

**Проект направлений на зміцнення психічного
здоров'я дітей в умовах війни в межах ініціативи
першої леді Олени Зеленської зі створення
Національної програми психічного здоров'я
та психосоціальної підтримки**





Проєкт триває з 1 липня по 31 серпня.

Розрахований для дітей віком від 7 до 18 років.

Проєкт направлений **на психоемоційну підтримку дітей та вчителів**, через гейміфікацію процесу відпочинку в літніх таборах.

Всі ігри направлені на розвиток дитини та **на покращення психологічного стану**. В комплекті буде від 4 до 6 ігор. Ігри залишаються на балансі школи або табору.



ЯК ПРОХОДИТЬ ПРОЄКТ:

- від табору направляється людина (фасилітатор) на навчання, яке буде проходити онлайн.
- фасилітатором може бути психолог, соціальний педагог, вчитель - відповідальна, організована людина, яка може навчати вожатих та відстежувати зміни дітей у поведінці, давати зворотний зв'язок.
- з фасилітаторами або з закладом підписується договір.
- робота фасилітатора оплачується додатково (від 12 до 15 т. грн. на місяць).

НАВЧАННЯ СКЛАДАЄТЬСЯ З ДВОХ БЛОКІВ:

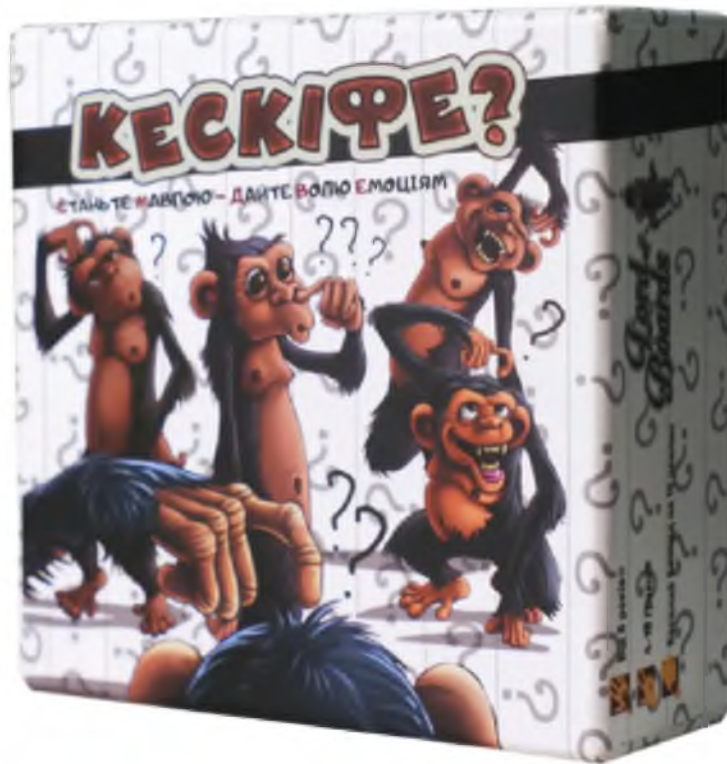
1. Перша психологічна допомога.
2. Навчання ігор, пояснення збору КПІ.

Потім фасилітатор навчає та координує вожатих.



КОМУНІКАЦІЯ, ЛІДЕРСТВО, ГУМАНІТАРНІ НАУКИ

Кескіфе?/Keskiye?



Тренування уваги, спостережливості, рівня емпатії, розуміння схожості і відмінності у сприйнятті світу та кожного предмету, явища, вміння аналізувати аудиторію і відповідно правильно донести інформацію, щоб тебе вірно зрозуміли, розвиток навички володіння мовою тіла та рухів, керування власними почуттями, позбавлення напруження та емоційного навантаження через фізичну активність, комунікативні навички, креативна складова і розвиток уяви.



Качконіс/Platypus

Кооперативний формат – згідно правил робота в команді проти гри, елементи гри, картки з іменниками та прикметниками, як і сама механіка – можуть використовуватися як методичний матеріал для багатьох гуманітарних дисциплін.

Вміння працювати в команді, підвищення рівня емпатії, розуміння схожості і відмінності у сприйнятті світу та кожного предмету, явища, вміння аналізувати аудиторію і відповідно правильно донести інформацію, щоб тебе вірно зрозуміли, вміння донести свою думку одним словом (в поєднанні з вже наявними фактами), гнучкість мислення, словниковий запас та відчуття мови, зміцнення психічного здоров'я шляхом розвитку комунікативних навичок, створення нових зв'язків та обміну емоційним досвідом.

Промонабори дають можливість краще поєднати різний вік та дітей з різними умовами формування та становлення особистості.



Психічне здоров'я
та психосоціальна підтримка
у сфері освіти



Довжина хвилі/Wavelength

Неймовірно розвиває аналітичне та абстрактне асоціативне мислення, креативність та оригінальність, які обов'язково поєднуються з базовими теоретичними знаннями про світ, спонукає до включення в процес гри більшої кількості комунікативних навичок, логічної аргументації, витримки та вміння слухати і чути, до обміну думками та емоціями, що сприяє покращенню психічного здоров'я та, як наслідок, впевненості у собі і своїх здібностях.

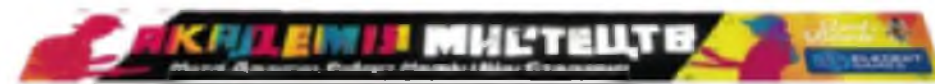


Цікаві факти/Fun Facts

Дає змогу дізнатися щось нове про гравців, формувати припущення на основі певного масиву вхідної інформації, будуючи логічні ланцюжки, а також у невимушеній формі розказувати про себе, базуючись на щирості, об'єктивності та власних відчуттях, допомагає краще зрозуміти себе, що створює фундамент для відчуття стабільності і впевненості.

КУЛЬТУРА

Академія мистецтв/Abstract Academy



Мелані Джонсон, Роберт Мелані і Шон Станкевич

**АКАДЕМІЯ
МИСТЕЦТВ**

CRAFTY

Lord's
Boards

PLAYOUT
GAMES

Має не лише суттєвий освітній ефект - в ігровій формі знайомить дітей з основними поняттями (теорія кольору, композиція тощо), напрямками образотворчого мистецтва та їх найяскравішими представниками та всесвітньо відомими творами, що є однією з базових потреб для культурного розвитку та формування повноцінного світогляду дитини, а й спонукає до більш глибоко дослідження та пошуку додаткової тематичної інформації.

Механіка гри потребує активної взаємодії гравців, постійну гнучкість та адаптивність, за рахунок роботи з фігурами поліміно - прекрасно розвиває просторову уяву, оригінальність, навичку пошуку рішення за обмеженості ресурсу та нестандартний підхід, структурує та створює відчуття послідовності, стабільності, розвиває смак і відчуття прекрасного, що веде до покращення емоційного стану дитини.

Борщ/Borscht

Без знання історії та культурних особливостей регіонів своєї рідної країни неможливо бути свідомим громадянином.

Ця національна страва, визнана культурною спадщиною ЮНЕСКО, виявляється у кожному регіоні нашої України має свій рецепт, особливості приготування та секретні унікальні інгредієнти, з якими можна не просто ознайомитися, а й навіть згодом вдома спробувати приготувати (є спеціальна кулінарна книга!).

Гра не просто навчає аналізувати, планувати, будувати власну стратегію, зважувати ризики та майбутню вигоду, а ще й має серйозну просвітницьку місію - спонукає до дослідження кулінарної історії України, особливостей національної кухні, практичного застосування отриманої інформації в родинному колі, що однозначно сприяє покращенню емоційного стану та зміцнення психічного здоров'я та психосоціального благополуччя дітей.



ЕМОЦІЙНИЙ ІНТЕЛЕКТ, КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ

Що за твоїми дверима?



Спрямована на творче самовираження, розвиток креативності, оригінальності, фантазії, а також покликана сприяти пропрацюванню складних проблемних ситуацій та пошуку шляхів їх вирішення, є інструментом для підтримки психічного здоров'я дітей різних вікових груп, має широке поле застосування, особливо у гуманітарних дисциплінах (вивчення мов, літератури, мистецтва).



Словомандри / Word Traveler

Формування світогляду через віртуальні подорожі, зацікавленість найвидатнішими історичними пам'ятками та творами мистецтва, покращення емоційного стану за рахунок стимулювання уяви та спонукання до мрійництва

Мандрівки віхами історії/ Trekking Through History



Пізнання навколишнього світу через кризь призму історичної спадщини, ознайомлення з основними історичними подіями себе з основними історичними подіями в розвитку суспільства в легкому ігровому форматі у легкому ігровому форматі шляхом створення власних подорожей у часі.

Компоненти та кольорова гама покликані створити спокійне та безпечне середовища, відчуття впевненості та формування бачення майбутнього.



Палац Джабби/ Jabba's Palace

Ігри в сучасному антуражі, з реальними персонажами, які дуже схожі на комп'ютерні персонажі (тому дуже легко залучити дітей до гри, вони не відчувають страху), але саме настільний формат сприяє живому спілкуванню, налагодженню комунікації, покращує психологічне самопочуття, знижує збудження нервової системи, формує навички контролю власного емоційного стану та розуміння себе.

Рамен! Рамен!/ Ramen! Ramen!

Має яскраве оформлення у популярному серед дітей молодшого, середнього та старшого шкільного віку сеттингу - аніме, що виступає спільною темою, яка об'єднує та спонукає до формування спільнот за інтересами, обміну думками та обговорення деталей і подій, адже забезпечує відчуття буденності, стабільності, причетності до культури іншої країни.

Гра дозволяє закріпити фундаментальні основи з математики (цифри, числовий ряд, елементарні дії - додавання) і використання методу виключення, розвиває стратегічне мислення, адаптивність, тренує пам'ять, два види уваги та вміння контролювати процес в площині кожного гравця, навичку аналізувати та прогнозувати ходи суперників.

Можна гратися на самоті, що суттєво впливає на самостійність у прийнятті рішень, самоорганізацію, наполегливість, а також може гратися у командному режимі, що покращує вміння співпрацювати, спільно йти до мети, розуміти інших.



Хапай/ Pikit

За рахунок яскравого дизайну, продуманого компонентарного наповнення, цікавих рисунків - монстрів (шалені бджоли, навіжені восьминоги), схожих на героїв комп'ютерних ігор, суттєво спрощує процес залучення дітей до не менш цікавого процесу взаємодії - гри, відмінно підійде для геймерів - любителів зависати в іграх на гаджетах, прихильників аніме та японської культури, надаючи альтернативні варіанти проведення дозвілля.



Гра являється ідеальним тренажером швидкого усного рахунку, сприяє закріпленню знання про числові ряди, парність, порівняння, елементарні дії (додавання, віднімання, ділення), окрім стратегічного планування, підсилює тактичну складову, тренує швидкість реакції, гнучкість мислення, створює чи\та покращує навичку реагувати на швидку зміну умов та емоцій, адаптивність, особливо в умовах наявності змінної непередбачуваної складової (рандом – випадкові значення кубиків), аналіз наявних ресурсів і ходів суперників, навичку обирати найкращий варіант у конкретних умовах у визначену одиницю часу.

Листи закоханих/ Love Letter



Сприяє розширенню світогляду дитини та сприйняття себе через призму історичних подій та культурної спадщини різних країн, знайомить з життям людей часів Середньовіччя (освітня складова), занурюючи дитину в казково-реальний світ; тренує увагу, пам'ять й спостережливість, вміння аналізувати наявну інформацію, поведінку та дії суперників, співставляти дані, вербальні й невербальні сигнали, використовуючи логіку та дедукцію, критично мислити, покращує комунікативні навички, логічне мислення, вчить будувати елементарні стратегії.