

Program Survivalu Miejskiego II: 28.10.2017r.

Survival Miejski II jest jednodniowym wydarzeniem, kończącym cykl zajęć w ramach innowacji AKTYWNI SAMODZIELNI, realizowanej przez Grupę Okamgnienie, w ramach projektu: *Usługi opiekuńcze dla osób niepełnosprawnych*. Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Survival ten ma za zadanie sprawdzić umiejętności radzenia sobie w różnorodnych sytuacjach, które mogą zdarzyć się w codziennym życiu. Najważniejsze jest rozwiązanie problemu, mniejsze znaczenie ma sposób, w jaki się tego dokonało. Opisy problemów, z którymi Uczestnicy zmierzają się w konkretnych zadaniach, znajdują się pkt. 8 niniejszego Programu.

1. Informacje organizacyjne

- a) Szacowany czas trwania: 5 godzin
- b) Szacowany dystans do pokonania: ok. 4 km
- c) Środki transportu: tramwaje, autobusy, własne nogi

2. Problemy, z którymi zmierzają się uczestnicy

Osoby z uszkodzeniem wzroku

- a) Przełamywanie własnego strachu, obaw
- b) Sprawdzanie samego siebie, swoich możliwości
- c) Przełamywanie barier oraz zwiększenie poczucia odpowiedzialności za własne postępowanie
- d) Podejmowanie racjonalnych decyzji
- e) Działanie w sytuacjach stresowych
- f) Umiejętność poruszania się w przestrzeni publicznej
- g) Komunikacja międzyludzka
- h) Współpraca z asystentem
- i) Zachowania asertywne
- j) Zdobywanie nowej wiedzy i wykorzystywanie jej
- k) Zdobywanie informacji oraz ich weryfikacja
- l) Zapamiętywanie informacji
- m) Współpraca w grupie

Asystenci

- a) Umiejętność podejmowania odpowiedzialnych decyzji
- b) Przełamywanie własnego strachu
- c) Komunikacja i przekazywanie dokładnych informacji
- d) Dokładne opisywanie przestrzeni
- e) Radzenie sobie w sytuacjach stresowych
- f) Umiejętność współpracy z uczestnikiem (zachowania asertywne)
- g) Umiejętność stosowania technik wykorzystywanych przy poruszaniu się z osobą z uszkodzeniem wzroku
- h) Podzielność uwagi
- i) Panowanie nad emocjami

- j) Zdolność szybkiego reagowania i pokonywania trudności
- k) Współpraca w grupie

3. Organizator Survivalu zapewnia:

- a) środki na zakup jedzenia i picia
- b) materiały niezbędne do realizacji zadań

Ponadto:

- a) Organizator przekazuje Uczestnikom gotówkę, która powinna zostać wydana podczas Survivalu na wybrane materiały/bilety niezbędne do realizacji zadań
- b) Organizator udziela niezbędnych informacji dotyczących przebiegu wydarzenia, bezpieczeństwa oraz sposobu postępowania w razie braku możliwości realizacji zadania;

4. Uczestnik powinien zapewnić sobie:

- a) Odpowiedni strój, dostosowany do pogody;
- b) Dokumenty potwierdzające orzeczenie o niepełnosprawności – osoby z uszkodzeniem wzroku
- c) Sprawny, naładowany telefon komórkowy

5. Uczestnicy nie zabierają ze sobą:

- a) Jedzenia ani picia

6. Szacunkowe koszty związane z Survivalem:

- a) Wyżywienie: do 50,00 zł / os.
- b) Wejście na Mostek Pokutnic: 3,00 zł / os.
- c) Wejście do Exitroom'u: do 20,00 zł / os.
- d) Inne materiały: do 10,00 zł / os.

7. Plan Survivalu:

a) Rozpoczęcie Survivalu

- I. Uczestnicy spotykają się z Organizatorami w siedzibie Fundacji Hobbit przy pl. Św. Macieja 5a o godzinie 10:30 dnia 25 czerwca 2017r.
- II. Organizatorzy przekazują do podpisania Uczestnikom niezbędne dokumenty.
- III. Organizatorzy wręczają Uczestnikom środki do wykorzystania podczas zajęć
- IV. Organizatorzy przedstawiają Uczestnikom najważniejsze informacje z *Regulaminu projektu*, reguły Survivalu (m.in. przekazywanie kolejnych instrukcji Uczestnikom za pomocą wiadomości SMS) oraz zasady bezpieczeństwa.

b) Przebieg Survivalu - opis realizowanych zadań

- I. **Fundacja Hobbit** - rozpoczęcie Survivalu; odczytanie przez Uczestników wiadomości SMS z podziałem ról w grupie:
 - Mariusz – odpowiada za budżet
 - Małgosia - podejmuje decyzje dotyczące wyboru trasy
 - Alina - aprowizacja
 - Kasia - sprawdzanie niezbędnych informacji na telefonie
 - Radek - zadania fizyczne
 - Asia - zdobywanie informacji od osób trzecich, bez użycia telefonu
- Jednocześnie poznają treść pierwszego zadania: zaopatrzenie się w niezbędne produkty żywnościowe w różnych sklepach na Nadodrze (woda, chleb lub bułki,

- kiełbasa/kabanosy, warzywa, owoce) - każdy z tych produktów musi zostać zakupiony w innym sklepie. Trzeba zatem dowiedzieć się od napotkanych ludzi lub sprawdzić w telefonie, gdzie można kupić takie produkty. Po wykonaniu zadania spotykamy się w ustalonym miejscu na pl. Bema. Czas: 30 min.
- II. **Pl. Bema:** Uczestnicy dowiadują się, że po wykonaniu każdego zadania muszą zamienić się między sobą Asystentami – w taki sposób, aby za każdym razem współpracować z inną osobą. Treść kolejnego zadania: podzielić się na podgrupy i dostać się na Wyspę Słodową z trzech różnych stron (trzema mostami). Trudność polega na tym, iż wszyscy muszą spotkać się na Wyspie w wyznaczonym miejscu o tej samej godzinie. Podstawą jest tutaj dobra organizacja czasu i transportu.
 - III. **Wyspa Słodowa:** Zmiana asystentów. Następnie wyznaczone osoby zmagają się z zadaniem zoptymalizowania ustawienia telefonu Radka, tak aby łatwo dało się wejść do Menu. Po wspólnym zaprogramowaniu telefonu Radek powinien potrafić odebrać SMSa z treścią kolejnego zadania.
 - IV. **Wyspa Daliowa/Kino Nowe Horyzonty** (zależnie od pogody) – czas na drugie śniadanie, ok. 20 min. Wcześniej jednak każdy Uczestnik ma do wykonania spersonalizowane zadanie, m. in. 100 przysiadów, telefon/rozmowa przy kasie kina, w celu zdobycia informacji jakie filmy grane są z audiodeskrypcją, wierszyk do zapamiętania itp. Zmiana asystentów. Odczytanie nazwy kolejnego przystanku: Rynek.
 - V. **Rynek** - grupa dzieli się na podgrupy i każdy w określonej kolejności wykonuje następujące działania:
 - wejście na Mostek Pokutnic (najpierw zlokalizowanie go, potem na górze opis przewodnika, co widać na północy i na południu)
 - zdobycie wszystkich niezbędnych informacji dotyczących wycieczek z przewodnikiem po centrum Wrocławia w Informacji Turystycznej
 - zdobycie informacji ile jest fontann w okolicach Rynku i gdzie są one zlokalizowane + gdzie znajdowała się fontanna z Neptunem
 - zakupienie pamiątek dla pozostałych uczestników oraz dla przewodników
 - VI. **Rynek 2** – spotkanie się, zmiana asystentów i podział na 2 grupy: jedna udaje się na obiad (wybór restauracji, wybór miejsca, przedstawienie menu, wybór dań etc.), druga wybiera się do escape room'u (gra pełna zagadek, wymagająca od uczestników pełnego zaangażowania, aktywności wszystkich zmysłów, czujności, zaradności etc.). Po wykonaniu zadania grupy zamieniają się rolami.

c) Zakończenie Survivalu

- I. Sprawdzenie informacji zapisanych/zapamiętanych przez Uczestników podczas realizacji poszczególnych zadań.
- II. Rozliczenie się z pieniędzy, które Uczestnicy otrzymali na początku Survivalu.
- III. Wręczenie uczestnikom Certyfikatów Ukończenia Survivalu Miejskiego II.

8. Problemy, z którymi zmierzą się Uczestnicy podczas Survivalu

- I. **Fundacja Hobbit** – Uczestnicy muszą wykazać się umiejętnością korzystania z telefonów komórkowych, co jest ważnym elementem samodzielnego funkcjonowania

w życiu codziennym. Ponadto sprawdzą swoje umiejętności pracy w grupie, pamiętając przy tym, że są osobiście odpowiedzialni. Planując i robiąc zakupy sprawdzą czy potrafią podejmować racjonalne decyzje, szukając odpowiednich sklepów będą mieli okazję do skorzystania z map internetowych lub do nawiązania kontaktu z osobami trzecimi, co dla osób niewidomych jest bardzo wartościowe.

- a) Przełamywanie własnego strachu, obaw
- b) Sprawdzanie samego siebie, swoich możliwości
- c) Przełamywanie barier oraz zwiększenie poczucia odpowiedzialności za własne postępowanie
- d) Podejmowanie racjonalnych decyzji
- e) Działanie w sytuacjach stresowych
- f) Umiejętność poruszania się w przestrzeni publicznej
- g) Komunikacja międzyludzka
- h) Współpraca z asystentem
- i) Zachowania asertywne
- j) Zdobywanie nowej wiedzy i wykorzystywanie jej
- k) Współpraca w grupie

II. Plac Bema – od tego miejsca Uczestnicy zmieniają się asystentami: jest to dla nich zupełnie nowe doświadczenie, zazwyczaj przez cały dzień współpracują z jedną osobą. Kolejno czeka ich rozdzielenie się na pewien czas, więc muszą być dobrze zorganizowani, aby każdy dotarł do następnej stacji w tym samym czasie. Osoba odpowiedzialna na wyznaczanie tras powinna pomóc zaplanować wszystkie możliwości, dostosowując do tego niezbędne środki transportu.

- a) Przełamywanie własnego strachu, obaw
- b) Przełamywanie barier oraz zwiększenie poczucia odpowiedzialności za własne postępowanie
- c) Podejmowanie racjonalnych decyzji
- d) Umiejętność poruszania się w przestrzeni publicznej
- e) Komunikacja międzyludzka
- f) Współpraca z asystentem
- g) Zdobywanie informacji oraz ich weryfikacja
- h) Zapamiętywanie informacji
- i) Współpraca w grupie

III. Wyspa Słodowa – wspólne rozwiązanie problemu, wybór osoby odpowiedzialnej, która posiada największe zdolności/doświadczenie w tego typu zadaniach. Poczucie współodpowiedzialności za wykonanie zadania, wzajemna pomoc.

- a) Przełamywanie barier oraz zwiększenie poczucia odpowiedzialności za własne postępowanie
- b) Podejmowanie racjonalnych decyzji
- c) Komunikacja międzyludzka
- d) Współpraca z asystentem
- e) Współpraca w grupie

IV. Wyspa Daliowa/Kino Nowe Horyzonty a – zadania indywidualne: każdy będzie mógł się sprawdzić.

- a) Przełamywanie własnego strachu, obaw
- b) Sprawdzanie samego siebie, swoich możliwości
- c) Przełamywanie barier oraz zwiększenie poczucia odpowiedzialności za własne postępowanie
- d) Współpraca z asystentem

V. Rynek – zadanie bardzo różnorodne: wejście na wieżę wiąże się z wysiłkiem fizycznym i odwagą, opis widoków jest sprawdzianem dla asystentów, zdobycie informacji dot. atrakcji Wrocławia i ich weryfikacja jest cenną umiejętnością, niezbędną do samodzielnego funkcjonowania na co dzień w dużym mieście, podobnie jak racjonalnie wykonane zakupy.

- a) Przełamywanie własnego strachu, obaw
- b) Sprawdzanie samego siebie, swoich możliwości
- c) Przełamywanie barier oraz zwiększenie poczucia odpowiedzialności za własne postępowanie
- d) Podejmowanie racjonalnych decyzji
- e) Działanie w sytuacjach stresowych
- f) Umiejętność poruszania się w przestrzeni publicznej
- g) Komunikacja międzyludzka
- h) Współpraca z asystentem
- i) Zachowania asertywne
- j) Zdobycie nowej wiedzy i wykorzystywanie jej
- k) Zdobycie informacji oraz ich weryfikacja
- l) Zapamiętywanie informacji

VI. Rynek 2 – zadanie związane z restauracją pozwoli uczestnikom na skorzystanie z usług, przydatnych na co dzień oraz pozwoli na bezpośredni kontakt obcymi osobami, natomiast escape room będzie nowym, ekscytującym wydarzeniem, stawiającym uczestników w trudnych sytuacjach, motywującym ich do współpracy w grupie, przy jednoczesnym poczuciu odpowiedzialności za własne poczynania. Każda decyzja będzie przybliżać lub oddalać ich od rozwiązania zagadki, co może być stresujące, ale i mobilizujące.

- a) Przełamywanie własnego strachu, obaw
- b) Sprawdzanie samego siebie, swoich możliwości
- c) Przełamywanie barier oraz zwiększenie poczucia odpowiedzialności za własne postępowanie
- d) Podejmowanie racjonalnych decyzji
- e) Działanie w sytuacjach stresowych
- f) Umiejętność poruszania się w przestrzeni publicznej
- g) Komunikacja międzyludzka
- h) Współpraca z asystentem
- i) Zdobycie nowej wiedzy i wykorzystywanie jej
- j) Zdobycie informacji oraz ich weryfikacja
- k) Zapamiętywanie informacji
- l) Współpraca w grupie

Jpe gład

