

PROGRAM

Mobilne Centrum Integracji Międzypokoleniowej

WOŁONTARIAT

ŁĄCZY POKOLENIA



Scenariusz



Poznań-Oslo
2024-2025

NorSensus
MEDIAFORUM

VOLUNTEERING

CONNECTS GENERATIONS

WOLONTARIAT

ŁĄCZY POKOLENIA

FRIVILLIGHET

FORENER GENERASJONER



Projekt partnerski realizowany w ramach konkursu „Inicjatywy na rzecz współpracy międzypokoleniowej – BeFORme” ze środków Funduszu Współpracy Dwustronnej.

Iceland  Liechtenstein  Norway 
Norway grants Norway grants



Wspólnie działamy na rzecz Europy zielonej,
konkurencyjnej i sprzyjającej integracji społecznej!



Dokument przygotowany w latach 2024-2025 roku w ramach projektu
WOLONTARIAT ŁĄCZY POKOLENIA realizowanego przez:

Stowarzyszenie Centrum Rozwoju
Edukacji Obywatelskiej CREO
ul. Kochanowskiego 8A/2
60-845 Poznań
www.centrumcreo.pl



Norsensus Mediaforum (Norwegia)
Rådhusgata 20
0151 Oslo
www.norsensus.no



1. Wprowadzenie

Partnerzy i geneza pomysłu na Centrum Integracji Międzypokoleniowej

Geneza stworzenia koncepcji Mobilnego Centrum Integracji Międzypokoleniowej wynika z owocnej współpracy partnerów z Polski i Norwegii w realizacji projektów finansowanych z Funduszy Norweskich i EOG „Działamy dla klimatu!” (2022-2023) oraz „Włączamy ZERO WASTE!” (2022-2024). Podczas realizacji projektów skierowanych głównie do młodzieży zorientowaliśmy się, jak wielkie są także potrzeby związane ze wzmacnianiem relacji międzypokoleniowych. Pomysł na projekt wynikał z prostego wniosku – młodzi coraz bardziej oddalają się od swoich dziadków i babć. Coraz rzadziej się spotykamy, relacje rodzinne się rozluźniają. Nie pomaga także szybko zmieniający się świat oraz bariery nowoczesnych technologii. Dostrzegliśmy także potencjał dalszej współpracy i wzajemnego uczenia się od siebie na linii Polska – Norwegia.

**Stowarzyszenie Centrum Rozwoju
Edukacji Obywatelskiej CREO**



Kraj: POLSKA

Siedziba:

ul. Kochanowskiego 8A/2
60-845 Poznań
www.centrumcreo.pl

Norsensus Mediaforum



Kraj: NORWEGIA

Siedziba:

Rådhusgata 20
0151 Oslo
www.norsensus.no

Istota

Kluczowym elementem projektu WOLONTARIAT ŁĄCZY POKOLENIA jest realizacja MOBILNEGO CENTRUM INTEGRACJI MIĘDZYPOKOLENIOWEJ – jednodniowych, 6-godzinnych wydarzeń podzielonych na edukacyjne moduły warsztatowe oraz zajęcia integracyjne prowadzone przez animatorów (gra, wspólne posiłki itp.).

Cele

Ideą Mobilnego Centrum Integracji Międzypokoleniowej było stworzenie nowej, ciekawej formuły wspólnych spotkań integracyjnych osób w różnym wieku z modułem edukacyjnym rozwijającym wzajemny szacunek, empatię i zrozumienie różnorodności.

Wydarzenie pozwala na:

- lepsze poznanie się uczestników (zwyczajów, zainteresowań, stylu i trybu życia, ograniczeń, marzeń, doświadczeń),
- integrację międzypokoleniową oraz integrację w ramach własnej grupy wiekowej,
- wstępne określenie możliwej sfery planowanych w dalszej kolejności inicjatyw międzypokoleniowych tak, by były dostosowane do możliwości i zainteresowań członków grupy międzypokoleniowej.

Niech przemówią uczestnicy

Poniżej przykładowe wrażenia młodszych i starszych uczestników Mobilnego Centrum Integracji Międzypokoleniowej:

„Przed spotkaniami z seniorami nie myślałam, że starsi ludzie mogą być tacy sympatyczni”

„Zajęcia zbliżyły nas do siebie. A przy tym była świetna zabawa”

„Warsztaty z kombinezonem starości dla młodzieży oraz zajęcia dla seniorów goglami VR imitującymi aktywności młodych – pozwoliły nam lepiej się nawzajem poznać”

„Najbardziej podobała mi się wspólna gra międzypokoleniowa pełna emocji i zaskakujących wniosków jak wiele nas łączy”

„Jesteśmy bardzo podobni. Bardziej podobni niż myślałem”

„W domu seniora najpierw byłam zaskoczona. Myślałam, że seniorzy tylko siedzą na fotelach i robią na drutach, że są tylko zamknięci w swoich czterech ścianach. Ależ skąd! Seniorzy z domu seniora byli otwarci, uśmiechnięci i radośni!”

„Rozmawialiśmy z seniorami. Patrzyliśmy na świat ich oczyma.”

„Dla mnie było to bardzo fajnym przeżyciem zobaczyć jak będzie w przyszłości dla nas młodych”

„Razem z młodzieżą rozmawialiśmy jakie było życie w naszym i ich pokoleniu. Jak myśmy dzieciństwo spędzali i jak oni dzisiaj spędzają je w zupełnie inny sposób. Dowiedzieliśmy się też o czym marzą młodzi.”

„Z tymi goglami – Boże jakie piękne widoki! Ja się delektuję tym! Podobało mi się!”

2. Szczegóły i formy wydarzenia

Uczestnicy

Wydarzenie ma formę grupową.

Przeciętna wielkość zespołu międzypokoleniowego wynosić może co najmniej 20 osób, w tym min. 10 seniorów powyżej 65 roku życia i min. 10 osób w wieku do 20 lat.

Metody

- podająca bazująca na prezentacji multimedialnej,
- dyskusja,
- objaśnienie,
- audiowizualna (filmy),
- zdobywania przeżyć i doświadczeń za pośrednictwem ćwiczeń w kombinezonie starości
- metody programowane z wykorzystaniem komputera i okularów VR - pokaz połączony z przeżyciem,
- gra integracyjna ŁĄCZĄC POKOLENIA.

Materiały i narzędzia

- szczegółowy opis w scenariuszach: warsztatu VR (dla seniorów), warsztatu na temat starości z wykorzystaniem kombinezonu starości (dla młodzieży) oraz w opisie gry integracyjnej Łącząc Pokolenia.

Formy wydarzenia

Wydarzenie może odbyć się w dwóch formach:

1. OUTDOOR z wykorzystaniem namiotów
2. INDOOR w pomieszczeniach wybranego budynku użyteczności publicznej

W ramach formy OUTDOOR każde Mobilne Centrum Integracji Międzypokoleniowej składa się z dwóch namiotów (o powierzchni co najmniej 6 x 6 metrów) oraz zestawu składanych mebli (np. 24 krzesła i 12 stołów), co umożliwi organizację zajęć dla ponad 20 osób jednocześnie. Duża powierzchnia namiotów pozwala na utworzenie dwóch niezależnych sal szkoleniowych, w których w początkowej części wydarzenia oddzielnie odbywają się warsztaty dla grup młodzieżowych (innovacyjne warsztaty dla młodzieży o starości w kombinezonie starości) oraz osobno dla grupy seniorów (innovacyjne warsztaty VR pokazujące współczesny świat młodych ludzi). Następnie obie grupy zostają połączone we wspólnej przestrzeni (namioty łączymy po usunięciu ścian bocznych) i odbywają się zajęcia integracyjne z wykorzystaniem stworzonej w ramach projektu międzypokoleniowej gry integracyjnej ŁĄCZĄC POKOLENIA.

W ramach formy INDOOR wspomniane warsztaty VR (dla seniorów) i warsztaty na temat starości z wykorzystaniem kombinezonu starości (dla młodzieży) odbywają się w oddzielnych

pomieszczeniach budynku np. obiektu użyteczności publicznej, jak szkoła, dom kultury, dom pomocy społecznej. A następnie grupy te łączymy w jednym większym pomieszczeniu dla realizacji międzypokoleniowej gry integracyjnej ŁĄCZĄC POKOLENIA.

Dodatkowy opis znajduje się w scenariuszach: warsztatu VR (dla seniorów), warsztatu na temat starości z wykorzystaniem kombinezonu starości (dla młodzieży) oraz w opisie gry integracyjnej Łącząc Pokolenia.

Zaletą formy OUTDOOR jest niezależność od dostępności budynku, bardziej nieformalny, piknikowy charakter wydarzenia oraz kontakt z naturą.

Z kolei spośród korzyści realizacji wydarzenia w formie INDOOR należy wymienić: uniezależnienie od warunków atmosferycznych i pory roku, większy komfort cieplny uczestników, lepsze możliwości techniczne (wykorzystanie prądu i sieci internet), mniejsze potrzeby organizacyjne (ze względu na brak konieczności rozstawienia namiotów czy zapewnienia zewnętrznej toalety).

W obu formach jednak wydarzenie można zrealizować w pełni zgodnie z przedstawionym programem.

Czas trwania

Wydarzenie trwa ok. 6 godzin.

Wydarzenie jednak jest możliwe do realizacji także jako wydarzenie krótsze – stosownie do możliwości i potrzeb z zastrzeżeniem, że nie zaleca się skracania czasu realizacji warsztatów dla młodzieży w kombinezonie starości oraz warsztatów VR dla seniorów.

Program wydarzenia

PROGRAM EVENTU – MOBILNE CENTRUM INTEGRACJI MIĘDZYPOKOLENIOWEJ	
15 minut	WPROWADZENIE
120 minut	WARSZTATY dla młodzieży w starszym wieku w kombinezonie starości (namiot lub pomieszczenie nr 1)
120 minut	WARSZTATY VR dla seniorów (namiot lub pomieszczenie nr 2)
15 minut	PRZERWA (w przerwie łączenie namiotów w jedną wspólną przestrzeń lub połączenie grup w jednym pomieszczeniu budynku)
120 minut	INTEGRACJA obu grup za pomocą gry ŁĄCZĄC POKOLENIA
30 minut	WSPÓLNY POSIŁEK
60 minut	Wprowadzenie do tematu AKCJI WOLONTARIATU MIĘDZYPOKOLENIOWEGO (które w ramach projektu są planowane do realizacji przez grupy międzypokoleniowe – bezpośrednio po realizacji eventu) oraz PODSUMOWANIE WYDARZENIA

3. Uwagi organizacyjne

Poniżej kilka porad i uwag organizacyjnych dla zainteresowanych realizacją Mobilnego Centrum Integracji Międzypokoleniowej w ramach opracowanego przez nas modelu działań międzypokoleniowych:

- **Kontrola sytuacji i zapewnienie wsparcia animatorów**

Wydarzenie prowadzone jest przez min. 4 animatorów.

Ponadto niezbędna jest co najmniej 1 osoba do celów organizacyjnych przed wydarzeniem, której zadaniem będzie: ustalenie miejsca i zapewnienie niezbędnego wsparcia z instytucji na terenie której organizowane jest wydarzenie (np. szkoła, dom kultury, dom pomocy społecznej), zamówienie niezbędnych materiałów na cele warsztatowe (np. papier, długopisy, pisaki), zamówienie produktów spożywczych i materiałów do wykorzystania podczas przerw (np. kubki i talerzyki eko, serwetki, napoje zimne i gorące, ciastka i przekąski, catering), zamówienie dodatkowych atrakcji mających na celu aktywizację i integrację uczestników (np. foto brama, wspólna sesja zdjęciowa, pokaz artystyczny, pokaz iluzji itp.), skoordynowanie osób odpowiedzialnych za foto i filmowanie wydarzenia.

Osoby prowadzące wydarzenie (animatorzy) cały czas powinny kontrolować stan samopoczucia uczestników. Przy informacji o jakichkolwiek problemach – należy odpowiednio reagować by zachować komfort uczestników.

- **Dostosowanie tempa, uwzględnienie stanu zdrowia i ewentualnych lęków uczestników**

Uczestnicy w wieku senioralnym mogą potrzebować więcej czasu na przyzwyczajenie się do technologii VR czy zasad gry integracyjnej. Wszystkim uczestnikom warto zapewnić odpowiedni czas na wprowadzenia, poznanie zasad. Jeśli część z uczestników będzie odczuwała dyskomfort w związku z technologią VR czy kombinezonem starości nie należy ich zmuszać do wykonywania wszystkich czynności podczas warsztatów. Można jednak spróbować zaproponować im inny alternatywny rodzaj współuczestnictwa m.in. w celu zapoznania ich z odczuciami i doświadczeniem innych uczestników.

- **Zachęcajmy do interakcji społecznych**

Podczas warsztatu VR (dla seniorów), warsztatu na temat starości z wykorzystaniem kombinezonu starości (dla młodzieży), w trakcie gry integracyjnej łącząc Pokolenia oraz w trakcie wspólnych posiłków zachęcajmy uczestników do podzielenia się wrażeniami z innymi uczestnikami i odnoszenia się do własnych doświadczeń. Formę można zmieniać w zależności od możliwości i liczebności uczestników. Daje to możliwość budowania relacji i wymiany doświadczeń.

- **Wsparcie techniczne**

Warto być przygotowanym na trudności wynikające z kwestiami technicznymi. Warto by na miejscu była osoba, która będzie w stanie pomóc przy problemach technicznych związanych ze sprzętem komputerowym, goglami VR, kombinezonem starości itp.

- **Dostęp do sieci internetowej i zapatrzenie w prąd**

Podczas realizacji warsztatów niezbędne jest zapewnienie dostępu do internetu (np. bezprzewodowego) oraz zapoatrzenie w prąd (sprzęt komputerowy, gogle VR)

- **Dostęp do toalety**

Ze względu na stosunkowo długi czas realizacji wydarzenia niezbędne jest zapewnienie dostępu do toalety. W opcji OUTDOOR – toaleta przenośna typu toi toi lub udostępnienie toalety w pobliskim budynku użyteczności publicznej (np. szkoła, dom pomocy społecznej, dom kultury). W opcji INDOOR – zapewniamy możliwość wykorzystania toalety w wybranym budynku, gdzie jest organizowane wydarzenie.

- **Dodatkowe atrakcje podczas eventu**

- **FOTO BRAMY** – na dwóch eventach międzypokoleniowych w ramach projektu zrealizowaliśmy integrację w postaci foto bramy – i to nam się bardzo sprawdziło. Grupy międzypokoleniowe bardzo dobrze się przy tym bawiły i integrowały. Linki do filmików przekazaliśmy do nauczycieli i seniorów co okazało się doskonałą pamiątką z działań międzypokoleniowych.

UWAGA: bardziej szczegółowy opis znajduje się w scenariuszach: warsztatu VR (dla seniorów), warsztatu na temat starości z wykorzystaniem kombinezonu starości (dla młodzieży) oraz w opisie gry integracyjnej ŁĄCZYMY POKOLENIA.

WOLONTARIAT

ŁĄCZY POKOLENIA

VOLUNTEERING

CONNECTS GENERATIONS

FRIVILLIGHET

FORENER GENERASJONER



Projekt partnerski realizowany w ramach konkursu „Inicjatywy na rzecz współpracy międzypokoleniowej – BeFORme” ze środków Funduszu Współpracy Dwustronnej.

Iceland
Liechtenstein
Norway grants



Wspólnie działamy na rzecz Europy zielonej,
konkurencyjnej i sprzyjającej integracji społecznej!



Dokument przygotowany w latach 2024-2025 roku w ramach projektu
WOLONTARIAT ŁĄCZY POKOLENIA realizowanego przez:



NorSensus
MEDIAFORUM

www.centrumcreo.pl