

Reagujesz – Pomagasz - Zyskujesz



GAME X REAKTYWACJA
PROGRAM PROFILAKTYCZNY

EDUKACYJNA GRA PLANSZOWA W ZAKRESIE UZALEŻNIEŃ BEHAWIORALNYCH



TEMATYKA

Postęp technologiczny i rozwijająca się w szybkim tempie wirtualna cywilizacja sprzyjają zachowaniom ryzykownym, zwłaszcza wśród młodych osób. Z jednej strony narażają na stres, z drugiej zaś wzmacniają dążenie do natychmiastowego zaspokojenia pragnień, dostarczając do tego niezbędnych narzędzi np. w postaci portali społecznościowych czy nowoczesnych smartfonów. Do głównych i najpopularniejszych uzależnień behawioralnych zalicza się: uzależnienie od komputera i Internetu, telefonu komórkowego, hazardu, uzależnienie od zakupów, seksu, pracy, sportu, solarium, uzależnienie od kompulsywnego jedzenia, a nawet od zdrowej żywności. Niezwykle ważne są systematyczne działania profilaktyczne i naprawcze w tym zakresie. Zastosowanie gry planszowej jako narzędzia edukacyjnego pozwala spojrzeć w innowacyjny sposób na profilaktykę uzależnień i to nie tylko z perspektywy osoby dorosłej (nauczyciela, rodzica, terapeuty), ale przede wszystkim z punktu widzenia rówieśnika, który nierzadko jako pierwszy dostrzega problem u koleżanki lub kolegi.



FABUŁA GRY

Jest rok 2450. Ludzkość kolonizuje odległe planety w całej galaktyce. Na jednej z nich rozwija się wyjątkowa kolonia. Jej mieszkańcy są niezwykle uzdolnieni. W wieku kilkunastu lat są już uznanymi w galaktyce inżynierami, biologami itd. Na planecie tej odkryto złoża bardzo cennych surowców – kryształów. Używanie ich z zasady przynosi wiele korzyści. Jednak kontakt z nimi może nieść również negatywne konsekwencje. Niektórzy przez korzystanie z ich mocy tracą zainteresowanie ważnymi obszarami życia, ich kontakty z innymi słabną. Dotyczy to osób, które mają zbyt słabo rozwinięte relacje, osiągnięcia i samoocenę. Dlatego powołano Zespół Opiekunów, których zadaniem jest czuwanie nad rozwojem młodych i zdolnych mieszkańców planety. Gracze wcielają się w rolę Opiekunów. Ich zadaniem jest zapobiegać negatywnemu działaniu kryształów, pomagając w rozwijaniu poszczególnych atrybutów podopiecznych.



CEL I METODA

Celem gry jest zwiększenie oddziaływań profilaktycznych wśród młodzieży rozwijających wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresie uzależnień behawioralnych, zwłaszcza w kontekście pomocy rówieśniczej. Metoda edutainment (edukacji przez rozrywkę i doświadczenie) ma kształtować prawidłowe postawy i zachowania, łącząc wartościowy program edukacyjny z elementami zabawy.



UCZESTNICY

- uczniowie szkół podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych
- rodzice, nauczyciele i pedagodzy (nakładka dla dorosłych)



UŻYTKOWNICY

- szkoły i uczelnie wyższe
- instytucje pomocy społecznej
- świetlice socjoterapeutyczne
- instytucje szkoleniowe, organizacje pozarządowe oraz inne podmioty i osoby fizyczne zajmujące się problematyką uzależnień



KORZYŚCI

- nabycie podstawowych informacji na temat uzależnień behawioralnych oraz mechanizmów ich powstawania
- nabycie umiejętności rozpoznawania zagrożeń związanych z uzależnieniami behawioralnymi
- poznanie metod i narzędzi pomocy rówieśniczej w sytuacji zagrożenia uzależnieniem behawioralnym
- zainicjowanie działań związanych z przeciwdziałaniem postawie bierności i obojętności w sytuacji niepokojących zachowań rówieśników

Dodatkowa nakładka dla dorosłych:

- poznanie metod i narzędzi pomocy rodzicielskiej/pedagogicznej



ZESZYTY EDUKACYJNE DLA MŁODZIEŻY (materiał uzupełniający dla młodzieży)

Game-X-Reaktywacja. Przewodnik pomocy rówieśniczej w zakresie uzależnień behawioralnych.

Przewodnik to zamykany na magnes „tablet” zawierający 5 zeszytów edukacyjnych na temat uzależnień behawioralnych: uzależnienia od komputera i Internetu, bigoreksji, uzależnienia od zakupów, uzależnienia od telefonu komórkowego, uzależnienia od hazardu. Zeszyty pisane są w formule młodzieżowego bloga z komentarzami specjalisty. Bohaterowie blogów, opisując własne przeżycia pokazują, jak łatwo zaciera się granica pomiędzy zwykłymi codziennymi czynnościami a wejściem w fazę uzależnienia. Można w nich przeczytać o potencjalnych przyczynach i skutkach zachowań określanych mianem ryzykownych. Wartością przewodnika są przede wszystkim wskazania pozwalające zainicjować tzw. pomoc rówieśniczą.



OCZAMI UCZESTNIKÓW:

- gra w interesujący sposób pokazywała mechanizmy uzależnień behawioralnych
- można ją polecić każdemu, bo nauka przez zabawę to bardzo atrakcyjna forma edukacji
- dowiedziałam się, że ciężką pracą można wyjść z uzależnienia
- zawsze należy szukać pomocy i przede wszystkim nie być obojętnym na problemy kolegów



REKOMENDACJE:

- Bohdan T. Woronowicz, dr med., specjalista psychiatra, certyfikowany specjalista i superwizor terapii uzależnień

By edukacja stała się pasją



Celem EVEREST Group jest promowanie nowoczesnych oraz innowacyjnych rozwiązań edukacyjnych w oparciu o metodę edutainment (edukacji przez rozrywkę i doświadczenie). Zdobywanie kompetencji i wiedzy nie musi kojarzyć się z nudnymi szkoleniami i teoretycznymi wykładami. Mamy ambicję pokazać, że efekt uczenia się można osiągać niejako „przy okazji”, wykorzystując w tym celu innowacyjne metody i narzędzia.

