



Wsparcie i aktywizacja seniorów

18

W co się bawić?

Pakiety wdrożeniowe innowacji społecznych zostały przygotowane w ramach projektu „Innowacje w samorządzie” realizowanego przez Fundację Fundusz Współpracy.



Pakiet wdrożeniowy **W co się bawić?** został opracowany na podstawie innowacji społecznej stworzonej w ramach Generator innowacji. Sieci Wsparcia 2.



Niniejszy materiał opublikowany jest na licencji CC BY 4.0 (Creative Commons-Uznanie autorstwa-4.0 Międzynarodowe (CC BY 4.0)). Szczegóły licencji znajdziesz pod adresem: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>

Projekt realizowany w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Autorzy innowacji:

- Joanna Krokosz
- Anna Pitala

Autorzy pakietu wdrożeniowego:

FUTURI

- Natalia Kacprzyk
- Łukasz Szczęsny
- Ewelina Budzińska-Góra
- Weronika Rochacka Gagliardi
- Joanna Płonka
- Maria Garus

Skład dokumentu:

- Martyna Mieszko

Spis treści

01 Charakterystyka innowacji	5
1. Czym jest innowacja i jaki problem rozwiązuje?	6
2. Jakie jednostki mogą wdrażać innowacje?	14
3. Do jakich odbiorców jest kierowana innowacja?	17
4. Na czym polega wyjątkowość tego rozwiązania?	19
5. Co możecie zyskać wdrażając innowację?	20
6. Dlaczego Wasi odbiorcy będą zainteresowani innowacją?	21
02 Instrukcja wdrożenia	23
1. Na czym będzie polegało wdrożenie?	24
2. Jakich zasobów potrzebujecie do wdrożenia?	25
3. Jak przeprowadzić wdrożenie krok po kroku?	28
4. Na jakie potencjalne ryzyka należy uważać?	34
5. Harmonogram prac	36
6. Ramowy budżet wdrożenia innowacji	37
03 Lista załączników i źródeł	40
1. Lista załączników	41
2. Źródła	41

01

Charakterystyka innowacji



1. Czym jest innowacja i jaki problem rozwiązuje?

Czym jest rozwiązanie?

„W co się bawić?” to model międzypokoleniowych zajęć integrujących dzieci w wieku przedszkolnym (4-5 lat) i osoby starsze (ok. 70+). Obejmuje gotowe scenariusze spotkań, zestaw pomocy dydaktycznych oraz podręcznik dla terapeutów, nauczycieli i animatorów. Innowacja tworzy przestrzeń do wspólnej zabawy, nauki i wzajemnego poznania się dwóch grup, które rzadko mają okazję do kontaktu na co dzień.

Na jaki problem odpowiada?

Problemem, na który odpowiada innowacja, jest społeczne wykluczenie i izolacja seniorów, które prowadzą do poczucia samotności, obniżenia zdrowia psychicznego i fizycznego oraz braku satysfakcji z życia.



Do kogo jest kierowana?



Seniorzy w wieku ok. 70+

którzy uczestniczą w zajęciach w dziennych domach pomocy, klubach seniora, środowiskowych domach samopomocy, centrach aktywności społecznej, gospodarstwach opiekuńczych lub rodzinnych domach pomocy



Dzieci w wieku przedszkolnym (4-5 lat)

które uczęszczają do przedszkoli publicznych i niepublicznych, świetlic środowiskowych oraz są podopiecznymi placówek opiekuńczo-wychowawczych

Kto może wdrażać?



Jednostki samorządu terytorialnego oraz ich jednostki organizacyjne

które prowadzą dzienne formy wsparcia i dążą do aktywności społecznej i poprawy jakości życia seniorów



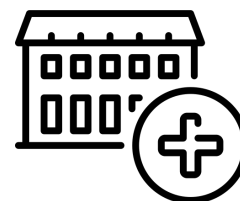
Przedszkola i placówki edukacyjne

które chcą integrować dzieci i seniorów, wzmacniać więzi międzypokoleniowe



Domy dziennego pobytu, gospodarstwa opiekuńcze, centra aktywności społecznej, kluby seniora

które chcą tworzyć przestrzeń do wspólnych działań i integracji z młodszymi pokoleniami



Podmioty prowadzące działania w zakresie opieki wytchnieniowej lub reintegracji społecznej

które chcą zapewnić opiekunom osób starszych czas na odpoczynek i regenerację

Jakie są najważniejsze funkcje?

- Wspólna zabawa dzieci i seniorów oparta na gotowych scenariuszach zajęć sprzyjająca integracji międzypokoleniowej.
- Rozwój emocjonalny, społeczny i poznawczy uczestników.
- Wzmocnienie poczucia sprawczości i wartości osób starszych.
- Kształtowanie empatii, uważności i współpracy u dzieci.
- Gotowy do wdrożenia model działań w placówkach dziennych i środowiskowych.

Jak działa innowacja?



Dzieci

Uczestniczą w zajęciach razem z seniorami. Bawią się, wykonują proste zadania kreatywne i ruchowe, uczą się współpracy i szacunku wobec starszych osób.



Osoby starsze

Uczestniczą w zabawie z dziećmi jako partnerzy, co wzmacnia ich poczucie sprawczości i przynależności.



Terapeuci

Prowadzą zajęcia według gotowych scenariuszy, dostosowując tempo i poziom aktywności do możliwości uczestników, dbają o atmosferę bezpieczeństwa.



Nauczyciele i animatorzy

Współorganizują spotkania, przygotowują przestrzeń i materiały, obserwują relacje między uczestnikami, wspierają integrację i kontynuację działań w placówce.

Jak wygląda usługa krok po kroku?

- **Dobór partnerów lokalnych**

Na potrzeby realizacji usługi łączy się przedszkole z placówką dziennego wsparcia dla seniorów znajdującą się w bliskim sąsiedztwie, co ułatwia logistykę i organizację spotkań. Partnerstwo oparte jest na zaangażowaniu obu stron i wspólnym dążeniu do integracji międzypokoleniowej.

- **Ustalenie ról i zasad**

Wyznaczany jest koordynator lokalny, który odpowiada za komunikację i harmonogram działań. W ramach zaangażowanych placówek wyznaczane są też osoby do kontaktu, współpracujące z koordynatorem. Spotkania prowadzą terapeuta lub opiekun z placówki senioralnej oraz nauczyciel bądź animator z przedszkola, zapewniając wsparcie specjalistyczne i pedagogiczne.

- **Zakup materiałów**

Uzgadniany jest wariant zakupu pomocy dydaktycznych: jednorazowych lub wielokrotnego użytku, by dostosować się do potrzeb i możliwości finansowych partnerów. Materiały są starannie dobrane i dostosowane do wieku oraz specyfiki grup uczestniczących.

- **Przygotowanie pomocy do zabaw**

Terapeuci wraz z seniorami przygotowują pomoce zgodnie z instrukcjami zawartymi w opracowanych scenariuszach. Dzięki temu uczestnicy angażują się w proces tworzenia, co wzmacnia ich motywację i integrację.

- **Spotkania przygotowawcze (oddzielnie)**

Z seniorami odbywają się spotkania wyjaśniające cele i korzyści programu oraz przedstawiające plan działania. Z dziećmi poprzez zabawę osławiane są zasady współpracy oraz postać seniora, co pomaga budować pozytywny i bezpieczny klimat.

- **Cykl wspólnych zajęć międzypokoleniowych (4 spotkania)**

Tematyka obejmuje różnorodne aktywności: grę terenową pomagającą poznać miejsce, zabawy integracyjne, teatr oraz ćwiczenia z komunikacji. Dzieci i seniorzy współpracują w parach lub małych grupach, a prowadzący dbają o odpowiednie tempo i komfort uczestników.

Dostępność materiałów

Załącznikami do niniejszej instrukcji są podręcznik, komplet scenariuszy i opis materiałów, które są udostępniane bezpłatnie na zasadzie otwartej licencji, co pozwala na łatwe wdrożenie programu w nowych placówkach.

Uwaga

Model jest zgodny z polityką deinstytucjonalizacji, ponieważ proponuje realizację usługi w środowiskowych i dziennych formach wsparcia, takich jak dzienne domy pomocy, kluby seniora czy centra aktywności, we współpracy z lokalnymi przedszkolami.

Dlaczego to działa?

- Innowacja odpowiada na realny problem społeczny – brak kontaktu między dziećmi a osobami starszymi – tworząc prosty, możliwy do wdrożenia model współpracy między przedszkolami a placówkami dziennego wsparcia.
- Łączy cele edukacyjne, społeczne i zdrowotne, wpisując się w polityki deinstytucjonalizacji, aktywizacji seniorów oraz w kierunki lokalnych strategii senioralnych i edukacyjnych.
- Jej siłą jest współdziałanie pokoleń – relacje są oparte na wspólnym doświadczeniu i radości, a nie na pomocy czy opiece.
- Oferuje prosty, skalowalny model – oparty na gotowych materiałach i łatwy do wdrożenia w różnych typach placówek.
- Charakteryzują ją trwałość i niskie koszty – realizacja zajęć nie wymaga dodatkowej infrastruktury, a finansowanie można opierać na budżetach placówek, grantach, darowiznach lub partnerstwie lokalnym.
- Społeczna wartość dodana – projekt rozwija lokalne więzi, wspiera integrację międzypokoleniową i buduje pozytywny wizerunek miasta jako wspólnoty uczącej się przez relacje.



Senior siedzi na kocu w parku i gra w szachy z małym dzieckiem. Patrzą na siebie uważnie, a scena ma spokojny, ciepły charakter.

Jak wygląda przykładowy program?

Poniżej przedstawiono przykładowy program międzypokoleniowych spotkań „W co się bawić?”, który może stanowić inspirację dla gmin, przedszkoli i placówek dziennych. Każda jednostka może dowolnie dostosować jego tematykę i formułę do potrzeb uczestników oraz lokalnych możliwości. Program może być częścią oferty edukacyjnej, kulturalnej lub społecznej.



Cykl spotkań (4-6 spotkań po 60-90 minut)

Propozycja obejmuje cztery podstawowe moduły:

- Poznajmy się – zabawy integracyjne i ruchowe z muzyką.
- Zabawy ze sznurka – wspólne zadania manualne i logiczne.
- Teatr wyobraźni – wspólne tworzenie scenek i opowieści.
- Wspólne świętowanie – podsumowanie cyklu i wystawa prac.



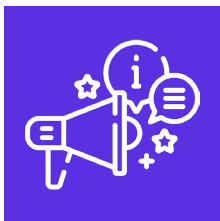
Miejsce realizacji

Przedszkole, dzienny dom pomocy, klub seniora, biblioteka lub centrum aktywności lokalnej – dowolna przestrzeń bez barier architektonicznych, umożliwiająca wspólne działanie.



Prowadzący i partnerzy

Terapeuci, nauczyciele, animatorzy kultury. Program można realizować w partnerstwie z organizacjami pozarządowymi lub placówkami edukacyjnymi.



Komunikacja z odbiorcami

Gmina może promować program pod wspólnym hasłem, np. „Razem w zabawie”. Do informowania o usłudze warto wykorzystać plakaty w przedszkolach i klubach seniora, media społecznościowe oraz wydarzenia lokalne. Przykładowe alternatywne nazwy działania: „Mali i Duzi w zabawie”, „Zabawa łączy pokolenia”, „Spotkajmy się w zabawie”.



Rozszerzenia

Możliwe są edycje sezonowe (np. „Zabawy zimowe”, „Wiosenne spotkania”), pikniki międzypokoleniowe lub konkursy na wspólne prace.

Program ma charakter otwarty – jego celem jest inspirowanie i zachęcanie do tworzenia własnych form międzypokoleniowej współpracy w gminie.

2. Jakie jednostki mogą wdrażać innowacje?

W ramach grantów innowacje mogą być wdrażane przez Jednostki Samorządu Terytorialnego oraz ich jednostki organizacyjne. Jednak innowacje mogą być także wdrażane poza grantem w ramach własnych zasobów. W takim przypadku nie ma ograniczeń i istnieje możliwość samodzielnego wykorzystania dostępnych materiałów. Dodatkowo wyłoniono także możliwych partnerów lokalnych, którzy mogą stanowić istotne wsparcie podczas wdrażania innowacji.

Jednostki Samorządu Terytorialnego (JST) i jednostki organizacyjne JST

1. Wydziały polityki społecznej

Potrzebują działań integrujących różne grupy mieszkańców i wzmacniających lokalne więzi społeczne. Program może stać się częścią polityki senioralnej, edukacyjnej lub społecznej gminy.

2. Ośrodki Pomocy Społecznej

Szukają rozwiązań przeciwdziałających samotności seniorów i wspierających ich aktywność w środowisku lokalnym. Program pozwala włączyć osoby starsze w działania międzypokoleniowe.

3. Powiatowe Centra Pomocy Rodzinie

Realizują zadania z zakresu integracji społecznej i opieki wychowawczej. Program może służyć jako forma aktywizacji osób starszych i wsparcia rodzin.

4. Centra Usług Społecznych

Dążą do tworzenia zintegrowanej oferty usług społecznych. Program uzupełnia katalog działań aktywizujących i może być realizowany w partnerstwie z placówkami edukacyjnymi.

5. Miejskie ośrodki kultury lub centra kultury

Poszukują nowych form oferty kulturalnej angażującej różne pokolenia. Program można włączyć do działań animacyjnych lub wydarzeń cyklicznych.

6. Przedszkola publiczne

Potrzebują ciekawych, rozwijających inicjatyw wychowawczych. Program wspiera rozwój emocjonalny i społeczny dzieci poprzez kontakt z seniorami.

7. Dienne domy pomocy społecznej / kluby seniora / środowiskowe domy samopomocy

Ich celem jest aktywizacja i utrzymanie samodzielności seniorów. Program umożliwia uczestnikom doświadczenie roli mentora i partnera w zabawie.

Potencjalni partnerzy lokalni

1. Biblioteki publiczne

Starają się poszerzać swoją rolę jako miejsca spotkań społeczności lokalnej. Mogą pełnić funkcję neutralnej przestrzeni dla międzypokoleniowych zajęć.

2. Centra aktywności lokalnej

Wspierają budowanie wspólnoty i rozwój lokalnych inicjatyw. Program można włączyć do oferty integracyjnej i sąsiedzkiej.

3. Organizacje pozarządowe

Poszukują prostych, angażujących działań łączących pokolenia i wzmacniających więzi społeczne. Włączenie się w program na etapie upowszechniania.

4. Centra i kluby seniora

Prowadzą działania aktywizujące osoby starsze, w tym w wieku ok. 70+, w przyjaznym, środowiskowym otoczeniu.

Program pozwala im rozwijać relacje międzypokoleniowe i angażować uczestników w twórcze, równościowe zajęcia z dziećmi.

5. Uniwersytety trzeciego wieku

Skupiają aktywnych seniorów zainteresowanych rozwojem, nauką i działaniem na rzecz społeczności. Włączenie się w program na etapie upowszechniania.

6. Parafie i wspólnoty lokalne

Angażują mieszkańców w życie społeczne i wolontariat. Włączenie się w program na etapie upowszechniania.

7. Lokalne media

Poszukują pozytywnych historii o mieszkańcach i działaniach społecznych. Program może stać się źródłem inspirujących treści i wzmocnić przekaz o solidarności pokoleń.

3. Do jakich odbiorców jest kierowana innowacja?

Jednym z istotniejszych zadań podczas wdrażania innowacji jest precyzyjne określenie grupy odbiorców. Pozwala to na lepsze zarządzanie wdrożeniem i realizacją zadań, a także bardziej precyzyjne działania komunikacyjne i rekrutacyjne.



Osoby starsze (seniorzy ok. 70+)

- Uczestnicy dziennych domów pomocy, klubów seniora lub środowiskowych domów samopomocy.
- Często doświadczające samotności, potrzebujące kontaktu i poczucia przynależności.
- Chętne do dzielenia się doświadczeniem życiowym, historiami, umiejętnościami.
- Czerpią satysfakcję z aktywności, która ma sens i daje widoczny efekt.
- Potrzebują działań wzmacniających poczucie sprawczości i własnej wartości.



Dzieci w wieku przedszkolnym (4-5 lat)

- Ciekawe świata, otwarte na kontakt, chętne do zabawy i współpracy.
- Uczą się poprzez działanie i obserwację.
- Potrzebują różnorodnych bodźców rozwojowych oraz wzorców empatii i szacunku.
- W naturalny sposób reagują na osoby starsze, ucząc się różnic i podobieństw między pokoleniami.



Terapeuci zajęciowi, opiekunowie i animatorzy

- Poszukują nowych metod pracy z grupami o zróżnicowanych potrzebach.
- Potrzebują gotowych, prostych do wdrożenia narzędzi i scenariuszy zajęć.
- Chcą rozwijać kompetencje w zakresie animacji międzypokoleniowej.
- Pełnią rolę moderatorów relacji i czuwają nad bezpieczeństwem uczestników.



Nauczyciele przedszkolni

- Szukają sposobów na wzbogacenie programu wychowawczego o treści społeczne i emocjonalne.
- Potrzebują metod pracy uczących empatii i współpracy.
- Otwarci na współpracę z lokalnymi instytucjami i włączanie społeczności w życie przedszkola.

4. Na czym polega wyjątkowość tego rozwiązania?

Warto mieć świadomość, na czym polega wyjątkowość tego rozwiązania, i dbać o to, aby te aspekty nie umknęły w gąszczu zadań i terminów.

Połączenie dwóch światów – dzieci i seniorów

Program tworzy bezpieczną przestrzeń do spotkania pokoleń, które rzadko mają okazję do wspólnego działania. Zamiast relacji opiekuńczej, wprowadza relację partnerską, opartą na współpracy i zabawie.

Nowe podejście do aktywizacji seniorów

Zamiast biernych zajęć czy terapii zajęciowej, seniorzy stają się aktywnymi uczestnikami i współtwórcami zajęć. Program wykorzystuje ich potencjał, wiedzę i doświadczenie życiowe.

Gotowy, skalowalny model dla JST

Innowacja jest opracowana w sposób umożliwiający szybkie wdrożenie w różnych typach placówek. Nie wymaga dodatkowych inwestycji infrastrukturalnych, a wszystkie materiały i scenariusze są dostępne w formie podręcznika.

Usystematyzowanie pracy między-pokoleniowej

Program porządkuje działania, które często mają charakter jednorazowy lub okazjonalny. Proponuje cykl spotkań i strukturę współpracy między instytucjami, dzięki czemu może stać się stałym elementem lokalnej oferty społecznej.

Wpisanie w kierunki deinstytucjonalizacji

Projekt wspiera rozwój dziennych i środowiskowych form wsparcia, przenosząc działania integracyjne z placówek całodobowych do otwartych przestrzeni społecznych. Dzięki temu wzmacnia samodzielność seniorów i ich obecność w lokalnej wspólnotce.

Prosta formuła – duży efekt społeczny

Zajęcia oparte na zabawie i współpracy przynoszą realne efekty w budowaniu więzi, rozwijaniu empatii i kształtowaniu postaw społecznych. Innowacja działa tam, gdzie najważniejsze są relacje, nie infrastruktura.

5. Co możecie zyskać wdrażając innowację?

Wdrożona innowacja może służyć rozwiązaniu konkretnego problemu danego samorządu, ale także wpisywać się w szereg innych zadań i celów. Poniżej znajdują się korzyści dla samorządów wdrażających.

Wzmocnienie lokalnych więzi społecznych

Program sprzyja spotkaniom międzypokoleniowym i integracji mieszkańców, co przekłada się na większe poczucie wspólnoty i zaufania w gminie. Buduje pozytywny wizerunek samorządu jako inicjatora działań zbliżających ludzi.

Nowa, atrakcyjna oferta dla seniorów i dzieci

Innowacja pozwala rozszerzyć działania dziennych domów pomocy i przedszkoli o ciekawy, angażujący program. To proste rozwiązanie, które można włączyć do stałego harmonogramu pracy placówek.

Wypełnienie kierunków polityki społecznej i deinstytucjonalizacji

Program wpisuje się w cele krajowych i lokalnych strategii dotyczących usług środowiskowych i aktywizacji seniorów. Pozwala gminie wykazać realizację działań prospołecznych i profilaktycznych.

Niskie koszty wdrożenia przy wysokim efekcie społecznym

Realizacja programu nie wymaga nowych inwestycji ani specjalistycznego sprzętu – opiera się na istniejących zasobach i współpracy między placówkami. Efektem są trwałe relacje i widoczna poprawa jakości życia uczestników.

Widoczność i po- zytywny wizerunek samorządu

Udział w inicjatywie pozwala gminie promować się jako jednostkę wrażliwą społecznie, wspierającą relacje i rozwój międzypokoleniowy. To także temat medialny i inspirujący przykład dla innych samorządów.

6. Dlaczego Wasi odbiorcy będą zainteresowani innowacją?

Podczas rekrutacji odbiorców do projektu ważne jest, aby mówić do nich językiem ich korzyści. Dzięki temu będą w stanie zrozumieć, czego mogą się spodziewać po uczestnictwie, i zobaczyć, jak wpłynie to na ich życie.

Poniżej znajdziesz główne korzyści, które możesz przywołać, pozyskując różne grupy odbiorców dla wdrażanej innowacji.



Osoby starsze (seniorzy ok. 70+)

- Czują się potrzebni i doceniani dzięki aktywnej roli w zajęciach.
- Mają okazję do kontaktu z dziećmi i współpracy opartej na radości i wzajemnym szacunku.
- Rozwijają pamięć, koncentrację i sprawność manualną poprzez zabawę.
- Doświadczają przynależności do wspólnoty i poprawy samopoczucia psychicznego.



Dzieci w wieku przedszkolnym

- Uczą się empatii, cierpliwości i uważności wobec innych.
- Zdobywają nowe doświadczenia społeczne poza środowiskiem rówieśniczym.
- Rozwijają kreatywność, komunikację i poczucie bezpieczeństwa w kontakcie z dorosłymi.
- Doświadczają wartości współpracy i różnorodności.



Terapeuci, opiekunowie i animatorzy

- Otrzymują gotowe scenariusze i narzędzia ułatwiające prowadzenie zajęć.
- Rozwijają swoje kompetencje w zakresie pracy międzypokoleniowej.
- Mają satysfakcję z wprowadzania innowacyjnych metod i obserwowania efektów społecznych.
- Budują relacje zawodowe z placówkami edukacyjnymi i organizacjami lokalnymi.



Nauczyciele przedszkolni

- Wzbogacają ofertę edukacyjną o wartościowy element wychowania społecznego.
- Otrzymują gotowe materiały dydaktyczne, dzięki którym mogą realizować program.
- Obserwują pozytywny wpływ zajęć na postawy dzieci i ich otwartość na innych.
- Budują trwałe partnerstwa z lokalnymi instytucjami.

02

Instrukcja wdrożenia



1. Na czym będzie polegało wdrożenie?

Innowacja została podzielona na 5 etapów. Dodatkowo wyłonione zostały działania, które powinny zostać zrealizowane w trakcie realizacji grantu (etapy 1 i 2). Etapy 3 i 4 pozwalają rozwijać innowację, jednak nie są wymagane do rozliczenia grantu.

Przed napisaniem wniosku o grant



Rozpoznanie (2-3 miesiące)

Zidentyfikowanie placówek mogących tworzyć pary partnerskie. Rozpoznanie zasobów, potrzeb i gotowości do działania. Wyznaczenie koordynatora JST odpowiedzialnego za przygotowanie i koordynację merytoryczną.

Realizacja grantu



Przygotowanie (2-3 miesiące)

Uzgodnienie harmonogramu, zasad i ról. Przygotowanie przestrzeni i materiałów. Przeprowadzenie spotkania przygotowawczego.



Uruchomienie (9-10 miesięcy)

Zrealizowanie cyklu zajęć międzypokoleniowych. Zapewnienie bieżącego wsparcia dla prowadzących. Prowadzenie monitoringu.

Rozwój rozwiązania po rozliczeniu grantu



Monitoring (3-6 miesięcy)

Podsumowanie i ocena inicjatywy. Opracowanie raportu końcowego z wnioskami i rekomendacjami. Określenie zmian w działaniach.



Upowszechnianie (4-8 miesięcy)

Rozszerzenie działań na kolejne placówki. Włączenie działań międzypokoleniowych do stałej oferty. Promowanie efektów innowacji.

2. Jakich zasobów potrzebujecie do wdrożenia?

Do wdrożenia będziesz potrzebować różnego rodzaju zasobów, które zostały podzielone na kilka kategorii.

Zasoby przestrzenne wskazują na to, jakiego rodzaju przestrzeń będzie konieczna do wdrożenia innowacji.

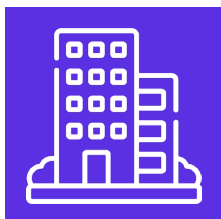
Zasoby ludzkie porządkują, jakie role są potrzebne do przeprowadzenia rozwiązania, i prawdopodobnie będą wymagały stworzenia nowych stanowisk pracy.

Zasoby organizacyjne wyznaczają listę działań, o które należy zadbać w ramach własnej organizacji.

Zasoby infrastruktury i sprzętu obejmują niezbędne urządzenia, narzędzia, technologie oraz wyposażenie przestrzeni, które umożliwiają realizację projektu.

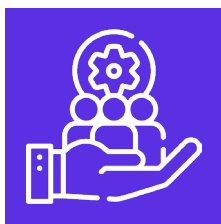
Zasoby informacyjne porządkują, o jakiego rodzaju informacje warto zadbać podczas realizacji innowacji.

Zasoby przestrzenne



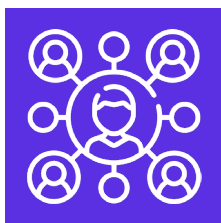
- **sala w przedszkolu, domu dziennego pobytu, klubie seniora, OPS/CUS lub innym miejscu spotkań** — nie powinna wymagać remontu i powinna być dostępna architektonicznie zarówno dla dzieci, jak i osób starszych; ważne, by miała dobrą akustykę, była dobrze oświetlona i umożliwiała ustawienie uczestników w układzie mieszanym (dziecko-senior-dziecko); dodatkowym atutem jest możliwość korzystania z zaplecza (stoły, krzesła, toalety) oraz przestrzeni plenerowej na potrzeby zabaw ruchowych

Zasoby ludzkie



- **koordynator lokalny** — planuje harmonogram spotkań, prowadzi komunikację między partnerami (przedszkole, placówka senioralna, OPS/CUS), nadzoruje przygotowanie pomocy dydaktycznych, wspiera kadre w organizacji i realizacji zajęć oraz gromadzi dokumentację dydaktyczną (notatki, obserwacje, listy obecności); jego zadania mają charakter merytoryczny i dotyczą bezpośrednio prowadzenia działań w ramach innowacji
- **terapeuci i nauczyciele** — przygotowują pomoce dydaktyczne, prowadzą zajęcia zgodnie ze scenariuszami, obserwują uczestników i dostosowują tempo działań do ich możliwości
- **trener lub osoba prowadząca szkolenie wstępne** — przygotowuje i przeprowadza krótkie szkolenie lub sesję mentorinową dla kadry realizującej program; wprowadza uczestników w założenia metody, sposób pracy z materiałami i dobre praktyki współpracy międzypokoleniowej
- **mentor lub konsultant merytoryczny (opcjonalnie)** — wspiera kadre w prawidłowym wdrażaniu metody, pomaga interpretować materiały i scenariusze, doradza w dostosowaniu form pracy do możliwości dzieci i seniorów oraz czuwa nad spójnością działań; może prowadzić krótkie konsultacje lub sesje mentoringowe w pierwszych tygodniach realizacji programu

Zasoby organizacyjne



- **koordynacja projektu** — zarządzanie całością wdrożenia i komunikacją z partnerami
- **komunikacja i informacja** — prowadzenie działań promocyjnych online i offline
- **dyrekcja oraz pracownicy danej placówki** — wspierają organizację przedsięwzięcia, w tym udostępniają przestrzeń do prowadzenia zajęć (w zależności od wariantu – sala w przedszkolu lub w placówce dziennego wsparcia); pomagają w logistyce i formalnościach, koordynują dostęp do zaplecza (stoły, krzesła, toalety) oraz zapewniają warunki do bezpiecznej realizacji spotkań
- **obsługa księgową** — rozliczenie
- **obsługa prawna** — zadbanie o wymogi formalne

Zasoby infrastruktury i sprzętu



- **pomoce dydaktyczne** — według gotowych instrukcji; materiały mogą być jednorazowego lub wielorazowego użytku
- **materiały eksploatacyjne** — m.in. papier, kredki, balony

Zasoby informacyjne



- **pełen pakiet wdrożeniowy** — podręcznik dla prowadzących z opisem modelu i wskazówkami organizacyjnymi, osiem gotowych scenariuszy zajęć, szczegółowe instrukcje wykonania pomocy, filmy promocyjne oraz materiały komunikacyjne (ulotki dla rodziców, formularze zgód)
- **materiały informacyjne** — wspierające informowanie lokalnej społeczności o prowadzonych działaniach, np. poprzez stronę internetową JST, profile w mediach społecznościowych, plakaty i ulotki w placówkach, wydarzenia lokalne czy komunikaty w mediach lokalnych

3. Jak przeprowadzić wdrożenie krok po kroku?

Poniżej znajduje się szczegółowy opis propozycji działań, które warto zrealizować, aby skutecznie wdrożyć innowację. Niektóre z nich są opcjonalne (na kolorowym tle), a więc takie, które zwiększają jakość innowacji, jednak pominięcie ich nie wpłynie negatywnie na wdrożenie rozwiązania.

Przed napisaniem wniosku o grant

Etap 0 Rozpoznanie

1. Zidentyfikuj placówki i oceń warunki organizacyjne

Zidentyfikuj przedszkola oraz placówki dziennego wsparcia (dom dziennego pobytu, klub seniora, OPS/CUS) znajdujące się blisko siebie, które mogą tworzyć pary partnerskie. Sprawdź warunki organizacyjne: dostępność sal, zaplecze, możliwości transportowe, liczebność grup.

2. Rozpoznaj zasoby, potrzeby i gotowość do realizacji projektu

Przeprowadź wstępne rozmowy z dyrektorami i kadrami – przedstaw ideę projektu, zapytaj o gotowość i potrzeby związane z jego realizacją. Zbadaj potencjalne obciążenia kadry oraz realny potencjał organizacyjny.

3. Wybierz placówki i wyznacz koordynatora lokalnego

Wyznacz koordynatora lokalnego odpowiedzialnego za komunikację między partnerami i przygotowanie procesów wdrożeniowych. Potwierdź udział placówek w projekcie i ich gotowość do współpracy.

4. Zbuduj porozumienie i ramy współpracy

Określ wstępne zasady współpracy, zakres odpowiedzialności i harmonogram. Zmapuj lokalnych partnerów, którzy mogą wesprzeć promocyjne i organizacyjne w kolejnych etapach, np. biblioteki, ośrodki kultury, OPS/CUS, media lokalne).

Realizacja grantu

Etap 01 Przygotowanie

1. Nawiąż współpracę i uzgodnij zasady

Zorganizuj spotkanie wprowadzające dla kadry partnerskich placówek (terapeuci, nauczyciele, animatorzy, koordynatorzy), aby przedstawić założenia programu, harmonogram działań, podział ról oraz zasady współpracy między przedszkolem a placówką senioralną.

2. Przygotuj przestrzeń i zasoby organizacyjne

Przygotuj przestrzeń w przedszkolu lub placówce senioralnej, zależnie od wariantu. Ustal harmonogram i logistykę spotkań, w tym ewentualny transport seniorów lub dzieci. Wykonaj komplet pomocy dydaktycznych zgodnie z instrukcjami, angażując seniorów w proces ich przygotowania w ramach terapii zajęciowej (np. kulki sensoryczne, paski z rzepami, laleczki cieniowe, sieci pajęczne). Wybierz wariant kosztowy (tańszy lub trwalszy).

3. Przeprowadź spotkania przygotowawcze

Przygotuj spotkania osobno dla seniorów i dla dzieci. Wprowadź uczestników w ideę projektu, przećwicz podstawowe zabawy, omów zasady spotkań, zbuduj pozytywne nastawienie i poczucie bezpieczeństwa.

4. Uzupełnij działania formalne i komunikacyjne

Uzupełnij dokumentację formalną (zgody na udział, zgody na zdjęcia). Przekaż materiały informacyjne rodzicom i bliskim seniorów. Poinformuj społeczność lokalną (np. strona JST, media społecznościowe, plakaty o rozpoczęciu innowacji poprzez dostępne kanały).

Realizacja grantu

Etap 02 Uruchomienie

1. Zrealizuj cykl spotkań międzypokoleniowych

Realizuj zajęcia zgodnie z gotowymi scenariuszami. Obejmują one zajęcia integracyjne, zabawy tematyczne („gra terenowa”, „zabawy ze sznurka”, „teatr cieni”, ćwiczenia komunikacyjne) oraz działania twórcze.

2. Zapewnij wsparcie organizacyjne i merytoryczne

Przygotuj salę przed każdym spotkaniem, zapewnij materiały i sprawną logistykę oraz zadbaj bezpieczeństwo uczestników. Wspieraj prowadzących (terapeutów, nauczycieli, animatorów) w dostosowywaniu tempa i formy zajęć do potrzeb obu grup, dbając o komfort i zaangażowanie uczestników, szczególnie seniorów w późnej starości. Zorganizuj krótkie szkolenie lub mentoring prowadzone przez ekspertów dla kadry na początku cyklu. Zapewnij dostęp do gotowych scenariuszy i filmów instruktażowych, które krok po kroku pokazują sposób prowadzenia zajęć międzypokoleniowych.

3. Dokumentuj działania

Przygotuj krótkie notatki po każdym spotkaniu, zbieraj zdjęcia i relacje (za pisemną zgodą). Zapisuj obserwacje dotyczące przebiegu i reakcji uczestników. Materiały te przydadzą się do późniejszej oceny i promocji programu.

4. Utrzymuj komunikację z rodzicami i społecznością lokalną

Informuj o przebiegu działań, publikuj krótkie relacje w kanałach komunikacyjnych JST lub placówek, wzmacniając lokalne zainteresowanie programem.

Chcesz więcej? (opcjonalnie)

Zorganizuj wydarzenie otwarte (np. „Dzień Międzypokoleniowy” w przedszkolu, bibliotece lub domu seniora), aby zaprezentować program mieszkańcom i lokalnym mediom. Wydarzenie może obejmować krótkie występy teatralne, wspólne zabawy czy wystawę prac dzieci i seniorów.

5. Zaangażuj wolontariuszy lub studentów

Znajdź np. studentów pedagogiki, animacji kultury, pracy socjalnej, którzy mogą wesprzeć logistykę, dokumentację działań i animację grup podczas spotkań. To zwiększy zasoby kadrowe i wprowadzi nową energię.

Chcesz więcej? (opcjonalnie)

Stwórz mini kronikę lub wystawę zdjęć i prac uczestników. Udostępnij w przestrzeni publicznej (np. korytarz przedszkola, lokalna biblioteka), pokazując efekty cyklu zajęć. To buduje dumę uczestników i zachęca kolejne placówki do włączenia się.

Rozwój rozwiązania po rozliczeniu grantu

Etap 03 Monitoring działań

1. Podsumuj i oceń realizację projektu

Regularnie zbieraj opinie dzieci, seniorów i kadry po zakończeniu cyklu zajęć. Możesz stosować proste ankiety (np. rysunkowe dla dzieci), krótkie rozmowy z seniorami i wywiady z prowadzącymi. Dzięki temu dowiesz się, które elementy programu działają najlepiej, a co warto poprawić. Analizuj frekwencję, zaangażowanie i zainteresowanie scenariuszami, np.: notuj liczbę spotkań, obecności uczestników, poziom aktywności grupy i zainteresowanie poszczególnymi rodzajami zajęć (np. które scenariusze wywołują największy entuzjazm). Te informacje pomogą Ci lepiej planować kolejne edycje.

2. Opracuj raport końcowy

Podsumuj liczbę placówek, które wzięły udział w projekcie, ilu było uczestników, jakie scenariusze cieszyły się największym zainteresowaniem, jakie były opinie kadry i seniorów. Użyj prostych wskaźników sukcesu, które pozwolą ocenić, czy projekt spełnia założenia. Przykładowe wskaźniki:

- liczba par placówek kontynuujących działania po realizacji grantu,
- liczba wspólnych spotkań rocznie,
- poziom satysfakcji kadry i uczestników (>80%),
- liczba wydarzeń upowszechniających ideę programu.

Raport może być podstawą do rozmów o dalszym finansowaniu i rozwoju programu.

3. Podejmij decyzję o trwałości projektu

Oceń możliwości kadrowe i organizacyjne kontynuacji działań. Ustal potencjalne źródła finansowania działań po grantcie.

4. Wprowadzaj usprawnienia

Korzystaj z zebranych danych i opinii, by wprowadzać zmiany w harmonogramie, formie zajęć lub wsparciu kadry.

To etap, w którym można spokojnie testować drobne ulepszenia, reagować na realne potrzeby uczestników i wzmacniać trwałość programu.

Rozwój rozwiązania po rozliczeniu grantu

Etap 04 Upowszechnianie

1. Rozszerz realizację projektu

Zidentyfikuj kolejne pary placówek (przedszkola i domy dzienne, kluby seniora, ŚDS), które mogą wdrożyć projekt, korzystając z wcześniejszych doświadczeń. Wybieraj miejsca o dobrym zapleczu organizacyjnym i gotowości kadry.

2. Zapewnij wsparcie nowym placówkom

Przełącz materiały wdrożeniowe (podręcznik, scenariusze, pakiet pomocy, filmy) nowym placówkom. Zapewnij im krótkie szkolenie lub spotkanie wprowadzające. Zaproponuj mentoring w pierwszym cyklu lub możliwość obserwacji działań w placówkach, które już realizują innowację. Pomóż im w rozwiązywaniu ewentualnych problemów organizacyjnych. Dzięki temu proces startu będzie szybki i powtarzalny.

3. Włącz program w stałą ofertę JST i instytucji

Wpisz działania międzypokoleniowe jako regularne działania edukacyjne i społeczne planów pracy przedszkoli, harmonogramów klubów seniora czy lokalnych strategii społecznych.

4. Promuj efekty i dobre praktyki

Wykorzystaj media lokalne, stronę JST, wydarzenia miejskie czy sieciowanie placówek, aby pokazać rezultaty i zachęcić kolejne instytucje do wdrażania projektu.

4. Na jakie potencjalne ryzyka należy uważać?

Każde wdrożenie projektu niesie za sobą bariery, które mogą się pojawiać w trakcie prac. Poniżej znajduje się lista barier oraz sposoby radzenia sobie z nimi, które pozwolą na lepsze przygotowanie się do działania.

Bariera	Sposób poradzenia sobie z nią
Brak odpowiednich par placówek (przedszkole – placówka senioralna) w bliskiej odległości	Szukaj alternatywnych partnerów (np. biblioteki, centra aktywności lokalnej), umożliwiaj dojazd seniorom lub dzieciom, np. poprzez transport gminny lub wspólne spacery. Realizuj zajęcia naprzemiennie w obu placówkach.
Ograniczona dostępność kadry lub zmiany personalne w placówkach	Wyznacz minimum dwie osoby kontaktowe w każdej placówce. Przygotuj prostą dokumentację (podręcznik, scenariusze), by nowi pracownicy mogli łatwo przejąć działania. Zadbaj o przekazanie wiedzy przy zmianach.
Brak doświadczenia kadry w prowadzeniu zajęć międzypokoleniowych	Zapewnij krótkie szkolenie wstępne lub mentoring przez placówki, które już realizują innowację. Korzystaj z gotowych scenariuszy i filmów instruktażowych, które ułatwiają prowadzenie działań krok po kroku.

Bariera	Sposób poradzenia sobie z nią
Trudności organizacyjne i logistyczne (np. dostępność sali, transport uczestników, koordynacja harmonogramów)	Z wyprzedzeniem ustal harmonogram i przestrzeń, uwzględniając kalendarz obu placówek. Wykorzystaj istniejącą infrastrukturę (np. świetlice, ogródki, sale wielofunkcyjne). Zapewnij prosty system rezerwacji i komunikacji.
Niska frekwencja lub zaangażowanie uczestników (np. seniorzy w złym stanie zdrowia, nieśmiałość dzieci)	Rozpocznij od zajęć integracyjnych o lekkiej, przyjaznej formule. Dostosuj tempo i skalę działań do możliwości uczestników. Włącz elementy znanych zabaw i prostych aktywności manualnych.
Brak widoczności programu w społeczności lokalnej	Zadbaj o regularną komunikację: publikacje w mediach społecznościowych JST i placówek, plakaty w lokalnych instytucjach, wydarzenia otwarte i miniwystawy. Wykorzystaj sukces wdrożenia do promocji kolejnych edycji.
Trudności w zapewnieniu trwałości działań po zakończeniu projektu	Wpisz zajęcia międzypokoleniowe do stałych planów pracy placówek. Wyznacz osobę koordynującą na poziomie JST. Opracuj prosty plan monitoringu i coroczne podsumowanie efektów, które mogą stanowić podstawę do decyzji o dalszym finansowaniu.

5. Harmonogram prac

Zadanie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Etap 01 Przygotowanie												
1. Nawiązanie współpracy i uzgodnienie zasad												
2. Przygotowanie przestrzeni i zasobów organizacyjnych												
3. Przeprowadzenie spotkania przygotowawczego												
4. Uzupełnienie działań formalnych i komunikacyjnych												

Zadanie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Etap 2: Uruchomienie												
1. Realizacja cyklu spotkań międzypokoleniowych												
2. Zapewnienie wsparcie organizacyjnego i merytorycznego												
3. Dokumentowanie działań												
4. Komunikacja z rodzicami i społecznością lokalną												
5. Zaangażowanie wolontariuszy lub studentów												

 - szacunkowy czas etapu
  - optymalny czas
  - margines czasowy

6. Ramowy budżet wdrożenia innowacji

W ramowym budżecie zawarto wyłącznie koszty kwalifikowalne możliwe do sfinansowania w ramach grantu. Katalog ten nie jest zamknięty – jest wyjściową propozycją wynikającą z opisanego powyżej planu wdrożenia. Docelowy budżet powinien zostać dopasowany do skali wdrożenia i warunków organizacyjnych w jednostce wdrażającej innowację.

Budżet został podzielony na zakres podstawowy i poszerzony, zawierający koszty opcjonalne. Do zakresu podstawowego zostały przyporządkowane koszty uznane za niezbędne do wdrożenia innowacji. Zakres poszerzony zawiera natomiast koszty opcjonalne – ocenione jako ważne, bez których jednak innowacja jest możliwa do wdrożenia.

1. Wynagrodzenia osób bezpośrednio zaangażowanych						
pozycja	jednostka	liczba	cena od	cena do	koszt od	koszt do
zakres podstawowy						
1.1 Koordynator lokalny (JST)	godzina	200	40	60	8 000	12 000
1.2 Terapeuci /nauczyciele (umowa o pracę, dodatek, umowa cywilnoprawna)	godzina	400	70	150	28 000	60 000
suma kosztów podstawowych					36 000	72 000

	zakres poszerzony (koszty opcjonalne)					
1.3 Trener / ekspert prowadzący szkolenie wstępne	godzina	16	150	350	2 400	5 600
1.4 Mentor/konsultant merytoryczny (umowa o pracę, doda- tek, umowa cywilno- prawna)	godzina	80	150	350	12 000	28 000
suma kosztów opcjonalnych					14 400	33 600

2. Narzędzia, urządzenia i zakupy bezpośrednio związane z wdrożeniem						
pozycja	jednostka	liczba	cena od	cena do	koszt od	koszt do
zakres podstawowy						
2.1 Zestaw pomocy dydaktycznych do zabaw: komplet materiałów wielorazowych według pakietu innowacji – 2 placówki	zestaw	2	400	500	800	1 000
2.2 Materiały plastyczne i kreatywne papier, kredki, farby, balony, elementy jednorazowe do zabaw	zestaw	1	1 200	1 500	1 200	1 500
suma kosztów podstawowych					2 000	2 500
zakres poszerzony (koszty opcjonalne)						
2.3 Sprzęt multimedialny tablet/kamera/głośnik do prezentacji filmów i dokumentacji działań	zestaw	1	2 000	2 500	2 000	2 500
2.4 Koszty transportu uczestników między placówkami (4 spotkania x 25 os x 10-40 km)	spotkanie	4	1 000	2 000	4 000	8 000
suma kosztów opcjonalnych					6 000	10 500
łącznie koszt (zakres podstawowy)					38 000	74 500
łącznie koszt – zakres poszerzony (koszty podstawowe + opcjonalne)					58 400	118 600

03

Lista załączników i źródła



1. Lista załączników

Wdrożenie innowacji wspierają materiały dodatkowe, które można pobrać ze strony www.innowacjewsamorzadzie.pl

1. **Podręcznik „W co się bawić?”**
Opisuje założenia działań międzypokoleniowych, założenia projektu oraz jego realizację krok po kroku.
2. **Scenariusze „W co się bawić?”**
Dokument zawiera wyczerpujący opis przebiegu spotkań planowanych w ramach projektu.
3. **Ulotka informacyjna „W co się bawić?”**
4. **Wzór zgody na udział dzieci w innowacji „W co się bawić?”**
5. **Pakiet materiałów**
Pomoce do zabaw.

2. Źródła

1. Zdjęcia pochodzą z serwisów:
Freepik, www.freepik.com,
Pexels, www.pexels.com.
2. Ikony pochodzą z serwisu Flaticon, www.flaticon.com.

