



## **XXVIII Liceum Ogólnokształcące im Wojciecha Bednarskiego**

2024-05-06

**1. Data realizacji działania** – styczeń-maj 2024 r.

**2. Miejsce realizacji działania/wydarzenia** – *XXVIII Liceum Ogólnokształcące im Wojciecha Bednarskiego w Krakowie.*

**3. Realizatorzy działania/wydarzenia.** *Liderzy projektu #Ogarniam Życie : Emilia Szczurek, Cyprian Czystczoń, Natalia Ochenkowska, Anna Urban, Bartosz Śmiech. Koordynator projektu Anna Kowalczyk,*

**4. Odbiorcy działania/wydarzenia:** Planowo projekt przeznaczony dla społeczności szkolnej: uczniowie w klasach 1-4 ok 400 osób. Gra planszowa do wykorzystania na godzinie wychowawczej w ramach programu profilaktycznego również w kolejnych latach.

**5. Opis działania/wydarzenia.**

- Spotkania organizowane w grupie liderów z nauczycielem prowadzącym projekt.
- Przeprowadzenie w szkole ankiety dotyczącej problemów dotyczących uczniów: przemoc, uzależnienia, problemy związane z depresją i nadmiarem obowiązków.
- Gra planszowa „Gra o Życie” liderzy projektu wraz z kolegami tworzą grę planszową dotyczącą problemu uzależnień (od leków, narkotyków, alkoholu, nikotyny, internetu), handlu ludźmi, przemocy, wykorzystywania, hejtu, kradzieży danych osobowych. Gra zawierać będzie 100 pytań posegregowanych według kategorii trudności. Jest wykonana ręcznie i komputerowo, samodzielnie w programie graficznym. Wydrukowana na drukarce zakupionej za fundusze z projektu. O stopniu trudności decyduje los/szczęście – ile oczek na kostce wypadnie.

Celem gry jest świadome działanie nastawione na uczniów szkoły mające na celu ograniczenie używania substancji psychoaktywnych lub zapobieganie problemom z tym związanym, profilaktyka uzależnień, tworzenie wspierającego klimatu w szkole, wzmacnianie poczucia wartości uczniów, dbanie o zdrowie psychiczne, radzenie sobie z problemami dotyczącymi uzależnień, zdobycie wiedzy w tym zakresie.

- Zakup drukarki i sprzętów niezbędnych do wykonania projektu.