

AKADEMIA AMBASADORÓW NIEMOŻLIWEGO

ARTIFEX MUNDI



Wakacyjne Obozy Marzeń

Program przygotowany dla Artifex Mundi
z wykorzystaniem innowacyjnego programu dla młodzieży
AMBASADORZY NIEMOŻLIWEGO,
który został opracowany i jest z sukcesem realizowany przez
FUNDACJĘ POMOCY DZIECIOM ULICA.

Fundacja Pomocy Dzieciom ULICA

Misją Fundacji jest wyjście poza swoje podwórko, wspieranie tych, którzy chcą zmieniać siebie i świat - choćby ten mały, lokalny, stać się Ambasadorem Niemożliwego. Ambasadorem możemy nazwać osobę, która chce podjąć wyzwanie, spróbować przekroczyć własne ograniczenia i spełniać swoje marzenia. Młodzież pod opieką trenerów i opiekunów w ramach realizowanych warsztatów czy obozów pracuje nad swoim rozwojem, odkrywaniem własnych zasobów oraz potencjałów. Zdobywa certyfikat Ambasadora Niemożliwego: potrafi pracować w zespole, potrafi rozmawiać i słuchać innych, wie oraz czuje dokąd i dlaczego zmierza, nigdy się nie poddaje, myśli niestandardowo. **Zamysłem tego przedsięwzięcia jest budowanie w młodych ludziach postawy zwycięzcy - osoby odważnej w marzeniach, gotowej do stawiania sobie nowych celów, zmotywowanej do działania i wierzącej w sukces.**

Nasze osiągnięcia

Doświadczenia Fundacji Pomocy Dzieciom ULICA to:

- niezwykle wyprawy dla dzieci i młodzieży (tj. „Z Hałdy w Himalaje”, „Z Hałdy do Skandynawii”, zeszłoroczna edycja Wakacyjnych Obozów Marzeń)
- prawie 2 000 osób rocznie biorących udział w spotkaniach motywacyjnych, którzy zaczynają spełniać marzenia,
- ponad 500 dzieci w programie lokalnym Fortum dla Śląskich Dzieci
- ponad 1000 h warsztatów rocznie
- grono fantastycznych trenerów- ludzi z pasją i zaangażowaniem.

W przypadku pytań zachęcamy do kontaktu z koordynatorami projektu

Bartłomiej Marszałek tel. 664 332 100, bartek@fundacjaulica.pl

Natalia Szlęzak tel. 505 879 503, natalia@fundacjaulica.pl

Akademia Ambasadorów Niemożliwego - Artifex Mundi to wspólny projekt Fundacji Pomocy Dzieciom ULICA oraz firmy Artifex Mundi, którego uczestnikami jest młodzież pragnąca podjąć próbę pracy nad sobą i kreowaniem własnego świata. Jednym z zasadniczych celów projektu jest stworzenie warunków, które pozwolą na rozwój pasji i zainteresowań, przy jednoczesnym budowaniu wiary we własne możliwości i czerpaniu radości z pracy na rzecz drugiego człowieka.

Największą atrakcją projektu jest fakt, że uczestnicy projektu będą mieli okazję rozwijać swoje pasje i zainteresowania pod okiem najlepszych specjalistów, ekspertów, twórców gier komputerowych z firmy Artifex Mundi.

Udział w projekcie ma pozwolić młodemu człowiekowi lepiej poznać siebie samego, zbudować wiarę we własne możliwości, motywować do działania i pomóc znaleźć właściwy sposób radzenia sobie ze stresem i dbania o zdrowie .

W pierwszym etapie projektu młodzież będzie brała udział w warsztatach prowadzonych przez twórców gier oraz trenerów fundacji. W czasie wakacji letnich dla uczestników projektu zostanie zorganizowany "Wakacyjny Obóz Marzeń". Wakacyjny Obóz Marzeń to 6-dniowy wyjazd dla młodzieży.

Program obozu składa się z trzech części:

- 1) świata gier Artifex Mundi;
- 2) Programu Ambasadorów Niemożliwego;
- 3) zajęć sportowych.

Projekt zakończy się uroczystym finałem, podczas którego młodzież będzie miała szansę doświadczyć swojego sukcesu i zaprezentować efekt swojej półrocznej

UCZESTNICY PROJEKTU

Projekt skierowany jest do młodych osób w wieku 16-21 lat, które są zainteresowane grami komputerowymi, informatyką, wyróżniają się otwartością na nowe doświadczenia oraz gotowością do sprawdzenia swoich możliwości. W pierwszej kolejności do projektu przyjmowane są osoby, które:

- Interesują się aktywnością informatyczną, graficzną, animacją, tworzeniem mini aplikacji/gier,
- Mają bujną wyobraźnię, są kreatywne i często mają ciekawe pomysły,
- Ich zainteresowania ukierunkowane są plastycznie - potrafią rysować, malować, interesują się grafiką,
- Język polski jest jednym z ich ulubionych przedmiotów w szkole, dobrze piszą i lubią to robić,
- Uwielbiają rozwiązywać lub tworzyć zagadki, gry logiczne,
- Lubią czytać książki (przygodowe, kryminały lub inne),
- Nie chcą siedzieć beczynnie i postanowili wziąć los w swoje ręce.

Na jednym obozie przewiduje się ok 30 uczestników, pracujących w grupach roboczych. Każdą grupą będzie opiekował się wychowawca, wolontariusz oraz ekspert z firmy Artifex Mundi i trener Fundacji Ulica. Uczestnicy programu będą mieli wpływ zarówno na jego tematykę jak i ciągle udoskonalanie zajęć.

ZASADY REKRUTACJI

Rekrutacja rozpoczyna się w marcu 2017 r. Zainteresowanych udziałem w projekcie „Akademia Ambasadorów Niemożliwego – Artifex Mundi” prosimy o wypełnienie i odesłanie ankiety rekrutacyjnej.

Jeśli pracownicy firmy Artifex Mundi znają w swoim środowisku osoby, które mogłyby zakwalifikować się do projektu, zachęcamy, aby zgłaszali ich kandydaturę.

TERMIN I MIEJSCE

Jako **miejsce** realizacji projektu proponujemy siedzibę Artifex Mundi, siedzibę Fundacji ULICA oraz Ośrodek Salezjański w Tarnowskich Górach. Jest to ośrodek dysponujący salą konferencyjną, salą gimnastyczną, siłownią, miejscem na ognisko oraz salą informatyczną. Noclegi odbywają się w pokojach 1, 2, 3 i 4 osobowych.

Projekt trwa od kwietnia do lipca 2017 r. Termin obozu 29.06.2017 – 04.07.2017 roku.

CELE PROJEKTU

- Budowanie społeczności otwartej na rozwój. Stworzenie warunków umożliwiających rozwój pasji i zainteresowań, przy jednoczesnym budowaniu wiary we własne możliwości i czerpaniu radości z pracy na rzecz drugiego człowieka.
- Podniesienie wiedzy i umiejętności uczestników z zakresu branży IT, tworzenia grafik/animacji komputerowych, pracy w zespole i kompetencji społecznych.
- Wdrażanie najlepszych praktyk wspierania oraz kształtowania aspiracji edukacyjnych młodzieży poprzez budowanie ich motywacji do rozwoju osobistego, uwierzenia we własne możliwości oraz realizowanie pasji życiowych, zgodnie z ideą Ambasadorów Niemożliwego.
- Pokazanie uczestnikom projektu jak ważne jest zachowanie równowagi rozwoju intelektualnego, fizycznego, emocjonalnego i duchowego.
- Integracja pracowników firmy wokół zaangażowania w działania charakterze społecznym
- Objęcie w czasie wolnym od szkoły opieką edukacyjną szerokiej grupy młodzieży uwzględniającą i wspierającą ich indywidualne talenty oraz zainteresowania.

PROGRAM PROJEKTU

Program zostanie dopasowany do potrzeb i predyspozycji uczestników. Poniżej przedstawiamy propozycję, zastrzegając sobie możliwość wprowadzenia zmian w treści merytorycznej. W okresie kwiecień - czerwiec odbędzie się pięć 4-godzinnych spotkań, w czasie których uczestnicy zapoznają się z podstawami pracy twórców gier komputerowych, zbudują swój zespół i przygotowują się do wspaniałej przygody - II części projektu - Wakacyjnego Obozu Marzeń.

Ten z kolei składa się z trzech elementów:

- 1) Próba stworzenia własnej opowieści, która zostanie przedstawiona w formie mini gry komputerowej realizowana pod okiem specjalistów, twórców gier Artifex Mundi;
- 2) Warsztat Ambasadorów Niemożliwego - spójny i dopasowany do warsztatów z Twórcami gier z firmy Artifex Mundi;
- 3) Zachowanie równowagi ciała i ducha. Dlatego właśnie podczas Wakacyjnego Obozu Marzeń odbędą warsztaty jogi, a także elementy sportu, tj gry zespołowe m.in. Football Amerykański, który poprowadzi Anna Markowicz – zawodniczka i jedna z założycielek drugiej w Polsce żeńskiej drużyny footballu amerykańskiego AZS Vixens Opole

Warsztat Ambasadorów Niemożliwego obejmuje takie części jak:

- a. **Rozbudzanie motywacji do działania i odkrywanie swoich mocnych stron.** Podczas warsztatu przyszły Ambasador nauczy się myśleć kategoriami zwycięzcy, rozumiejącego, że wygrana to nie pasmo samych sukcesów, ale ciągły rozwój i uczenie się na swoim doświadczeniu.
- b. **Praca w zespole.** Podczas warsztatu przyszły Ambasador dowie się, jak kształtują się normy i role w grupie. Pozna czynniki sukcesu wspólnego przedsięwzięcia. Nauczy się efektywnie komunikować w zespole. Pozna metody twórczej pracy w grupie.
- c. **Efektywna komunikacja.** Podczas warsztatu przyszły Ambasador dowie się co sprzyja dobrej komunikacji i pozna przeszkody komunikacyjne. Pozna najważniejsze narzędzia komunikacyjne. Pozna techniki asertywne i sposoby rozwiązywania konfliktów
- d. **Radzenie sobie ze stresem.** Podczas warsztatu przyszły Ambasador dowie się, skąd bierze się stres. Nauczy się, jak rozpoznać jego symptomy. Zrozumie, jak radzić sobie ze stresem.