

## REGULAMIN REKRUTACJI I UDZIAŁU W PROGRAMIE POWER: ODKRYWCY ŚWIATA I SIEBIE

### §1

#### Informacje o Projekcie

1. „POWER – Programy edukacyjne aktywizujące młodzież na rzecz budowania zdrowia psychicznego i przeciwdziałania uzależnieniom”, zwany dalej POWER lub Programem, jest wykonywany w ramach zadania publicznego dotyczącego zdrowia publicznego (zapobieganie uzależnieniom oraz skutkom zdrowotnym i społecznym wynikającym z uzależnień) – „Realizacja programów profilaktycznych” realizowanego przez Prezydenta Miasta Jelenia Góra.
2. Konkurs realizowany jest na podstawie:  
Umowy o realizacji zadania publicznego na podstawie ustawy z dnia 11 września 2015r. o zdrowiu publicznym, NR.GS.20.2025.
3. Celem projektu jest zwiększenie umiejętności psychospołecznych 120 uczniów i uczennic szkół podstawowych, umożliwiające wzmocnienie profilaktyki uzależnień oraz zmniejszenie skali występowania ryzykownych zachowań wśród uczestniczących w projekcie dzieci i młodzieży w okresie 28.04.-30.09.2025.
4. Program został opracowany i zostanie wykonany przez Fundację Era Psyche z siedzibą w Długołęce, ul. Modrzewiowa 19, 55-095 Mirków, zwaną dalej Realizatorem.
5. Realizator, zgodnie z założeniem projektu, może zaprosić do współpracy lokalne poradnie psychologiczne, co stanowić będzie wartość dodaną projektu w zakresie m.in. zachowania jego trwałości.
6. Wszelkie działania prowadzone są we współpracy ze specjalistami Poradni Psychologicznych dla Dzieci i Młodzieży Era Psyche dr Anetta Pereświat- Sołtan: psychologów, pedagogów, psychoterapeutów, terapeutów uzależnień oraz przeszkolonych wolontariuszy.

### §2

#### Opis programów

1. Cel projektu zostanie osiągnięty przez realizację programu edukacyjnego kształtującego umiejętności psychospołeczne, których rozwój wzmocnia zapobieganie ryzykownym zachowaniom dzieci i młodzieży, a w konsekwencji może zmniejszyć skalę uzależnień i towarzyszących im skutkom zdrowotnym i społecznym.

**Program „POWER: odkrywcy świata i siebie” obejmuje następujące działania:**

- **GRA POWER odbywająca się na terenie jednej ze szkół, obejmująca ćwiczenia, zabawy i wyzwania**
- **zajęcia utrwalające nabytą wiedzę – warsztaty odbywające się w klasach dzieci i młodzieży uczestniczących uprzednio w grze terenowej**

#### 2. Opis działań

**Program „POWER: odkrywcy świata i siebie”** to integracyjno-edukacyjne spotkanie dla uczniów klas 6. i 7. szkół podstawowych, w tym będących podopiecznymi MOS.

a. **GRA POWER** w formie ćwiczeń, zabaw i wyzwań realizowana będzie w dwóch turach, po 2,5 h zegarowe każda (klasa bierze udział w jednej turze), z czego 2h zajmuje gra, a pół godziny jest przeznaczone na wprowadzenie i podsumowanie. W trakcie gry uczniowie realizują zadania przygotowane przez specjalistów w ramach 6-7 stanowisk. Zadania zaprojektowane są tak, aby budować samoświadomość uczniów, inicjować i wzmocniać naukę umiejętności psychospołecznych, takich jak komunikacja, asertywność, poczucie własnej wartości, współpraca, radzenie sobie ze stresem, dbanie o własne zdrowie i bezpieczeństwo, odporność psychiczna, świadomość własnych potrzeb i emocji, podejmowanie decyzji i rozwiązywanie problemów oraz twórcze i krytyczne myślenie.

Gra zrealizowana zostanie na terenie jednej ze szkół podstawowych w Jeleniej Górze.

b. **Warsztaty w klasach**, których celem jest wzmocnienie i utrwalanie nabytej wiedzy w formie przekazania materiałów nauczycielom/wychowawcom do dalszej pracy w klasach oraz zajęć z psychologiem w klasach uczestniczących w programie POWER. Warsztaty odbywać się będą przy współudziale psychologa oraz wychowawcy/nauczyciela klasy. Materiały i spotkania pozwolą na prowadzenie działań warsztatowych oraz umożliwią ich realizację. Istotą programu jest przeprowadzenie rozmów w gronie uczniów i uczennic każdej szkoły zgłoszonej do projektu. Warsztaty prowadzone są z wykorzystaniem metod interaktywnych odwołujących się do dialogu motywującego. Zajęcia, w ramach których zostanie poprowadzony warsztat obejmują ustalenie zasad współpracy, krótkie wprowadzenie z wykorzystaniem zabaw dydaktycznych, burzy mózgów i innych, przygotowanie zespołów do warsztatu. Podczas przygotowania kluczowa będzie praca w grupach polegająca na zebraniu niezbędnych informacji czy zgromadzeniu dobrze umotywowanych argumentów. Realizacja zadania zostanie podsumowana oraz wskazane zostaną kluczowe wnioski z niej wynikające.

Ten rodzaj zajęć najistotniejszą wartość zawiera w kształtowaniu umiejętności znajdowania i przedstawiania rzetelnych informacji i dowodów, uważnym słuchaniu, szanowaniu różnych punktów widzenia. Tworzy również przestrzeń wzmocnienia pewności siebie, rozwijania umiejętności komunikowania oraz radzenia sobie ze stresem. Postawa prowadzącego wobec tematu uzależnień, w tym wyrażone przez niego opinie i fakty będą, zgodnie z przyjętymi koncepcjami, punktem odniesienia ważnym dla kształtowanych kompetencji osób uczestniczących w zajęciach.

Ta forma zajęć obejmuje 2 warsztaty po 2 godziny dydaktyczne dla jednej grupy uczniów i uczennic zgłoszonych przez szkołę. Nauczyciele i/lub wychowawcy mogą uczestniczyć w zajęciach (rekomenduje się ich udział dla zachowania trwałości realizacji projektu).

### §3

#### Rekrutacja do programu

##### 1. Rekrutacja szkół do programu:

- a. Uczestnikami Programu są szkoły podstawowe oraz Młodzieżowy Ośrodek Socjoterapii w Jeleniej Górze.
- b. Beneficjentami\_kami wsparcia są uczennice i uczniowie tych placówek.
- c. Do programu szkoła zgłasza udział za pośrednictwem formularza on-line.

##### 2. Rekrutacja szkoły podstawowe:

- a. **Program „POWER: odkrywcy świata i siebie”** dedykowany jest uczniom i uczennicom klas 6. i 7. jeleniogórskich szkół podstawowych, w tym prowadzonych przez MOS.
- b. Szkoła może zgłosić jedną klasę, zgodnie z opisem grupy docelowej lub zespół uczniów, który nie będzie przekraczał liczby 20-30 osób, ale nie będzie klasą w sensie organizacyjnym. W przypadku większej lub mniejszej grupy prosimy o kontakt telefoniczny luba mailowy.
- c. Szkoła zgłaszając swój udział przyjmuje zobowiązanie do udziału w wydarzeniu oraz dojazdu grupy i opiekunów na wskazane miejsce realizacji programu.
- d. Łącznie w programie weźmie udział ok. 120 uczniów i uczennic szkół podstawowych, realizujących naukę w klasach 6 – 7, z terenu Jeleniej Góry.
- e. Termin złożenia formularza zapisu upływa: 9 czerwca 2025 roku.
- f. Za termin dokonania zgłoszenia przyjmuje się dzień, w którym aplikacja zostanie wysłana poprzez elektroniczny formularz.

##### 3. Rozstrzygnięcie naboru

- a. O przyjęciu zgłoszenia decyduje spełnienie warunków formalnych tj. zgłoszenie klasy/grupy osób, która liczy ok. 20-30 osób, zapewnienie dojazdu uczestniczek\_ków do wskazanego miejsca relacji programu, zapewnienia udziału opiekunów ze strony szkoły w wydarzeniu.
- b. Szkoła zostaje poinformowana o wyniku weryfikacji zgłoszenia do programu i godzinie rozpoczęcia działań.

- c. O przyjęciu do programu decydować będzie kolejność zgłoszeń.
- d. W celu realizacji programu zostanie między stronami zawarte porozumienie o współpracy (dopuszcza się możliwość podpisania dokumentu z wykorzystaniem podpisów elektronicznych). Wzór porozumienia znajduje się w załącznikach, na stronie zapisów.

## § 5

### **Zasady udziału w aktywnościach, tworzących programy**

1. Osoby zgłoszone do programu biorą w nim udział bezpłatnie.
2. Każda aktywność w ramach programu POWER: Odkrywcy świata i siebie będzie prowadzona zgodnie z harmonogramem:

POWER: Odkrywcy świata i siebie – realizacja:

  - a. Interaktywna GRA POWER odbędzie się 12 czerwca 2025 (pierwsza tura godz. 10:00 – 12:00, druga tura godz.: 12:30 – 14:30)

Prosimy o przybycie pół godziny przed rozpoczęciem planowanych działań. Szkoły zostaną uprzednio poinformowane, w której turze będą uczestniczyć jej uczniowie oraz na terenie której placówki odbędzie się GRA.
  - b. Działania w klasach organizowane będą w okresie 13.06.- 26. 06 oraz 1.09.-30.-09. Terminy i harmonogram zajęć uzgodniony zostanie z dyrektorami/nauczycielami zgłoszonych szkół.
3. Organizacja programu POWER: Odkrywcy świata i siebie. Interaktywna GRA POWER
  - a. Gra dla jednego cyklu trwać będzie maksymalnie 2h (120 minut)
  - b. Podczas realizacji cyklu gier uczniowie i uczennice zostaną podzieleni na grupy (5-10)
  - c. Zadania na poszczególnych stanowiskach prowadzić będą animatorzy, trenerzy, psychologowie oraz wolontariusze pod okiem koordynatorów (psychologów i terapeutów).
  - d. Uczestniczki i uczestnicy gry otrzymają materiały informacyjno-edukacyjne.
  - e. W czasie trwania gry obecna będzie minimum jedna osoba posiadająca przeszkolenie z zakresu udzielania pierwszej pomocy.
4. Organizacja programu POWER: Odkrywcy świata i siebie. Działania w klasach.
  - a. Warsztaty dla jednej grupy obejmują 2 spotkania po 2h dydaktyczne.
  - b. W ramach realizowanego działania uczniowie i uczennice utrwalą i podsumują zdobyte podczas gry umiejętności.
  - c. Warsztaty realizowane będą przez specjalistów poznanych uprzednio w trakcie GRY POWER
  - d. Uczestniczki i uczestnicy debat otrzymają podsumowanie po zakończonym spotkaniu (przygotowane przez wyznaczone w grupie osoby pod kierunkiem osoby prowadzącej)
5. Osoby uczestniczące otrzymają:
  - a. Informacje na temat programu, w którym będą brali udział.
  - b. Dane dotyczące miejsca i czasu realizacji aktywności.
  - c. Wiedzę dotyczącą kompetencji psychospołecznych oraz profilaktyki uzależnień.
  - d. Materiały edukacyjne, których treści podsumowywać i odnosić się będą do podejmowanych w czasie gry tematów.
  - e. Możliwości konsultacji z prowadzącymi, zadawania pytań, dyskusji.
6. Osoby uczestniczące mają obowiązek:
  - a. Zapoznania się z planem działania, który zostanie przedstawiony na początku gry.
  - b. Realizowania zaproponowanych zadań zgodnie z sugestiami i poleceniami osoby/osób

prowadzących.

- c. Udziału w ewaluacji wydarzenia.
  - d. Zgłaszania informacji o złym samopoczuciu (fizycznym i/lub psychicznym).
  - e. Szanowania mienia, pomocy dydaktycznych (za szkody wyrządzone przez dziecko, materialnie odpowiedzialni są rodzice lub opiekunowie).
7. Wykonawca nie odpowiada za rzeczy zagubione przez uczestników podczas gry oraz za zniszczenia rzeczy należących do osób uczestniczących, a dokonanych przez innych uczestników. Zachęcamy do tego, aby nie przynosić na zajęcia cennych urządzeń, np. telefonów komórkowych, odtwarzaczy muzyki, itp. niekoniecznych do udziału w zajęciach.
  8. Realizator oświadcza, że posiada wszelkie uprawnienia, wiedzę i zasoby niezbędne do wykonania programu.

## **§ 5**

### **Postanowienia końcowe**

1. Regulamin rekrutacji i udziału w Projekcie zostanie przesłany do szkół.
2. Realizator zastrzega sobie prawo do zmian w niniejszym Regulaminie, o czym szkoły zostaną poinformowane pocztą mailową.
3. Zmiana niniejszego Regulaminu wymaga formy pisemnej pod rygorem nieważności.
4. O wszelkich zmianach dot. zasad i warunków wsparcia Realizator poinformuje szkoły wysyłając informację na wskazany do korespondencji adres e-mail.
5. Kwestie sporne związane z wykładnią i stosowaniem niniejszego Regulaminu oraz przebiegiem Projektu rozstrzyga Realizator.
6. Regulamin rekrutacji wchodzi w życie z dniem podpisania.

Zatwierdziła:

Prezeska Zarządu Fundacji

Izabela Beno