

PARTNERIAI



MANKO *Asociacja*
Krokuva, Lenkija
www.stowarzyszeniemanko.pl



Polskie Gry Planszowe
Krokuva, Lenkija
www.polskiegryplanszowe.pl



CPIP
Timișoara, Rumunija
www.cpip.ro



Arbeitskreis Ostviertel e.V.
(Bürgerhaus Bennohaus)
Miunsteris, Vokietija
www.bennohaus.de



SOCIALINIŲ INOVACIJŲ FONDAS
Kaunas, Lietuva
www.lpf.lt

Socialinis senjorų aktyvinimas, taikant inovatyvią medijų mokymo programą senjorų organizacijoms

Programos „Socialinis senjorų aktyvinimas, taikant inovatyvią medijų mokymo programą senjorų organizacijoms (SASME)“ vadovas

SASIME
AKTYVŪS SENJORAI – AKTYVI EUROPA



www.sasme-project.eu

Vadovas organizacijoms



vadovą globoja

MAŁOPOLSKA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai. Projekto identifikavimo numeris – 2016-1-PL01-KA204-026773. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktą informacijos naudojimą.

Turinys

1. PRATARMĖ	2
2. KAS YRA SASME?	4
3. KAIP ĮGYVENDINAMA SASME PROGRAMA? MOKYMASMETODIKA IR PRIEMONĖS	10
4. GEROSIOS PRAKTIKOS IR PAMOKOS, IŠMOKTOS ĮGYVENDINANT SASME PROJEKTĄ	18
5. SANTRAUKA	30



www.sasme-project.eu

PRATARMĖ

AR KADA PAGALVOJOTE
APIE TAI, KAD SENJORAI GALĖTŲ
AKTYVIAU DALYVAUTI
SOCIALINIAME GYVENIME, JEI
ĮSITRAUKTŲ Į SOCIALINĖS
ŽINIASKLAIDOS KŪRIMO
PROCESĄ?

**DO YOU THINK IT CAN
WORK?**

Šiame vadove pateikiame trumpas gaires organizacijoms, dirbančioms su senjorais ir senjorams, kuriose pateikiame informaciją apie naują metodą – SASME programą, kuri buvo sukurta ir išbandyta to paties pavadinimo projekto metu. Programos įgyvendinimo laikotarpis – 2016-2019 metai. SASME programą įgyvendina organizacijos iš Lenkijos, Rumunijos, Lietuvos ir Vokietijos pagal „ERASMUS+“ programą.

Programos SASME pavadinimo reikšmė – Socialinis senjorų aktyvinimas, taikant inovatyvią medijų mokymo programą senjorų organizacijoms. Tai – išsami metodika, skirta darbui su vyresnio amžiaus žmonėmis, paremta švietimu, kuris yra įgyvendinamas per mokymus, savanorišką darbą, dalyvavimą komandinėje veikloje ir pramogas.

Pirmame šio vadovo skyriuje pateikiama bendra SASME programos idėja ir projekto tikslai, įgyvendinami per projekto laikotarpį bei privalumai, kuriuos gauna įvairios į projekto veiklą įsitraukusios suinteresuotosios šalys.

Tolimesniame vadovo skyriuje rasite metodiką ir priemones, skirtas SASME programos įgyvendinimui: mokymus, „žinių piliules“, informaciją apie žurnalą „Europos senjoro balsas“, Senjoro kortelę bei lavinamąjį stalo žaidimą.

Paskutinėje vadovo dalyje su Jumis pasidalinsime savo patirtimi ir pamokomis, kurias išmokome įgyvendindami SASME projektą. Taip pat pasidalinsime informacija apie projekto poveikį bei pasiekimus ir iššūkiams, su kuriais susidūrėme bandydami įgyvendinti programą partnerių šalyse.

Linkime sėkmės ir įkvėpimo skaitant šį vadovą!

SASME PROJEKTO KOMANDA

KAS YRA **SASME**?



KAIP ĮGYVENDINAMA SASME PROGRAMA? NUOSEKLUS METODAS

Pagrindinis SASME programos tikslas – po truputį paruošti senjorus, kad jie galėtų dalyvauti visuomenės gyvenime. Šis metodas buvo išbandytas SASME projekto metu.

Pirma, SASME programa siekiama padėti vyresnio amžiaus žmonėms išmokti naudotis piliečių žiniasklaida formuojant teigiamą senatvės įvaizdį bei aptarti senjorams svarbias temas jiems skirtame žurnale. Antra, supažindinus senjorus su medijomis, siekiama juos skatinti užsiimti savanoriška veikla kuriant žurnalą ir dirbant su Senjoro kortelės kampanija. Tokia veikla yra geras būdas pagerinti senjorų ekonominę padėtį.

Galiausiai, senjorai savo bendruomenėje gali susipažinti vieni su kitais ir visi kartu žaisti stalo žaidimą, kuris buvo sukurtas projekto metu.

BENDRA IDĖJA...

AKTYVŪS SENJORAI – AKTYVI EUROPA

SASME programa buvo sukurta kaip atsakas į senėjančią šiuolaikinę visuomenę siekiant rasti naujų būdų, kurie padėtų išvengti socialinės atskirties ir įtraukti senjorus į mokymosi visą gyvenimą programas. Projekte pagrindinis dėmesys skiriamas medijų mokymui. Projekto trukmė – 3 metai. Jį kūrė penkios partnerių organizacijos iš Europos Sąjungos.

Projekto tikslas – sudaryti sąlygas vyresnio amžiaus žmonėms, patiriantiems socialinę atskirtį, mokytis visą gyvenimą bei skatinti jų socialinį aktyvinimą; taip pat – 2018 metų gruodžio mėnesį pateikti išsamią informaciją apie švietimo paslaugas organizacijoms ir institucijoms, dirbančioms senjorų labui.



Tokiu būdu, remiantis įvairiais švietimo metodais, SASME projekte buvo pasiūlyta kompleksinė senjorų aktyvinimo programa. Senjorai iš Lenkijos, Rumunijos, Vokietijos ir Lietuvos buvo įtraukti į visų švietimo priemonių kūrimo ir bandymo procesą: mokymo programą, mokomuosius vaizdo įrašus, papildančius mokymo procesą, žurnalo „Europos senjoro balsas“ veiklą bei stalo žaidimą, skatinantį neformaliojo mokymosi ir socialinės integracijos procesą.

Senjorų įtraukimas į kiekvieną mokomosios medžiagos kūrimo aspektą buvo sėkmingiausia programos dalis. Jų nuomonė ir indėlis projektui buvo labai svarbūs.

Remiantis metodika, SASME programos įgyvendinimo pradžia – medijų mokymai senjorams. Paprastai senjorai žiniasklaidoje yra vaizduojami kaip ekonominių (skurdo) ir sveikatos problemų turinti žmonių grupė, o jų socialinis ir meninis gyvenimas bei profesinės kompetencijos dažnai lieka užmarštyje. Pagrindinis mokymų tikslas buvo šviesti vyresnio amžiaus žmones apie tai, kas yra piliečių žiniasklaida, kokie yra žurnalisto darbo spaudos tarnyboje pagrindai bei paskatinti senjorus įsitraukti į straipsnių rašymo procesą ir pakeisti susiformavusį senatvės įvaizdį.

Žiūrėdami aukščiau minimu tikslu sukurtus vaizdo įrašus, senjorai turėjo galimybę mokytis žurnalistikos, rinkodaros, spaudos įstatymų, atkaklumo bei lėšų rinkimo pagrindų siekiant padidinti senjorų motyvaciją dalyvauti visuomenės gyvenime.

Be to, vyresnio amžiaus žmonės rašė straipsnius įvairiomis temomis žurnale „Europos senjoro balsas“ – žurnale, kuris buvo išleistas kiekvienos šalies partnerės kalba. Šis žurnalas –

Senjorai sužinojo, kad mokytis apie žiniasklaidą gali būti ne tik įdomu, bet ir smagu. Naudojant mažiau formalius metodus ir patrauklias, aukštos kokybės švietimo paslaugas, tokias kaip žurnalo kūrimas, galima prisidėti prie aktyvesnio senjorų dalyvavimo socialiniame ir ekonominiame gyvenime.



Kitas aspektas, į kurį svarbu atsižvelgti aiškinant visą SASME programą, yra senjorams skirtas stalo žaidimas. Žaidimas yra skirtas senjorams ne tik todėl, kad yra smagus ir jį gali žaisti tiek seni, tiek jauni žmonės, bet ir todėl, kad jį žaidžiant galima ir mokytis, ir smagiai leisti laiką vėnu metu! Būtent tokia ir buvo stalo žaidimo idėja. Tai – linksmas, įdomus, lavinantis ir paprastas senjorams skirtas žaidimas ir tuo pačiu – puikus būdas bendrauti, tobulinti gebėjimo įtikinti, sprendimų priėmimo ir derybinius įgūdžius bei pagrindinius skaičiavimo ir ekonominius įgūdžius.



geras būdas parodyti, kad senėjimas visose šalyse yra vienodas, kad vyresnio amžiaus žmonės susiduria su panašiais iššūkiais ir svarbiausia – populiarinti vyresnio amžiaus žmonių įvaizdį Europoje.

Kitas programoje iškeltas klausimas buvo diskusija apie naujus metodus, kurie paskatintų verslininkus ir vietos valdžios institucijas aktyviau remti vyresnio amžiaus žmones. Senjoro kortelės kampanijos idėja – didinti įvairių suinteresuotųjų šalių sąmoningumą apie bendrą senėjančios visuomenės problemą ir tai, kokią įtaką ši problema daro vietos bendruomenei. Senjoro kortelė ne tik suteikia nuolaidas senjorams, bet ir formuoja teigiamą žmonių ir institucijų įvaizdį vietos mastu.

Svarbiausia tai, jog įgyvendinti visą SASME programą būtų sudėtinga, jei nebūtų organizacijų, kurios visą procesą įgyvendino Lenkijoje, Rumunijoje, Vokietijoje ir Lietuvoje. Įkvėpimas sukurti programą ir programos idėja kilo MANKO asociacijai, esančiai Lenkijoje, tačiau kiti programos partneriai buvo pasirengę tarpininkauti vietos mastu.

Jie skatino vyresnio amžiaus žmones dalyvauti programoje ir stiprino partnerių organizacijų bendradarbiavimą bei jų keitimąsi žiniomis ir gerosiomis praktikomis socialinio senjorų aktyvinimo taikant medijų mokymą srityje.

PRIVALUMAI:

SASME programa yra naudinga visiems: visos programoje dalyvaujančios šalys įgyja žinių ir patirties, tobulina savo kompetencijas.

Įgyvendinant SASME programą, partneriai pateikė sprendimo modelį kitoms nevyriausybinėms organizacijoms, dirbančioms su senjorais. Šis sprendimo modelis bus įgyvendinamas su senjorais dirbančiose organizacijose ir vietos bendruomenėse.

Taikant SASME metodą, organizacijos gali pasisemti naujų idėjų ir naujai pažvelgti į senėjančios visuomenės problemą.

Dalyvaudamos SASME programoje, senjorų organizacijos gauna priemonių rinkinį, kurio dėka gali įtraukti senjorus į įvairias veiklas; instruktoriai ir konsultantai gali tobulinti savo darbo su senjorais kaip tikslinę grupę įgūdžius bei medijų mokymo įgūdžius. Kiekviena organizacija, tarpininkaujanti SASME programoje, gali įtraukti senjorus į pilietinio žurnalo kūrimo procesą arba reklamuoti Senjoro kortelę ir tokiu būdu kalbėti apie senjorų vietos bendruomenei svarbius klausimus ir daryti realų poveikį tam, kas vyksta vyresnio amžiaus žmonių miestuose ir miesteliuose. Tokiu būdu NVO gali įgyti senjorų, kaip tikslinės grupės, susidomėjimą ir pasiekti maksimalų efektą.



Pakeisti suvokimą, mentalitetą ir stereotipus apie senėjimą nėra lengva, tačiau manome, kad šiuo atveju SASME programa yra taikos simbolis.

Suinteresuotosioms šalims, vietos valdžios institucijoms ir įmonėms SASME programa yra signalas, kuris parodo, kad senjorai, kaip žmonių grupė, yra stiprūs ir dinamiški žmonės, kurie rūpinasi savo bendruomenėmis ir vieta, kurioje gyvena. Akivaizdu, kad senjorai gali būti geri ir ištikimi klientai vietinėje rinkoje.

Dalyvaudamos Senjoro kortelės kampanijoje, įmonės turi galimybę sukurti savo prekės ženklą ir save reklamuoti kaip „senjorams draugiškas“ organizacijas.

KAIP ĮGYVENDINAMA **SASME** PROGRAMA?

MOKYMO METODIKA IR PRIEMONĖS

SASME metodika buvo sukurta remiantis trimis pagrindiniais elementais bei naudojant naujoviškas priemones, sukurtas projekto metu:

Mokymais senjorams – seminarais, kurių metu buvo rodomi pristatymai, senjorai buvo supažindinami su “žinių piliulėmis” – trumpais mokomaisiais vaizdo įrašais ir tolimesne medžiaga;

Senjorų skatinimu užsiimti savanoriška veikla įtraukiant juos į žurnalo „Europos senjoro balsas“ arba Senjoro kortelės kampanijos veiklą;

Senjorų įtraukimu į neformaliojo mokymosi procesą žaidžiant lavinamąjį stalo žaidimą.



MOKYMAI

Mokymai senjorams prasidėjo kartu su SASME mokymo programa apie redagavimą ir redakcijos valdymą, sukurta projekto metu. Pagrindinė mokymuose naudojama mokymo forma buvo užsiėmimai klasėje (seminarai): ši mokymo forma yra labai populiarė tarp senjorų, kurie jau yra aktyviai dalyvavę socialiniame gyvenime.

Pagrindiniai mokymų programos moduliai buvo šie:

- Piliečių žiniasklaidos idėja;
- Piliečių žiniasklaidos poveikis visuomenei: kaip piliečių žiniasklaida gali sukurti socialinę kampaniją ir jai vadovauti;
- Piliečių žiniasklaidos vaidmuo;
- Redakcijos valdymo pagrindai;
- Spaudos tarnybos standartai ir taisyklės;
- Darbo redakcijoje principai;
- Bendradarbiavimas su žiniasklaida;
- Komanda – redakcijos darbuotojų įdarbinimas;
- Žurnalo lėšos;
- Žurnalo reklama ir viešieji ryšiai;
- Savanoriškas darbas senjorams.



Mokymo procesą papildė „žinių piliulės“, sukurtos projekto metu. Tai – trumpi mokomieji vaizdo įrašai, apibendrinantys klausimus, kurie buvo aptarti instruktoriaus naudojamoje mokymo programoje ir tolimesnė medžiaga, sukurta besimokantiems.

Toks mokymo turinio pateikimo būdas buvo pasirinktas atsižvelgiant į tai, jog senjorams gali būti sudėtinga naudotis mokomąja medžiaga mokymo kursų metu.

Mokomieji filmai buvo sukurti informacinės grafikos pagrindu ir sujungti su ekspertų interviu bei senjorų sukurta vaizdo medžiaga. Visus 10 mokomųjų filmų galima pažiūrėti „YouTube“ kanale anglų, lenkų, vokiečių, rumunų ir lietuvių kalbomis.



SENJORŲ SAVANORIŠKO DARBO SKATINIMAS

SASME projekte senjorams, norintiems užsiimti savanoriška veikla, yra siūlomi du savanoriškos veiklos būdai:

- žurnalo „Europos senjoro balsas“ kūrimas;
- Senjoro kortelės kampanijos įgyvendinimas.

Su šiomis veiklomis senjorai buvo supažindinti mokymų metu. Senjorai buvo raginami pasirinkti tą veiklą, kuri jiems atrodė tinkamesnė.

ŽURNALO „EUROPOS SENJORO BALSAS“ KŪRIMAS

Senjorai galėjo užsiimti įvairia savanoriška veikla, tiesiogiai susijusia su žurnalo kūrimu. Kai kurios veiklos yra tiesiogiai susijusios su žurnalistika, o kai kurios yra būtinos norint sklandžiai organizuoti ir tvarkyti redakcijos veiklą. Senjorai galėjo pasirinkti, kokios srities specialistais nori būti ir kokį darbą dirbti: redaktoriaus, leidinio redaktoriaus, skyriaus redaktoriaus, žurnalisto, eksperto, korespondento, rinkodaros/viešųjų ryšių specialisto (lėšų rinkėjo arba reklamos pardavimų agento), tarnybos vadovo arba buhalterio.

Kurdami žurnalą, senjorai noriai rašė straipsnius žurnalui, rinko medžiagą, užsiėmė žurnalo rinkodaros reikalais, ieškojo būdų pritraukti paramos institucijas ir kt. Straipsnių temos buvo parinktos atsižvelgiant į tai, kas įdomu senjorams, pavyzdžiui: temos apie sveikatą, kultūrą, teisiniai klausimai, susiję su senjorų gyvenimu, viešuoju gyvenimu, jų teisėmis ir pareigomis, kultūrinio gyvenimu ir kt.

Žurnalo turinys atspindėjo senjorų poreikius, skatino senjorus aktyviai dalyvauti socialiniame gyvenime, formavo teigiamus modelius, pvz., aktyvūs senjorai yra geras pavyzdys kitiems bei skatino savanoriško darbo idėją. Užsiimdami savanoriška veikla žurnale, senjorai patobulino savo pagrindinius įgūdžius, tokius kaip bendravimas, komandinis darbas, gebėjimas rašyti gimtąja kalba, organizaciniai įgūdžiai ir kt. Be to, darbas žurnale taip pat sustiprino senjorų motyvaciją ir pasitikėjimą savimi.



SENJORO KORTELĖS KAMPANIJOS ĮGYVENDINIMAS

Europos senjoro kortelė yra kortelė, kuri užtikrina, kad senjorams yra taikomos nuolaidos prekėms ir paslaugoms. Pagrindinis šios kampanijos tikslas – skatinti įmones dalyvauti senjorams skirtoje nuolaidų programoje siūlant jiems nuolaidas prekėms ir paslaugoms. Kampanijos metu vyresnio amžiaus žmonės derėjosi su įmonėmis, pristatė įmonėms kortelės idėją, bandydami jas įtikinti prisijungti prie kampanijos.

Senjoro kortelės kampanija kiekvienoje šalyje buvo įgyvendinama skirtingai, nes kiekvienos šalies nacionalinės sąlygos yra labai skirtingos. Be to, taip pat skyrėsi kiekvienoje šalyje gyvenančių senjorų problemos ir poreikiai. Šie skirtumai turėjo įtakos numatomam kampanijos poveikiui.

Pagrindiniai kampanijos įgyvendinimo etapai buvo šie:

- Senjorų dalyvavimas reklamuojant Senjoro kortelę vietinėms įmonėms ir skatinant įmones užsiimti reklama žurnale „Senjoro balsas“;
- Vietos valdžios institucijų dalyvavimas remiant „Senjoro kortelės“ programą ir išduodant Senjoro kortelę.
- Senjorų dalyvavimas įtikinant vietines įmones prisijungti prie programos.

Norint pasiekti maksimalų kampanijos poveikį visuomenei ir senjorams, į kampanijos veiklą turėtų įsitraukti kuo daugiau šalių. Dirbdami kampanijoje senjorai tobulino derybinius, pristatymo ir gebėjimo įtikinti įgūdžius. Be to, senjorai, kurie naudojami Senjoro kortele, turi galimybę taupyti, racionalizuoti išlaidas (išsirinkti geriausią pasiūlymą) ir papildomai tobulinti pagrindinius matematinius įgūdžius naudodamiesi kortele kasdienėse situacijose.



LAVINAMASIS STALO ŽAIDIMAS

Stalo žaidimas yra priemonė, kuria naudodamiesi vyresnio amžiaus žmonės gali pramogauti, leisti laiką vieni su kitais ir svarbiausia – išmokyti atlikti veiksmus, kurie yra atliekami įprastoje spaudos tarnyboje. Šis žaidimas yra tolimesnė mokomosios medžiagos dalis, kuri padeda patikrinti tam tikras žinias užsiimant pramogine veikla.

Žaidimo metodika buvo sukurta pagal tikrą spaudos tarnybos aplinką, kurioje žaidėjas dirba. Žaidžiant žaidimą galima atlikti veiksmus, susijusius su spaudos tarnybos veikla ir spręsti senjorų problemas bei jiems rūpimus klausimus, pvz., senjorai kaip socialinė grupė, dirbanti žurnale (senjorų sveikatos problemos, šeimos reikalai, kartų santykiai, ryšiai ir t.t.).

Kiekvienas žaidėjas atliko žurnalisto, dirbančio spaudos tarnyboje, vaidmenį ir turėjo įveikti įvairius iššūkius, su kuriais žurnalistas susiduria darbe kiekvieną dieną.

Žaisdami žaidimą senjorai buvo priversti išmokyti ir praktiškai pritaikyti įvairius įgūdžius, pvz., bendravimo įgūdžius, sprendimų priėmimo, rizikos prisiėmimo ir matematinius įgūdžius (atlikti skaičiavimus) bei gilinti geografijos žinias (žinias apie šalis, miestus ir svarbias vietas).

Šį žaidimą senjorai galėjo žaisti senjorų klubuose ar kitose organizacijose, kurias lankė neoficialiai.



GEROSIOS PRAKTIKOS IR PAMOKOS, IŠMOKTOS ĮGYVENDINANT SASME PROJEKTĄ



PILOTINIAI MOKYMAI APIE STRAIPSNIŲ RAŠYMĄ SAVANORIŠKAIS PAGRINDAIS

DATA	2018 m. kovas
VEIKLOS PAVADINIMAS	Pilotiniai mokymai apie straipsnių rašymą savanoriškais pagrindais
SALIS	Lietuva
ORGANIZACIJA	Socialinių inovacijų fondas
TIKSLAI	<ul style="list-style-type: none"> - Paskatinti senjorus rašyti ir publikuoti straipsnius žurnalui „Europos senjoro balsas“; - Supažindinti senjorus su socialine žiniasklaida, pagrindiniais jos etikos principais ir manipuliacijos žiniasklaidoje būdais; - Suteikti senjorams informacijos apie žiniasklaidos šaltinių kūrimo, valdymo ir finansavimo principus; - Didinti senjorų informuotumą apie piliečių žiniasklaidos ir socialinės veiklos svarbą.
DALYVIAI	Senjorai nuo 50 metų
ŽMONIŲ SKAIČIUS TIKSLINĖ GRUPE DALYVIAI	Apie 15 dalyvių
SPECIALISTAI IR JŲ VAIDMUO	<p>Socialinių inovacijų fondo suaugusiųjų švietėjai:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rengė SASME projekto pristatymą ir jį rodė socialinėje žiniasklaidoje; - rodė filmus, sukurtus SASME projekto metu; - inicijavo ir moderavo diskusijas apie filmų turinį.

TRUMPAS RENGINIO/NAUDOTŲ METODŲ APRAŠYMAS

Senjorai buvo kviečiami dalyvauti mokymuose apie straipsnių rašymą. Siekiant sužadinti senjorų smalsumą ir skatinti juos rašyti straipsnius žurnalui „Europos senjoro balsas“, senjorams buvo rodomi projekto metu sukurti filmai. Mokymų metu dalyviai žiūrėjo šiuos filmus: „Piliečių žiniasklaidos vaidmuo“, „Bendrieji žiniasklaidos etikos principai“, „Manipuliacija žiniasklaidoje“, „Žiniasklaidos valdymo pagrindai senjorams.“

POVEIKIS TIKSLINEI GRUPEI

Dviems vyresnio amžiaus žmonių grupėms pasiūlėme pažiūrėti filmus, o po to aptarti jų turinį su suaugusiųjų švietėju ir tarpusavyje grupėse. Diskusijų rezultatai parodė, kad filmų temos buvo susijusios su klausimais, kurie buvo įdomūs senjorams. Vyresnio amžiaus žmonės sutiko su tuo, jog norint rašyti straipsnius reikia užsilmti savišvieta ir turėti aukšto lygio kritinį mąstymą. Dalyviai labai sudomino tema apie manipuliaciją žiniasklaidoje, nes ši tema jiems yra svarbi kasdieniame gyvenime. Senjorai sutiko su mintimi, kad rašydami savo straipsnius galėtų padėti paneigti daugelį Lietuvos visuomenėje plačiai paplitusių stereotipų apie senėjančius žmones. Dalyviai padarė išvadą, kad straipsnių rašymas ir publikavimas yra galingas informacijos šaltinis, kuris gali daryti įtaką vietinei aplinkai: vietos valdžiai, organizacijoms, vyresnio amžiaus žmonėms ir visai Lietuvos visuomenei, todėl trys senjorai sutiko rašyti savo straipsnius žurnalui „Europos senjoro balsas“ (lietuvių kalba).

GEROSIOS PRAKTIKOS PASIEKIMAI

Filmų peržiūrų susijusiomis temomis dėka mokymai tapo patrauklesni ir įdomesni. Susikirsčius mokomąją medžiagą į mažesnes dalis, senjorai lengviau suprato ir suvokė informaciją. Aptariant/diskusijuojant apie kiekvieną filmuose rodomą temą, dalyviai tapo aktyvesni ir produktyvesni, atsirado galimybė paaiškinti neaiškią informaciją.

IŠSŪKIAI

Dalyviams pasiūlėme pažiūrėti tik tris vaizdo įrašus. Toks sprendimas buvo priimtas pastebėjus, kad nuo didelio informacijos kiekio vyresnio amžiaus žmonės jaučiasi pavargę. Rekomenduojame pateikti informaciją mažesnėmis dalimis. Tada senjorai būna labiau susidomėję ir aktyviau dalyvauja diskusijose.

PRAKTIKOS PLIUSAI IR MINUSAI

+ Filmai buvo geriausia mokomoji medžiaga, nes teorija ir paaiškinimai buvo vizualūs. Tokia mokymo forma senjorams labai patinka ir jie noriai ją priima.
+ Diskusijos, vykusios po kiekvieno filmo, suteikė galimybę gauti grįžtamąjį ryšį iš senjorų: sužinoti jų nuomonę, gyvenimišką patirtį, senjorų nuomonę apie tai, kiek jiems priimtinas filmo turinys.
+ Filmų peržiūros ir po jų vykstančios diskusijos/debatai nukreipia vyresnio amžiaus žmones reikiama kryptimi – skatina juos rašyti savo straipsnius.

- Po filmo vykstančioms diskusijoms reikia skirti laiko, todėl reikia mokėti tikslingai ir efektyviai planuoti laiką.

AMŽIUS – NE KLIŪTIS IŠMOKTI NAUJŲ DALYKŲ

RUMUNIJOS GEROJI PRAKTIKA



DATA	2018 m. balandžio 19 d.
VEIKLOS PAVADINIMAS	Amžius – ne kliūtis išmokti naujų dalykų
ŠALIS	Rumunija
ORGANIZACIJA	Timišoaros mokymosi visą gyvenimą skatinimo centras Timišoaros senjorų asociacija
TIKSLAI	- Praleisti laiką su senjorais; - Išmokti kažką naujo ir malonaus; - Parodyti senjorams, kaip žaidžiamas stalo žaidimas.
DALYVIAI	Senjorai
ŽMONIŲ SKAIČIUS TIKSLINĖ GRUPĖ DALYVIAI	9 senjorai
SPECIALISTAI IR JŲ VAIDMUO	Du žmonės iš CPIP komandos mokė senjorus žaisti stalo žaidimą „Kelyje: skraidantys reporteriai.“ Specialistų užduotis buvo paskatinti senjorus žaisti stalo žaidimą ir sukurti malonią atmosferą.

TRUMPAS RENGINIO/ NAUDOTŲ METODŲ APRAŠYMAS

Renginys truko pusę dienos. Jo tikslas – išmokyti senjorus žaisti stalo žaidimą ir visiems kartu smagiai praleisti laiką. Senjorai buvo suskirstyti į dvi grupes. CPIP komandos specialistai senjorams paaiškino žaidimo taisykles/korteles/ žemėlapi. Vyko klausimų ir atsakymų sesija, o po jos senjorai žaidė žaidimą. Žaisdami žaidimą senjorai išmoko naujų dalykų, pavyzdžiui: derėtis su kitais žaidėjais, gauti daugiau pinigų žaidime bei naujų būdų laimėti žaidimą. Užsiėmimo metu vyravo atpalaiduojanti atmosfera, buvo daug juoko ir linksmybių.

POVEIKIS TIKSLINEI GRUPEI

Senjorai buvo kupini entuziazmo. Žaidimas senjorams taip patiko, kad jie net norėjo pakartoti šią patirtį.

GEROSIOS PRAKTIKOS PASIEKIMAI

- Senjorai yra vieninga žmonių grupė, todėl užsiėmimo metu vyravo atpalaiduojanti atmosfera.
- Senjorai nori išmokti naujų dalykų.

IŠŠŪKIAI

Vyresnio amžiaus žmonių suvokimo lygis ir tempas skiriasi, todėl specialistams buvo sunku senjorams paaiškinti taisykles ir išlaikyti senjorų susidomėjimą viso proceso metu.

POVEIKIS

Amžius – ne kliūtis išmokti naujų dalykų.
Renginys parodė, kad senjorai vis dar yra naudingi visuomenei.

PROJEKTO PERSONALO IR DALYVIŲ ASMENINIS ĮVERTINIMAS

Stalo žaidimas yra alternatyvus mokymosi ir laiko leidimo būdas. Ši veikla – puikus būdas mokytis per praktiką, įveikti vienatvę bendraujant su kitais senjorais ir tobulinti matematinis, bendravimo arba derybinius įgūdžius.

„Stalo žaidimas yra linksmas, smagus ir lengvai suprantamas“ (Nicu Vlad).

PRAKTIKOS PLIUSAI IR MINUSAI

+ Senjorai labai vertino galimybę užsiimti praktine veikla ir įgyti naujų įgūdžių
- Žaidimui reikėjo skirti daugiau laiko nei buvo planuota

SENJORŲ DIENA ORGANIZACIJOJE BENNOHAUS

SASME PROGRAMOS SKLAIDOS RENGINYS (GEROJI PRAKTIKA APIE TAI, KAIP IŠLAIKYTI SENJORŲ SUSIDOMĖJIMĄ)



DATA	2018-05-28
VEIKLOS PAVADINIMAS	Skaidos renginys – Senjorų diena organizacijoje Bennohaus
ŠALIS	Miunsteris, Vokietija
ORGANIZACIJA	Arbeitskreis Ostviertel e.V. (Bürgerhaus Bennohaus)
TIKSLAI	Informuoti senjorus ir senjorų organizacijas apie SASME programą; Platinti žurnalą „Senjoro balsas“ ir stalo žaidimą „Kelyje“.
DALYVIAI	Su senjorais susijusios organizacijos, senjorai
ŽMONIŲ SKAIČIUS TIKSLINĖ GRUPĖ DALYVIAI	Apie 100 žmonių
SPECIALISTAI IR JŲ VAIDMUO	Daria Jaranowska – Tarptautinio Bürgerhaus Bennohaus departamento atstovė, projekto koordinatore Arndt Selders – Tarptautinio Bürgerhaus Bennohaus departamento atstovas, projekto administratorius Sevâl Kocamann – Suaugusiųjų švietimo Bürgerhaus Bennohaus departamento atstovė Daniela Elsner – Viešųjų ryšių Bürgerhaus Bennohaus departamento atstovė Uwe Hasenkox – senjorų radijo grupės „Herbstzeitlosen“ narys Bärbel Elstrodt – televizijos redakcijos „Seniorama“ vadovė
TRUMPAS RENGINIO/ NAUDOTŲ METODŲ APRAŠYMAS	Norėdami užsarnauti senjorų ir senjorų organizacijų dėmesį, nusprendėme suorganizuoti renginį su įvairia programa. Programą sudarė SASME projekto pristatymas, senjorų pasirodymai ir vietinių organizacijų

informaciniai stendai. Renginio pradžioje savo pasirodymą dovanojo senjorų choras. Po to pasirodė senjorų šokių grupė. Stebint šiuos pasirodymus vyresnio amžiaus žmonėms buvo smagu, jie galėjo pasisemti naujų idėjų kaip išlikti aktyviems. Renginio metu taip pat vyko pristatymai apie senjorų radiją ir senjorų televiziją. Ši renginio dalis buvo įvadas į SASME programą, ypač – į SASME programos vadovą ir žurnalą „Senjoro balsas“ – tai buvo senjorų darbo žiniasklaidoje pavyzdžiai. Taip pat paaiškinome žaidimo taisykles ir Senjoro kortelės kampanijos tikslus. Po oficialios Senjorų dienos dalies, senjorų organizacijos turėjo galimybę pristatyti savo darbus. Kiekviena organizacija turėjo vietą, kurioje dalijo savo medžiagą ir siūlė bendradarbiauti. Viskas vyko draugiškoje aplinkoje, buvo kavos pertraukėlės.

POVEIKIS TIKSLINEI GRUPEI Dalyviams – senjorų organizacijas ir senjorus – labai sudomino SASME programa. Daugelis iš jų po renginio atėjo pasilimti daugiau žurnalų. Projekto metu sukurtas žaidimas organizacijoms paliko didelį įspūdį. Jos su džiaugsmu priėmė žaidimą ir nekantravo jį išbandyti su senjorais. Dalyviams taip pat buvo svarbu, kad jie patys galėtų dalyvauti renginio užsiėmimuose ir kad po visų pristatymų turėtų laiko pabendrauti su mumis ir su kitomis organizacijomis.

GEROSIOS PRAKTIKOS PASIEKIMAI Renginys buvo informatyvus, gerai suplanuotas, atviras kitoms organizacijoms (organizacijos turėjo galimybę pranešti apie save ir savo veiklą), renginyje dalyvavo senjorai (surengė pasirodymus ant scenos), medžiaga (projekto SASME skrajutės ir žurnalas „Senjoro balsas“) buvo visiems prieinama.

IŠŠŪKIAI Kai kurios renginio dalys (ypač pristatymai) senjorams buvo per ilgos.

POVEIKIS Mūsų renginyje dalyvavo 15 su senjorais susijusių organizacijų. Kiekviena organizacija gavo SASME stalo žaidimą. Organizacijų Informaciniuose stenduose buvo daug senjorams skirtos medžiagos. Renginyje apsilankę senjorai gavo žurnalą „Europos senjoro balsas“ ir projekto SASME lankstinuką. Visiems renginyje dalyvavusiems žmonėms buvo suteikta informacija apie SASME projektą ir jo programą. Su kai kuriomis organizacijomis planuojame bendradarbiauti ir toliau.

PROJEKTO PERSONALO IR DALYVIŲ ASMENINIS ĮVERTINIMAS SASME programa – puikus būdas organizacijoms paskatinti senjorus dalyvauti įvairiuose užsiėmimuose. Teigiamos reakcijos į žurnalą (kuris yra skirtas senjorams ir kurį kūrė patys senjorai) parodė, kad mūsų darbas yra svarbus ir reikalingas.

PRAKTIKOS PLIUSAI IR MINUSAI

+ Dalyviai buvo supažindinti su SASME projektu	- Karštą dieną nebuvo oro kondicionierių
+ Dalyviai susipažino su kitomis su senjorais susijusiomis organizacijomis	- Kai kurie pristatymai buvo per ilgi.
+ Galimybė keistis idėjomis ir gerosiomis praktikomis	
+ Pasirodymai	

GEROJI PRAKTIKA:

EUROPOS SENJORO KORTELĖ



VEIKLOS PAVADINIMAS Europos senjoro kortelė – nuolaidų kortelė senjorams

ŠALIS Lenkija

ORGANIZACIJA MANKO asociacija

TIKSLAI Senjorų (60+) socialinis aktyvinimas ir mokymas;
Mokymo idėjos įgyvendinimas per savanorišką darbą.

DALYVIAI Senjorai (žmonės, kuriems yra daugiau nei 60 metų), vietinės įmonės

**ŽMONIŲ SKAIČIUS
TIKSLINĖ GRUPĖ
DALYVIAI** Nuo pat „Senjoro kortelės“ programos Lenkijoje pradžios, Senjoro kortelę gavo daugiau nei 190000 senjorų. Europos senjoro kortelę iš viso gavo daugiau nei 1400 programoje dalyvaujančių įmonių; iki 2018 metų gruodžio mėnesio prie programos „Europos senjoro kortelė“ prisijungė 15 įmonių. Prie „Senjoro kortelės“ programos prisijungė daugiau nei 100 savivaldybių. Prie programos prisijungusios savivaldybės įgijo senjorams draugiškų bendruomenių statusą.

**SPECIALISTAI IR
JŲ VAIDMUO** Ewelina Florczak
Łukasz Salwarowski
Abu šie žmonės yra MANKO asociacijos vadybos nariai ir pagrindiniai asmenys, atsakingi už „Senjoro kortelės“ programos reklamą. Marek Pilch yra atsakingas už renginių, susijusių su Senjoro kortelės reklama, organizavimą, derybas su įmonėmis ir viešąjį administravimą. Joanna Talar yra atsakinga už Senjoro kortelės platinimą tarp senjorų ir už susisiekimą su viešojo administravimo įmonėmis.

**TRUMPAS RENGINIO/
NAUDOTŲ METODŲ
APRAŠYMAS** Programos „Europos senjoro kortelė“ idėja kilo iš „Lenkijos senjoro kortelės“ – kampanijos, kurią 2014 metais įkūrė MANKO asociacija. Kampanija „Senjoro kortelė“ skatina piliečius, vietos valdžios institucijas, NVO ir įmones užsiimti vyresnio amžiaus žmonių aktyvinimu ir ekonominiu švietimu. Senjoro kortelė yra nuolaidų kortelė, prieinama kiekvienam asmeniui, kuriam yra daugiau nei 60 metų ir kuris yra užpildęs paraiškos formą. Norėdamas gauti kortelę, senjoras turi prisijungti prie vienos iš daugelio institucijų ir organizacijų, kurios bendradarbiauja su MANKO asociacija, t. y. prie vietos valdžios institucijų. Kita vertus, įmonės

gali reklamuoti savo prekes ir paslaugas šiai konkrečiai tikslinei grupei, prisijungdamos prie programos ir siūlydamos nuolaidas. Kortelę turintis asmuo nori sąmoningai pasirinkti pasiūlymą, kurio kainos ir kokybės santykis yra geriausias, taupyti pinigus ir tuo pačiu gyventi aktyvų gyvenimą bei pasinaudoti įvairiais privalumais, kuriuos siūlo mūsų programoje dalyvaujančios įmonės. Norėdama prisijungti prie „Europos senjoro kortelės“ programos, įmonė turi užtikrinti, jog kortelę turintiems žmonėms bus pritaikytos nuolaidos. Mūsų tikslas – didinti verslininkų sąmoningumą apie tai, kad senyvo amžiaus žmonių skaičius mūsų visuomenėje nuolat auga, todėl senjorai tampa vis svarbesne tiksline grupe.

ĮVERTINIMAS

Senjoro kortelės sėkmė vertinama pagal šiuos rodiklius:

- senjorų, turinčių Senjoro kortelę, skaičių;
- programoje dalyvaujančių įmonių skaičių;
- programoje dalyvaujančių valdžios institucijų (senjorams draugiškų bendruomenių) skaičių;
- senjorų, užsiimančių savanoriška veikla platinant Senjoro kortelę tarp senjorų ir programoje dalyvaujančių įmonių, skaičių.

GEROSIOS PRAKTIKOS PASIEKIMAI

Senjoro kortelės programa turi daug privalumų: senjorai gauna nuolaidas, kurių dėka gali įsigyti įvairių prekių ir paslaugų už prieinamą kainą, gyventi aktyvesnį gyvenimą, užsiimti savanoriška veikla; įmonės gali pasiekti senjorus kaip tikslinę grupę, reklamuoti savo produktus ir formuoti teigiamą, senjorams draugišką įmonės, įvaizdį; vietos valdžios institucijos gali formuoti teigiamą, senjorams draugišką bendruomenės, įvaizdį ir džiaugtis aktyvesniais savo piliečiais.

SPAŠTAI IR ALIUZIJOS

Sunku pasiekti ir įtikinti tikslines grupes; didžiausias poveikis turėtų būti daromas reklamos ir informavimo kampanijoms siekiant įtraukti visas tris šalis.

POVEIKIS

Vietos verslininkai, vertinantys Europos senjoro kortelę, gali pagerinti vietos ekonomiką ir pramonę, o kitose šalyse gyvenantys vyresnio amžiaus piliečiai gali aplankyti naują miestą, kuriame yra vertinama jų kortelė.

PROJEKTO PERSONALO IR DALYVIŲ ASMENINIS ĮVERTINIMAS

Europos senjoro kortelė yra Nacionalinės senjoro kortelės versija. Turėdami šią kortelę, senjorai taip pat galės gauti nuolaidas partnerių šalyse. Projekto metu įgyvendinant „Senjoro kortelės“ kampaniją partnerių šalyse, buvo pasiekti skirtingi rezultatai. Lenkijoje, šalyje, kurioje „Senjoro kortelės“ programa yra populiariausnė, tai padaryti sekėsi šiek tiek lengviau, nes abi programos papildo viena kitą. Partneriams iš Lietuvos, Rumunijos ir Vokietijos įgyvendinti „Senjoro kortelės“ programą sekėsi daug sudėtingiau, tačiau jie labai stengėsi pasiekti projekto tikslus. Vokietijoje (Miunsteryje) yra keletas kitų nuolaidų kortelių programų, todėl šioje šalyje „Europos senjoro kortelės“ programa nebuvo įgyvendinta, tačiau ji buvo sukurta kitame Vokietijos regione.

GEROJI PRAKTIKA: ŽAIDIMO „KELYJE: SKRAIDANTYS REPORTERIAI“ ĮGYVENDINIMAS



VEIKLOS PAVADINIMAS Žaidimo „Kelyje: skraidantys reporteriai“ įgyvendinimas

ŠALIS	Lietuva
ORGANIZACIJA	Socialinių inovacijų fondas
TIKSLAI	- Išbandyti žaidimą su dalyviais (senjorais); - Supažindinti dalyvius su žaidimo kūrėjais, žaidimo taisyklėmis ir principais; - Skatinant senjorų bendravimą, nustatyti, ar žaidimas senjorams padeda bendrauti vieniems su kitais, ar ne; - Pasiūlyti alternatyvių žaidimo įgyvendinimo būdų.
DALYVIAI	Senjorai, dalyvaujantys SIF renginiuose ir susitikimuose
ŽMONIŲ SKAIČIUS TIKSLINĖ GRUPE DALYVIAI	14 dalyvių (2 grupės)
SPECIALISTAI IR JŲ VAIDMUO	Socialinių inovacijų fondo suaugusiųjų švietėjai Vaidmuo: žaidimo pristatymas, žaidimo proceso valdymas, dalyvių skatinimas įsitraukti į žaidimą, dalyvių pažangos stebėjimas ir apžvalga, žaidimo rezultatų apibendrinimas.

TRUMPAS RENGINIO/ NAUDOTŲ METODŲ APRAŠYMAS

Dviems vyresnio amžiaus žmonių grupėms pasiūlėme pažaisti stalo žaidimą „Kelyje: skraidantys reporteriai.“ Žaidimo procesą sudarė trys etapai: įvadas, įgyvendinimas ir rezultatų apibendrinimas.

Susidūrėme su problema: paaiškėjo, kad vyresnio amžiaus žaidėjams nuo pat pradžių buvo sunku įsiminti visas žaidimo taisykles ir žaidimo elementus, todėl nusprendėme, kad įvadas į žaidimą turi būti nuoseklus. Dėl šios priežasties supaprastinome įvado taisykles ir jas pritaikėme kūrybiškai. Taigi, žaidimo įvadą sudarė trys trumpos užduotys:

„Papasakokite savo istoriją“: dalyviai turėjo papasakoti įdomias savo pačių istorijas (arba istorijas, kurias jiems kas nors papasakojo) – istorijas apie miestus, kuriuose lankėsi, kaip ten pateko, kokie buvo dalyvių įspūdžiai, kas dalyviams buvo įdomu (3-5 min. kiekvienam dalyviui).

„Kur norėtumėte nuvykti?“ Dalyviai turėjo atsakyti į klausimą, kokį Europos miestą jie norėtų aplankyti ir įtikinti kitus jį aplankyti (3-5 min. kiekvienam dalyviui).

„Ką žinote apie miestą?“ Dalyviai buvo suskirstyti į dvi grupes ir gavo vienodą skaičių žetonų (10 žetonų) su skirtingais miestais. Naudodami „minčių lietaus“ metodą, dalyviai turėjo ką nors papasakoti apie visus miestus, kuriuos gavo.

Už kiekvieną papasakotą istoriją dalyviai galėjo užsidirbti pinigų sumą, atitinkančią žetono vertę.

POVEIKIS TIKSLINEI GRUPEI

Užduotis „Papasakokite savo istoriją“ buvo labai naudinga, nes skatino senjorus bendrauti. Dalindamiesi savo patirtimi su kitais žmonėmis, senjorai nesijautė vieniši ir turėjo su kuo pasikalbėti.

Užduotis „Kur norėtumėte nuvykti?“ Įtikindami kitus aplankyti tam tikrus miestus, senjorai jautė, kad gali daryti įtaką vietinei aplinkai, jie aktyviai dalyvavo kitiems žmonėms priimant sprendimus. Užduotis „Ką žinote apie miestą?“ padėjo vyresnio amžiaus žmonėms įveikti atskirties jausmą dirbant mažesnėse grupelėse. „Minčių lietaus“ metodas buvo naudingas, nes senjorų idėjos nesulaukė jokios kritikos.

Taigi, dalyviai galėjo laisvai išreikšti visas, netgi klaidinančias, savo mintis. Tai teigiamai paveikė dalyvius, skatino juos daugiau sužinoti apie miestus, todėl padidėjo dalyvių sąmoningumas, patobulėjo jų žinios. Kai kurie dalyviai gebėjo ieškoti informacijos internete ir pasidalinti ja su savo komandomis.

GEROSIOS PRAKTIKOS PASIEKIMAI

Suaugę besimokantieji dažniausiai nori išreikšti savo mintis žodžiu: kalbėdami, rengdami trumpus pristatymus. Todėl tokie metodai mums suteikė galimybę įtraukti dalyvių idėjas į žaidimo procesą. Dėl supaprastintos versijos, kuri yra pritaikyta vietiniam kontekstui ir vietiniams dalyviams, žaidimo procesas tapo lankstesnis ir kūrybiškesnis.

ISSŪKIAI

Kai kurie dalyviai niekada nėra buvę tam tikrose šalyse, todėl leidome jiems keisti šalį ir kalbėti apie tas šalis, kuriose dalyviai yra buvę.

POVEIKIS

Mūsų renginyje dalyvavo 15 su senjorais susijusių organizacijų. Kiekviena organizacija gavo SASME stalo žaidimą. Organizacijų Informaciniuose stenduose buvo daug senjorams skirtos medžiagos.

Renginyje apsilankę senjorai gavo žurnalą „Europos senjoro balsas“ ir projekto SASME lankstinuką. Visiems renginyje dalyvavusiems žmonėms buvo suteikta informacija apie SASME projektą ir jo programą. Su kai kuriomis organizacijomis planuojame bendradarbiauti ir toliau.

PRAKTIKOS PLIUSAI IR MINUSAI

+ Mokymasis yra paremtas vyresnio amžiaus besimokančiųjų gyvenimiška patirtimi;
+ Įveikiamas vienatvės ir atskirties jausmas;
+ Praplėčiamos senjorų žinios apie Europos šalis, jie turi galimybę išgirsti kitų senjorų patirtį;
+ Sužadinas senjorų noras keliauti po Europą.

- Žaidimas turi būti pritaikytas atsižvelgiant į dalyvių (senjorų) gyvenimišką patirtį ir jų vietinį kontekstą;
- Žaidimui reikia skirti daugiau laiko nei buvo planuota iš pradžių.

GEROJI PRAKTIKA: STALO ŽAIDIMO PRISTATYMAS IR ANIMATORIŲ PAGALBA SENJORAMS



DATA	2018 metų vasario-kovo mėn.
VEIKLOS PAVADINIMAS	Stalo žaidimo pristatymas ir animatorių pagalba senjorams
ŠALIS	Lenkija
ORGANIZACIJA	Polish Bard Games (PGP)
TIKSLAI	Pristatyti projektą ir stalo žaidimą „Kelyje“; Mokytis žaisti žaidimą; Parodyti žaidimo galimybes ir privalumus.
DALYVIAI	Senjorai, senjorų organizacijos, piliečių žiniasklaida
ŽMONIŲ SKAIČIUS TIKSLINĖ GRUPĖ DALYVIAI	Apie 50 žmonių
SPECIALISTAI IR JŲ VAIDMUO	Piliečių žiniasklaidos atstovai ir senjorų organizacijos stebėtojai ir aprašė senjorams skirtą žaidimą, kalbino senjorus ir projekto partnerius (organizacijas PGP ir MANKO).
TRUMPAS RENGINIO/ NAUDOTŲ METODŲ APRAŠYMAS	Vyresnio amžiaus žmonės, organizacijos ir piliečių žiniasklaidos atstovai buvo pakviesti į renginį. Renginyje buvo 5 stalai. Žaidimas buvo skirtas keturiems žmonėms, tačiau taip pat buvo palikta viena papildoma vieta, skirta žaidimo animatoriui (asmeniui, kuris žino taisykles, žino, kaip žaisti žaidimą ir gali paaiškinti žaidimo instrukcijas). Žaidimą žaidėme tol, kol įsitikinome, kad senjorai suprato žaidimo taisykles ir gali žaisti vieni. Piliečių žiniasklaidos atstovai, organizatoriai, animatoriai ir projekto partneriai stebėjo, kaip senjorai reaguoja į žaidimą „Kelyje.“

ĮVERTINIMAS

This was an important event, because it showed the method of working with the board game for seniors, reaction to the game and idea of project's further life.

The event with the board game was described in the mass media as an innovative and interesting tool for seniors. The game triggered emotions. Seniors showed a great willingness to participate in the event and learn about the rules of the game. The target group expressed interest, curiosity, surprise. The board game was very popular, and it proved to be useful.

GEROSIOS PRAKTIKOS PASIEKIMAI

Gerosios praktikos tikslas – įgyti žinių apie tikslinės grupės poreikius ir interesus.

Renginiai, kuriuos suorganizavome, parodė, kad stalo žaidimas yra puikus žinių, pramogų ir integracijos derinys.

Šis stalo žaidimas yra pritaikytas senjorams (yra sukurtas individualaus, senjorams skirto projekto metu), yra gerai suplanuotas (įvairios šalys, įvairios nuomonės, prisitaikymas prie tikslinės grupės poreikių).

Ši priemonė taip pat yra labai patraukli meniniu ir kokybiniu požiūriu.

Įgūdžiai, kurių galima išmokyti tikslinę grupę naudojant žaidimo metodą, yra šie: gebėjimas išreikšti emocijas, žinių įgijimas, atminties lavinimo pratimai, integracija, impulsas pasisemti naujos energijos.

SPAŠTAI IR ALIUZIJOS

Stalo žaidimas yra naujas pasiūlymas, kaip aktyvinti senjorus. Svarbu, kad senjorams būtų įdomu. Vis dėlto, šis metodas nebus patrauklus, jei nebus asmens, kuris senjorus supažindins su žaidimu, t.y. animatoriaus.

Animatorius yra žmogus, kuris kviečia jus žaisti, paleidžia žaidimą ir užtikrina, kad suprastumėte žaidimo taisykles. Senjorai jiems padėjusį asmenį (animatorių) labai vertino. Šalia buvęs pagalbininkas senjorams buvo labai naudingas.

POVEIKIS

Šis stalo žaidimas yra gera priemonė vietinėms organizacijoms, senjorų klubams ir piliečių žiniasklaidos priemonėms – ji parodo, kaip galima aktyvinti senjorus. Šis metodas pritraukia dėmesį ir suteikia galimybę kurti priemones.

PROJEKTO PERSONALO IR DALYVIŲ ASMENINIS ĮVERTINIMAS

SASME programos produktai atitinka tikslinės grupės poreikius ir suteikia galimybę patekti į senjorų aplinką. Siūlomoms priemonėms yra įdomios, naujoviškos, išbandytos ir kūrybiškos. Šis stalo žaidimas yra puikus žinių šaltinis, žaidimas sukella emocijas ir skatina integraciją.

Įgyvendindami SASME programos priemones, dažnai susidūrėme su vertinimais, kurie buvo labai teigiami: priemonės, skirtos aktyvinti senjorus, buvo labai reikalingos, o pasiūlyti sprendimai – labai naudingi. SASME programos priemonės taip pat atveria plėtos galimybes.



SANTRAUKA

Tikimės, kad šis vadovas Jus paskatins pasiūlyti naujas iniciatyvas savo šalies senjorams. Tegul mūsų patirtis būna gairės, kurios padės Jūsų organizacijoms.

Įgyvendami projektą susidūrėme su įvairiomis kliūtimis, kurias turėjome įveikti. Ši patirtis mus daug ko išmokė. Tikimės, kad mūsų darbas įkvėps Jus ir Jūsų komandą išbandyti naują metodą kovojant su socialine atskirtimi ir paskatins vyresnio amžiaus žmones aktyviau dalyvauti visuomenės gyvenime.

Jei norite gauti daugiau informacijos apie SASME programos įgyvendinimą partnerių šalyse, susisiekite su organizacijomis, kurių kontaktai nurodyti pirmame puslapyje.

DĖKOJAME!