**Program cyklicznych spotkań warsztatowo-integracyjnych na 2020 r.**

program może ulec zmianom, ponieważ będzie dostosowywany do potrzeb grupy

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Liczba godzin warsztatowych** | **Temat spotkania** | **Opis zajęć i metod pracy** |
| **1** | 4 | Poznanie się, integracja | Wstępne zajęcia z luźnymi zabawami i grami integracyjnymi, angażującymi młodzież też ruchowo. Przedstawienie programu rocznej pracy. |
| **2** | 4 | Stworzenie kontraktu,Integracja c.d. | Młodzież wspólnie tworzy kontrakt obowiązujący przez cały rok pracy, c.d. gier integracyjnych |
| **3** | 4 | Mapa marzeń i cele | Uczestnicy będą pracować nad postawieniem sobie rocznych celów pracy, które będą monitorowane przez prowadzących grupy w roku. Wykorzystane zostanie ćwiczenie „Pajęczyna”, młodzież stworzy też inspirujące mapy marzeń. |
| **4** | 4 | Kierunek: praca | Zajęcia o predyspozycjach zawodowych i planowaniu ścieżki rozwoju zawodowego; opracowanie CV. |
| **5** | 4 | Kierunek: praca c.d. | Zajęcia o tym, jak szukać pracy i ćwiczenie rozmów kwalifikacyjnych |
| **6** | 4 | Gra „Samodzielny Robinson” | Gra planszowa, która dotyczy 6 obszarów samodzielności: relacje, praca/edukacja, zdrowie i zdrowy styl życia, prawo, mieszkanie, finanse/ekonomia. Uczestnicy wcielają się w postać osoby usamodzielniającej się, której przytrafiają się różne sytuacje, wymagające podjęcia decyzji. Każda decyzja jest punktowana. |
| **7** | 4 | Komunikacja i asertywność | Zajęcia dotyczące zdrowej komunikacji połączone z ćwiczeniami komunikatu ja oraz parafrazy. |
| **8** | 4 | Komunikacja i asertywność c.d. | Zajęcia dotyczące zdrowej komunikacji, połączone ze scenkami, podczas których młodzież będzie ćwiczyć asertywne zachowania. |
| **9** | 4 | Warsztaty z kompetencji cyfrowych | Zajęcia o tym, jak można wykorzystywać bezpiecznie narzędzia cyfrowe w edukacji i życiu codziennym, by ułatwić sobie funkcjonowanie (warsztat z wykorzystaniem komputerów i telefonów komórkowych) |
| **10** | 4 | Mowa nienawiści i jej przeciwdziałanie | Zajęcia uwrażliwiające młodzież na problem hejtu (nie tylko w Internecie), pozwalające dostrzec perspektywę ofiary, ale też pokazujące, jak łatwo stać się współsprawcą lub biernym obserwatorem, ćwiczące z młodzieżą, jak reagować. Odniesienie do doświadczeń uczestników grupy, wykorzystane też zostaną filmiki tematyczne.  |
| **11** | 4 | Relacje interpersonalne i bliskość | Zajęcia o relacjach miłosnych, pilnowaniu swoich granic w sytuacjach bliskich relacji oraz dotyczące emocji. Analiza przykładowych sytuacji, dyskusje i praca w grupach. |
| **12** | 4 | Prawo w usamodzielnieniu – co mogę, co powinienem? | Zajęcia dotyczące przepisów związanych z usamodzielnieniem z udziałem gościa (pracownika MOPR-u) oraz wykorzystaniem układanek i quizów. |
| **13** | 4 | Zarządzanie budżetem i zdrowe, ekonomiczne gotowanie | Zajęcia uczące planowania budżetu (ćwiczenie: Szafa przychodów, komoda wydatków) połączone z planowaniem budżetów na posiłki i grą Masterchef. |
| **14** | 4 | Gra ekonomiczna „Robinson na plusie” | Opis pod harmonogramem |
| **15** | 4 | Poruszanie się w świecie wirtualnym – co jest prawdą a co nie? | Zajęcia dotyczące fejknewsów i budowania wizerunku w internecie oraz krytycznego myślenia. Dyskusje, konkretne przykłady do analizy, quizy. |
| **16** | 4 | Gra o zdrowie | Opis pod harmonogramem |
| **17** | 4 | Stres i zdrowie psychiczne | Zajęcia pokazujące, jak ważne jest zdrowie psychiczne i gdzie można uzyskać pomoc w tym obszarze. Zostanie również podjęty temat stresu i radzenia sobie z nim. Praca indywidualna oraz w grupach nad zadaniami. |
| **18** | 4 | Podsumowanie rocznej pracy połączone ze spotkaniem świątecznym | Przypomnienie tematów rocznych zajęć w postaci rocznego kalendarza, w którym Robinsonowie będą zaznaczać swoje komentarze. |

**Warsztaty** prowadzone są w sposób angażujący młodzież, z użyciem różnych metod pracy, pracy w parach, pracy w grupach i quizów oraz nowych technologii – wykorzystujemy aplikacje, dostępne w telefonach komórkowych służące do realizacji quizów, przeprowadzania burzy mózgów, edycji zdjęć i filmików oraz tworzenie ściany inspiracji, pomysłów

Grupa będzie też mieć dostęp do komputerów.

Zarówno warsztaty i gry edukacyjne wykorzystują metodologię cyklu Kolba.

**Gra symulacyjna „Robinson na plusie”**

Gra symulacyjna „Robinson na plusie" umożliwia poznanie i przećwiczenie najważniejszych mechanizmów związanych z zarządzaniem finansami oraz pokazuje, jak ważne jest inwestowanie we własny rozwój. W trakcie symulacji kilkudziesięciu lat życia gracze podejmują decyzje mające wpływ na ich sytuację finansową w długiej perspektywie: wybierają formę zatrudnienia, podnoszą swoje kwalifikacje zawodowe, inwestują. Ponoszą także koszty utrzymania (jedzenie, czynsz) i kupują drobne przyjemności, gromadząc w ten sposób punkty satysfakcji. Wygrywa drużyna, która osiągnie najwyższy wynik finansowy oraz najwyższy poziom zadowolenia z życia.

**Gra o zdrowie**

Gra toczy się w zespołach trzyosobowych. Każdy zespół wciela się w fikcyjną postać, która zapada na rozmaite choroby. Celem zespołów jest jak najszybsze i najskuteczniejsze „wyleczenie" swojej postaci. Celem edukacyjnym jest nauka rozpoznawania objawów chorób, znajomości praw i obowiązków pacjenta, ćwiczenie umiejętności rozmowy z lekarzem.  W opisach ról znajdują się jedynie opisy objawów – uczestnicy sami muszą zdecydować, z którymi chorobami idą do lekarza pierwszego kontaktu, a z którymi bezpośrednio do specjalisty. Czasem jest też możliwość (czy wręcz konieczność) udania się od razu do Szpitalnego Oddziału Ratunkowego. Każda błędna decyzja to utrata cennego czasu.

W rejestracji uczestnicy muszą zmierzyć się z kolejkami, dokumentami i zawodnym niekiedy systemem eWUŚ. Jednak także u lekarzy nie jest łatwo – czasem są rozproszeni, czasem nieprzyjemni, czasem zapomną przystawić ważną pieczątkę albo nie wspomną o możliwości wykupienia tańszego zamiennika. Każda prawidłowa reakcja na takie niedopatrzenia oznacza dodatkowe punkty.

Grze towarzyszy wymagający quiz sprawdzający wyniesioną z niej wiedzę. Najlepszy zespół, czyli ten, który zbierze najwięcej punktów i najlepiej rozwiąże quiz, zdobywa atrakcyjne nagrody. Dzięki poprzedzającym grę warsztatom edukacyjnym o zdrowiu i omówieniu wniosków płynących z rozgrywki, gra jest nie tylko zabawą, ale też autentyczną sytuacją edukacyjną, dzięki której Robinsonowie uczą się, w jaki sposób zadbać o swoje zdrowie w prawdziwym życiu.