**

Punkt kontrolny nr 4



Woda jest jedną z najczęściej występujących substancji na Ziemi - stanowi aż 70% masy ciała każdego z nas.

Pewnie słyszeliście też o tym, że woda jest substancją „dającą” życie - niezbędną do przeżycia dla naszego gatunku. Dorosły człowiek potrzebuje dostarczyć organizmowi około 3 litry wody dziennie, aby ten poprawnie funkcjonował.

Na podstawie powyższych informacji udziel odpowiedzi na następujące pytania:

- Oblicz ile wody zawierają łącznie organizmy wszystkich wychowanków Twojej placówki? Przyjmij średnią wagę wychowanka 55 kg.**
- Jaką część dziennego zapotrzebowania na wodę zaspokoi dorosły człowiek wypijając 0,7 l wody mineralnej? (Wynik podaj w procentach i zaokrąglij do całości).**

Punkt kontrolny nr 5



Dyrektor chce zmniejszyć zużycie wody w Waszej placówce. Pomóż mu obliczyć, ile wody można zaoszczędzić w ciągu roku, wprowadzając kilka zmian w codziennych nawykach.

Oto dane:

Aktualne średnie zużycie wody przez wychowanków wynosi 400 litrów na dzień.

Czas trwania oszczędności: 365 dni.

Zmiany, które zamierza wprowadzić:

- Instalacja oszczędzających wodę perlatorów do kranów, które zmniejszą przepływ wody o 30%.

- Skrócenie czasu podczas kąpieli o 5 minut na osobę (Przeciętnie zużywana woda podczas kąpieli: 40 litrów na minutę).

Zadania:

- Oblicz codzienne oszczędności wody wynikające z instalacji perlatorów do kranów.
- Oblicz codzienne oszczędności wody wynikające ze skrócenia czasu kąpieli.
- Oblicz całkowitą roczną oszczędność wynikającą z obu zmian (przyjmij, że litr wody kosztuje 5 groszy).

Załącznik nr 3 - „Karta rozwiązań”

Punkt kontrolny nr 1

Numer pytania	Odpowiedź:
1.	
2.	
3.	
4.	

Punkt kontrolny nr 2

Numer pytania	Odpowiedź:
1.	
2.	
3.	

Punkt kontrolny nr 3

Numer pytania	Odpowiedź:
1.	
2.	
3.	

Punkt kontrolny nr 4

Numer pytania	Odpowiedź:
1.	
2.	

Punkt kontrolny nr 5

Numer pytania	Odpowiedź:
1.	
2.	
3.	



SCENARIUSZ GRY MIEJSKIEJ „AHOJ PRZYGODO!”



Czas gry trwania gry: 2 godziny zegarowe.

Grupa docelowa gry: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-16 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

W grze powinno wziąć udział minimum 10 wychowanków - podzielonych na 3-4 osobowe zespoły (możliwa modyfikacja liczby uczestników poprzez zmniejszenie liczby osób w drużynie).

Uwaga: gra może być rozgrywana również w grupie wiekowej starszych wychowanków (np. 16-18 lat). Wówczas warto zwiększyć poziom trudności zadań.

Cel gry: Dzięki udziałowi w grze wychowankowie kształtują podstawowe umiejętności matematyczne poprzez praktyczne zastosowanie matematyki.

Ponadto dzięki udziałowi w grze wychowankowie poznają podstawowe zasady bezpieczeństwa obowiązujące w żegludze morskiej, nabywają wiedzę o sposobie wiązania węzłów marynarskich.

Miejsce rozegrania gry: Gra odbywa się w obrębie zaznaczonego na mapie terenu (każdy zespół otrzyma własną mapę), na którym znajduje się 10 punktów kontrolnych z zadaniami do wykonania (punkty kontrolne oznaczone liczbami parzystymi zawierają zadania matematyczne, punkty kontrolne oznaczone liczbami nieparzystymi „węzły”).

Uwaga do wychowawcy planującego grę: Grę najlepiej rozegrać „na łonie natury”. Dobrym pomysłem jest nawiązanie do marynistycznej tematyki rozgrywki - jeśli mamy taką możliwość punkty kontrolne możemy rozmieścić w pobliżu plaży, jeziora, przystani. Warto również zadbać o rekwizyty, np. wypożyczyć koło ratunkowe, ster, itp. (przedmioty mogą służyć za oznaczenie punktów kontrolnych).

Pamiętaj, że woda = konieczność dodatkowego zabezpieczenia obszaru.

Obszar powinien być dostosowany do potrzeb wychowanków biorących udział w grze - najważniejsze jest bezpieczeństwo uczestników. Jeśli zdecydujesz się na przeprowadzenie gry „w wodnym krajobrazie” poproś kadrę placówki o dodatkowe wsparcie w celu nadzorowania bezpieczeństwa.

Wychowawca powinien wcześniej przekazać uczestnikom gry jasne wytyczne na temat obszaru. Najlepiej wykorzystać do tego mapę, którą najprościej wydrukować z Internetu (np. korzystając z Google Maps). To dobra okazja, aby zapoznać uczestników z pojęciem skali!

Prowadzący musi powiedzieć wcześniej wychowankom o potencjalnych zagrożeniach, wskazać punkt rozpoczęcia i zakończenia gry, upewnić się, że wszyscy rozumieją, gdzie znajdują się te punkty.

Przebieg gry:

- Zapoznanie wychowanków z wcześniej przygotowanym regulaminem gry (podanie zasad, czasu trwania, wymogów do zakończenia gry, itp.).
- Upewnienie się, czy każdy z wychowanków ma zapisany numer organizatora, czy uczestnicy mają ze sobą naładowane telefony komórkowe.
- Podzielenie uczestników na 3,4-osobowe grupy.

Uwaga: Każda z grup musi mieć minimum jeden telefon komórkowy z możliwością robienia wyraźnych zdjęć. Na pięciu punktach kontrolnych wychowankowie będą musieli wykonać węzły marynarskie i zrobić zdjęcie potwierdzające zaliczenie zadania.

- Przekazanie drużynom kopert z Listem Wprowadzającym (załącznik nr 1).
- Przekazanie drużynom map obszaru, na którym rozgrywana będzie gra (wydrukowanych z Internetu, np. Google Maps).
- Wyjaśnienie zasad gry.

Zasady gry:

Zadaniem wychowanków jest skompletowanie załogi statku - drużyny 5 majtków oraz 5 kapitanów, którzy wyruszą w podróż statkiem z Gdańska do odległej Szwecji. Przed nimi wiele dni morskiej podróży, zatem konieczne jest posiadanie zgranego zespołu.

Wychowankowie podzieleni na 3,4-osobowe drużyny będą musieli odnaleźć 10 punktów kontrolnych (kolejność nie ma znaczenia), a następnie wykonać zadania, które zostały na nich umieszczone - 5 łamigłówek matematycznych oraz 5 zadań sprawnościowych polegających na wykonaniu węzłów marynarskich.

Kapitanowie będą mogli „opuścić punkty”, jeśli drużyna odgadnie zagadkę zaś majtkowie, jeśli uczestnikom uda się wykonać zadanie sprawnościowe.

W każdym z 10 punktów kontrolnych na drużynę czekać będzie wycięta z papieru postać (majtek lub kapitan) oraz koperta z zadaniem, które musi wykonać. Jeśli drużyna poprawnie wykona zadanie, może wkleić do swojego statku postać i „zabrać ją w morze” (postać „opuszcza punkt”).

W jaki sposób weryfikować poprawność wykonania zadań?

W praktyce na każdym punkcie kontrolny na wychowanków powinna czekać osoba, która oceni, czy drużyna poprawnie wykonała zadanie i czy może zabrać postać. Wiemy jednak, że wiązałoby się to z koniecznością zaangażowania kolejnych 10 osób, co w praktyce jest prawie nieosiągalne (w placówkach opiekuńczo-wychowawczych w Polsce przebywa średnio 12-15 wychowanków, zatem zaangażowanie 10 z nich uniemożliwi przeprowadzenie gry; analogicznie jest w przypadku wychowawców - podczas

dyżuru obecnych jest dwóch, trzech opiekunów).

Proponujemy zatem dwie alternatywne rozwiązania:

- Pierwsze angażujące 5 pracowników lub wychowanków do weryfikacji zadań matematycznych umieszczonych na punktach kontrolnych 2,4,6,8 i 10. Wówczas wychowankowie zabierają majtków po wykonaniu węzłów, a ich poprawność jest weryfikowana dopiero na mecie (na podstawie zdjęć).
- Drugie niewymagające angażowania dodatkowego personelu lub wychowanków do weryfikacji zadań matematycznych - weryfikacja odbywa się poprzez wybraną przez prowadzącego grę aplikację, np. Genially lub GooseChase). Wykorzystanie narzędzi cyfrowych uatrakcyjni naszą grę, ale należy pamiętać, że wymaga ono nakładu pracy i czasu (dodatkowe wprowadzenie zadań do aplikacji).

Grę wygra zespół lub zespoły, które w trakcie wyznaczonego czasu skompletują całą załogę - 5 kapitanów i 5 majtków. Jeśli żadnemu zespołowi się to nie uda, to wygrywa zespół, który „zbierze” największą liczbę członków załogi. Zespoły po wykonaniu wszystkich zadań lub po upływie czasu przeznaczanego na grę (2 godziny) powinny się pojawić na mecie (punkt należy zaznaczyć na mapach, które otrzymają uczestnicy), na której odbędzie się podsumowanie gry, czyli

zostaną sprawdzone karty zespołów - „statki”, ogłoszeni zwycięzcy i zwyciężczynie oraz wręczone nagrody. Na koniec prowadzący przekaze wszystkim drużynom jakie były poprawne wyniki (ewaluacja gry).

Uwaga dla prowadzącego:

Można wprowadzić „utrudnienie” dla zawodników.

Na punktach kontrolnych można rozmieścić mniej majtków niż drużyn, np. na niektórych punktach na wychowanków może czekać czterech majtków, a na innych - trzech lub dwóch. Wówczas drużyny, które pojawią się tam jako pierwsze, mogą zabrać majtka i pozbawić tej możliwości innych - dodatkowy element rywalizacji.

Załącznik nr 1 - „List wprowadzający”

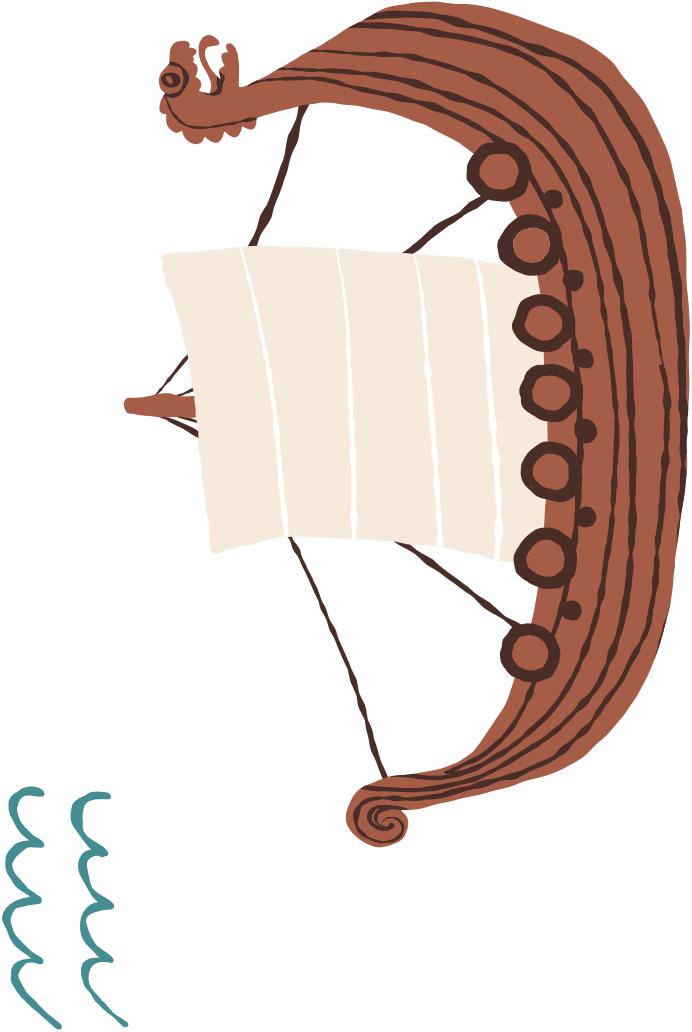
Ahoj przygodo!

Drodzy miłośnicy morskich wypraw, zwolennicy szant, fal i zachodów słońca na pełnym morzu, mamy dla Was propozycję nie do odrzucenia - zapraszamy na pokład! Zanim jednak wspólnie wyruszymy na podbój wód nieznanych musicie skompletować załogę statku - 5 kapitanów i 5 majtków, którzy czekają na Was na punktach kontrolnych.

Wasz trud zostanie sownie wynagrodzony. Na drużyny, którym w czasie 2 godzin uda się skompletować pełną załogę czekają kufry pełne nagród i chwała po wszech czasy.

Zatem **DO DZIEŁA!**





**Załącznik nr 2 -
„Statek i załoga”**

Majtkowie:



Kapitanowie:



Załącznik nr 3 - „Przykładowe zadania do umieszczenia na punktach kontrolnych”

Grafiki ilustrujące sposób wiązania węzłów żeglarskich (marynarskich) i ich opisy pochodzą ze strony: <https://www.yachting.com/> (dostęp dnia: 03.07.2022).

Punkt kontrolny nr 1

Ahoj morscy wyjadacze!

Poniższa rycina przedstawia tak zwany węzeł typu ósemka. Jest to węzeł z blokadą, który jest stosunkowo łagodny dla liny i ma wiele zastosowań. Na morzu często stosuje się go na końcu liny, aby zapobiec jej przesuwaniu się przez rękę lub rozplątaniu.



Na podstawie powyższej grafiki wykonaj węzeł typu ósemka - wykorzystaj do tego linę z koperty. Zrób zdjęcie swojej pracy.

Punkt kontrolny nr 2



Przed nami wielogodzinna podróż do odległej Szwecji. Płyniemy, aby dostarczyć naszym zamorskim sąsiadom wszystko, co najlepsze z naszego kraju!

Chcemy między innymi zabrać 5 zbiorników z pysznym trunkiem pomorskich żeglarzy, którego receptura jest tajemnicą Gdańska!

Zbiorniki są w kształcie takich samych prostopadłościanów, każdy można napęłnić w 80%.

Oblicz ile litrów trunku możemy zabrać, jeśli jeden prostopadłościan ma wymiary 1,5 m x 2 m x 4 m?

Wynik podaj sprawdzającemu w punkcie kontrolnym, jeśli jest on poprawny możesz zabrać w morze pierwszego kapitana!

Punkt kontrolny nr 3

Witajcie ponownie morscy wyjadacze!

Tym razem na rycinie przedstawiono tak zwany Węzeł Bowline.

Jest to bardzo uniwersalny węzeł, który należy do najbardziej popularnych splotów, nie tylko wśród marynarzy i żeglarzy. Najczęściej stosuje się go do tworzenia stałej pętli na końcu liny. Jest bardzo bezpieczny, nie ześlizguje się i dzięki temu nie zmniejsza wytrzymałości liny, na której jest zawiązany. Bardzo łatwo się luzuje nawet przy mocnym zawiązaniu i dużym napięciu.



Na podstawie powyższej grafiki wykonaj Węzeł Bowline - wykorzystaj do tego linę z koperty. Zrób zdjęcie swojej pracy.

Punkt kontrolny nr 4



Tym razem przed Waszą drużyną 2 zagadki matematyczne.

Wysilcie umysły i udzielcie odpowiedzi na nie, a Wasza załoga powiększy się o kolejnego kapitana!

- Skrzynka z piernikami waży kilogram i pół skrzynki. Ile 200 gramowych paczek piernika zmieści się w skrzynce? Ile kosztuje skrzynia z piernikami, jeśli koszt jednej paczki wynosi 7 zł?
- Podczas pokładowych rozgrywek warcabowych każdy członek załogi grał z wszystkimi innymi kolegami ze statku. Łącznie rozegrano 45 meczów, w których wyłoniono mistrza. Ilu było członków załogi?

Punkt kontrolny nr 5

Ahoj młode morskie wilki!

Kolejny węzeł do wykonania - tym razem zmierzycie się ze splotem zwanym węzłem rafowym.

Nazwa pochodzi od przeznaczenia węzła - służy do tak zwanego refowania, czyli zmniejszania powierzchni ożaglowania stosowanego podczas żeglugi w trudnych warunkach wiatrowych w celu zmniejszenia siły aerodynamicznej wytwarzanej na żaglach.

Tworzy się go, wiążąc węzeł lewostronny, a następnie prawostronny lub odwrotnie. W ten sposób powstaje ładny, płaski, starannie osadzony węzeł na zrolowanym żaglu.



Na podstawie powyższej grafiki wykonaj węzeł rafowym - wykorzystaj do tego liny z koperty. Zrób zdjęcie swojej pracy.

Punkt kontrolny nr 6



Ahoj młodzieży!

Przed Waszą drużyną kolejne matematyczne wyzwania - tym razem pora zmierzyć się z rachunkiem prawdopodobieństwa.

Nie odpuszczajcie, poprawne odpowiedzi przybliżą Was do kufra pełnego nagród. Zatem, do dzieła.

- Na pokładzie znajduje się kosz z pięcioma motkami lin - trzy motki czerwone, jeden motek niebieski i jeden żółty. Wszystkie motki są tej samej wielkości. Majtek sięga po ciemku po jeden z nich - jakie jest prawdopodobieństwo, że wylosowany motek będzie czerwony? Wynik podaj w procentach.**
- W pokładowej kantynie znajduje się jeden z ulubionych przedmiotów całej załogi - wielkie pudło cukierków. Znajduje się w nim aż 200 przepysznych słodkości, które umilają długie wieczory na morzy - 80 cukierków czekoladowych, 60 galaretek owocowych, a reszta ukochanych cukierków kapitana, czyli karmelków. Jakie jest prawdopodobieństwo, że Kapitan wylosuje swój ulubiony słodycz?**

Punkt kontrolny nr 7

Kolejna zręcznościowa zagdaka przed Wami - przedostatni węzeł do wykonania. Wym razem zmierzycie się ze splotem nazywanym Zakrętem Zeppelina.

Jest to popularny węzeł żeglarski do bezpiecznego łączenia dwóch lin, który można stosunkowo łatwo poluzować nawet po dużym obciążeniu. W rzeczywistości składa się z dwóch splecionych ze sobą prostych węzłów. Według jednej z legend jest on nazywany węzłem Zeppelina, ponieważ był używany do wiązania sterowców Zeppelin, co jest jednak mało prawdopodobne.



Na podstawie powyższej grafiki wykonaj Zakrętem Zeppelina - wykorzystaj do tego liny z koperty. Zrób zdjęcie swojej pracy.

Punkt kontrolny nr 8



Młode Morskie Wilki powoli zbliżacie się do końca gry - przed Wami przedostatnie 3 zagadki matematyczne. Te są już naprawdę skomplikowane i wymagają nie lada wprawy. Nie poddawajcie się, na najwytrwalszych

czekają nagrody!

Oto i one:

- Dwie monety dają w sumie 30 gr choć jedna z nich nie jest dziesięciogroszówką. Jak to jest możliwe?
- W ciemnej kajucie leży 25 skarpetek czerwonych i 25 skarpetek białych. Jaka jest najmniejsza liczba skarpet, które musi wyciągnąć majtek, aby mieć pewność, że mam co najmniej dwie skarpety w tym samym kolorze?
- Skazany na śmierć ma wygłosić zdanie. Jeśli będzie ono prawdziwe ma zostać utopiony, jeśli będzie fałszywe ma zostać powieszony. Jakie powinien wygłosić zdanie, żeby wprawić w zakłopotanie katów i uniknąć śmierci?

Punkt kontrolny nr 9

Witajcie Przyszli Zdobywcy nieznanych lądów!

Pora zmierzyć się z ostatnim węzłem marynarskim - znając wszystkie 5 z powodzeniem możecie wsiadać na pokład.

Jako ostatni wykonacie najtrudniejszy splot zwany zaczepem rolowanym.

Jest to tak zwany węzeł ślizgowy stosowany do przenoszenia ciężaru z jednej liny na drugą, przy czym węzeł zakleszcza się w jednym kierunku. Z natury rzeczy węzeł ten działa najlepiej, gdy jest wiązany na linie znacznie cieńszej niż ta, po której będzie się poruszał.



Na podstawie powyższej grafiki wykonaj węzeł rolowany - wykorzystaj do tego liny z koperty. Zrób zdjęcie swojej pracy.

Punkt kontrolny nr 10



Dowalczyliście do końca! Gratulację - przed Wami ostatnia zagadka logiczna - tym razem jest naprawdę prosta. Powodzenia.

Kapitan Jack i Kapitan Black pewnego dnia stali nad zatoką i przyglądali się swoim okrętom - a każdy z nich miał ich kilka.

Kapitan Jacka powiedział: „Wiesz, gdybyś dał mi jeden ze swoich okrętów, mielibyśmy taką samą liczbę okrętów”.

Kapitan Black odpowiedział: „Gdybyś dał mi jeden ze swoich, miałbym dwa razy więcej niż ty!”

Ile okrętów ma każdy z kapitanów?

BIEGI NA ORIENTACJĘ JAKO NOWATORSKIE NARZĘDZIE EDUKACYJNE

W poprzednim fragmencie zachęcaliśmy Państwa do wprowadzenia w placówce nauki poprzez gry miejskie. To rodzaj aktywności terenowej w formie gry, w której planszą jest „miasto” (lub pobliski park, las, czy też ogród przy placówce). Podaliśmy dwa bardzo proste przykłady gier miejskich - „To nie przelewki” i „Ahoj przygodo”.

W rzeczywistości mogą Państwo tworzyć dowolne gry. Ich tematyka nie musi nawiązywać do matematyki, co więcej w proces „twórczy” zaangażować można wychowanków, przez co potem chętniej będą uczestniczyć w aktywnościach.

My w procesie skalowania oferty wykorzystaliśmy pomysły młodych ludzi. W ten sposób powstały 4 gry miejskie nawiązujące do znanych i lubianych motywów/ uniwersum - Harrego Pottera, Marvela, Gwiezdných Wojen i Wednesday. Było zabawnie, a wychowankowie z dużym zaangażowaniem tworzyli scenariusze gier miejskich - zaangażowaliśmy 4 placówki opiekuńczo-wychowawcze z terenu Rumi, Sopotu oraz Gdańska (młodzież układała grę

dla swoich rówieśników z innego Domu). Serdecznie polecamy Państwu takie rozwiązanie - wystarczy zaprosić do zabawy jedną zaprzyjaźnioną placówkę, przecież nie ma nic lepszego niż nauka poprzez „nauczanie innych”.

Z kolei w tym fragmencie chcemy zaproponować Państwu kolejne ciekawe narzędzie edukacyjne, które jest w naszym kraju nadal mocno nowatorskie, zaś w kraju Partnera Projektu (Norwegii) występuje na szeroką skalę i znalazło wielu zwolenników. Mowa tutaj o biegach na orientację, zwanych również orienteeringiem.

Biegi na orientację są dyscypliną sportową, w której zawodnicy poruszają się pieszo lub biegną, próbując odnaleźć w terenie oznaczone punkty kontrolne na podstawie mapy i wskazań kompasu.

Celem rywalizacji jest pokonanie trasy w jak najkrótszym czasie, przy równoczesnym odnalezieniu wszystkich punktów kontrolnych.

Biegi na orientację są mocno zakorzenione w krajach skandynawskich, w których rozwijała się ich historia - początki biegów na orientację sięgają lat 10 ubiegłego stulecia. Wówczas w Szwecji wprowadzono w wojsku system treningowy, który obejmował biegi z wykorzystaniem map i kompasów. Ćwiczenia te miały na celu rozwijanie umiejętności nawigacyjnych w trudnym terenie.

Z kolei pierwsze oficjalne zawody w biegach na orientację odbyły się w 1918 roku właśnie w kraju partnerskim - w Norwegii, gdzie uczestnicy mieli za zadanie odnaleźć ukryte punkty kontrolne w lesie na podstawie mapy i kompasu. Początkowo ta dyscyplina sportowa była popularna jedynie wśród harcerzy i żołnierzy, jako forma treningu i rozrywki, ale wraz z upływem lat zyskiwała popularność w kolejnych krajach i kręgi. W 1938 roku odbyły się Mistrzostwa Świata w biegach na orientację w Norwegii, które były pierwszym międzynarodowym wydarzeniem tego typu. Po II wojnie światowej biegi na orientację zyskały większe uznanie i rozwinęły się jako niezależna dyscyplina sportowa. W 1961 roku założono Międzynarodową Federację Biegów na Orientację.

Również w Polsce uprawiane są biegi na orientację - istnieje Polski Związek Orientacji Sportowej, działają lokalne kluby, które zrzeszają zawodników na wysokim poziomie (osiągających sukcesy na poziomie międzynarodowym).

Jednak nadal jest to sport, o którym w naszym kraju wiedzą nieliczni i który uprawiają pojedynczy zawodnicy.

Dla porównania w Norwegii umiejętność „orientacji w terenie” jest tak istotna, że dyscyplina ta została włączona do podstawowej edukacji systemowej - analogicznie jak pływanie uczniowie uczą się w szkole orienteeingu.

Na czym polega wyjątkowość tej dyscypliny sportowej i dlaczego rozważamy ją w kontekście edukacyjnym?

Odpowiedź na powyższe pytanie w zasadzie została zawarta w jego drugiej części. Biegi na orientację są wyjątkową dyscypliną sportową, ponieważ wymagają od zawodnika nie tylko sprawności fizycznej i „dobrej kondycji”, ale także (albo nawet przede wszystkim) umiejętności podejmowania decyzji, analizy sytuacji, logicznego rozumowania.

Do uprawiania orienteringu potrzebna jest także umiejętność posługiwania się kompasem, czytania map, znajomość skali.

Dzięki temu biegi na orientację są dyscypliną, która „przemycza” treści edukacyjne - matematyczne, geograficzne. Nauka następuje poprzez zabawę na świeżym powietrzu, przy równoczesnej integracji grupy.

Na czym polega wyjątkowość tej dyscypliny sportowej i dlaczego rozważamy ją w kontekście edukacyjnym?

Uprawianie biegów na orientację oferuje wiele korzyści dla wychowanków, zarówno pod względem fizycznym, jak i kształtowania umiejętności życiowych i sprawności intelektualnej, oraz daje możliwość ciekawej i aktywnej rozrywki na świeżym powietrzu (analogicznie jak w przypadku rozważanych wcześniej gier miejskich).

Wychowankowie dzięki uprawianiu biegów na orientację mogą osiągnąć następujące korzyści:

- * **Rozwój umiejętności orientacyjnych:** Biegi na orientację pomagają w rozwijaniu umiejętności nawigacyjnych, orientowania się w terenie oraz czytania mapy i kompasu, co może być niezwykle przydatne również w życiu codziennym i znacząco wpływa na samodzielność wychowanków.
- * **Poprawa kondycji:** Uprawianie biegów na orientację angażuje całe ciało, co przyczynia się do poprawy kondycji fizycznej, wytrzymałości i siły, pomaga również „wypracować” szczupłą sylwetkę, co może być wartością dodaną dla wychowanków, którzy podczas pandemii i w okresie postpandemicznym pozbawieni byli dużej ilości ruchu.
- * **Możliwość aktywności na świeżym powietrzu:** Biegi na orientację odbywają się zazwyczaj na otwartych terenach lub w lesie, co pozwala wychowankom spędzić czas na świeżym powietrzu i cieszyć się naturą. Jest to ciekawa alternatywa do godzin spędzonych przed komputerem.
- * **Współpraca i zespołowość:** W biegach na orientację często startuje się w drużynach, co sprzyja nawiązywaniu współpracy, uczeniu się pracy zespołowej i rozwijaniu umiejętności komunikacji. Dodatkowo występuje element rywalizacji - drużyny wspólnie działają, aby osiągnąć cel.

Szczególnie polecamy tutaj zaprosić do udziału w zawodach/treningu zaprzyjaźnioną placówkę opiekuńczo-wychowawczą. Analogicznie jak w przypadku gier miejskich młodzież będzie mogła w przyjacielskiej atmosferze „stawić sobie czoła”.

- * Stawianie czoła nowym wyzwaniom: Każdy bieg na orientację może przebiegać przez inną trasę - odbywać się w innym terenie, co sprawia, że wychowankowie mają szansę eksplorować nowe miejsca, przejść przez różnorodne przeszkody i stawiać sobie nowe wyzwania.
- * Praca nad samodyscypliną i wytrwałością: Uprawianie biegów na orientację wymaga samodyscypliny - zarówno w planowaniu trasy jak i w późniejszym trzymaniu się strategii. Dyscyplina ta wiąże się również z wytrwałością w pokonywaniu trudności i osiągnięciu celów, np. w przypadku trudnego terenu, zmęczenia.
- * Rozwijanie umiejętności szybkiego myślenia: Biegi na orientację to dyscyplina sportowa, która wymaga szybkiego podejmowania decyzji, logicznego myślenia i rozwiązywania problemów w czasie rzeczywistym. Dzięki udziałowi w biegu wychowankowie zdobędą możliwość kształtowania umiejętności podejmowania decyzji (także pod presją czasu) i logicznego analizowania.

Ponadto biegi na orientację to przede wszystkim zabawa, która dostarcza pozytywnych emocji i satysfakcji uczestnikom

- moment przekraczania mety biegu, odnalezienia punktu kontrolnego i pokonanie trudności wzmacnia poczucie wartości i generuje pozytywne emocje, co jest bardzo ważne w przypadku młodzieży z grupy defaworyzowanej, która potrzebuje wzmocnień.

Dodatkowo uprawianie biegów na orientację to także poznawanie nowych ludzi. Jeśli wychowawca zdecyduje się na zaproszenie do wspólnej zabawy uczestników z innej placówki/szkoły, to udział w biegach na orientację będzie szansą dla wychowanków na poznanie nowych osób, zawarcie przyjaźni i budowania relacji z rówieśnikami o podobnych zainteresowaniach.

Należy pamiętać, że można zaangażować wychowanków w zaplanowanie i wytyczenie trasy. Wówczas nasi podopieczni będą rozwijać umiejętność planowania i organizacji. Także przygotowanie się do biegu na orientację wymaga od uczestników szeregu czynności - planowania trasy, analizy mapy, ustalenia strategii, co rozwija umiejętności planowania i organizacji w praktyce.

Biorąc pod uwagę powyższe biegi na orientację to dyscyplina sportowa, która ma wpływ na wszechstronny rozwój uczestnika. Może być również rozpatrywana w kontekście edukacyjnym - praktyczne zastosowanie matematyki, obcowanie z przyrodą, możliwość nabycia wiedzy z geografii i biologii w formie zabawy.

Nic nie wiem o tej dyscyplinie. Jak mam ją wprowadzić w swojej placówce?

Znają już Państwo szereg korzyści, które mogą dać biegi na orientację Państwa wychowankom, ale nadal trudno jest Państwu wyobrazić sobie jak rozpocząć przygodę z orienteeringiem w Waszej placówce?

Należy zacząć od przekazania wychowankom elementarnej wiedzy teoretycznej (niezbędne minimum do udziału w biegu na orientację).

Wychowankowie powinni pozyskać od Państwa następujące bazowe informacje:

- Czym są biegi na orientację (co to punkt kontrolny, czym jest mapa do biegów na orientację)?
- Jak czytać mapę do biegów na orientację (jakich symboli używamy na mapach do biegów na orientację)?
- Jakie są podstawowe zasady zachowania w terenie (co wolno a czego nie wolno robić w lesie)?

Proponujemy Państwu dwa scenariusze zajęć w placówce, podczas których mogą Państwo wprowadzić powyższe kwestie, a następnie wyruszyć z Waszymi podopiecznymi w teren.

Oba scenariusze zawierają karty pracy dla wychowanków.

SCENARIUSZ WARSZTATÓW

„PODSTAWY BIEGÓW NA ORIENTACJĘ”

Czas gry trwania warsztatów: 2 godziny zegarowe.

Grupa docelowa warsztatów: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-18 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

Liczebność grupy jest dowolna.

Cel warsztatów:

Dzięki udziałowi w warsztatach wychowankowie:

- dowiedzą się czym są biegi na orientację,
- poznają podstawowe zasady orienteeringu,
- nabędą umiejętność czytania mapy,
- poznają elementarne symbole stosowane na mapach do biegów na orientację,
- będą ćwiczyć w praktyce wiedzę o symbolach.

Wprowadzenie:

Prowadzący podaje wychowankom definicję biegów na orientację i krótką historię tej dyscypliny:

Biegi na orientację to sport, w którym zawodnicy poruszają się pieszo lub biegną, próbując odnaleźć w terenie oznaczone punkty kontrolne na podstawie mapy i wskazań kompasu.

Celem jest pokonanie trasy w jak najkrótszym czasie, odnalezienie wszystkich punktów kontrolnych i dotarcie do mety.

Historia biegów na orientację sięga początku XX wieku i ma swoje korzenie w skandynawskiej tradycji poruszania się w terenie. Początkowo biegi na orientację były częścią ćwiczeń wojskowych rozgrywanych w Szwecji, które miały na celu rozwijanie umiejętności nawigacyjnych i orientacyjnych w trudnym terenie. Ćwiczenia te polegały na odnajdywaniu ukrytych punktów kontrolnych na podstawie mapy i kompasu. Wraz z upływem czasu biegi na orientację zyskały na popularności i rozwijały się jako samodzielna dyscyplina sportowa. Pierwsze oficjalne zawody w biegach na orientację odbyły się w 1918 roku w Norwegii.

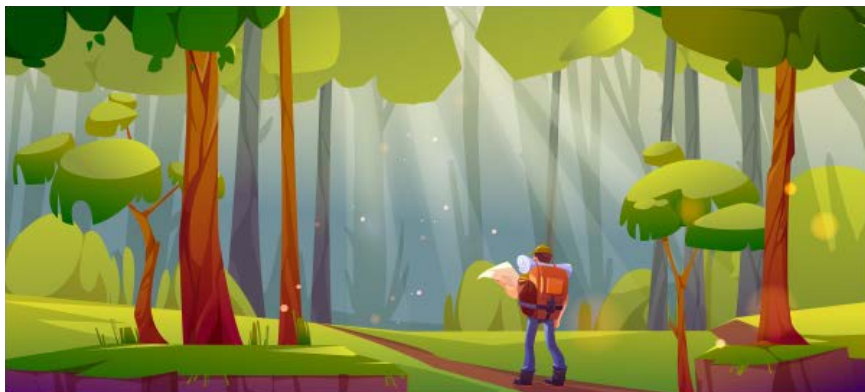
W latach 30. ubiegłego wieku biegi na orientację zaczęły się rozwijać także w innych krajach, takich jak Szwecja, Finlandia, Dania i Wielka Brytania. W 1961 roku powołano Międzynarodową Federację Biegów na Orientację, która zajmuje się regulacją i promocją tej dyscypliny na poziomie międzynarodowym.

Obecnie biegi na orientację są popularne na całym świecie i rozgrywane na różnych poziomach zaawansowania.

Organizowane są zarówno zawody lokalne i krajowe, jak i Mistrzostwa Świata oraz inne międzynarodowe imprezy.

Dyscyplina ta rozwija się wraz z postępem technologicznym,

a nowe narzędzia nawigacyjne, takie jak systemy GPS, znajdują zastosowanie w biegach na orientację, ułatwiając kontrolę trasy i czasu.



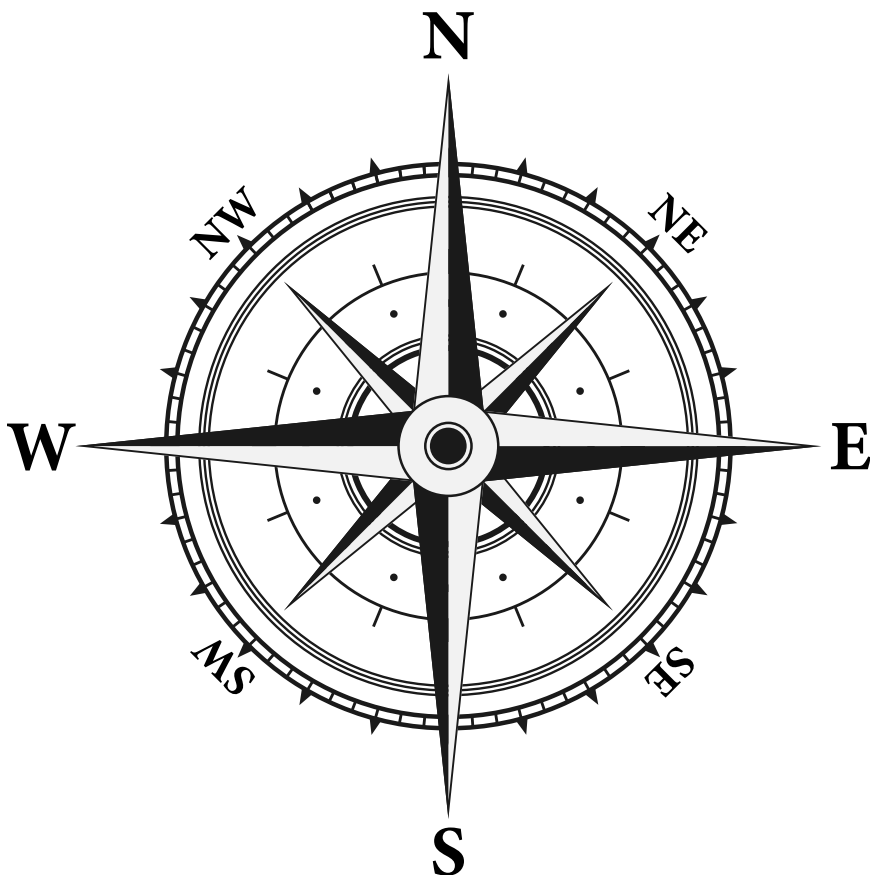
Następnie nadal w ramach wprowadzenia prowadzący zapoznaje wychowanków z zasadami korzystania z kompasu: *Umiejętność korzystania z kompasu jest kluczowa dla poprawnego przebycia trasy w biegach na orientację - dzięki niej uczestnik „wie gdzie jest i dokąd ma iść”.*

Musicie wiedzieć, że podczas biegu zakazane jest korzystanie z telefonów komórkowych, więc kompas jest jedynym narzędziem, na które możecie liczyć.

Czy wiecie jak go używać? Czy ktoś z Was korzystał już z kompasu?

Prowadzący pokazuje grupie kompas - najlepiej pokazać wychowankom prawdziwy kompas, np. przyniesiony z domu lub pożyczony z lokalnego klubu, ale w przypadku braku

takiej możliwości można skorzystać z grafiki poniżej i krótko omówić sposób korzystania z kompasu.



Prowadzący podaje wychowankom 5 podstawowych reguł w stosowaniu kompasu:

1. Wybierz odpowiedni kompas: Istnieje wiele rodzajów kompasów, ale najpopularniejszymi są kompasy płynne (magnetyczne). Upewnij się, że kompas jest dokładnie

skalibrowany i wolny od zakłóceń magnetycznych, takich jak telefony komórkowe czy metalowe przedmioty.

2. Znajdź „kierunek północy”: Na większości kompasów wskazówka igły magnetycznej wskazuje na kierunek północy magnetycznej. Zapoznaj się z instrukcją obsługi kompasu, aby dowiedzieć się, jak interpretować wskazania igły.
3. Ustal kierunek docelowy: Jeśli chcesz określić kierunek do danego miejsca, przytrzymaj kompas poziomo i obróć cały kompas tak, aby wskazówka igły była zwrócona w kierunku północy. Następnie spójrz na skalę kierunkową kompasu i odczytaj wartość kąta, którym chcesz podążać.
4. Skoryguj odchylenie magnetyczne: W niektórych obszarach magnetyczne pole ziemi może być zakłócone, co prowadzi do odchylenia wskazań kompasu. Jeśli wiesz o takim odchyleniu, skoryguj swoje odczyty, aby uwzględnić to odchylenie.
5. Poruszaj się wzdłuż kierunku: Gdy już ustalisz kierunek za pomocą kompasu, utrzymuj go przed sobą i poruszaj się wzdłuż tego kierunku. Możesz sprawdzać kompas regularnie, aby upewnić się, że nadal podążasz właściwym kierunkiem.

Część właściwa:

Prowadzący mówi wychowankom, że w kolejnej części warsztatów dowiedzą się jak wygląda punkt kontrolny oraz czym różni się mapa do biegów na orientację od klasycznej mapy, którą młodzież zna ze szkoły.

Rozpoczyna od podania krótkiej charakterystyki punktu kontrolnego:

Punkt kontrolny w biegach na orientację to konkretny punkt na trasie, który zawodnicy muszą odnaleźć, aby potwierdzić swoją obecność i przejście przez dany punkt.

Punkty kontrolne są oznaczone na mapie orientacyjnej i zazwyczaj mają fizyczne oznaczenie na terenie.

W profesjonalnych rozgrywkach w biegach na orientację do oznaczenia w terenie punktów kontrolnych wykorzystuje się specjalne materiałowe lampiony. Amatorzy do oznakowania stosują wydrukowane kartki, które zabezpieczają przed warunkami atmosferycznymi poprzez umieszczenie w koszulce foliowej lub zalaminowanie.

Punkt kontrolny może być umieszczony na przykład na drzewie, słupie, ogrodzeniu kamieniu lub na innej przeszkodzie terenowej.

Zadaniem zawodnika jest dotarcie do punktu kontrolnego, oraz potwierdzenie swojej obecności (np. za pomocą zdobycia stempla na karcie kontrolnej lub zapisania kodu na karcie kontrolnej) i kontynuowanie trasy. Na profesjonalnych

zawodach obecność na punkcie kontrolnym potwierdza się elektronicznie.

Każdy punkt kontrolny w terenie ma swoje unikalne oznaczenie (na przykład numer, literę lub symbol), które odpowiada oznaczeniu na mapie. Zawodnicy muszą dokładnie odczytać mapę, zidentyfikować położenie punktu kontrolnego i wybrać najlepszą trasę, aby do niego dotrzeć. Punkty kontrolne są rozmieszczone na trasie w sposób, który ma testować umiejętności orientacyjne, zarówno pod względem znalezienia drogi do punktu, jak i wyboru optymalnej trasy między punktami. Zawodnicy muszą podejmować decyzje nawigacyjne, porównywać teren z mapą i szybko i skutecznie poruszać się po trasie, odnajdując kolejne punkty kontrolne.

Po podaniu definicji punktu kontrolnego prowadzący pokazuje wychowankom sposoby oznaczenia punktów kontrolnych (może do tego wykorzystać zdjęcia z następnej strony - na pierwszym z nich znajduje się lampion stosowany zazwyczaj w profesjonalnych treningach lub rozgrywkach, zaś na drugi znajduje się oznaczenie w formie wydrukowanej karty, które jest stosowane przez osoby amatorsko zajmujące się biegami na orientację - prawdopodobnie z takiego będą Państwo korzystać w trakcie zajęć z wychowankami).

Oznaczenia punktów kontrolnych:



Następnie prowadzący przechodzi do kluczowej kwestii - omówienia czym jest mapa do biegów na orientację oraz jakie są podstawowe zasady jej czytania.

Rozpoczyna od krótkiej rozmowy z wychowankami:

- *Co to skala?*
- *Jakie znacie symbole na mapach?*
- *Jakie znacie rodzaje map?*
- *Czy pamiętacie jakie kolory stosowane są na znanych wam rodzajach map i co oznaczają?*

Kolejno podkreśla, iż mapa do biegów na orientację znacząco różni się od „klasycznej” mapy, którą wychowankowie znają z lekcji geografii - różnica polega przede wszystkim na symbolice. Wspomina również, że elementem wspólnym jest zastosowanie skali.

Przytacza definicję i wymienia elementy znajdujące się na mapie do biegów na orientację:

Mapa do biegów na orientację to szczególny rodzaj mapy, który jest przeznaczony specjalnie do użytku w tej dyscyplinie sportowej. Jest ona kreślona według wytycznych różniących się od klasycznej kartografii.

Mapy orientacyjne tworzy się w celu przedstawienia terenu, który zostanie wykorzystany podczas zawodów biegów na orientację lub podczas treningów w tej dyscyplinie.

Mapa do biegów jest, więc skalowaną reprezentacją terenu, na której znajdują się różnego rodzaju informacje potrzebne do nawigacji i odnajdywania punktów kontrolnych.

Mapa orientacyjna zawiera wiele elementów, które umożliwiają uczestnikom biegu orientację w terenie. Są to między innymi:

- Elementy terenowe (kluczowe dla nawigacji i orientacji w terenie) takie jak, np.: lasy, pola, bagna, strumienie, jeziora, drogi, budynki.*
- Punkty kontrolne, które są oznaczone na mapie za pomocą symboli lub numerów, co ułatwia zawodnikom ich identyfikację w terenie.*
- Szlaki turystyczne, ścieżki, drogi, które mogą być wykorzystane przez uczestników biegu.*
- Skala i legenda, które informują uczestników odpowiednio o stosunku odległości na mapie do rzeczywistej odległości w terenie (skala) oraz o symbolach użytych na mapie.*

Ponadto mapy do orientacji zawierają tak zwaną topografię, czyli ukształtowanie terenu za pomocą linii konturowych, które pokazują wysokości względne i nachylenia terenu.

Linie konturowe pomagają zawodnikom ocenić trudność trasy i zaplanować optymalną trasę (np. wybrać „równiejszy teren”).

Prowadzący może pokazać wychowankom przykładową mapę do biegów na orientację:



Mapa otrzymana od
autora - Michała Motyla

Na podstawie zaprezentowanej wychowankom mapy prowadzący może zapytać uczestników warsztatów jakie dostrzegają elementy, np.:

- Jakie są symbole użyte na mapie?
- Jaka jest kolorystyka?
- W jakiej skali została sporządzona mapa?
- Czy wychowankowie domyślają się co znajduje się w terenie? (Np. „Szare prostokąty” - budynki), itp.

Po krótkiej dyskusji prowadzący omawia podstawowe symbole i kolorystykę, które stosuje się na mapach orientacyjnych.

Na mapach do biegów na orientację stosuje się różne kolory i symbole, które mają określone znaczenie. Oto kilka najważniejsze z nich:

* *Kolory terenu:*

Zielony: lasy i tereny leśne.

Żółty: otwarte tereny, takie jak pola, łąki.

Brązowy: tereny pagórkowate, wzgórza, tereny niezalesione.

Biały: tereny otwarte, z małą lub żadną roślinnością.

Niebieski: wody, takie jak rzeki, jeziora, stawy.

* *Symbole:*

- *Linie konturowe: Linie, które pokazują kształt i ukształtowanie terenu. Linie bliżej siebie oznaczają strome zbocza, a linie oddalone oznaczają płaskie tereny.*

– Punkty kontrolne:

Czerwony punkt: miejsce punktu kontrolnego.

Czerwony krzyż: stacja kontroli czasu.

Czarny numer: numer punktu kontrolnego.

- Szlaki i drogi:

Czerwone linie: główne drogi, szlaki turystyczne.

Czarne linie: mniejsze drogi, ścieżki, ścieżki rowerowe.

– Budynki:

Czarne prostokąty: budynki, domy.

Czarne kółka: inne budynki, takie jak szkoły, kościoły.

– Tereny zabudowane:

Białe lub szare obszary z konturami budynków: tereny zabudowane, miasta, wioski.



Prowadzący może również przekazać wychowankom wydrukowany spis symboli z map na orientację - jest wiele dostępnych w internecie legend, np.

LEGENDA

		asfalt
		droga utwardzona; droga
		ścieżka; mała ścieżka
		linia napowietrzna
		wysoki mur; mur; zniszczony mur
		wysokie ogrodzenie; zniszczone ogrodzenie
		budynek
		inne obiekty sztuczne
		warstwice; skarpa ziemna
		zagłębienie; małe zagłębienie; kopczyk
		dół; inna forma terenu; suchy rów
		ściana skalna nie do przejścia; ściana skalna do przejścia
		kamień; tunel; jaskinia; kamień pamiątkowy
		rzeka; rów z wodą; inny obiekt wodny
		charakterystyczne drzewo; inne formy roślinne

	las
	las o utrudnionej przebieżności
	las o złej przebieżności
	las o bardzo złej przebieżności
	pola uprawne
	teren otwarty o utrudnionej przebieżności
	teren półotwarty
	porost
	sad; obszar objęty zakazem wstępu
	wyraźna granica kultur
	płynna granica kultur
	obszar zabudowany
	obszar wodny
	bagno
	obszar pokryty dołami

Źródło: https://pl.m.wikipedia.org/wiki/Plik:Bieg_na_orientacj%C4%99-legenda_mapy.jpg

Zakończenie:

Na zakończenie warsztatów wychowankowie wykonują zadania z kart pracy, które umożliwiają im zapoznanie się z symboliką stosowaną na mapach do orientacji - karty pracy znajdują się na kolejnych stronach (4 karty pracy).

Na tę część należy przeznaczyć około 25 minut.

Następnie prowadzący podsumowuje warsztat - omawia z wychowankami symbole, kolory, wspólnie wymieniają elementy znajdujące się na mapie do orientacji, podają definicję punktu kontrolnego.

Karta pracy nr 1

Znajdź na poniższych mapach 10 różnic - zakreśl je w kółko.



Karta pracy nr 1 - odpowiedź



Karta pracy nr 2

Dopasuj brakujące fragmenty mapy.

Odpowiedzi wpisz w tabelkę obok.



- A B
- C D
- E F
- G H
- I J

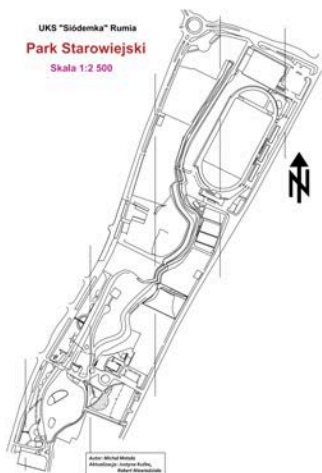
A		F	
B		G	
C		H	
D		I	
E		J	

Karta pracy nr 2 - odpowiedź

A	1	F	8
B	7	G	9
C	10	H	2
D	6	I	5
E	4	J	3

Karta pracy nr 3

Pokoloruj mapę na podstawie zdjęcia lotniczego - użyj kolorów obowiązujących na mapach do orientacji.



Karta pracy nr 4

Wytnij poniższe trójkąty zawierające fragmenty mapy,
a następnie ułóż je tak, aby tworzyły całość.



Karta pracy nr 4 - odpowiedź



SCENARIUSZ WARSZTATÓW

„ZANIM WYRUSZYSZ W TEREN ...”

Czas gry trwania warsztatów: 2 godziny zegarowe.

Grupa docelowa warsztatów: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-18 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

Liczebność grupy jest dowolna.

Cel warsztatów:

Dzięki udziałowi w warsztatach wychowankowie:

- utrwalać wiedzę dotyczącą symboli stosowanych na mapach do orientacji,
- dowiedzą się jak przygotować się do ćwiczeń w terenie,
- poznają zasady obowiązujące w lesie.







Wprowadzenie:

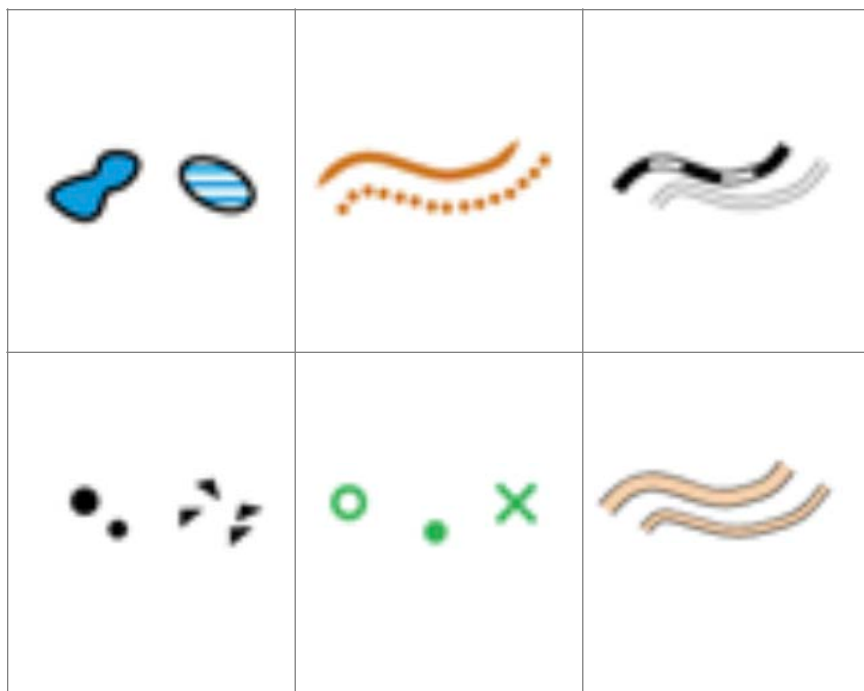
Prowadzący rozpoczyna spotkanie od przypomnienia wychowankom wiadomości z poprzedniego warsztatu - wymienia kolor, a grupa odpowiada do zaznaczenia jakiego obiektu lub obszaru jest on wykorzystywany.

Następnie prowadzący dzieli wychowanków na 3,4-osobowe grupy (w przypadku tego ćwiczenia ważne jest, aby liczba grup była parzysta).

Każda z grup otrzymuje od prowadzącego karty z wydrukowanymi 12 symbolami biegów na orientację. Zadaniem drużyn jest w ciągu 20 minut odnaleźć w Internecie zdjęcia obiektu/terenu, które są odzwierciedleniem danych symboli. Następnie grupy drukują swoje zdjęcia w takim samym rozmiarze jak otrzymane karty z symbolami. W ten sposób powstaje „Orientacyjne memory” - grupy wymieniają się stworzonymi przez siebie grami i przez około 10/15 minut grając w memory ćwiczą czytanie map do biegów na orientację (utrwalenie symboli).

Karty do wykorzystania podczas gry:



Część właściwa:

Po przypomnieniu symboli stosowanych na mapach do biegów na orientację w formie „Orientacyjnego memory” prowadzący tłumaczy wychowankom, że celem dzisiejszego warsztatu będzie omówienie przygotowania do wyjścia w teren, a także zasad obowiązujących podczas treningu na łonie natury (w lesie lub parku).

Zaczyna od pytania skierowanego do grupy - *Jakie znacie zasady zachowania się w lesie? Co jest ważne? Czego należy unikać?*

Wychowankowie podają swoje pomysły - wspólnie z prowadzącym formują „dekalog biegacza”.

10 zasad obowiązujących w lesie

1. Pamiętaj, to Ty jesteś gościem w domu zwierząt - zachowuj się cicho, żeby nie stresować mieszkańców lasu.
2. Pamiętaj, aby zostawić las w takim stanie w jakim go zastałeś - zabierz ze sobą swoje śmieci.
3. Pamiętaj, aby szanować również rośliny - nie urywaj bez sensu gałęzi, nie niszczyć kory, nie kop drzew, jeśli nie musisz nie deptaj roślin.
4. ...
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.



Kolejno prowadzący przedstawia wychowankom w jaki sposób powinni przygotować się do wyjścia w teren - co jest kluczowe, co należy ze sobą zabrać.

Robi to w formie burzy mózgów - młodzież włącza się w skompletowanie listy potrzebnych przedmiotów.

- Zabierz ze sobą element odblaskowy.
- Weź ze sobą bluzę z długim rękawem - nawet jeśli jest ciepło to uchroni Cię ona od zadrapań (np. od gałęzi).
- Koniecznie weź ze sobą kurtę przeciwdeszczową.
- Zabierz do plecaka butelkę wody.
- Miej w kieszeni ulubiony słodycz lub tabliczkę czekolady - mogą być przydatne, gdy opadniesz z sił.
- Weź ze sobą okulary przeciwsłoneczne.
- Zabierz krem z filtrem - szczególnie, gdy chcesz uprawiać orienteering w ciepłe letnie dni.
- **Nie zapomnij o najważniejszym - weź ze sobą mapę i kompas.**

Zakończenie:

Na zakończenie warsztatów prowadzący podaje wychowankom najważniejsze zasady obowiązujące podczas uprawiania orienteeringu.

1. Jeśli nie czujesz się pewnie, to nie schodź ze ścieżki/drogi leśnej - nie musisz od razu odszukać wszystkich punktów.
2. Jeśli nie czujesz się na siłach, to pierwsze kroki w terenie stawiaj z kolegą lub koleżanką z placówki.

3. Nigdy nie ryzykuj swoim zdrowiem, jeśli czujesz, że „opadasz z sił”, to odpuść.
4. Nie przechodź przez niebezpieczny teren - bagno, tory kolejowe, ruchliwą drogę. Trasa zawsze omija takie obszary, więc prawdopodobnie nie odczytałeś jej w odpowiedni sposób.
5. Jeśli boisz się, że zgubisz się w lesie, to nie wchodź w niego zbyt głęboko - jak już podkreślaliśmy nie ma konieczności dotarcia do wszystkich punktów kontrolnych.
6. Wróć zanim się ściemni.
7. Pamiętaj orienteering ma być przede wszystkim dobrą zabawą - pomagaj innym wychowankom, nie bądź obojętny na pytania kolegów i koleżanek.
8. Baw się, podejmuj decyzje, nie stresuj się :)



WIRTUALNY POKÓJ ZAGADEK JAKO SPOSÓB AKTYWIZACJI EDUKACYJNEJ WYCHOWANKÓW

Na poprzednich stronach zachęcaliśmy Państwa do pracy edukacyjnej z wychowankami z wykorzystaniem gier miejskich oraz biegów na orientację. Oba „narzędzia” są ciekawą alternatywą tradycyjnej nauki - pozwalają na praktyczne nabywanie umiejętności i podnoszenie kompetencji kluczowych, przy równoległej integracji rówieśniczej. Istotną kwestią jest także fakt, iż zarówno biegi na orientację, jak i gry miejskie odbywają się na świeżym powietrzu - ich organizacja stwarza okazję do oderwania się od wirtualnego świata i obcowania z przyrodą.

W tym fragmencie prezentujemy Państwu ostatnią nowatorską metodę służącą podnoszeniu kompetencji kluczowych, w szczególności w obszarze matematycznym Państwa wychowanków - wirtualny pokój zagadek (escape room). Wracamy zatem do świata, w którym Państwa podopieczni czują się najpewniej - Internetu, mediów społecznościowych, nowych mediów... Warto zatem wykorzystać potencjał młodych ludzi i włączyć ich w proces

tworzenia narzędzi edukacyjnych, z których potem będą korzystać, ale zanim to nastanie, to zastanówmy się ***czym w ogóle jest wirtualny escape room?***

Wirtualny escape room (inaczej wirtualny pokój zagadek) to interaktywna gra online, która naśladuje doświadczenie tradycyjnego escape roomu, ale odbywa się w wirtualnym środowisku. Podczas gry uczestnicy muszą rozwiązywać zagadki, odkrywać tajemnice i znajdować wskazówki, aby „uciec z zamkniętego pomieszczenia” lub osiągnąć inny cel, zgodnie z fabułą gry (może to być na przykład odkrycie hasła, kodu, znalezienie jakiegoś przedmiotu, itp.).

Wirtualne escape roomy są dostępne poprzez platformy internetowe lub aplikacje mobilne, które umożliwiają grę z dowolnego miejsca i czasu. Państwa wychowankowie mogą grać samodzielnie lub w zespołach. Możliwe jest również rywalizowanie z innymi graczami online, jeśli autor danego pokoju przewidzi taką opcję.

Na czym polega gra?

Uczestnicy znajdujący się w wirtualnym escape roomie mogą m.in.:

- rozwiązywać różnorodne łamigłówki,
- wykonywać zagadki logiczne,
- znajdować ukryte obiekty,
- łamać szyfry,
- wykonywać łamigłówki matematyczne,

- wykazywać się wiedzą teoretyczną z danej dziedziny,
- ...

Czy wirtualny escape room jest dobrym pomysłem do wprowadzenia w placówce?

Wirtualne escape roomy stają się ostatnio coraz popularniejsze. Składa się na to kilka aspektów:

- po pierwsze dostępność (istnieje wiele stron, aplikacji do tworzenia wirtualnych pokoi zagadek, ale także w Sieci dostępne są liczne gotowe już escape roomy, które można po prostu wykorzystać pracując z młodzieżą - dziesiątki motywów, poziomów trudności),
- po drugie możliwość gry zdalnie i interakcję z innymi graczami online (wychowankowie w wieku nastoletnim dobrze czują się w wirtualnym świecie - potrafią nawiązywać w nim znajomości, rywalizować; zatem możliwość gry online z nowymi osobami również jest dla nich atrakcyjna i wpływa na zaangażowanie w działania),
- po trzecie wartość edukacyjna (podobnie jak w przypadku gry miejskiej lub biegów na orientację, tak i w przypadku wirtualnego pokoju zagadek wychowawca może sprytnie „przemycać treści edukacyjne”, np. zagadnienia matematyczne, zadania o tematyce przyrodniczej, chemicznej, fizycznej ... często dzieci i młodzież nawet nie zdaje sobie sprawy z faktu, iż uczy się przedmiotów

ścisty, np. ratując Hogwart przed atakiem wrogich magicznych stworzeń).

- po czwarte, ale chyba najważniejsze wirtualne pokoje zagadek mogą po prostu stanowić świetną rozrywkę dla wychowanków (grupa może wspólnie rozwiązywać zagadki, planować kolejne ruchy, rywalizować z zespołem z zaprzyjaźnionej placówki; można także zaproponować wychowankom, aby sami stworzyli wirtualne escape roomy).

Powyżej wymienione aspekty pozwalają stwierdzić, iż escape room w wersji wirtualnej jest ciekawym, wartym rozważenia do wprowadzenia w placówce pomysłem (co znalazło odzwierciedlenie w wynikach procesu skalowania).

Dodatkowo za pracą z wykorzystaniem tej metody odpowiadają także jej bezkosztowość oraz mnogość materiałów dla prowadzących dostępnych w Internecie (darmowych filmów w jaki sposób przygotować escape room, stron i aplikacji, na których w intuicyjny sposób można przygotować pokój zagadek).

Od czego zacząć jeśli chcemy pracować z wykorzystaniem espace roomu w placówce?

Zanim w ogóle zaczniesz tworzyć własne projekty sprawdź czy wirtualny escape room jest atrakcyjną formą dla podopiecznych - wykorzystaj do tego gotowe, umieszczone w sieci gry, np. 100 drzwi (<https://www.funnygames.pl/gr/>

[100_doors_escape_room.html](#)). Jeśli wychowankowie „załapią bakcyła” i będą chcieli brać udział w grach, to możesz podjąć próbę stworzenia własnej.

Od czego zacząć proces tworzenia wirtualnego escape roomu?

Istnieje kilka bardzo ważnych kwestii takich jak: fabuła lub cel rozgrywki, czy też wybór typu escape roomu, ale ale pierwszą rzeczą, którą należy zrobić w procesie tworzenia wirtualnego escape roomu jest wybranie „miejsca” (aplikacji lub platformy internetowej), w którym stworzymy nasz pokój.

Istnieje wiele miejsc, w których bezpłatnie możemy stworzyć dla wychowanków wirtualny escape room. Poniżej przedstawiamy 5 przykładowych kilka aplikacji, które można wykorzystać do tego celu:

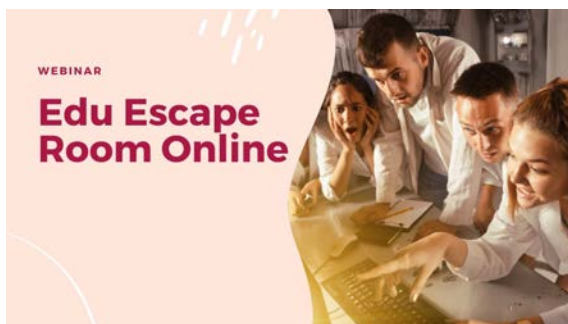
- * LockPaper (<https://www.lockpaper.com/>): LockPaper to darmowa aplikacja online, która umożliwia tworzenie i udostępnianie wirtualnych pokoi zagadek. Zapewnia szeroki wybór zagadek, łamigłówek i układanek do wykorzystania w czasie rozgrywki.
- * GooseChase (<https://www.goosechase.com/>): GooseChase to aplikacja mobilna, która umożliwia tworzenie i prowadzenie gier łamigłówek i pokoi zagadek. Możesz zaplanować różne zadania, ukryć wskazówki i zaprosić innych do udziału w swoim wirtualnym pokoju zagadek.

- * Breakout EDU (<https://www.breakoutedu.com/>): Breakout EDU to platforma edukacyjna, która oferuje zestawy narzędzi i instrukcje do tworzenia wirtualnych pokoi zagadek. Znajdziesz tam gotowe scenariusze zagadek oraz kreatory, które pomogą Ci zaplanować i zorganizować swoje własne pokoje zagadek.



- * ClueKeeper (<https://www.cluekeeper.com/>): ClueKeeper to aplikacja mobilna stworzona do organizacji gier i pokoi zagadek w formie tzw. „Treasure Hunts”. Możesz dostosować swoje zagadki i wskazówki, a także śledzić postępy graczy w czasie rzeczywistym.
- * Actionbound (<https://actionbound.com/>): Actionbound to aplikacja do tworzenia gier z elementami zagadek, dostępna na różne platformy. Zapewnia narzędzia do tworzenia wirtualnych pokoi zagadek, a także umożliwia integrację multimediów, takich jak zdjęcia, filmy czy dźwięki.

Z kolei my polecamy Państwu wykorzystać darmową aplikację <https://genial.ly/> z uwagi na liczne tutoriale w języku polskim dostępne na Youtube (sama aplikacja jest dostępna m.in. w języku angielskim - nie ma polskiej wersji językowej). Szczególnie godny uwagi dla początkujących użytkowników jest film instruktażowy: „Jak stworzyć edu escape room online w aplikacji Genially” autorstwa pani Klaudii Rogalskiej:



Poniżej przedstawiamy Państwu instrukcję w jaki sposób stworzyć własny wirtualny Escape Room w Genially.

5 kroków do własnego Escape Roomu

* Krok 1 - rejestracja

Utwórz konto na stronie: <https://genial.ly/>

W tym celu w prawym górnym rogu kliknij przycisk „sign up”.

Do stworzenie konta nie potrzebujesz wielu danych - wystarczy podać adres e-mail i hasło.

Do ukończenia procesu darmowej rejestracji konieczne jest także zaakceptowanie warunków regulaminu.



← Create your free account!

Full name

Marta Łoboda

Email

marta.loboda@instytutwiedzy.pl

Password

.....



Awesome, that's a very secure password

I have read and accept Genially's [terms of use](#) and [privacy policy](#).

Sign up

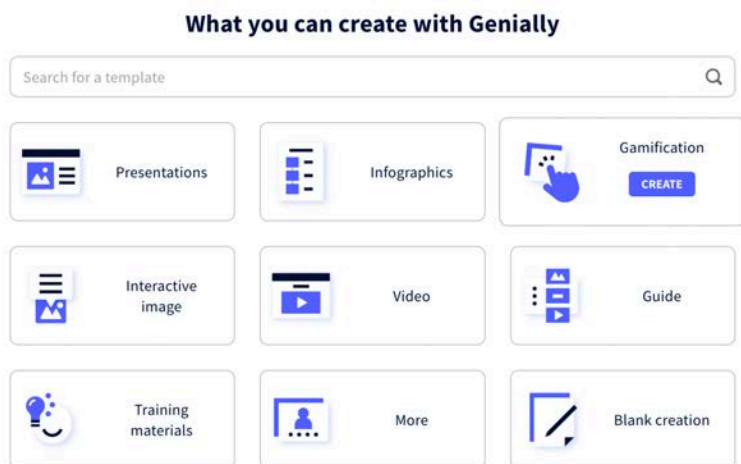
Already have an account? [Log in](#)

Następnym krokiem jest potwierdzenie rejestracji konta poprzez weryfikację adresu e-mail podanego na stronie (na wskazany adres mailowy otrzymają Państwo wiadomość z informacją o potwierdzeniu rejestracji - mają Państwo na to 24 godziny).

Po potwierdzeniu rejestracji poprzez link z wiadomości e-mail możemy zalogować się do naszego konta - klikając na stronie: <https://genial.ly/> przycisk w prawym górnym rogu: „login”.

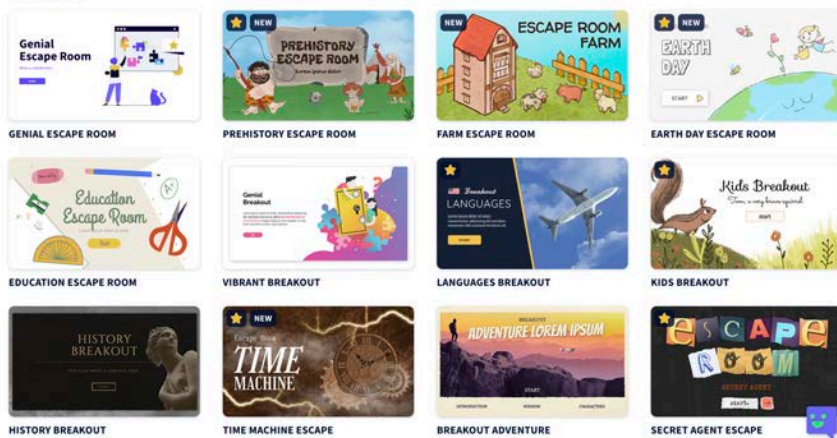
* **Krok 2 - wybór szablonu**

Po zalogowaniu się na swoje konto, klikamy przycisk „create genially” (w panelu po lewej stronie), a następnie wybieramy przycisk „Gamification” (trzeci z dostępnych w panelu):



Po wybraniu opcji „Gamification” pojawiają się nam gotowe szablony w trzech kategoriach: Quizzes, Games oraz Escape games. Wybieramy zatem trzecią opcję - mamy tam kilkanaście szablonów do edycji:

Escape games



Szablony dostępne w darmowej wersji nie są oznaczone gwiazdką - jest ich dużo mniej niż w wersji premium, ale początkujący twórcy pokoi zagadek z pewnością znajdą coś dla siebie.

Jeśli żaden z szablonów nie odpowiada naszym potrzebom, to możemy również stworzyć projekt od podstaw, ale polecamy Państwu jednak rozpocząć swoją przygodę z grami typu escape room od edycji już istniejących szablonów, a z czasem, gdy nabiorą już Państwo wprawy stworzyć z wychowanekami własne (już w pełni odpowiadające potrzebom) projekty.

Zatem wybierz jeden z dostępnych szablonów - w tym celu kliknij w szablon („view template”), a kolejno w nowo otwartym oknie kliknij w przycisk znajdujących się prawej dolnej stronie „use this template”). W nowym oknie otworzy się nam wybrany szablon w wersji edytowalnej.

* **Krok 3 - dostosuj szablon do swoich potrzeb**

- Dodawaj elementy interaktywne i zagadki do swojego projektu. Możesz użyć różnych funkcji Genially, takich jak warstwy, ukrywanie obiektów, dodawanie hiperłączy, quizów, przeciągania i upuszczania itp., aby stworzyć interaktywne i angażujące zadania dla graczy (zachęcamy do zapoznania się z tutorialami o funkcjach Genially - jest ich naprawdę wiele).

- Dodawaj wskazówki i podpowiedzi, które pomogą graczom rozwiązać zagadki. Możesz umieścić wskazówki w postaci tekstu, obrazków, ukrytych komunikatów ...

- Stwórz strukturę pokoju zagadek. Skomponuj kolejność zadań i zagadek w logiczną sekwencję, która prowadzi graczy przez grę.

* **Krok 4 - przetestuj swój wirtualny pokój zagadek**

Sprawdź i przetestuj swój Escape Room. Upewnij się, że wszystkie zagadki działają poprawnie i są logiczne. Przetestuj rozgrywkę, aby upewnić się, że gracze mogą przejść przez wszystkie zadania i rozwiązać zagadki.

* Krok 5 - grajcie!

Udostępnij swój Escape Room. Po zakończeniu tworzenia i przetestowaniu stworzonego pokoju, możesz udostępnić swój projekt wychowankom za pomocą linku lub osadzić go na stronie internetowej.

Pamiętaj o dokonaniu ewaluacji gry.

Na następnych stronach prezentujemy Państwu dwa scenariusze warsztatów, podczas których to

wychowankowie tworzą własne pokoje zagadek.

Zapraszamy do zapoznania się z nich treścią i zachęcamy do wykorzystania w swojej placówce.



SCENARIUSZ WARSZTATÓW

- STWORZENIE WIRTUALNEGO POKOJU ZAGADEK „ALOHOMORA!”

Czas gry trwania warsztatów: 3 godziny zegarowe (proponujemy przeprowadzić warsztat w dwóch blokach po 1,5 godziny).

Grupa docelowa warsztatów: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-18 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

Liczebność grupy jest dowolna.

Cel warsztatów:

Dzięki udziałowi w warsztatach wychowankowie:

- podniosą poziom kompetencji cyfrowych poprzez poznanie nowej aplikacji - Genially i jej praktyczne wykorzystanie,
- podniosą poziom kompetencji matematycznych poprzez przygotowanie, a następnie rozwiązanie zagadek i zadań matematycznych,
- nabędą umiejętność planowania,
- nauczą się stawiać hipotezy i je weryfikować,

- zintegrują się, dzięki pracy w grupie (wspólne opracowanie pokoju zagadek).

Wprowadzenie:

Prowadzący omawia cel warsztatów (stworzenie pokoju zagadek), a następnie przekazuje wychowankom podstawowy plan działania uwzględniający następujące kwestie:

- Jaki będzie motyw przewodni pokoju zagadek? (Harry Potter)
- Jaki typ zadań/wyzwań będzie zajmował się w pokoju zagadek? (Quiz z pytaniami zamkniętymi - „Quiz z Hermioną”, Wybór prawdziwego zdania logicznego spośród kilku podanych - „Poszukiwanie prawdy z Ronem”, Wybór poprawnego zdjęcia ilustrującego figurę/zależność matematyczną - „Harry zna się na rzeczy”, Wybór kolejnego elementu w sekwencji - „Zagadki Albusa”)
- Jaka będzie tematyka zagadek/zadań (matematyczna).

Uwaga do prowadzącego - należy wcześniej przygotować „szablon” tak, aby wychowankowie uzupełniali tylko kolejne zadania, np.:

Uroczycie przysięgamy, że knujemy coś niedobrego...

Młodzi czarodzieje zapraszamy Was do wirtualnego pokoju zagadek "Alohomora", gdzie zmierzycie się z magicznymi łamigłówkami matematycznymi, aby dotrzeć do miejsca, w którym został ukryty ostatni istniejący Kamień Filozoficzny.

Czy podejmiecie wyzwanie?

Alohomora!



Młodzi czarodzieje! Pomóżcie ulubionym bohaterom z Hogwartu przejść przez 4 komnaty, aby dotrzeć do ukrytego kamienia filozoficznego.

Jedynie poprawne rozwiązanie zadań przybliży Was do nieśmiertelności. Powodzenia!



01 Quiz z Hermioną.



02 Poszukiwanie prawdy z Ronem.



03 Harry zna się na rzeczy



04 Zagadki Albusa



Kamień filozoficzny należy do ...

Część właściwa:

Wychowankowie pracują nad zagadkami do 4 komnat - najpierw planują treści zadań na kartce papieru (w formie debaty, burzy mózgów). Warto jasno zakomunikować wychowankom kto będzie grupą docelową pokoju, np. młodzi koledzy.

* Quiz z Hermioną - wychowankowie przygotowują 10 pytań z trzema odpowiedziami, w tym z jedną poprawną, np.

„W trójkącie prostokątnym najdłuższy bok ma 10 m, najkrótszy jest o 1 dłuższy od połowy boku najdłuższego.

Wskaż, ile wynosi obwód tej figury:

A. 22 m

B. 16 m

C. 24 m”

Następnie wychowankowie wprowadzają 10 pytań do przygotowanego wcześniej przez wychowawcę szablonu:



The screenshot shows a quiz interface with a home icon in the top left. The title is "QUIZ z HERMIONĄ". Below the title is a question: "W trójkącie prostokątnym najdłuższy bok ma 10 m, najkrótszy jest o 1 dłuższy od połowy boku najdłuższego. Wskaż, ile wynosi obwód tej figury:". There are three answer buttons: "22 m", "16 m", and "24 m". On the left side of the interface, there is a photo of a young girl with long brown hair, wearing a dark blue jacket, holding a stack of books.

- * Poszukiwanie prawdy z Ronem - wychowankowie przygotowują 25 zadań logicznych (zdanie, któremu możemy jednoznacznie przypisać wartość logiczną - „prawda” lub „fałsz”, czyli po prostu ocenić jego prawdziwość) - 20 zdań fałszywych i 5 zdań prawdziwych. Następnie dzieli je na 5 części - 4 zdania fałszywe i 1 prawdziwe, np.

„Każdy romb jest kwadratem.

Każdy kwadrat jest rombem.

W każdym równoległoku przekątne przecinają się pod kątem prostym.

Każdym równoległok jest rombem.

Istnieje kwadrat, który nie jest rombem.”

Następnie wychowankowie wprowadzają 5 zestawów zdań do przygotowanego wcześniej przez wychowawcę szablonu:

POSZUKIWANIE PRAWDY Z RONEM 1/5

WSKAŹ ZDANIE PRAWDIWE:

W każdym równoległoku przekątne przecinają się pod kątem prostym.

Każdy kwadrat jest rombem.

Każdym równoległok jest rombem.

Każdy romb jest kwadratem.

Istnieje kwadrat, który nie jest rombem.



* Harry zna się na rzeczy - wychowankowie szukają w sieci 10 par zdjęć, z których jedno będzie odpowiadało obiektowi matematycznemu:

- Trójkąt prostokątny.
- Romb.
- Sześciąt.
- Prostopadłościan.
- Stożek.
- Koło.
- Kula.
- Walec.
- Deltoid.
- Kwadrat.

Ważne, aby były to przedmioty codziennego użytku, a nie zdjęcia obrazujące typowo figury lub bryły (z podręcznika od matematyki).

Następnie wychowankowie wprowadzają 10 par zdjęć do przygotowanego wcześniej przez wychowawcę szablonu:



KTÓRE ZE ZDJĘĆ PRZEDSTAWIA DELTOID?



- * Zagadki Albusa - wychowankowie układają 10 zagadek typu „następny w sekwencji”. Wprowadzają je do programu:



ODGADNIJ KOLEJNY ELEMENT



Wybór:



Zakończenie:

Na zakończenie warsztatu wychowankowie „przechodzą” przez stworzony przez siebie pokój - sprawdzają poprawność zadań, czas przejścia przez kolejne „komnaty”, testują czy wszystkie superłącza przenoszą do odpowiednich obiektów. Następnie wraz z wychowawcą zastanawiają się, gdzie mogą „wykorzystać” pokój, komu udostępnić dostęp do zagadek.



WPROWADŹ KOD

Gratulacje!

Ukończyłeś wszystkie zadania – udało Ci się przejść przez 4 komnaty i bezbłędnie wykonać kolejne łamigłówki. Teraz Tiara Przydziału wyjaw Ci sekret, gdzie znajduje się kamień filozoficzny.



SCENARIUSZ WARSZTATÓW

- STWORZENIE WIRTUALNEGO POKOJU

ZAGADEK „STRANGER THINGS”

Czas gry trwania warsztatów: 3 godziny zegarowe (proponujemy przeprowadzić warsztat w dwóch blokach po 1,5 godziny).

Grupa docelowa warsztatów: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-18 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

Liczba uczestników warsztatów - min. 12 osób (4 grupy po min. 3 osoby). Konieczność zapewnienia wychowankom 4 komputerów - mogą pracować na własnym sprzęcie.

Cel warsztatów:

Dzięki udziałowi w warsztatach wychowankowie:

- podniosą poziom kompetencji cyfrowych poprzez poznanie nowych funkcji aplikacji - Genially i ich praktyczne wykorzystanie,
- podniosą poziom kompetencji matematycznych poprzez przygotowanie, a następnie rozwiązanie zagadek i zadań matematycznych,
- nabędą umiejętność planowania,

- nauczą się stawiać hipotezy i je weryfikować,
- zintegrują się, dzięki pracy w grupie (wspólne opracowanie pokoju zagadek).

Wprowadzenie:

Prowadzący tłumaczy wychowankom, że tym razem sami od podstaw stworzą własny pokój zagadek.

Następnie dzieli wychowanków na 4 grupy po około 3-4 osoby w każdej - zadaniem każdej z grup będzie stworzenie w 2 godziny pokoju zagadek o tematyce matematycznej nawiązującego do znanego i lubianego przez młodzież motywu Stranger Things.

Wychowankowie mogą korzystać z gotowych szablonów, tworzyć własne elementy, od zera stworzyć pokój ...

Ważna jest poprawność zadań, atrakcyjność pokoju, odniesienie do fabuły.



Źródło: https://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/stranger-things-s04-recenzja-finalu.html

Prowadzący informuje wychowanków, iż na koniec zespoły będą miały za zadanie wymienić się pokojami i przejść przez escape room stworzony przez kolegów i koleżanki.

Całość - wykonanie escape roomu oraz wydostanie się z przydzielonego pokoju będzie nagrodzone!

Część właściwa:

Wychowankowie otrzymują od prowadzącego instrukcję z zadaniem do wykonania:

Oto dziesięć kroków, które pomogą Waszej grupie stworzyć wirtualny escape room o tematyce matematycznej nawiązujący do motywu „Stranger Things”:

- * **Krok 1:** Określ historię i fabułę pokoju zagadek. Zainspirowany „Stranger Things”, stwórz tajemniczą historię, która będzie prowadzić graczy przez pokój.
- * **Krok 2:** Wybierz odpowiednie tło graficzne. Znajdź lub stwórz tło, które nawiązuje do klimatu „Stranger Things”, jak np. ciemny las, podziemne tunele lub tajemniczy laboratorium.
- * **Krok 3:** Stwórz listę zagadek matematycznych - minimum 20. Zdecyduj, jakie rodzaje zagadek matematycznych chcesz umieścić w pokoju. Może to być układanie równań, rozwiązywanie łamigłówek geometrycznych, odkrywanie wzorów matematycznych itp.

- * **Krok 4:** Przygotuj „dekoracje i rekwizyty”. Wykorzystaj elementy charakterystyczne dla „Stranger Things”, takie jak piszące się same tablice, światła na literę „alfabet”, odniesienia do telekinezy itp. Stwórz odpowiednie dekoracje i rekwizyty, które będą współgrać z zagadkami matematycznymi.
- * **Krok 5:** Stwórz scenariusz dla graczy. Opracuj instrukcje dla graczy, które wprowadzą ich w historię pokoju zagadek i przedstawią cele, które muszą osiągnąć.
- * **Krok 6:** Zaplanuj kolejność zagadek. Ustal, w jakiej kolejności gracze będą rozwiązywać zagadki matematyczne. Upewnij się, że kolejność jest logiczna i że rozwiązanie jednej zagadki prowadzi do kolejnej.
- * **Krok 7:** Testuj pokój zagadek. Przetestuj wszystkie zagadki i upewnij się, że są dobrze zbalansowane i odpowiednio trudne. Sprawdź, czy gracze mogą rozwiązać wszystkie zagadki w ramach określonego czasu.
- * **Krok 8:** Dodaj elementy interaktywne. Aplikacja Genialy oferuje możliwość dodawania elementów interaktywnych. Wykorzystaj tę funkcję, aby umożliwić graczom wprowadzanie rozwiązań matematycznych w aplikacji.
- * **Krok 9:** Stwórz system podpowiedzi. Wprowadź system podpowiedzi, który może być wykorzystywany przez graczy, jeśli utkną w rozwiązywaniu zagadek matematycznych. Podpowiedzi powinny być stopniowane,

zaczynając od subtelnych wskazówek, a kończąc na bardziej bezpośrednich wskazówkach.

- * **Krok 10:** Przygotuj zakończenie. Opracuj satysfakcjonujące zakończenie dla graczy, które nawiązuje do fabuły pokoju zagadek. Może to być odkrycie sekretu, otwarcie tajemniczej skrzyni lub ucieczka z pokojem.

Uwaga: Pamiętaj, że tworzenie pokoju zagadek to proces, który wymaga staranności i planowania. Dobrze jest przetestować go na grupie przyjaciół z placówki przed udostępnieniem publicznie, aby upewnić się, że wszystkie zagadki są logiczne i wykonalne! Powodzenia.



Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Stranger_Things

Podsumowanie:

W ramach podsumowania grupy wymieniają się „pokojami”, przez które przechodzą.

Wychowawca nagradza wszystkie drużyny upominkami nawiązującymi do serii Stranger Things

ROZDZIAŁ 4.

DOBRE PRAKTYKI W OBSZARZE EDUKACJI PROEKOLOGICZNEJ



Edukowanie młodego pokolenia w zakresie zrównoważonego rozwoju jest jednym z filarów kluczowych dla świadomego wychowania w poczuciu odpowiedzialności za planetę. Młodzi ludzie powinni poznać podstawowe zasady, które wpływają na środowisko - od elementarnych zagadnień takich jak recykling, poprzez bycie świadomym konsumentem, aż do treści związanych z permakulturą, zrównoważoną hodowlą i biouprawą. Dzięki temu Państwa wychowankowie wyrosną na świadomych obywateli, którzy będą potrafili dokonać mądrych decyzji i prowadzić własne gospodarstwo domowe w poszanowaniu Planety. Na kolejnych stronach krótko scharakteryzujemy koncept farmy permakulturalnej przy placówce jak narzędzia edukacji pozaformalnej w obszarze ekologicznym.

WPROWADZENIE

Proces deinstytucjonalizacji pieczy zastępczej, który prowadził między innymi do przekształcenia dużych domów dziecka w kilkunastoosobowe placówki opiekuńczo-wychowawcze (na wzór „domków”) przyniósł przełom w edukacji ekologicznej wychowanków. Stworzenie rodzinnej atmosfery pozwoliło na wprowadzenie w placówkach zasad obowiązujących w gospodarstwach domowych, co było nieosiągalne w przypadku przeludnionych podmiotów sprzed reformy.

W ciągu ostatnich lat (od 2017 roku) w pieczy można zaobserwować dobre praktyki w obszarze zrównoważonego rozwoju, w które coraz częściej włączani są wychowankowie. W placówkach, w których pracujemy (Gdańsk, Sopot, Gdynia, powiat wejherowski) wdrożono segregację odpadów, wychowankowie wspólnie z wychowawcami dbają o ogórki przy placówkach, w łazienkach znajdują się informacje o oszczędzaniu wody. Z obserwacji wnioskować można, że młodzież dba o środowisko, w tym zakresie, w którym została do tego przygotowana.

W ramach projektu, który prowadziliśmy przez 16 miesięcy chcieliśmy pójść „o krok dalej” i zaproponować działania nawiązujące do permakultury, czyli holistycznego podejścia do uprawy roślin i hodowli zwierząt. Przez 3 miesiące wspieraliśmy wychowanków w procesie zaprojektowania, stworzenia, utrzymania i czerpania zysków z własnej farmy permakulturowej.

Na kolejnych stronach katalogujemy zbiór dobrych praktyk w tym obszarze - prezentujemy Państwu w pierwszej kolejności czym jest permakultura i jakie są jej podstawowe filary. Ponadto przytaczamy zasady potrzebne przy projektowaniu własnej mini farmy permakulturowej, a także dzielimy się scenariuszami 2 warsztatów dla młodzieży o tematyce zrównoważonego rozwoju, które mogą być przeprowadzone przy okazji wdrażania projektowania opartego na zasadach permakultury.

Jeśli mają Państwo taką możliwość - Państwa placówka dysponuje ogrodem, terenem zielonym, to zachęcamy do adaptacji i wdrożenia działań w grupie swoich podopiecznych. Projektowanie farmy, to nie tylko edukacja ekologiczna - to także dobra zabawa i alternatywa do tradycyjnych działań w ogrodzie, które mogły już znudzić się dzieciakom. Zatem do dzieła!

Czym jest permakultura? Jakie są główne zasady permakultury?

Permakultura to system projektowania i organizacji środowiska, który opiera się na 3 głównych zasadach:

- zrównoważonego rolnictwa,
- architektury ekologicznej,
- etyki społecznej.

Permakultura postuluje tworzenie trwałych, samowystarczalnych i efektywnych ekosystemów, które zaspokajają potrzeby ludzkie, jednocześnie wspierając naturę.

Podstawowe zasady permakultury obejmują:

- * **Obserwację wzorców w naturze:** Permakultura opiera się na obserwacji procesów i wzorców występujących w przyrodzie, takich jak cykle życiowe, relacje symbiotyczne i naturalne systemy, aby nauczyć się jak najlepiej projektować i organizować środowisko.
- * **Minimalizację odpadów:** W permakulturze dąży się do minimalizacji ilości wytwarzanych odpadów poprzez przemyślane projektowanie systemów, wykorzystywanie dostępnych zasobów i wprowadzanie recyklingu i kompostowania.
- * **Zrównoważone wykorzystywanie zasobów:** Permakultura zachęca do odpowiedzialnego i zrównoważonego wykorzystywania zasobów naturalnych, takich jak woda,

energia, gleba i rośliny, aby zapewnić ich trwałość i ochronę dla przyszłych pokoleń.

- * **Wielorakość i różnorodność:** Tworzenie różnorodnych ekosystemów jest kluczowe w permakulturze. Poprzez wprowadzenie różnorodności roślin, zwierząt i mikroorganizmów, dąży się do zwiększenia stabilności, odporności na choroby i optymalnego wykorzystania dostępnych zasobów.
- * **Wspieranie społeczności lokalnych:** Permakultura kładzie nacisk na współpracę i wsparcie lokalnych społeczności. Tworzenie projektów permakulturowych zachęca do działań zbiorowych, wymiany wiedzy i umiejętności oraz budowania trwałych więzi międzyludzkich.

Permakultura uczy umiejętności adaptacji do zmieniających się warunków i potrzeb („elastyczności”). Systemy permakulturowe są projektowane w taki sposób, aby można było je modyfikować w miarę potrzeb, zapewniając trwałe i efektywne rozwiązania.

Permakultura jest kompleksowym podejściem, które łączy wiele dziedzin, takich jak rolnictwo, architektura, projektowanie krajobrazu, energie odnawialne, woda, technologie ekologiczne i społeczne relacje. Jej podstawowe zasady mają na celu tworzenie harmonijnych systemów, które służą zarówno ludziom, jak i przyrodzie.

Wiemy już, że permakultura jest holistycznym, kompleksowym podejściem do projektowania ekologicznego. Polega na projektowaniu samowystarczalnych systemów, np. farm permakulturowych, z których zyski w postaci plonów trafiają do lokalnych społeczności.

Dlaczego, więc nie spróbować zaprojektować mini farmy permakulturowej w placówce opiekuńczo-wychowawczej? Nie musimy przecież od razu wprowadzać zwierząt, można pomyśleć o uprawie w myśl zasad permakulturowych i w praktyce uczyć naszych wychowanków poszanowania do przyrody i jej zasobów.



Jakie są podstawowe zasady projektowania mini farmy permakulturowej?

Poniżej prezentujemy najważniejsze zasady, które należy wziąć pod uwagę w procesie projektowania mini farmy permakulturowej:

- * **Obserwacja i analiza:** Przeprowadź dokładną obserwację terenu w pobliżu placówki, gdzie powstanie farma. Uwzględnij przy tym warunki glebowe, klimatyczne, topografię i dostęp do wody. Zidentyfikuj naturalne wzorce i procesy, aby lepiej zrozumieć, jak dostosować projekt do lokalnego środowiska.
- * **Planowanie dostępności wody:** Zaprojektuj system zbierania i przechowywania wody deszczowej (pomyśl o praktyczności - może to być na przykład beczka lub kilka mniejszych zbiorników; pamiętaj o bezpieczeństwie wychowanków). Wykorzystaj teren i struktury tak, aby łatwo zbierać, magazynować i dystrybuować wodę dla roślin.
- * **Projektowanie warstw:** Stwórz różnorodne warstwy w swoim systemie roślinnym, wykorzystując zasady wielopoziomowej uprawy. Prowadź do tworzonego ekosystemu różnorodną roślinność - drzewa, krzewy, byliny i pnącza, aby zapewnić maksymalne wykorzystanie przestrzeni, zwiększyć różnorodność i tworzyć korzystne interakcje między roślinami (możesz bazować na już

istniejących w ogrodzie przyplacówkowym zasobach roślinnych - wykorzystaj drzewa i krzewy).

- * **Zastosowanie zrównoważonej rolnictwa:** Wykorzystuj podstawowe („domowe”) techniki organicznego rolnictwa, takie jak kompostowanie, naturalne nawozy. Unikaj sztucznych pestycydów, a także nadmiernego wytwarzania odpadów (pamiętaj, że kompostownik może przydać się także w przypadku segregacji odpadów z Waszej placówki).
- * **Tworzenie ekosystemów:** Wprowadź różnorodność biologiczną na swojej farmie, poprzez sadzenie roślin, które przyciągają pożyteczne owady i ptaki. Zachęć do obecności pszczół i innych zapylaczy, które wspierają procesy zapylania - o rady pytaj specjalistów! Poproś o pomoc w sklepie ogrodniczym, niech będzie pięknie, ale również użytecznie.
- * **Współpraca między gatunkami:** Stwórz wzajemnie korzystne relacje między roślinami i mikroorganizmami - sadź rośliny, które wzmacniają glebę, zapobiegają erozji i odstraszą szkodniki. W tym przypadku również bazuj na wiedzy i doświadczeniu specjalistów.
- * **Minimalizacja energii:** Projektuj swoją farmę w sposób, który minimalizuje zużycie energii i wykorzystuje energię odnawialną. Zastosuj izolację i wykorzystanie naturalnego światła.

- * **Wykorzystanie zasobów lokalnych:** Staraj się wykorzystać dostępne lokalnie zasoby, takie jak drewno, materiały budowlane, nawozy organiczne i odmiany roślin dostosowane do lokalnego klimatu.
- * **Projektowanie rozwoju etapowego:** Rozplanuj swoją farmę w sposób, który umożliwi stopniowy rozwój i dostosowywanie się do zmieniających się potrzeb wychowanków. Rozważ planowanie długoterminowe, takie jak sukcesywne dodawanie nowych elementów i uprawy zgodnie z rosnącym doświadczeniem.
- * **Edukacja i wspólnota:** Nie ograniczaj się tylko do zobowiązania wychowanków do podlewania roślin! Edukuj, włączaj młodzież w proces planowania, pozwól wychowankom na czerpanie przyjemności z działań. Niech działają, upłynniają plony, generują zyski. Dodatkowo organizuj warsztaty, prelekcje na temat zrównoważonego rozwoju.



Jakie są korzyści z permakultury?

Poniżej katalogujemy kilka korzyści z wprowadzenia permakultury:

- * **Zrównoważona produkcja żywności:** Poprzez zastosowanie zasad permakultury, takich jak wielopoziomowa uprawa, kompostowanie, pola wielogatunkowe i naturalne metody ochrony roślin, można osiągnąć wysoką jakość żywności, minimalizując jednocześnie negatywny wpływ na środowisko.
- * **Ochrona środowiska:** Praktyki permakulturowe, takie jak zwiększenie różnorodności biologicznej, minimalizacja stosowania chemikaliów, ochrona gleby i wody oraz wykorzystanie odnawialnych źródeł energii, przyczyniają się do ochrony środowiska naturalnego. Permakurowe systemy rolnicze promują regenerację ekosystemów, zmniejszają erozję gleby, zachęcają do retencji wody i przyczyniają się do zrównoważonego gospodarowania zasobami naturalnymi.
- * **Efektywność i oszczędność zasobów:** Permakurowe systemy są zaprojektowane w taki sposób, aby maksymalnie wykorzystywać dostępne zasoby. Poprzez minimalizację marnotrawstwa, wykorzystanie recyklingu, kompostowania i zbierania wody deszczowej, permakultura pomaga oszczędzać energię, wodę i inne cenne zasoby.

- * **Wzmacnianie lokalnych społeczności:** Praktykowanie permakultury promuje lokalne społeczności i współpracę. Tworzenie wspólnych ogrodów, wymiana wiedzy i umiejętności, wspieranie lokalnych producentów i rozwój lokalnej ekonomii może wzmacniać społeczność i tworzyć więzi między ludźmi.
- * **Samowystarczalność i odporność:** Permakurowe projekty dążą do tworzenia samowystarczalnych systemów, które są mniej zależne od zewnętrznych dostaw, takich jak żywność, energia czy woda. To zwiększa odporność na zmienne warunki i kryzysy.



Jakie są korzyści z permakultury dla moich wychowanków?



Po co wprowadzać takie działania w placówce?

Wprowadzenie własnego mikro ekosystemu zaprojektowanego według zasad permakultury w placówce opiekuńczo-wychowawczej daje wiele korzyści, m.in:

- Stwarza okazję do edukowania młodzieży o zasadach zrównoważonego rozwoju (co jest jednym z filarów procesu usamodzielniania).
- Pozwala pozyskać własne, zdrowe i ekologiczne plony.
- Jest okazją do spędzenia czasu wolnego na łonie natury, stanowi alternatywę do gier komputerowych.
- Integruje grupę.
- Uczy umiejętności planowania, odpowiedzialności.

Ponadto możemy wykorzystać potencjał naszych wychowanków w działaniach praktycznych, np. jeśli w grupie są dobrzy programiści, to możemy poprosić ich o zaprojektowanie systemu nawadniającego wykorzystującego mobilną aplikację (w naszym procesie skalowania miało miejsce takie rozwiązanie) lub jeśli mamy dzieci, które wykazują zdolności artystyczne możemy poprosić je o wykonanie tabliczek opisujących uprawy, dobrzy technicy mogą wykonać zbiornik na wodę, nastolatki z predyspozycjami matematycznym mogą przygotować kalkulację ... Możliwości mamy nieskończenie wiele - ważne, aby zaangażować całą grupę.

Ponadto praca na farmie permakulturowej może dać wiele korzyści wychowankom z orzeczeniem

o niepełnosprawności. Do najważniejszych zaliczyć można:

- * **Terapia ogrodowa:** Praca na farmie permakulturalnej może stanowić formę „terapii ogrodowej” dla wychowanków z niepełnosprawnościami. Dotyk ziemi, praca z roślinami i uczestnictwo w procesach przyrodniczych mogą przynieść korzyści fizyczne, emocjonalne i psychologiczne. Może to pomóc w relaksacji, redukcji stresu, poprawie samopoczucia i zwiększeniu ogólnej sprawności fizycznej.
- * **Zwiększenie samodzielności:** Praca na farmie permakulturalnej stwarza wychowankom o specjalnych potrzebach szansę uczestnictwa w czynnościach związanych z produkcją żywności i dbaniem o środowisko. Poprzez wykonywanie różnych zadań, takich jak sadzenie, podlewanie, zbieranie plonów czy przygotowywanie ziemi, wychowankowie z niepełnosprawnością mogą zyskać poczucie samodzielności i przyczynić się do własnego utrzymania (funkcjonowania placówki).
- * **Integracja społeczna:** Praca na farmie permakulturalnej może służyć jako platforma do integracji społecznej wychowanków z niepełnosprawnościami. Współpraca w zespole rówieśniczym ponad podziałami, wymiana wiedzy i umiejętności, a także wspólne cele mogą sprzyjać budowaniu relacji w placówce.

- * Edukacja i rozwój umiejętności: Praca na farmie permakulturalnej oferuje możliwość nauki i rozwijania różnorodnych umiejętności. Wszyscy wychowankowie, w tym również ci z orzeczeniem o niepełnosprawności mogą zdobywać wiedzę na temat ekologii, uprawy roślin, hodowli zwierząt i zrównoważonych praktyk rolniczych. Mogą również rozwijać umiejętności manualne, organizacyjne, komunikacyjne i przywódcze.
- * Bliskość natury: Praca na farmie permakulturalnej umożliwia wychowankom o specjalnych kontakt z naturą, co przynosi korzyści fizyczne i mentalne, takie jak poprawa zdrowia psychicznego, redukcja objawów stresu, zwiększenie koncentracji i pozytywne oddziaływanie na samopoczucie.
- * Satysfakcja z twórczego działania: Praca na farmie permakulturalnej daje możliwość twórczego działania i tworzenia czegoś wartościowego. Uprawa roślin, projektowanie ogrodów czy produkcja zdrowej żywności może przynieść satysfakcję z rezultatów własnej pracy.

Poniżej prezentujemy zdjęcia z mini farmy permakulturowej powstałej w procesie skalowania (3 miesiące prac), a następnie 2 scenariusze warsztatów dla młodzieży.

Do dzieła:

DOBRE PRAKTYKI:







SCENARIUSZ WARSZTATÓW DLA WYCHOWANKÓW

Czas gry trwania warsztatów: około 2-3 godziny zegarowe.

Grupa docelowa warsztatów: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-18 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

Cel warsztatów:

- Wzrost świadomości wychowanków dotyczące zrównoważonego rozwoju.
- Wzrost kompetencji ekologicznych, w tym praktycznych umiejętności ekologicznych.
- Nabycie podstawowej wiedzy o permakulturze, jej zasadach oraz o projektowaniu permakulturowym.
- Integracja zespołu.
- Poznanie sposobów radzenia sobie ze stresem, poprawa zdrowia psychicznego poprzez obcowanie z naturą.
- Integracja społeczna ponad podziałami wynikającymi z posiadania orzeczenia o niepełnosprawności przez wychowanków o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

Przebieg warsztatów:

I. Wprowadzenie (15 minut):

Powitanie i krótkie wprowadzenie do tematu permakultury.

- Wyjaśnienie, czym jest permakultura i jakie są jej podstawowe zasady (można wykorzystać materiały z poprzednich stron).
- Omówienie korzyści, jakie można osiągnąć dzięki permakulturze - mapowanie pomysłów (spisanie korzyści w formie plakatu/mapy myśli).

II. Ćwiczenie grupowe: Obserwacja i analiza (30 minut):

Prowadzący dzieli wychowanków na grupy po 3,4 osoby w każdej (3 grupy).

Każda grupa otrzymuje zadanie obserwacji i analizy wybranej przestrzeni przy placówce, np. części ogrodu (różne tereny).

Zadaniem grup jest identyfikacja różnych elementów przyrodniczych występujących w danej przestrzeni (np. rodzaje roślin, gleby itp.).

III. Prezentacje grupowe (30 minut):

Następnie każda grupa przedstawia swoje wnioski i pomysły na podstawie przeprowadzonej analizy - każda z grup ma 10 minut na zaprezentowanie obszaru, który analizowała.

Następnie wychowankowie wybierają, gdzie powstanie ich mini farma permakulturowa - biorą pod uwagę rodzaj gleby, już istniejące na danych obszarze rośliny, dostęp do wody, możliwość magazynowania deszczówki, itp.

IV. Ćwiczenie grupowe: Projektowanie mini farmy permakulturowej (60 minut):

Następnie wychowankowie wspólnie projektują farmę z uwzględnieniem podstawowych zasad permakultury.

Powstaje dokładny plan, który obejmuje różnorodność roślin, wykorzystanie dostępnych zasobów, zrównoważone wykorzystywanie wody i energii itp.

Wychowankowie mogą sporządzić rysunki, diagramy lub opisy projektu.

Uczestnicy mogą korzystać z telefonów komórkowych, aby sprawdzić jakie zasady należy wdrożyć.

V. Prezentacje projektu grupowego (30 minut):

Poproś wychowanków, aby zaprezentowali swój projekt - zachęć ich do wyjaśnienia swoich decyzji projektowych i podzielenia się swoją wizją.

Po prezentacji można otworzyć dyskusję i zadawać pytania dotyczące różnych aspektów projektu.

VI. Podsumowanie i refleksja (15 minut):

Podsumuj warsztaty i przekaz wychowankom informację, że następnym krokiem będzie stworzenie farmy według opracowanego projektu - poproś młodzież o sporządzenie budżetu, zaangażuj ich w proces poszukiwania materiałów.

SCENARIUSZ WARSZTATÓW DLA WYCHOWANKÓW 2

Czas gry trwania warsztatów: około 4-5 godzin zegarowych.

Grupa docelowa warsztatów: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-18 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

Cel warsztatów:

- Wzrost świadomości wychowanków dotyczącej zrównoważonego rozwoju poprzez włączenie się w praktyczne działania (założenie farmy permakulturowej).
- Wzrost kompetencji ekologicznych.
- Nabycie praktycznej wiedzy o permakulturze - zastosowanie podstaw poznanych podczas warsztatu nr 1.
- Integracja zespołu.
- Poznanie sposobów radzenia sobie ze stresem.

Przebieg warsztatów:

I. Wprowadzenie (15 minut):

Powitanie wychowanków oraz przypomnienie podstawowych informacji z warsztatu nr 1 - podstawowe filary permakultury, zasady projektowania w oparciu o zrównoważony rozwój.

Analiza planu obszaru, na którym wychowankowie zaplanowali stworzenie swojej farmy permakulturowej.

Wprowadzenie odbywa się w formie burzy mózgów.

II. Prezentacja teoretyczna (30 minut):

Prowadzący przekazuje wychowankom pogłębione informacje o zasadach i koncepcji permakultury, takie jak:

- wielopoziomowa uprawa,
- regeneracja gleby,
- zrównoważone wykorzystanie wody i energii.

Wspólnie w formie debaty grupa zastanawia się jak wdrożyć je do swoich działań.

Następnie prowadzący wymienia różne elementy ekofarmy, m.in.:

- ogródek warzywny,
- oczko wodne,
- kompostownik,
- mini sad owocowy,
- ogródek kwiatowy - samosiewna łąka,
- domki dla owadów,
- budki ochronne dla jeży.

Grupa planuje rozmieszczenie obiektów w ekosystemie oraz sposób ich wytworzenia - podział obowiązków.

Następnie prowadzący dzieli wychowanków na 4 grupy po 3,4 osoby w każdej.

III. Praktyczne ćwiczenia na ekofarmie (3-4 godziny):

Każda z grup zajmuje się stworzeniem jednego z obiektów:

- Budki dla jeża,
- Kompostownika,
- Domku dla owadów,
- Ogórka warzywnego.

Zespoły mają na to około 3 godziny - prowadzący cały czas wspiera zespoły (pomoc teoretyczna).

Uwaga: Przed przystąpieniem do działań należy przeszkolić wychowanków z zasad bezpieczeństwa.

Równolegle prowadzący zachęca uczestników do współpracy, komunikacji i planowania działań w ramach swoich grup i całej społeczności.

Po zakończeniu pracy w grupach wychowankowie przystępują do wspólnych czynności:

- przygotowanie ogórka warzywnego,
- zasianie łąki.

IV. Refleksja i podsumowanie (30 minut):

Zapewnienie czasu na refleksję dla uczestników i podzielenie się ich doświadczeniami.

Omówienie wyzwań, na jakie napotkali podczas prac praktycznych i jak sobie z nimi poradzili.

Podsumowanie kluczowych nauk i wniosków wyniesionych z warsztatu.

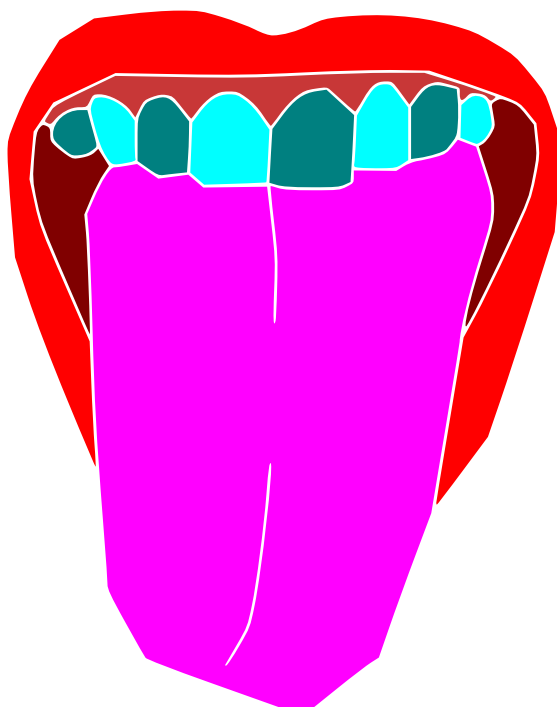
V. Planowanie dalszych działań (15 minut):

W ramach zakończenia warsztatów prowadzący wraz z wychowankami planuje dalsze działania:

- Podział obowiązków: podlewanie, pielenie, pielęgnacja,
- Konserwacja obiektów,
- Optymalizowanie i nadzorowanie „ilości plonów”,
- Zaangażowanie społeczności.
- Dystrybucja plonów (np. Zachęcenie wychowanków do wizyty w lokalnym domu seniora i podzielenie się częścią zbiorów połączone z prelekcją dla mieszkańców).

ROZDZIAŁ 5.

DOBRE PRAKTYKI W OBSZARZE EDUKACJI JĘZYKOWEJ



Wychowankowie pieczy zastępczej to młodzi ludzie o utrudnionym dostępie do edukacji, w tym w szczególności edukacji językowej. Ich rówieśnicy wychowujący się w rodzinnych domach od najmłodszych lat uczęszczają na zajęcia dodatkowe z języka angielskiego, wyjeżdżają z rodzicami na zagraniczne wakacje, gdzie ćwiczą nabyte umiejętności i obcują z „żywym” językiem, a także często mają okazję do praktykowania języków obcych na obozach językowych lub kursach z native speakerami.

Młodzieży z pieczy nikt nie stworzył takich możliwości - wychowankowie często nigdy nie byli z granicą, a także nie dbano o rozwój ich umiejętności językowych w pierwszych latach życia. Spowodowało to dysproporcję społeczną w zakresie umiejętności językowych.

W tym fragmencie przedstawiamy proste scenariusze warsztatów językowych, które wychowawca może sam przeprowadzić w placówce. Ich celem jest zachęcanie wychowanków do praktycznej nauki języków obcych.

WPROWADZENIE

Ostatnie lata przyniosły pozytywne zmiany w edukacji językowej wychowanków pieczy zastępczej. Młodzi ludzie objęci systemowym wsparciem socjalnym coraz częściej uczęszczają na dodatkowe kursy językowe, dzięki zaangażowaniu kadry placówki i pracowników sektora trzeciego otrzymują spotkania indywidualne wyrównujące braki edukacyjne, a także uczestniczą w projektach o zasięgu ponadnarodowym (np. w realizowanym przez nas projekcie finansowanym z Programu Edukacja).

Dzięki temu powoli niwelowana jest dysproporcja pomiędzy ich umiejętnościami językowymi, a wiedzą rówieśników. Jest to jednak dopiero początek złożonego procesu - wiele podmiotów działających poza dużymi ośrodkami miejskimi nie ma takich możliwości (nie może zapewnić podopiecznym kompleksowego wsparcia edukacyjnego). Ponadto wychowankowie potrzebują większego nakładu pracy, niż ich koledzy i koleżanki ze szkolnych ławek, z uwagi na wcześniejsze braki edukacyjne. Zatem często 1 godzina kursu w tygodniu nie wystarczy do nabycia podstawowych umiejętności językowych i przełamania bariery językowej. Proponujemy zatem wprowadzić w Państwa placówkach edukację językową w postaci warsztatów grupowych. Wiemy,

że nie są Państwo profesjonalnymi lektorami językowymi, ale wierzymy, że są Państwo w stanie przeprowadzić ciekawe zajęcia bazujące na grach i zabawach, dzięki udziałowi w których Państwa wychowankowie podniosą poziom kompetencji językowych (język angielski oraz język niemiecki), a także zintegrują się poprzez wspólne spędzanie czasu wolnego.

Na kolejnych stronach przedstawiamy Państwu 4 scenariusze zajęć - 2 dotyczące języka angielskiego oraz 2 służące nabyciu umiejętności w obszarze języka niemieckiego. Mogą Państwo przeprowadzić cały (godzinny) warsztat lub zdecydować się na pojedyncze ćwiczenia grupowe.

Zajęcia zaplanowaliśmy w ten sposób, aby ich przeprowadzenie nie wymagało od wychowawcy specjalistycznej wiedzy ani narzędzi edukacyjnych - w zasadzie potrzebują Państwo karteczek samoprzylepnych, drukarki (do przygotowania mapek, menory, wydruku plansz do gry) i dobrego nastawienia.

Mamy nadzieję, że materiał znajdzie zastosowanie w uzupełnieniu Państwa dotychczasowej pracy edukacyjno-wychowawczej w placówkach.

SCENARIUSZ WARSZTATÓW

„ENGLISH ADVENTURE”

Czas gry trwania warsztatów: 60 minut (po 4 minuty na każde z zadań)

Grupa docelowa warsztatów: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-18 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

Liczebność grupy jest dowolna.

Cel warsztatów:

Dzięki udziałowi w warsztatach wychowankowie podniosą poziom kompetencji kluczowych w obszarze językowym, w szczególności:

- nabędą umiejętność komunikacji w języku obcym,
- poznają nowe słownictwo (na poziomie B1),
- nauczą się wykorzystywać wiedzę w praktyce.

Uwaga dla prowadzącego:

Warsztaty mają charakter gier i zabaw, a kluczem do ich efektywności i zyskania zainteresowania wychowanków jest duże zintensyfikowanie liczby zadań (ćwiczeń w parach, praktycznych zagadnień).

Przebieg:

* **Zadanie 1** - „Team Introduction”

Podziel wychowanków na 2 zespoły (po 3-4 osoby w każdym).

W każdym zespole wychowankowie muszą przedstawić się w języku angielskim, wymieniając swoje ulubione hobby, ulubioną potrawę i ulubiony sport (każda osoba szybko wymienia 3 słowa po angielsku).

Wychowankowie muszą skoncentrować się na używaniu języka angielskiego podczas prezentacji.

Po 2,3 minutach wychowankowie prezentują zespół przeciwnej grupie w następujący sposób: każdy z wychowanków opisuje osobę po swojej lewej podając 3 informacje w języku angielskim.

* **Zadanie 2** - „Find Your Match”

Każdy wychowanek otrzymuje połowę z pary obrazków/zdjęć (mogą to być np. pary postaci z tych samych książek lub seriali, np. 2 karty z bohaterami Harrego Pottera, 2 karty z bohaterami Wiedźmina, 2 karty z bohaterami Stranger Things, 2 karty z bohaterami ...).

Uczestnicy muszą znaleźć „swoją parę”, czyli kolegę lub koleżankę z kartą z tej samej sagi rozmawiając jedynie w języku angielskim (nie pokazują wcześniej kart innym).

Po znalezieniu swojej pary, muszą wspólnie opowiedzieć krótką historię o bohaterach z kart.

* **Zadanie 3** - „Picture Story”

Podziel wychowanków na 2 zespoły (po 3-4 osoby w każdym).

Każdy zespół otrzymuje zestaw obrazków (5 dowolnych zdjęć wydrukowanych z Internetu - mogą zupełnie nie mieć ze sobą związku, np. Pies, Mikołaj, Rolki, Dziecko, Jabłko).

Zadaniem wychowanków jest skomponowanie opowieści na podstawie obrazków, używając języka angielskiego - mają to być krótkie, zabawne wystąpienia, np.

Dziecko zostawiło **Mikołajowi Jabłko**, które zjadł **Pies**, ale pomimo tego otrzymało w prezencie **Rolki**.

The Child left **Santa an Apple**, which the **Dog** ate, but was given **Rolls** as a gift.

Po 2-3 minutach, każdy zespół prezentuje swoją opowieść przed innymi wychowankami - ćwicząc tym samym elementarne słownictwo.

* **Zadanie 4** - „Guess the Word”

Wychowankowie dzielą się na pary.

Każda para otrzymuje listę słów po angielsku (np. 10 słów).

Jeden z wychowanków w parze musi opisać słowo, a drugi partner musi je odgadnąć - oczywiście w języku angielskim!

Celem jest używanie angielskich opisów i słownictwa podczas gry.

* **Zadanie 5** - „Vocabulary Relay Race”

Wychowankowie dzielą się na dwa zespoły.

Grupy stają „w kolejce”. Pierwszy wychowanek z każdej kolejki otrzymuje 15 karteczek z pojęciami w języku angielskim (można do tego wykorzystać bloczek karteczek samoprzylepnych).

Wychowanek musi podać polskie tłumaczenie tego pojęcia swojemu koledze, który stoi za nim w kolejce i przekazać kartki (odkładając wykorzystaną na koniec). Po czym udaje się na koniec kolejki.

Kolejny uczestnik przekazuje tłumaczenie do następnego i tak dalej.

Pierwszy zespół, który poprawnie przekaże 15 tłumaczeń wygrywa.

Uwaga: Jeśli wychowanek nie zna słowa, to przekazuje kartki dalej nie okładając karteczki na koniec - kolejna osoba próbuje podać poprawne tłumaczenie.

* **Zadanie 6** - „Charades”

Każdy uczestnik losuje kartkę z angielskim słowem lub zwrotem.

Uczestnik musi przedstawić to słowo lub zwrot za pomocą mimiki, bez używania słów.

Pozostali uczestnicy próbują odgadnąć, co przedstawia dana osoba.

Uwaga: Każdy z wychowanków ma tylko 15 sekund.

* **Zadanie 7** - „Word Association”

Wychowankowie stają w kołku. Pierwszy z nich podaje słowo w języku angielskim. Kolejny wychowanek musi podać słowo, które jest skojarzone z poprzednim słowem.

Gra toczy się tak dalej, tworząc „łańcuch skojarzeń słownych” (word association).

Np. Lis - Pomarańczowy - Pomarańcza - Sok - Śniadanie - Nutella - Radość - ...

Fox - Orange - Orange - Juice - Breakfast - Nutella - Joy - ...

* **Zadanie 8** - „Role Play”

Prowadzący ponownie dzieli wychowanków na 3,4-osobowe zespoły.

Każdy z zespołów otrzymuje scenariusz, który musi odegrać, np. zamówienie jedzenia w restauracji, zakup biletu na pociąg, wypożyczenie książki ze szkolnej biblioteki.

Uczestnicy muszą używać języka angielskiego, aby odegrać swoje role - mają na to 2 minuty!

* **Zadanie 9** - „Crossword Puzzle”

Wychowankowie zostają w przydzielonych grupach.

Zadaniem każdej z grup jest ułożyć krzyżówkę z 10 pytaniami dla przeciwnego zespołu.

Następnie drużyny wymieniają się arkuszami i rozwiązują swoje krzyżówki.

* **Zadanie 10** - „English Trivia”

Prowadzący wyświetla wychowankom quiz w aplikacji Kahoot dotyczący elementarnego słownictwa - wychowankowie rywalizują w grupie o miano mistrza.

* **Zadanie 11** - „Treasure Hunt”

Prowadzący dzieli wychowanków na dwa zespoły. Każdy zespół otrzymuje serię wskazówek w języku angielskim, które prowadzą do ukrytych wokół placówki „skarbów”.

Zespół, który pierwszy odnajdzie wszystkie skarby, wygrywa. (Prowadzący wcześniej ukrywa w ogrodzie lub w placówce 3-4 przedmioty - „skarby”, których poszukują wychowankowie).

* **Zadanie 12** - „Story Building”

Wychowankowie wracają do placówki - stają w okręgu. Wskazana przez prowadzącego osoba mówi jedno zdanie w języku angielskim - w czasie przeszłym oraz dodają słowo „kiedy”, np.

Adam was playing a game on the play station yesterday
when ...

Każdy z wychowanków dodaje kolejny fragment do rozwijającej się historii.

Fragmenty historii muszą być w języku angielskim.

Celem jest tworzenie spójnej i zabawnej opowieści.

* **Zadanie 13** - „Word Scramble”

Wychowankowie otrzymują wyrazy w języku angielskim z zamienionymi literami.

Ich zadaniem jest odgadnąć pierwotne słowo.

Mogą pracować w parach, pomagając sobie nawzajem.

(Słowa powinny zawierać od 5 do 10 liter).

* **Zadanie 14** - „Sentence Building”

Wychowankowie losują po 3 karty z pojedynczymi słowami w języku angielskim.

Ich zadaniem jest skomponowanie sensownych zdań, zawierających wylosowane słowa.

Mogą wymieniać się kartami, aby stworzyć większą różnorodność zdań.

* **Zadanie 15** - „English Karaoke”

Na zakończenie wychowankowie wybierają swoją ulubioną angielską piosenkę, która wspólnie wykonują starając się zrozumieć wyświetlony teksty.



SCENARIUSZ WARSZTATÓW

„LANGUAGE QUEST”

Czas gry trwania warsztatów: 60 minut (po 4 minuty na każde z zadań)

Grupa docelowa warsztatów: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-18 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

Liczebność grupy jest dowolna.

Cel warsztatów:

Dzięki udziałowi w warsztatach wychowankowie podniosą poziom kompetencji kluczowych w obszarze językowym, w szczególności:

- nabędą umiejętność komunikacji w języku obcym,
- poznają nowe słownictwo (na poziomie B1),
- nauczą się wykorzystywać wiedzę w praktyce.

Uwaga dla prowadzącego:

Warsztaty mają charakter gier i zabaw, a kluczem do ich efektywności i zyskania zainteresowania wychowanków jest duże zintensyfikowanie liczby zadań (ćwiczeń w parach, praktycznych zagadnień).

Przebieg:

*** Zadanie 1 - „Packing for holidays in rush!”**

Prowadzący dzieli wychowanków na dwa zespoły. Każdy z nich ma za zadanie ułożyć listę 20 najpotrzebniejszych rzeczy - na wyjazd w góry (pierwszy zespół) lub na wyjazd nad jezioro (drugi zespół).

Wychowankowie mogą rozmawiać tylko po angielsku i również w języku angielskim musi być sporządzona lista. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, iż wychowankowie na „spakowanie się” mają tylko 5 minut.

*** Zadanie 2 - „Vocabulary Treasure Hunt”**

Prowadzący ponownie dzieli wychowanków na zespoły - tym razem po 3,4 osoby w każdym.

Każdy zespół otrzymuje listę słów w języku angielskim (5 wyrazów).

Zadaniem jest znalezienie przedmiotów w pomieszczeniu, które pasują do podanych słów (np. są takiego samego koloru, mają takie same przeznaczenie, mogą być stosowane zamiennie lub ... mają inny związek ze sobą).

Uwaga: Zespoły po odnalezieniu przedmiotów muszą wyjaśnić na forum jaki mają związek z jednym z pięciu słów, które otrzymali (każdy z przedmiotów osobno).

* **Zadanie 3** - „Guess the Emotion”

Wychowankowie stają w okręgu i każdy z nich losuje kartę z nazwami emocji w języku angielskim (należy przygotować 15 karteczek - smutek, radość, złość, zmęczenie, ...).

Zadaniem wychowanków jest opisanie danej emocji w języku angielskim bez podania jej nazwy - pozostali uczestnicy zabawy muszą zgadnąć, o jakiej emocji mowa.

Uwaga: Każdy z wychowanków na opis emocji ma tylko 30 sekund.

* **Zadanie 4** - „Role Play: Travel Agency”

Prowadzący dzieli wychowanków w pary - każda z par odgrywa scenkę z biura podróży (jeden z wychowanków jest wybrednym klientem biura podróży, zaś drugi zmęczonym pracownikiem, który musi sprzedać ofertę).

Wychowankowie muszą znaleźć konsensus dotyczący 5 kwestii: środka transportu, położenia hotelu, wyżywienia, wycieczki fakultatywnej oraz dodatkowych atrakcji kulturowych.

Celem jest praktyka dialogów związanych z podróżami.

* **Zadanie 5** - „Word Puzzle Challenge”

Prowadzący dzieli wychowanków na grupy (po 3,4 osoby w każdej). Zespoły pracują z anagramami w języku angielskim - muszą odgadnąć słowa źródłowe i podać ich znaczenie w języku polskim.

Wygrywa zespół, który rozwiąże najwięcej anagramów w wyznaczonym czasie - 5 minut.

* **Zadanie 6** - „Movie Quotes”

Wychowankowie oglądają krótkie fragmenty filmów/seriali w języku angielskim (najlepiej z napisami w języku angielskim - dodatkowa pomoc).

Ich zadaniem jest rozpoznanie filmu i zrozumienie cytatu - podanie tłumaczenia na język polski.

Wersją alternatywną ćwiczenia jest rozdanie karteczek z zapisanymi cytatami (bez wyświetlenia filmu).

* **Zadanie 7** - „Grammar Relay”

Każdy wychowanek otrzymuje karteczkę, na której znajduje się zdanie z luką.

Jego zadaniem jest uzupełnienie luki odpowiednią formą czasownika lub innymi częściami mowy w języku angielskim.

Kto pierwszy ten ... lepszy!

Ćwiczenie można powtórzyć kilkakrotnie.

* **Zadanie 8** - „Picture Storytelling”

Każdy z wychowanków otrzymuje wydrukowane zdjęcie przedstawiające czynności z dnia codziennego, np. osobę na rowerze, dziecko wyprowadzające psa, kobietę gotującą obiad, itp.

Zadaniem wychowanków jest odpowiedzenie na pytanie: „Co się stanie następnie?”. Każdym z wychowanków musi podać 3

zdania ćwicząc tym samym narrację oraz konstrukcje w czasie przyszłym.

* **Zadanie 9** - „Song Interpretation”

Prowadzący puszcza wychowankom znany angielski utwór (może to być, któryś z hitów zespołu The Beatles).

Zadaniem wychowanków jest „wyłapanie” jak największej liczby słów z utworu i ich narysowanie - stworzenie prostej ilustracji będącej interpretacją piosenki. Liczy się liczba detali!

Następnie wychowankowie prezentują swoje prace, które powstały w trakcie słuchania piosenki.

Na koniec ćwiczenia prowadzący wyświetla wychowankom tekst w języku angielskim i wspólnie analizują jego znaczenie - mogą w tym czasie uzupełnić brakujące szczegóły na swoich pracach.

* **Zadanie 10** - „Word Relay”

Wychowankowie siadają w okręgu.

Pierwsza osoba podaje słowo w języku angielskim, a następna osoba musi podać słowo zaczynające się na ostatnią literę poprzedniego słowa.

Gra toczy się tak dalej, tworząc łańcuch powiązanych słów.

* **Zadanie 11** - „Debate Tournament”

Prowadzący dzieli wychowanków na 2 zespoły. Zadaniem zespołów będzie symulacja debaty na podany temat, przy czym prowadzący narzuca zespołowi czy ma być „za” czy „przeciw” (przykładowe tematy: używanie telefonów

komórkowych w szkole, zmniejszenie wieku koniecznego do zdawania prawo jazdy, wprowadzenie w placówce dodatkowych zajęć, itp.).

Strony debaty muszą zaprezentować rzeczowe argumenty - po minimum 5 każda ze stron, odpowiadać na pytania swoich „przeciwników” i rozwijać umiejętność przekonywania.

Wychowankowie mogą dyskutować tylko w języku angielskim, a czas na przytoczenie argumentów to 2 minuty dla każdej ze stron.

* **Zadanie 12** - „Dictation Challenge”

Prowadzący czyta fragment tekstu w języku angielskim (króciutki wiersz, cytat z serialu - poziom A2).

Wychowankowie zapisują usłyszany tekst.

Następnie porównują swoje zapisy i sprawdzają poprawność zapisanych słów i zdań - prowadzący wyświetla tekst.

* **Zadanie 13** - „Map Exploration”

Wychowankowie pracują w 3,4-osobowych grupach. Każd zespół otrzymuje mapę z zaznaczonymi miejscami.

Zadaniem jest opisanie drogi od jednego miejsca do drugiego, używając języka angielskiego.

Uczestnicy muszą wymieniać się wskazówkami, jak dotrzeć do celu.

* **Zadanie 14** - „Describing People”

Wychowankowie stają w okręgu. Ich zadaniem jest podanie 3 cech wyglądu zewnętrznego jednej z osób w okręgu.

Grupa stara się odgadnąć o jakiej osobie mowa.

* **Zadanie 15** - „Guess the Idiom”

Prowadzący rozdaje wychowankom karteczki z zapisanym idiomem w języku angielskim.

Zadaniem wychowanków jest odgadnąć znaczenie idiomu i użyć go w zdaniu.



SCENARIUSZ WARSZTATÓW

„SPIELEN WIR AUF DEUTSCH”

Czas gry trwania warsztatów: 60 minut (po 10 minuty na każdą z gier)

Grupa docelowa warsztatów: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-18 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

Liczebność grupy jest dowolna.

Cel warsztatów:

Dzięki udziałowi w warsztatach wychowankowie podniosą poziom kompetencji kluczowych w obszarze językowym, w szczególności:

- nabędą umiejętność komunikacji w języku obcym,
- poznają nowe słownictwo (na poziomie B1),
- nauczą się wykorzystywać wiedzę w praktyce.

Uwaga dla prowadzącego:

Warsztaty mają charakter gier i zabaw, a kluczem do ich efektywności i zyskania zainteresowania wychowanków jest duże zintensyfikowanie liczby zadań (ćwiczeń w parach, praktycznych zagadnień).

Przebieg:

* **Zadanie 1** - „Deutsch TABU” (Niemieckie Tabu)

Prowadzący przygotowuje na karteczkach samoprzylepnych słówka po niemiecku - na każdej kartce zapisuje drukowanymi literami słowo, a poniżej pojęcia z nim związane.

Np. ŻYRAFA

Szyja, Afryka, ZOO

GIRAFFE

Hals, Afrika, Zoo

Wychowankowie dzielą się w trójki - każda z trójek otrzymuje zestaw 20 karteczek samoprzylepnych przygotowanych według powyższej zasady. Zadaniem jednego z wychowanków w zespole jest opisanie słowa zapisanego drukowanymi literami bez użycia pozostałych wyrazów z kartki, drugi wychowanek z zespołu ma za zadanie odgadnąć o jakim słowie była mowa, zaś trzecia osoba kontroluje czas (30 s) oraz czy nie zostały użyte „zakazane wyrazy”. Wychowankowie po każdej karteczce zamieniają się rolami.

* **Zadanie 2** - „Deutsches Scrabble” (Niemieckie Scrabble)

Prowadzący dzieli wychowanków na 2,3 zespoły - w zależności od dostępności gry Scrabble. Wychowankowie mają za zadanie ułożyć kilkanaście znanych im słów w języku niemieckim.

Uwaga: Planszę do Scrabble można również wydrukować i zagrać w „papierową” wersję gry.

* **Zadanie 3** - „Schatzsuche auf Deutsch” (Poszukiwanie Skarbów po niemiecku)

Prowadzący rozmieszcza w placówce karteczki samoprzylepne ze wskazówkami (karteczka wskazuje drogę do kolejnej) - około 10/15 znaków w formie karteczek prowadzi do ukrytego w ogrodzie przy placówce skarbu.

Np. Odwróć się twarzą do okna i zrób trzy kroki w lewo.

Drehen Sie sich mit dem Gesicht zum Fenster und gehen Sie drei Schritte nach links.

Zapisy na karteczkach można ułatwić, np. rysując strzałki i jedynie podając po niemiecku liczbę kroków.

* **Zadanie 4** - „Die Reise nach Deutschland” (Podróż do Niemiec)

Prowadzący dzieli wychowanków w pary. Każda z nich otrzymuje mapę Niemiec, na której wcześniej prowadzący zaznaczył 50 punktów - jest to plansza do gry „Podróż do Niemiec”, kostkę do gry oraz zestaw karteczek, na których znajdują się pytania przypisane do danych numerów.

Wychowankowie grają w grę - do każdego z 50 zaznaczonych punktów prowadzący przygotował proste pytanie związane z tematyką podróży, np. słownictwo (pociąg, samolot, dworzec), kultura (stolica Niemiec, kolory flagi Niemiec). Jeśli wychowanek udzieli poprawnej

odpowiedzi na pytanie, to może zostać na danym polu. Jeśli zaś nie, to musi cofnąć się na poprzednie, które zajmował.

Wygrywa osoba z pary, która pierwsza dotrze do mety.

Uwaga: Mapę można wydrukować z dowolnej strony internetowej, np. Google Maps. Warto w pytaniach dodać wprowadzenie nawiązujące do geografii - umiejscowienia punktu na mapie, np.

Właśnie znalazłeś się w Berlinie - stolicy Niemiec. Symbolem tego miasta jest niedźwiedź. Czy wiesz jak nazywamy go po niemiecku?

* **Zadanie 5** - „Twister auf Deutsch” (Twister po Niemiecku)

Prowadzący dzieli wychowanków na zespoły po 3,4 osoby, w każdym. Wychowankowie grają w popularną grę Twister, ale po niemiecku.

Prowadzący wcześniej przygotowuje polecenia:

Np. „Prawa ręka na niebieskie pole”

„Lewa noga na zielone pole”

...

„Rechte Hand zum blauen Feld”

„Linker Fuß auf das grüne Feld”

...

Uwaga: Jeśli w placówce nie ma planszy do gry Twister, to prowadzący może przygotować ją wykorzystując, np. zużyte prześcieradło, obrus lub ceratę - korzystając z talerza

odrysowuje na materiale pola w kolorze niebieskim, zielonym, żółtym lub czerwonym.

* **Zadanie 6** - „Deutsche Wortspiele” (Niemieckie Kalambury)

Na zakończenie warsztatu wychowankowie grają

w Kalambury - losują karteczki ze zwierzętami, zawodami, ... i pokazują grupie, która musi podać słowo po niemiecku.



SCENARIUSZ WARSZTATÓW

„SPIELEN WIR AUF DEUTSCH 2”

Czas gry trwania warsztatów: 60 minut (po 10 minuty na każdą z gier)

Grupa docelowa warsztatów: wychowankowie placówek opiekuńczo-wychowawczych, w szczególności młodzież w wieku 15-18 lat, w tym wychowankowie o specjalnych potrzebach.

Liczebność grupy jest dowolna.

Cel warsztatów:

Dzięki udziałowi w warsztatach wychowankowie podniosą poziom kompetencji kluczowych w obszarze językowym, w szczególności:

- nabędą umiejętność komunikacji w języku obcym,
- poznają nowe słownictwo (na poziomie B1),
- nauczą się wykorzystywać wiedzę w praktyce.

Uwaga dla prowadzącego:

Warsztaty mają charakter gier i zabaw, a kluczem do ich efektywności i zyskania zainteresowania wychowanków jest duże zintensyfikowanie liczby zadań (ćwiczeń w parach, praktycznych zagadnień).

Przebieg:

* **Zadanie 1** - „Deutsche Memoiren” (Niemieckie Memory)

Prowadzący dzieli wychowanków na pary.

Każda z nich stworzyć własne „memory” na podstawie listy otrzymanych słówek (zapisanych oczywiście po niemiecku).

Lista powinna zawierać około 15 słówek - każda z par otrzymuje inną listę (różne kategorie: dom, zawody, zwierzęta, itp.).

Wychowankowie wyszukują w Internecie zdjęcie obrazujące dane słówko, a następnie drukują 30 kart do memory (15 zdjęć obrazujących słowo i 15 kart z jego niemiecką nazwą), np.:

Nilpferd



Ważne, aby wszystkie wydrukowane karty były tej samej wielkości - prowadzący może też rozdać parom 30 kart : 15 ze słówkami i 15 pustych, na które wychowankowie nakleją wydrukowane zdjęcia.

Po przygotowaniu kart pary wymieniają się grami i przez około 5 minut grają w memory stworzone przez kolegów i koleżanki.

* **Zadanie 2** - „Erinnern Sie sich an die Objekte” (Zapamiętaj przedmioty)

Prowadzący przynosi do sali kilkanaście niedużych przedmioty, np. długopis, łyżeczkę, notes, szczoteczkę do zębów - ważne żeby było to „proste w nazwaniu” przedmioty codziennego użytku.

Rozkłada je na podłodze i prosi wychowanków o dokładne przyjrzenie się przedmiotom. Grupa ma na to 2 minuty.

Następnie prowadzący zakrywa przedmioty (może zrobić to z pomocą ręcznika lub koca). Grupa musi podać w języku niemieckim jakie przedmioty znajdują się w ukryciu. Jeśli wychowankom uda się wymienić wszystkie przedmioty, to prowadzący może utrudnić zabawę i zapytać uczestników o ich cechy, np. kolor, wielkość.

* **Zadanie 3** - „Eine verbale Reise” (Słowna Podróż)

Prowadzący dzieli wychowanków na dwie drużyny.

Każda drużyna wybiera jednego gracza, który będzie rozpoczynał grę.

Prowadzący podaje wychowankom listę kategorii słownych, takich jak jedzenie, zwierzęta, miejsca, czynności itp.

I ustala ile rund zostanie rozegranych.

Pierwszy gracz z pierwszej drużyny wybiera jedną kategorię i wymienia w języku niemieckim słowo z tej kategorii.

Następny gracz z tej samej drużyny musi wymienić słowo zaczynające się na ostatnią literę poprzedniego słowa, przy czym musi to być słowo z danej kategorii.

Np. „Obst” - owoce i „Tee” - herbata (kategoria jedzenie).

Gra toczy się na zmianę między drużynami, a każdy gracz ma określony czas (np. 10 sekund) na wymyślenie słowa.

Jeśli gracz nie jest w stanie wymyślić słowa w ustalonym czasie lub podaje niepoprawne słowo, punkt trafia do drużyny przeciwnika.

Gra toczy się do zakończenia ustalonej liczby rund.

Drużyna z największą liczbą punktów po zakończeniu gry zostaje uznana za zwycięzcę.

Dodatkowe sugestie:

- Można wprowadzić zasadę, że słowa nie mogą się powtarzać w trakcie jednej rundy.

- Aby utrudnić grę, można także ustalić, że każde kolejne słowo musi mieć więcej niż pięć litery.
- Możecie również dostosować trudność gry poprzez wybór kategorii lub ustalenie czasu na wymyślenie słowa.

* **Zadanie 4** - „Meister der Konversation” (Mistrz konwersacji)

Wychowankowie pozostają w ustalonych grupach - drużynach.

Każda drużyna wybiera swojego „Mistrza Konwersacji” - wychowanka, która będzie odpowiadać na pytania w języku niemieckim.

Prowadzący przekazuje drużynom zestaw 50 karteczek z pytaniami z różnych kategorii, takich jak podróże, jedzenie, sport, muzyka itp. Każda karteczka zawiera pytanie w języku niemieckim.

Zawodnik z drużyny przeciwnika wybiera jedną karteczkę i czyta pytanie „Mistrzowi Konwersacji”.

„Mistrz Konwersacji” ma określony czas (np. 30 sekund) na udzielenie poprawnej odpowiedzi w języku niemieckim - może konsultować się z całą drużyną!

Jeśli udzielił poprawnej odpowiedzi, jego drużyna otrzymuje punkt. Jeśli odpowiedź jest niepoprawna, punkt trafia do drużyny przeciwnika.

Następnie kolej na zadawanie pytań przechodzi do drugiej drużyny, a gra toczy się na zmianę.

Gra kontynuuje się do momentu wyczerpania zestawu pytań lub osiągnięcia określonej liczby punktów (np. 10 punktów). Drużyna z największą liczbą punktów po zakończeniu gry zostaje uznana za zwycięzcę.

Dodatkowe sugestie:

- Można dostosować trudność pytań w zależności od poziomu językowego uczestników.
- Można także dodać bonusowe pytania, które pozwalają na zdobycie dodatkowych punktów, na przykład pytania dotyczące niemieckiej kultury, historii lub sławnych postaci.
- Możesz również wprowadzić zasady, że zawodnik, który udziela poprawnej odpowiedzi, ma możliwość zadać dodatkowe pytanie przeciwnikowi, aby zdobyć dodatkowe punkty.

* **Zadanie 5 - „Sprachdetektiv” (Dedektyw Językowy)**

Prowadzący wybiera jednego z wychowanków, który będzie pełnił rolę „Detektywa Językowego”. Reszta grupy będzie „Świadcami”.

Detektyw Językowy dostaje tajemnicze wiadomości w języku niemieckim, które zawierają wskazówki dotyczące miejsca, osoby lub przedmiotu.

Pozostałe osoby wcielające się w rolę Świadców muszą zadawać Detektywowi Językowemu pytania w języku niemieckim, aby zgłębić tajemnicę i odgadnąć odpowiedzi.

Detektyw Językowy może udzielać odpowiedzi tylko w języku niemieckim.

Zadaniem Świadców jest odgadnąć zagadkę jak najszybciej, zadając odpowiednie pytania i interpretując odpowiedzi detektywa.

Można ustalić limit czasowy na rozwiązanie zagadki, aby gra była bardziej dynamiczna.

Po rozwiązaniu zagadki można przejść do kolejnej rundy, gdzie inny uczestnik staje się Detektywem Językowym.

Gra toczy się tak długo, jak długo gracze mają ochotę na rozwiązywanie zagadek.

Dodatkowe sugestie:

- Przygotuj różnorodne zagadki, które obejmują różne dziedziny, takie jak geografia, historia, kultura, sport, nauka itp.
- Można dodać elementy interaktywne, takie jak ukrywanie wskazówek w różnych miejscach w pomieszczeniu, które uczestnicy muszą odnaleźć.
- Można również wprowadzić punktację, gdzie drużyna Świadców otrzymuje punkty za odgadnięcie zagadki, a Detektyw Językowy otrzymuje punkty za udzielanie trudniejszych wskazówek lub za szybkie rozwiązanie zagadki.

* **Zadanie 6** - „Sprachen-QuizShow” (QuizShow Językowy)

Prowadzący dzieli wychowanków na trzy drużyny.

Każda z drużyn wybiera jednego uczestnika, który będzie reprezentował drużynę jako kapitan.

Prowadzący wyświetla na rzutniku lub na komputerze zestawy pytań z różnych kategorii, takich jak słownictwo, gramatyka, kultura, historia itp. (można do tego użyć gotowych szablonów Kahoot).

Kapitanowie kolejno wybierają kategorię i wartość punktową (np. 100, 200, 300 itp.).

Prowadzący zadaje pytanie z wybranej kategorii i punktacji.

Pierwsza drużyna, która podniesie rękę, ma szansę odpowiedzieć.

Jeśli odpowiedź jest poprawna, drużyna otrzymuje punkty, jeśli odpowiedź jest niepoprawna, punkty trafiają do drużyny przeciwnika.

Jeśli żadna drużyna nie udzieli poprawnej odpowiedzi, prowadzący podaje odpowiedź sam i przechodzi do kolejnego pytania.

Gra toczy się na zmianę między drużynami, a każda drużyna ma określony czas na odpowiedź (np. 10 sekund).

Gra toczy się do wyczerpania wszystkich pytań lub ustalonego limitu czasu.

Drużyna z największą liczbą punktów zostaje uznana za zwycięzcę.

Dodatkowe sugestie:

- Możesz wprowadzić pytania bonusowe, które umożliwią zdobycie dodatkowych punktów lub przewagę dla drużyny, która je poprawnie odpowie.
- Możesz użyć buzzera lub dzwonka, aby sygnalizować, kiedy drużyna podnosi rękę.
- Należy dostosować poziom trudności pytań do poziomu językowego uczestników.

Gra „Językowy Quiz Show” pozwala uczestnikom sprawdzić swoją wiedzę i umiejętności związane z językiem niemieckim, jednocześnie rywalizując z innymi drużynami. Jest to interaktywna i angażująca forma nauki, która może być zarówno edukacyjna, jak i zabawna. Przygotowanie różnorodnych pytań z różnych kategorii pozwoli uczestnikom poszerzyć swoją wiedzę na temat niemieckiego języka, kultury i historii.



PODSUMOWANIE



Niniejsza publikacja jest zbiorem dobrych praktyk, nad którymi pracowaliśmy w trakcie 16-miesięcznego projektu. Nasza inicjatywa polegała nie tylko na merytorycznym opracowaniu narzędzi edukacji pozaformalnej dedykowanych dzieciom i młodzieży ze środowiska defaworyzowanego jakim jest piecza zastępcza, ale przede wszystkim na pracy oddolnej z wychowankami, podczas której przeskalowaliśmy nasze pomysły.

Dzięki temu wiemy, że proponowane rozwiązania mogą być z powodzeniem powielane przez pracowników placówek opiekuńczo-wychowawczych, gdyż wychowankowie z entuzjazmem podchodzą do ich realizacji.

Proces skalowania przeprowadziliśmy w Placówce Opiekuńczo-Wychowawczej „Nasz Dom” w Rumi - angażując wychowanków w wieku od 12 do 19 roku życia, w tym także młodzież o specjalnych potrzebach edukacyjnych wynikających z posiadanego orzeczenia o kształceniu specjalnym.

W ramach procesu skalowania wychowankowie:

- założyli własną firmę szkoleniową, którą zarządzali przez 6 miesięcy,
- prowadzili farmę permakulturową, która funkcjonowała przy placówce przez 3 miesiące (w okresie maj-lipiec),

- tworzyli gry miejskie, pokoje zagadek dla wychowanków z zaprzyjaźnionych placówek,
- brali udział we wspólnych biegach na orientację,
- uczestniczyli w zajęciach językowych prowadzonych przez kadrę placówki.

Młodzież spotkała się także z trenerem z ramienia partnera z Kraju Darczyńców - New School AS Oslo, aby wziąć udział w warsztatach STEM.

Do najważniejszych wniosków z procesu skalowania oferty zaliczyć można:

- **Wychowankowie bardzo potrzebują zewnętrznych wzmocnień**, co podkreślaliśmy przy każdym zadaniu. Należy zatem wspierać ich działania oraz nagradzać zaangażowanie - polecamy wprowadzać nagrody, poszukiwanie skarbów, rozdawać dyplomy, zwalniać wychowanków z pewnych obowiązków w placówce „w nagrodę” za poprawne wykonanie zadań.
- **Wychowankowie szybko poddają się**. Należy dostosować poziom zadań do możliwości (wynikających z wieku, orzeczenia o niepełnosprawności) wychowanków. Zbyt trudne zadania spowodują, iż wychowankowie nie zaangażują się w zaplanowane aktywności. Dzieci z pieczy potrzebują sukcesu - czasem nawet bardziej, niż nabycia konkretnych umiejętności.

— **Wychowankowie chcą być traktowani jak partnerzy**

działań. Postaramy przez chwilę wyjść z roli wychowawcy - zagrajmy w grę stworzoną przez wychowanków, przejdźmy zaplanowaną przez nich trasę biegów, pochwalmy biznes, który prowadzą. Wychowankowie potrzebują wiedzieć, że to co robią jest dobre, wartościowe, znajduje odzwierciedlenie w przyszłym życiu.

Wiemy, że wychowawcy placówek opiekuńczo-wychowawczych mają wiele obowiązków - od lat obserwujemy Państwa ciężką pracę na rzecz podopiecznych. Zespoły wychowawcze, prowadzenie dokumentacji, terapie wychowanków, kontakt ze szkołą, z rodziną biologiczną i wszelkie „obowiązki domowe” oraz przede wszystkim prowadzenie młodego człowieka z bagażem trudnych doświadczeń przez proces usamodzielniania to ogrom ciężkiej i odpowiedzialnej pracy.

Zdajemy sobie sprawę, że ciężko jest w tę pracę włączyć jeszcze działania edukacyjne o tak nowatorskim, nieznanym dotąd Państwu charakterze.

Wiemy jednak, że warto. Warto znaleźć godzinę, dwie, trzy na pozyskanie sponsora firmy edukacyjnej. Warto zorganizować grę miejską. Warto prowadzić farmę permakulturalną.

Nie są Państwo sami w swoich działaniach - proces skalowania oferty potwierdził nam, że wiele firm, osób prywatnych chętnie wspiera podobne inicjatywy.

Naszą firmę szkoleniową wspierało ponad 10 podmiotów - bank, lokalny urząd skarbowy, straż pożarna, policja, przedsiębiorstwa z regionu, prywatni darczyńcy oraz ludzie, którzy z własnej życzliwości dzielili się wiedzą.

Farma permakulturalna funkcjonowała przy placówce, dzięki wsparciu firmy ogrodniczej z powiatu wejherowskiego, a biegi na orientację udało się przeprowadzić z wykorzystaniem profesjonalnego sprzętu, dzięki Klubowi Sportowemu z Rumi.

Dla wychowanków to również była przygoda - jak pozyskać sponsorów, jak im podziękować, jak przekonać do swoich działań. Dzięki zaangażowaniu w ten proces młodzi ludzie uczyli się samodzielności, zaradności, ćwiczyli umiejętność planowania i pracy pod presją czasu.

Ogranicza Państwa czas, budżet i ogrom innych obowiązków, proszę jednak pamiętać, że działania można wdrażać stopniowo, a kolejne zadania dawkować.

Jesteśmy do Państwa dyspozycji - z przyjemnością służymy radą, gdzie poszukiwać środków, skąd wypożyczyć sprzęt, jak zmodyfikować zadanie, aby było efektywniejsze dla Państwa podopiecznych.

POWODZENIA!

Jeśli masz sugestie dotyczące naszej pracy lub potrzebujesz wsparcia merytorycznego lub organizacyjnego, serdecznie zapraszamy do kontaktu:

Monika Formańska-Żadkowska

monika@instytutwiedzy.pl

Dorota Kotwicka

dorota.kotwicka@instytutwiedzy.pl

Marta Łoboda

marta.loboda@instytutwiedzy.pl

