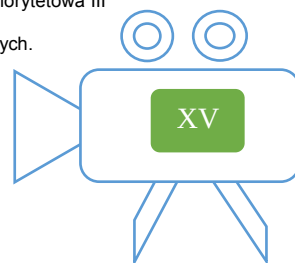




KARTA ANIMACJI ŚWIAT EXPRESS



CEL ANIMACJI

Zachęcenie do planowania podróży za pomocą narzędzi online.

Budowanie relacji przyjacielskich pomiędzy uczestnikami.

Zachęcenie do wspólnego spędzania czasu podczas planowania podróży.

LINKI DO WYKORZYSTANIA

<https://www.latamy.pl>

<https://www.booking.com>

www.fly4free.pl

W JAKICH SYTUACJACH MOŻESZ WYKORZYSTAĆ TEN SCENARIUSZ?

Animacja jest kontynuacją nabytych umiejętności z zakresu: obsługi urządzeń cyfrowych, komunikator, przejazdy i podróże, znajomości, kultura i sztuka, zakupy online, uczymy się, media w Internecie, zdrowie.

PRZED ROZPOCZĘCIEM

Świat Express to projektowanie podróży. Dla naszych graczy będzie to trudny wyścig pełen niespodzianek. Wygranymi okażą się najwytrwalsi, którzy mają najwięcej szczęścia, sprytu i kreatywności. Graczom przyda się również umiejętność organizacyjna. Odpowiednie przygotowanie sprawi, że zaplanowana podróż stanie się przygodą życia.

CO PRZYGOTOWAĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM

- ✓ Laptopy;
- ✓ Internet;
- ✓ Przybory do pisania;
- ✓ Karta podróży;

KONTRAKT SPOŁECZNY

Baw się dobrze / Bądź sobą;
Każdy ma prawo do wyrażania swojego zdania,
nie raniąc innych;

Szanujemy siebie nawzajem;
Ograniczamy się do tematu spotkania;
Każdy ma prawo powiedzieć STOP!

PRZEBIEG ANIMACJI

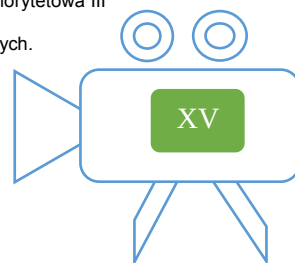
1. Przywitanie uczestników;
2. **Autoprezentacja uczestników:** animator prosi uczestników o podanie imienia oraz kraju, który chcieliby zwiedzić. Każdy z uczestników przedstawia się wg podanego schematu.
3. **Prezentowanie celu animacji.**
4. **Prezentowanie przebiegu animacji:** Aby zwiedzać zagraniczne kraje, wcale nie trzeba dysponować dużym budżetem. W wyszukiwaniu dobrych ofert pomagają specjalnie dedykowane do tego serwisy, regularne promocje oraz taryfy „first i last minute”. Śledząc aktualne oferty i przy odrobinie szczęścia i sprytu można wybrać się nawet na drugi koniec świata - jak się okazuje za niewielkie pieniądze. Jak to zrobić?
5. **Podział na grupy:** W zależności od ilości uczestników należy podzielić ich tak, aby w każdej grupie było min. 3 osoby.
6. **Zasady gry:** Uczestnicy wybierają kraj, który chcą zwiedzić. Zadaniem grup jest zaplanować podróż i odwiedzić 3 co najmniej miasta w wybranym kraju. Animator rozdaje grupom zaprojektowane karty, które ułatwią planowanie podróży (załącznik nr1 – KARTA PODRÓŻY). Uczestnicy mają dwie możliwości. Animator w celu podniesienia grywalizacji przedstawia uczestnikom jaki mają budżet do zorganizowania podróży lub jaki mają czas na odbycie podróży.
7. Grywalizacja – uczestnicy planują podróż wg zasad przedstawionych przez animatora.





„Podkarpacki E-Senior”, Program Operacyjny Polska Cyfrowa, Oś priorytetowa III
Cyfrowe kompetencje społeczeństwa, Działanie 3.1.
Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych.

KARTA ANIMACJI ŚWIAT EXPRESS



8. Podsumowanie animacji - „rundka - pytań”.

PYTANIA DO WYKORZYSTANIA NA ZAKOŃCZENIE ANIMACJI

- ✓ Co było łatwe / trudne w trakcie animacji;
- ✓ Jak Ci się podobał sposób wspólnego spędzania czasu;
- ✓ Czego nowego się nauczyłeś;
- ✓ Czego nauczyłeś się od innych;
- ✓ Kogo poznałeś nowego;
- ✓ Co powiesz w domu po powrocie z naszego spotkania;
- ✓ Masz trzy medale złoty, srebrny, brązowy - jak oceniasz dzisiejsze spotkania?.

PAMIĘTAJ

Przebieg animacji

Ad.1. Animator przygotowuje miejsce spotkania, tak, aby można było sprawnie aranżować przestrzeń animacji - od ustawienia stołów w podkowę do rozstawienia stołów do pracy w podgrupach.

Ad.2. Animator powinien rozpocząć autoprezentację od siebie i zachęcić kolejną osobę do prezentacji.

Ad.3. Posłuż się celami i zakresem animacji.

Ad.4. Jako animator opowiedz o każdym etapie spotkania.

Ad.5. Wykorzystaj zaproponowaną kartę (załącznik nr 1) i pomagaj grupom wejść w temat zadania. Zachęcaj do aktywności wszystkich uczestników. Zainspiruj uczestników mniej aktywnych. Unikaj tematów związanych z religią, polityką wśród uczestników - **TO MOŻE WYWOŁAĆ KONFLIKT**. W sytuacjach trudnych odwołuj się do kontraktu/zasad przedstawionych na początku spotkania.

Ad.6. Zadbaj, aby każda grupa lub/i uczestnik miał dostęp do urządzenia mobilnego i do Internetu.

Ad.7. Pomagaj uczestnikom np. w wyszukiwaniu pomocnych serwisów internetowych służących do rezerwacji zakwaterowania online, rezerwacji biletów, przelotów online. Przygotuj się do zajęć wykorzystując załączone linki i zapoznaj się z „kartą podróży”. Zarezerwuj sobie około 1,5 godziny na przygotowanie.

Ad.8. Obserwuj zachowania uczestników, Chwal zaangażowanie, brawa dla zwycięzców.

Ad.9. Intuicyjnie wybierz pytania do podsumowania animacji. Wpleć w to własne przemyślenia i spostrzeżenia. Mów językiem korzyści (wspieraj to, co pozytywne, zachęcaj do ograniczeń zachowań negatywnych).

RAMY CZASOWE

Czas animacji w podziale na poszczególne etapy:

- I. Wprowadzenie - 20 min**
- II. Autoprezentacja - 5 min na uczestnika**
- III. Zapoznanie się z KARTĄ PODRÓŻY - 5 min**
- IV. Pytania - 10 min**
- V. Planowanie podróży – 120 min**
- VI. Podsumowanie animacji - 15 min**



Fundusze
Europejskie
Polska Cyfrowa



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

