

KONCEPCJA GRY

PT. „ŁĄCZYMY POKOLENIA”

WOŁONTARIAT

ŁĄCZY POKOLENIA



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 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



Opis i cele gry

Celem gry jest poznanie się graczy, tworzenie i wzmacnianie ich relacji poprzez interakcje i współpracę w międzypokoleniowych zespołach. Dzięki mówieniu o własnych doświadczeniach, dzieleniu się wiedzą, wartościami i opowiadaniu innym o własnych zainteresowaniach, które w porównaniu mogą okazać się zarówno odmienne, jak i wspólne, gracze uczą się, że to różnorodność jest siłą, a rozmowa i współpraca prowadzą do lepszego zrozumienia się nawzajem.

By osiągnąć cel gry, uczestnicy otrzymują zadanie do wykonania - połączeni w międzypokoleniowe zespoły mają odtworzyć wybrany wzór tangramu, wykorzystując do tego w sumie 7 klocków tej układanki.

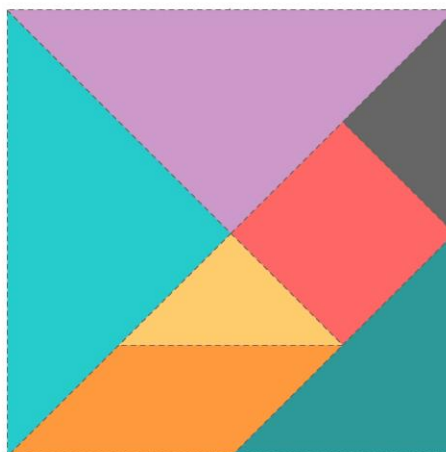
To zadanie wygra zespół, który zdobędzie wszystkie klocki oraz jako pierwszy ułoży z nich wskazany wzór. Gra wchodzi w efekt końcowy w momencie ułożenia przez ostatni zespół swojej układanki, a kończy się rozmową podsumowującą to, czego uczestnicy dowiedzieli się na swój temat.

Gra łączy w sobie elementy integracyjne i edukacyjne, uczy logicznego myślenia, aktywnego słuchania i działania zespołowego. Uczestnictwo w rozgrywce umożliwia uczestnikom z różnych pokoleń bliższe poznanie się i zbudowanie relacji opartej na wzajemnym szacunku i zrozumieniu, która przekracza bariery wieku i stereotypów.

CIEKAWOSTKA. TANGRAM CZYLI CO?

Historia tangramu sięga Chin, gdzie powstał tam około 2000 lat temu. Jest to tradycyjna łamigłówka składająca się z siedmiu prostych klocków, które można układać w różnorodne figury i wzory. Tangram został wprowadzony do Europy na początku XIX wieku, a jego popularność szybko rozprzestrzeniła się na całym świecie.

Tangram składa się z pięciu trójkątów różnych rozmiarów, jednego kwadratu i jednego równoległoboku. Zadaniem gracza jest ułożenie tych klocków w określony wzór, przy użyciu wszystkich elementów, bez ich nakładania się ani przesuwania. Można je obracać i układać w różnych kierunkach, ale nie można ich przesuwać ani zmieniać ich kształtu. Klocki powinny się ze sobą stykać.



Czas trwania gry

Czas trwania: 45 - 120 minut

Długość rozgrywki:

- Czas trwania gry uzależniony jest od liczby osób. Zatem im więcej osób, tym rozgrywka będzie dłuższa. Warto dać szansę wypowiedzenia się osobom w grupie. Nie oznacza to, że będzie trwała w nieskończoność. ;)
- Proponujemy także, aby część wstępna oraz podsumowanie gry trwało minimalnie 15 minut, a maksymalnie 30.
- Część główna rozgrywki podzielona jest na **5 rund**. Polecamy, by czas na opracowanie pytania do każdej z rund był nie mniejszy niż **5 minut**. Czas na odpowiedź każdej z drużyn to **3-5 minut**.
- Gra daje także dodatkowy wariant potencjalnego zmniejszenia liczby rund. W takiej sytuacji należy pamiętać, by na początku rozgrywki uczestnicy otrzymali odpowiednio więcej klocków.

Charakterystyka graczy

Wiek graczy: 7 - 107 lat

Liczba graczy: 2 - 36 osób

Elementy gry

Komplet elementów gry:

- **6 zestawów tangramu z kolorowymi elementami** (na układankę tangram zawsze składa się 7 klocków).
- **Wydruki wzorów tangramów do ułożenia dla grup** (sam obrys wzoru) oraz wydruk tangramów z pokazaniem ułożonego wzoru wraz z położeniem konkretnego klocka.
- **4 karty "Co wolisz?"** z pytaniami przełamującymi pierwsze lody (rozgrywka wstępna, przed łączeniem graczy w mniejsze zespoły) (5 pytań na karcie).
- **6 talii Kart Rund** z pytaniami/zadaniami, których odpowiedzi będą ukazywały podobieństwa lub różnice między graczami.

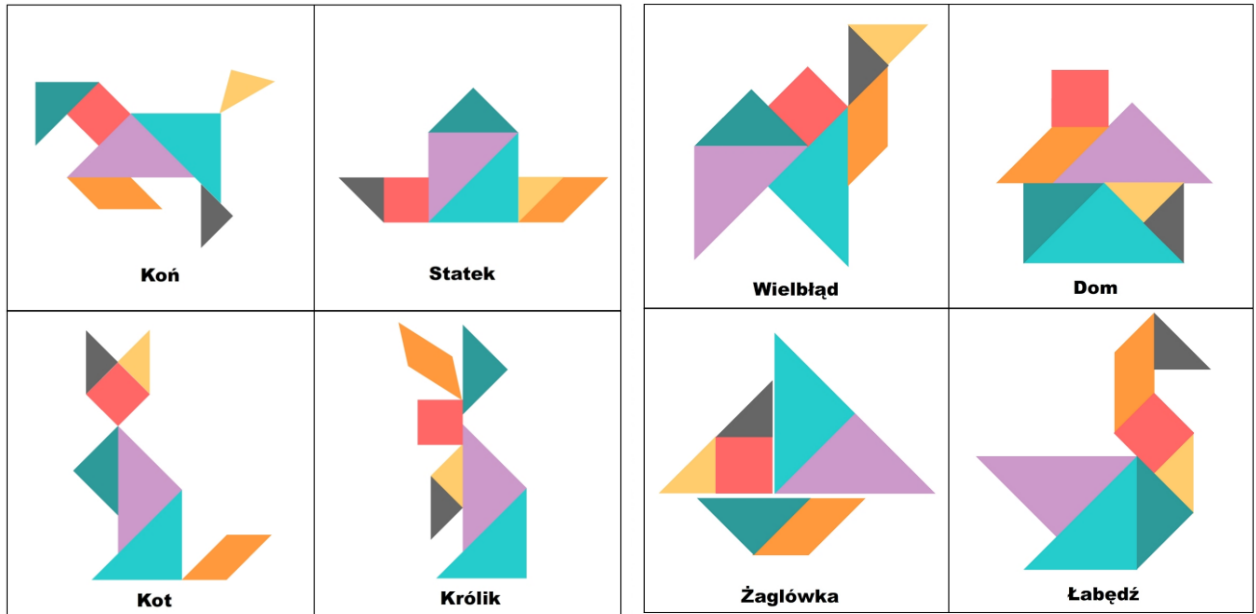
Na każdy zestaw Kart Rund składa się 6 pytań w kategoriach: **zainteresowania/ doświadczenia, czas wolny, nowe technologie, punkt widzenia, wolontariat**.

Cały zestaw Kart Rund to 30 kart.

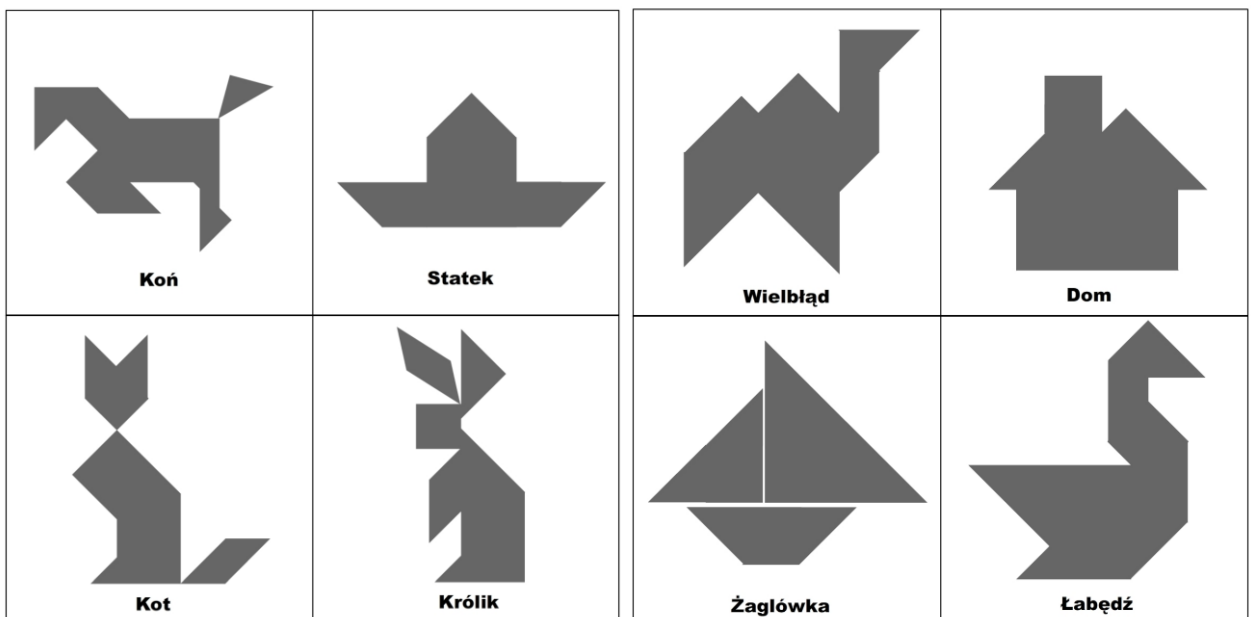
- **kartki/ 6 długopisów** (przydadzą się dla przedstawicieli grup do przygotowywania notatek w trakcie opracowywania pytań z rund).

Przykładowe karty wzorów TANGRAMU:

a) wzory bez podziału na klocki



b) wzory z podziałem na klocki



Zasady gry

Gra "Generacje w Grze. Łączymy Pokolenia" składa się z trzech części.

CZĘŚĆ 1 - WPROWADZENIE

W części wstępnej uczestnicy poznają misję gry, przełamują pierwsze lody odpowiadając na pytania z talii Kart "Co wolisz?" oraz łączą się w mniejsze zespoły.

START: Osoba prowadząca informuje o trzech częściach rozgrywki. Rozpoczyna pierwszą zachęcając do podnoszenia przez graczy rąk w momencie, gdy usłyszą odpowiedź, która jest im bliższa.

Karty z talii "Co wolisz?" są tak stworzone, by pokazać graczom, że:

- wiek nie ma znaczenia i możemy mieć, myśleć, czuć podobnie, mimo wieku właśnie;
- wszyscy się różnimy i to jest ok, różnorodność jest czymś naturalnym;
- nie ma złych odpowiedzi,
- pokazywanie na forum swojego zdania, stanowiska, postawy nie boli, co więcej, może mieć swoje dobre skutki - może wywołać pozytywne emocje, być przyczynkiem do dalszej, głębszej rozmowy, możemy dzięki temu także lepiej kogoś poznać, ale i przy okazji i samych siebie.

Pytania na kartach:

1. Góry czy morze?
2. Lato czy zima?
3. Koty czy psy?
4. Dzwonienie czy SMS-y?
5. Planowanie czy spontaniczność?
6. Gotowanie czy zamawianie jedzenia?
7. Skarpetki do sandałów czy boso?
8. Ananas czy pieczarki na pizzy?
9. Wstawanie o świcie czy spanie do południa?
10. Rower z pedałami czy hulajnoga elektryczna?
11. Wstawanie od razu czy przestawianie budzika?
12. Praca w ciszy czy przy muzyce?
13. Zakupy online czy w sklepie?
14. Zdjęcia w albumie czy na smartfonie?
15. Zegarek na ręce czy w telefonie?
16. Pukanie do drzwi czy SMS „już jestem”?

17. Rozmowa na ulicy czy na komunikatorze internetowym?
18. Przepisy z książki kucharskiej czy na blogach?
19. Lody zimną czy gorącą czekoladą latem?
20. Tańczenie jakby nikt nie patrzył czy śpiewanie pod prysznicem?
21. Filmy w domu czy w kinie?
22. Życie w przeszłości czy w przyszłości?
23. Ser Norwegia czy Jarlsberg?
24. Mówić w dowolnym języku czy móc rozmawiać ze zwierzętami?
25. Dom z ogrodem czy mieszkanie w centrum miasta?

Prowadzący grę już od początku, czyli wprowadzenia moderuje rozgrywkę, mimo że jeszcze jej główna część się nie zaczęła. Warto jednak już tutaj pokazywać ciekawe zależności, które pojawią się podczas niewerbalnych odpowiedzi uczestników (np. szybkość i pewność co do odpowiedzi vs niezdecydowanie, zaskoczenie vs rozbawienie, itp.). A może ktoś postanowi skomentować i uzasadnić swój wybór? Jeśli tak to świetnie!

Po zakończeniu zadawania pytań z talii Kart "Co wolisz?" osoba prowadząca łączy uczestników w mniejsze zespoły i przechodzi do kolejnej części gry.

Zespoły międzypokoleniowe to gracze połączeni w maksymalnie 6 zespołów, o liczebności uzależnionej od chętnych do gry). Możemy wyłonić te zespoły poprzez na przykład zadanie pytania, które wskaże dużą różnicę pokoleń:

"Gdy mieliście/będziecie mieli 15 lat, to wiedza z gazet czy z Internetu?"

Następnie w zależności od ustalonej liczby docelowych grup (od 1-6), poproś, by każda osoba w każdej grupie policzyła do tej liczby. Połącz poszczególne osoby w zespoły, na podstawie wypowiedzianych przez nie tych samych cyfr (np. wszystkie jedynki tworzą jeden zespół).

CZĘŚĆ 2 - ROZGRYWKA

Zasady rozgrywki:

- W części głównej podzieleni już na zespoły gracze otrzymują zadanie, które polega na wspólnym ułożeniu wzoru z klocków tangramu.
- Prowadzący przekazują wzór tangramu każdej z drużyn (sam obrys) z wybranego poziomu trudności (poziomy zaznaczone w zestawie dołączonym do instrukcji) oraz 2 kolorowe klocki. Szybko dla uczestników okazuje się, że ich zadaniem jest także zdobycie brakujących elementów, by móc zrealizować zadanie.
- Zdobywanie brakujących klocków odbywa się w czasie kolejnych 5 rund, w których uczestnicy odpowiadają zespołowo na pytania zamieszczone w Kartach Rund. Kolory Kart Rund tożsame są z kolorem klocka, który zdobędą uczestnicy po jej zakończeniu. W czasie rundy każda grupa losuje kartę z pytaniem z jednej z pięciu kategorii:

zainteresowania/doświadczenia, czas wolny, nowe technologie, punkt widzenia, wolontariat.

- Kolejność kategorii nie jest z góry narzucona, choć zachęcamy, by kategorię “wolontariat” zostawić na koniec.

Opracowana zespołowo odpowiedź w zależności od tematu rundy powinna ukazywać, czy i na jakie podobieństwa lub różnice wskazują gracze. Po zakończeniu rundy (określonej w czasie) prowadzący grę rozpoczyna moderowaną rozmowę, w której uczestnicy prezentują swoje odpowiedzi na forum. Uczestnicy zdobywają kolejny klocek/element układanki po każdej rundzie. Wszystkie brakujące klocki znajdują się w jednym widocznym dla graczy miejscu, z którego je zabierają. Kolor klocka jest identyczny z kolorem karty w danej rundzie, co ułatwia odnalezienie i zabranie do zespołu właściwego klocka.

Wygrywa zespół, który zdobędzie wszystkie klocki tangramu i jako pierwszy ułoży z nich wskazany wzór. Gra wchodzi w efekt końcowy w momencie ułożenia przez ostatni zespół swojej układanki. Elementem weryfikującym prawidłowe ułożenie wzoru jest porównanie go ze wzorem, który ukazuje prawidłowy rozkład klocków.

CZĘŚĆ 3 - ZAKOŃCZENIE GRY

Na koniec całej gry “Generacje w Grze. Łączymy pokolenia” osoba prowadząca grę podsumowuje odpowiedzi uczestników i zachęca do podzielenia się komentarzami/wrażeniami graczy.

UWAGA: W sytuacjach trudnych lub w momencie, gdy czas przeznaczony na całą rozgrywkę dobiega końca prowadzący ma do dyspozycji wzory układanek, na których rozrysowane są kolorowe klocki tangramu we właściwej pozycji. Może je np. pokazać drużynom za odpowiedź na dodatkowe pytanie z pytań podsumowujących rozgrywkę.

Prowadzący dziękuje uczestnikom za udział w grze i otwartość. Podkreśla wartość dzielenia się doświadczeniami i zachęca ich do dalszego wspierania się nawzajem we wspólnych działaniach i wydarzeniach wolontaryjnych.

Przykładowe pytania pomocnicze, z których moderator może skorzystać, by przeprowadzić rozmowę podsumowującą rozgrywkę :

1. Jakie wspólne wartości lub przekonania zauważyliście podczas rozmów?
2. Czy były momenty, w których odkryliście zupełnie nowe spojrzenie na coś, co wcześniej wydawało się wam oczywiste?
3. Które tematy wzbudziły najwięcej emocji lub dyskusji w Waszej grupie?
4. Czy jest coś, czego nauczyliście się od starszego/młodszego pokolenia w trakcie tej gry?
5. Jakie różnice między pokoleniami wydają się najbardziej interesujące lub inspirujące?
6. Czy po tej grze czujecie, że bardziej rozumiecie perspektywę osób z innego pokolenia?

Pytania na Kartach Rund

Rozgrywka podzielona jest na 5 rund. Prowadzący wykorzystuje talie Kart Rund. Kolory Kart Rund tożsame są z kolorem klocka, który zdobędą uczestnicy po jej zakończeniu. Jedna osoba z drużyny losuje jedną kartę z danej talii. Od tego momentu gracze wspólnie opracowują odpowiedź, którą przedstawią na forum. Z każdą rundą drużynie będzie przybywać kart. Niech zostaną z nimi do końca (mogą się przydać w końcowej dyskusji i podsumowaniu). Przybywać będzie także klocków, które przybliżą ich do zwycięstwa i ułożenia wzoru.

Runda I: Podobieństwa/Różnice w kategorii CZAS WOLNY

Zadanie 1: Wasze miejsca

Wolny czas każdy z nas spędza inaczej, ale często mamy swoje ulubione miejsca w okolicy, które odwiedzamy. Warto zastanowić się, jak nasze wybory mogą się różnić lub być takie same mimo wieku czy doświadczeń.

- **Pytanie:** Gdzie i w jaki sposób spędzacie najchętniej czas wolny w swojej miejscowości? Jakie miejsca odwiedzacie, dlaczego wybieracie akurat je?
- **Zadanie:** Po dyskusji wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w sposobach spędzania wolnego czasu.

Zadanie 2: Idealne wakacje

Planując idealne wakacje, możemy myśleć o różnych miejscach i aktywnościach. Niektórzy wolą plaże, inni góry, a jeszcze inni ciekawe miasta. Warto zastanowić się, co łączy, a co różni wasze wymarzone podróże.

- **Pytanie:** Jak wyobrażacie sobie idealne wakacje? Czy byłyby one powrotem do miejsc, które już znacie, czy może odkryciem czegoś zupełnie nowego?
- **Zadanie:** Po rozmowie wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w waszych marzeniach o idealnych wakacjach.

Zadanie 3: Podróżnicze marzenia

Podróżowanie to nie tylko odkrywanie nowych miejsc, ale także spełnianie marzeń. Zastanówcie się, jakie miejsca na świecie są dla was najważniejsze i dlaczego chcielibyście je odwiedzić.

- **Pytanie:** Jakie miejsce na świecie chcielibyście odwiedzić i co was do tego inspirowało? Czy są wśród was osoby, które marzą o tych samych podróżach?
- **Zadanie:** Po dyskusji wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w waszych podróżniczych marzeniach.

Zadanie 4: Formy rozrywki

Rozrywka to coś, co daje nam radość i pozwala się odprężyć. Zastanówcie się, co ostatnio sprawiło wam największą przyjemność i jakie formy rozrywki są dla was najważniejsze.

- **Pytanie:** Jakie były wasze ostatnie rozrywki, które przyniosły wam radość? Czy zauważyliście podobne lub różne sposoby spędzania wolnego czasu?
- **Zadanie:** Wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w waszych ulubionych formach rozrywki.

Zadanie 5: Idealny dzień relaksu

Relaks i zabawa to ważne elementy naszego życia. Warto je robić wspólnie. Zastanówcie się, jak zaplanować idealny dzień pełen aktywności dla osób w różnym wieku.

- **Pytanie:** Gdybyście mieli zaplanować idealny dzień pełen aktywności dla osób w różnym wieku, co byście zaproponowali?
- **Zadanie:** Po dyskusji wypiszcie co najmniej **2 aktywności** podczas tego dnia relaksu i zabawy między pokoleniami.

Zadanie 6: Marzenia o podróżach w czasie

Historia fascynuje ludzi w różnym wieku. Zastanówcie się co by było, gdybyście mogli cofnąć się w czasie do dowolnej epoki.

- **Pytanie:** Do jakiej epoki lub wydarzenia historycznego chcielibyście się cofnąć? Co was interesuje w przeszłości?
- **Zadanie:** Wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w waszych marzeniach o podróżach w czasie.

Runda II: Podobieństwa/Różnice w kategorii ZAINTERESOWANIA

Zadanie 1: Kolekcjonowanie przedmiotów

Kolekcjonowanie przedmiotów to hobby, które może różnić się w zależności od czasów, w których żyjemy. Każde pokolenie ma swoje unikalne przedmioty, które były modne do zbierania.

- **Pytanie:** Czy kiedykolwiek zbieraliście jakieś przedmioty, które były waszym hobby (np. karty, znaczki, figurki)? Jakie przedmioty były popularne wśród waszych pokoleń do kolekcjonowania?
- **Zadanie:** Po dyskusji wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w waszych zainteresowaniach kolekcjonowaniem przedmiotów.

Zadanie 2: Zabawy dzieciństwa

Zabawy dzieciństwa mają w sobie magię i są często bardzo różne w zależności od tego, kiedy się dorastaliśmy. Warto zastanowić się, czy i jak zabawy dzieciństwa różniły się na przestrzeni lat. A może wcale nie?

- **Pytanie:** Jak wyglądała wasza ulubiona forma rozrywki, gdy mieliście 7-10 lat? Jakie zabawy były wtedy popularne?
- **Zadanie:** Po rozmowie wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w sposobach spędzania czasu jako dzieci.

Zadanie 3: Smaki dzieciństwa

Smaki dzieciństwa potrafią przywoływać wspomnienia. Ciekawe, czy wasze ulubione jedzenie z dzieciństwa nadal cieszy wasze podniebienia!

- **Pytanie:** Jakie było wasze ulubione jedzenie z dzieciństwa? Czy te potrawy nadal są waszymi ulubionymi, czy coś się zmieniło?
- **Zadanie:** Po dyskusji wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w waszych kulinarnych gustach.

Zadanie 4: Relaks i stres

Sposoby na relaks mogą się różnić, ale każdy ma swoje sprawdzone metody na odstresowanie się. Warto porozmawiać o tym, jak wygląda wasze podejście do relaksu.

- **Pytanie:** Co robicie, aby się zrelaksować i odstresować? Czy wasze zainteresowania lub pasje są podobne, mimo różnicy wieku?
- **Zadanie:** Po rozmowie wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w podejściu do relaksu i radzenia sobie ze stresem.

Zadanie 5: Nauka nowych umiejętności

Nauka nowych umiejętności może być świetnym sposobem na zbliżenie pokoleń. Warto uczyć się od siebie i siebie nawzajem.

- **Pytanie:** Gdybyście mogli nauczyć osoby z innych pokoleń swoich umiejętności lub hobby, co by to było?
- **Zadanie:** Po dyskusji wypiszcie co najmniej **2 hobby lub umiejętności**, którymi chcielibyście/moglibyście się podzielić.

Zadanie 6: Ulubione fast foody

Jedzenie w restauracjach typu fast food to szybki sposób na posiłek, ale każdy z nas ma swoje ulubione dania. Ciekawe, które z nich łączą was jako grupę!

- **Pytanie:** Jakie są wasze ulubione dania w restauracjach typu fast food lub miejsca na szybki posiłek? Czy są dania lub restauracje, które łączą różne pokolenia w waszej grupie?
- **Zadanie:** Po dyskusji wypiszcie co najmniej **1-2 podobieństwa lub różnice** w waszych preferencjach kulinarnych.

Runda III: Podobieństwa/Różnice w kategorii PUNKTY WIDZENIA

Zadanie 1: Rada

Każdy z nas ma jakąś mądrość, którą chciałby przekazać innym. Zastanówcie się, jaka jedna rada mogłaby być najbardziej uniwersalna i pomocna dla wszystkich.

- **Pytanie:** Gdybyście mieli ustalić jedną dobrą radę, którą powinien poznać każdy na świecie, jakby ona brzmiała?
- **Zadanie:** Po dyskusji zapiszcie tę główną radę oraz inne, które się pojawią.

Zadanie 2: Największe osiągnięcie

Każdy z nas osiąga w życiu różne rzeczy, które cieszą i przynoszą zadowolenie.

- **Pytanie:** Czy jest coś, co uważacie za swoje największe osiągnięcie?
- **Zadanie:** Po podzieleniu się swoimi historiami wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w tym, co uważacie za sukces.

Zadanie 3: Największe wyzwanie dla świata

Świat stoi przed wieloma wyzwaniami, a nasze pokolenia mogą mieć różne spojrzenie na to, które z nich są najważniejsze.

- **Pytanie:** Co uważacie za największe wyzwanie, z jakim będzie się musiał zmierzyć świat w najbliższych latach?
- **Zadanie:** Po rozmowie zapiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w waszych opiniach na temat przyszłych wyzwań.

Zadanie 4: Wizje przyszłości

Każdy z nas ma swoją wizję przyszłości. Zastanówcie się, jak wyobrażacie sobie świat za kilka lub kilkadziesiąt lat.

- **Pytanie:** Jakie są wasze wyobrażenia dotyczące przyszłości świata?
- **Zadanie:** Po dyskusji zapiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w waszych wizjach przyszłości.

Zadanie 5: Kluczowe wydarzenia w życiu

Nasze życie kształtują różne wydarzenia, które wpływają na to, kim się stajemy (np. spotkane osoby, miejsce dorastania, podróże...).

- **Pytanie:** Czy jest jakieś szczególne wydarzenie, które wpłynęło na to, kim jesteście dziś?
- **Zadanie:** Po podzieleniu się swoimi historiami zapiszcie co najmniej **2 wydarzenia**, które stały się kluczowymi momentami dla osób z waszej grupy.

Zadanie 6: Marzenia z dzieciństwa

Marzenia z dzieciństwa mogą zmieniać się z czasem, ale niektóre pozostają w naszych sercach na długo.

- **Pytanie:** Jeśli moglibyście spełnić jedno marzenie, które mieliście, gdy byliście młodszy, co by to było?
- **Zadanie:** Po dyskusji zapiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w waszych marzeniach z dzieciństwa.

Runda IV: Podobieństwa/Różnice w kategorii NOWE TECHNOLOGIE

Zadanie 1: Przydatne aplikacje mobilne

Aplikacje mobilne ułatwiają nam codzienne życie, ale każdy z nas korzysta z nich w różny sposób.

- **Pytanie:** Jakie aplikacje w telefonie są według was najbardziej przydatne i dlaczego?
- **Zadanie:** Po rozmowie zapiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** związane z korzystaniem z aplikacji mobilnych.

Zadanie 2: Idealna aplikacja

Każdy z nas może mieć pomysł na idealną aplikację, która rozwiązałaby jakiś problem lub ułatwiła życie.

- **Pytanie:** Gdybyście mogli zaprojektować idealną aplikację na telefon, co by ona robiła?
- **Zadanie:** Po dyskusji zapiszcie co najmniej **2 pomysły** na taką aplikację.

Zadanie 3: Największe ułatwienia technologiczne

Zadanie 4: Technologie a komunikacja

Nowe technologie wpłynęły na to, jak utrzymujemy kontakt z bliskimi. Zastanówmy się, jak to wygląda u osób w waszej grupie.

- **Pytanie:** Jak technologia wpływa na wasze relacje z bliskimi?
- **Zadanie:** Po rozmowie wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w sposobach komunikacji międzyludzkiej między pokoleniami.

Zadanie 5: Zmiana w zdobywaniu wiedzy

Technologia rewolucjonizuje sposób, w jaki uczymy się i zdobywamy wiedzę. Wiadomo, że kiedyś wyglądało to zupełnie inaczej.

- **Pytanie:** Która technologia twoim zdaniem najbardziej zmieniła sposób, w jaki się uczymy lub zdobywamy wiedzę? Jak kiedyś wyglądało zdobywanie informacji i jakie narzędzia były do tego używane?
- **Zadanie:** Po dyskusji wypiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w dostępności wiedzy dawniej i dziś.

Zadanie 6: Technologie przyszłości

Rozmowy o technologii przyszłości zawsze pobudzają wyobraźnię. Spróbujcie przewidzieć, jak będą wyglądały za kilka lat.

- **Pytanie:** Jak myślicie, jak będą wyglądały nowe technologie za 10 lat?
- **Zadanie:** Po rozmowie zapiszcie co najmniej **2 podobieństwa lub różnice** w waszych wyobrażeniach o przyszłości technologii.

Runda V: Podobieństwa/Różnice w kategorii: WOLONTARIAT

Zadanie 1: Projekty wolontariackie

Wolontariat daje szansę na wspólne działanie na rzecz innych. Pamiętajcie! W grupie siła. Możecie w grupie stworzyć plan przyszłych działań wolontaryjnych, które połączyłyby różne pokolenia.

- **Pytanie:** Stwórzcie listę 2 potencjalnych działań wolontaryjnych, które mogłyby połączyć różne pokolenia. Na rzecz kogo lub czego byłyby te działania?
- **Zadanie:** Po dyskusji zapiszcie co najmniej **2 pomysły** na wspólne projekty wolontariackie.

Zadanie 2: Wolontariat ekologiczny

Wolontariat związany z ochroną środowiska staje się coraz bardziej istotny. Porozmawiajcie o jego wartości i znaczeniu.

- **Pytanie:** Czy warto angażować się w wolontariat ekologiczny? Jakiego znaczenia ma w waszym zdaniu zaangażowanie w ochronę środowiska?
- **Zadanie:** Po dyskusji zapiszcie co najmniej **1-2 podobieństwa lub różnice** w waszych poglądach na temat wolontariatu ekologicznego.

Zadanie 3: Współpraca międzypokoleniowa w kampaniach społecznych

Połączenie sił różnych pokoleń może przynieść korzyści w kampaniach społecznych. Doświadczenie starszych osób może na przykład spotkać się z kreatywnością młodszych. Zastanówcie się, jakie mogą być zalety takiej współpracy.

- **Pytanie:** Jakiego korzyści niesie ze sobą współpraca różnych pokoleń przy projektach wolontariackich, takich jak kampanie społeczne? W jaki sposób doświadczenie starszych osób może wzbogacić kreatywność młodszych?
- **Zadanie:** Po dyskusji zapiszcie co najmniej **2 powody**, które ukazują zalety współpracy różnych pokoleń w kampaniach społecznych.

Zadanie 4: Wolontariat cyfrowy

Wolontariat cyfrowy to nowoczesna forma pomagania, która pozwala działać bez wychodzenia z domu, ale wymaga określonych umiejętności.

- **Pytanie:** Jakiego rady mielibyście dla osób, które chciałyby zacząć działać jako wolontariusze cyfrowi? Jakiego umiejętności są najbardziej przydatne w wolontariacie związanym z nowoczesnymi technologiami?
- **Zadanie:** Po dyskusji zapiszcie co najmniej **2 rady** dla wolontariuszy cyfrowych lub kluczowe umiejętności, które są przydatne w tym rodzaju wolontariatu.

Zadanie 5: Wolontariat na rzecz zwierząt

Pomoc zwierzętom to ważny cel wolontariatu, a współpraca międzypokoleniowa może przyczynić się do jego sukcesu. Zastanówcie się, jak różne pokolenia mogą zaangażować się w takie projekty.

- **Pytanie:** Gdybyście mogli stworzyć projekt wolontariacki na rzecz zwierząt, który angażowałby różne pokolenia, jaki by to był projekt?
- **Zadanie:** Po dyskusji zapiszcie co najmniej **1 pomysł** na projekt wolontariacki na rzecz zwierząt, który angażowałby różne pokolenia.

Zadanie 6: Wolontariat dawniej i dziś

Każde pokolenie może mieć swoje ulubione formy wolontariatu, które były popularne w ich czasach. Warto porównać te formy i zrozumieć, jak zmieniało się podejście do pomagania.

- **Pytanie:** Jakie działania wolontariackie są dla was ważne i dlaczego? Porównajcie te działania z formami wolontariatu, które były popularne wśród osób z innych pokoleń.
- **Zadanie:** Po rozmowie wypiszcie 1-2 podobieństwa lub różnice w podejściu do wolontariatu dawniej i dziś.

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