

JAK?

GDZIE?

KIEDY?

TWÓJ

JESIEŃ 2019  
Kwartalnik informacyjno-promocyjny Eurodesk Polska

# eurodesk

## EDUKOWANIE PRZEZ GRANIE



Oferta Eurodesk Polska powiększyła się o dwie autorskie gry: „Euroszanse” i „Time to Move”. Ta pierwsza przeznaczona jest dla młodzieży szkół średnich. Druga – dla uczniów podstawówek. W praktyce obie gry emocji, zabawy i wiedzy dostarczają graczom w każdym wieku. Wiem, co mówię – obie przetestowałem osobiście. „Euroszanse”, której poświęcamy rozkładówkę tego numeru „TE”, to gra o mobilności i aktywności. Dzięki niej można poznać niemal wszystkie (!) programy oraz konkursy dla młodzieży. Gra „Time to Move”, o której piszemy na str. 4., to przede wszystkim feeria metodologicznych form – kalambury, pojedynki, quizy. Emocje gwarantowane! Obie gry prowadzi tylko i wyłącznie konsultanci Eurodesk Polska.

## GRANTY DLA EURODESKOWCÓW

Kto powiedział, że organizacje należące do sieci Eurodesk Polska nie dostają od Krajowego Biura żadnych środków? A właśnie, że dostają – w ramach Eurodeskowego Konkursu Grantowego. W tegorocznej, drugiej edycji EKG dofinansowanie otrzymają dwa projekty: *Eurodesk TOUR*, złożony przez punkty Eurodesk Polska z Krakowa, Rzeszowa, Mińska Mazowieckiego i Lublina oraz *The Taste of Eurodesk* – propozycja organizacji z Leszna, Poznania i Gostynia. W ramach projektów odbędą się spotkania, gry, warsztaty, konkursy, pikniki, konferencje. Szczegóły na [eurodesk.pl](http://eurodesk.pl)



## Zaraźliwa dawka inspiracji

**Silna tęsknota za przygodą i wzrost chęci pomagania innym – takie objawy mogą wystąpić po przeczytaniu najnowszej pozycji Eurodesk Polska pt. *Międzynarodowy wolontariat młodzieży*.**

Publikacja zawiera opisy kilkunastu największych programów wolontariatu międzynarodowego, a ponadto: porady ekspertów, wywiady z wolontariuszami, ciekawostki i odpowiedzi na najważniejsze pytania związane z wolontariatem za granicą.

W broszurze każdy znajdzie coś dla siebie. Opisaliśmy w niej programy unijne (Europejski Korpus Solidarności), misyjne (Don Bosco), humanitarne (Wolontariat Polska Pomoc), ekologiczne (WWOOF). Takie, które oferują wyjazdy na kilkanaście miesięcy (EU AID Volunteers) i na kilkanaście dni (Service Civil International). Każdy program został szczegółowo opisany pod względem wymagań, które musi spełnić wolontariusz, zakresu pracy czy zapewnionego przez organizację żywienia i zakwaterowania.

*Międzynarodowy wolontariat młodzieży* to kolejna tematyczna propozycja Eurodesk Polska, w której prezentujemy możliwości zdobywania doświadczeń międzynarodowych i rozwoju osobistego. Poprzednia prezentowała programy wspierające międzynarodowe wymiany młodzieży.

Broszura dostępna jest w organizacjach należących do sieci Eurodesk Polska, a także na naszej stronie internetowej w zakładce Publikacje.



## Czas na Twój ruch

Warsztaty, dni otwarte, koncerty, debaty, happeningi, konkursy, spotkania z wolontariuszami – tegoroczna kampania *Time to Move* zbliża się wielkimi krokami. Akcja odbędzie się w październiku w całej Europie i będzie miała jeden zasadniczy cel: promocję mobilności wśród młodzieży. A jest co promować – studia za granicą, wolontariat, staże, praktyki, wymiany młodzieży, szkolenia i dziesiątki innych możliwości wyjazdów i zdobywania jedynych w swoim rodzaju doświadczeń. Nikt nie wie o nich więcej niż konsultanci organizacji

i instytucji, przy których działają regionalne i lokalne punkty Eurodesk Polska. To oni – z niewymuszonym entuzjazmem i niespożytą energią – organizują wszystkie inicjatywy odbywające się podczas kampanii.

Od kilku lat Polska jest zdecydowanym liderem pod względem liczby wydarzeń organizowanych w ramach *Time to Move*. A jak będzie w tym roku? Więcej informacji na stronie: <https://timetomove.eurodesk.eu/pl>



**5** – W TYLU DZIEDZINACH ZDOBYWASZ OSIĄGNIĘCIA W GRZE. SĄ TO: KARIERA W BIZNESIE, KARIERA W ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ, KULTURA I ŚWIAT, NAGRODA NAUKOWA, AKTYWNOŚĆ SPOŁECZNA. KOMPETENCJI I CECH NIEZBĘDNYCH DO ZROBIENIA KARIERY W DANEJ DZIEDZINIE TEŻ JEST PIĘĆ.

# EUROSZANSE

## Gra edukacyjna Eurodesk Polska



*WEBSka Patrycja  
wie, co w internecie piszczy*

Podróżują po Europie. 🌍  
Rozwijają talent. 🎓  
Zwiększają charyzmę. 🗣️  
Zdobywają wiedzę. 📖  
Zarabiają. 💰

Uczestniczą w konkursach,  
realizują projekty, działają.



*Ekonomiczny Adam  
ma głowę na karku*



*Społeczny Marek  
myśli o innych*



*Za Liderką Anią inni  
podążają*



*Ciekawska Zosia  
wszystkim się interesuje*

### DOŁĄCZ DO NICH!

Dowiedz się, jak wyjechać za granicę – na staże i praktyki, na studia,  
na wolontariat.

Zobacz, jak organizować projekty – lokalne i międzynarodowe.

Poznaj granty, stypendia i konkursy dla młodzieży.

**UWAGA!** „Euroszanse” nieodwracalnie poszerzają horyzonty i zmieniają  
perspektywę na przyszłość – wszystkie możliwości, które poznasz  
w czasie gry istnieją naprawdę.



# 90

– TYLKO KART MOBILNOŚCI GRACZE MAJĄ DO DYSPOZYCJI. NA KAŻDEJ ZNAJDUJE SIĘ PROGRAM, KONKURS LUB PROJEKT, DZIĘKI KTÓREMU MOŻESZ WYJECHAĆ ZA GRANICĘ, ALBO ZDOBYĆ DOŚWIADCZENIE W KRAJU.

eurodesk  
polska

KRAJ



## RZADKO ZADAWANE PYTANIA

**Czy grę można otrzymać na własność?**

Oczywiście, że... nie. Grę prowadzą – tylko i wyłącznie – konsultanci Eurodesk Polska. To specjaliści od mobilności i programów grantowych. Wszyscy przeszli szkolenie i otrzymali – na wyłączność – materiały niezbędne do prowadzenia gry. Chcesz zagrać? Zaproś naszego konsultanta do swojej placówki.

**Czy przedszkola mogą poprosić o poprowadzenie gry?**

Bez przesady. Gra przeznaczona jest przede wszystkim dla uczniów szkół ponadpodstawowych. Dla młodszych nastolatków przygotowaliśmy propozycję pt. „Time to Move” – patrz str. 4. A przedszkolaki... muszą podrosnąć.

**Czy Eurodesk będzie prowadził promocję gry pocztą tradycyjną?**

Nie, tylko pantoflową. Jest też film promocyjny, dostępny na naszym Facebooku i na YouTube.

**Czy to prawda, że gra jest tak wciągająca, że jak już się zacznie grać, to trudno przestać?**

W rzeczy samej. Ale czas na granie jest ograniczony do 45 minut. Przez kolejne 45 prowadzący prezentuje programy, konkursy i granty, które uczestnicy poznali w czasie gry, i odpowiada na ich pytania.

**Więcej informacji o grze zapewne można znaleźć na stronie internetowej Eurodesk Polska?**

Co za intuicja! Na eurodesk.pl w dziale Eurolekcje znajdują się też lista i kontakty do konsultantów Eurodesk Polska prowadzących grę.



„GDZIE WYNALEZIONO ŁYŻWY?” „STOLICĄ KTÓREGO KRAJU JEST VADUZ?” „W KTÓRYM EUROPEJSKIM KRAJU NA JEDNEGO MIESZKAŃCA PRZYPADA NAJWIĘCEJ MUZYKÓW HEAVY METALOWYCH?” GDZIE WYMYŚLONO KRAWAT?  
– TAKIE PYTANIA PADAJĄ W GRZE „TIME TO MOVE”.



## Nauka przez zabawę



Rozmawiamy z jednym z twórców gry „Time to Move”, Piotrem Krzystkiem ze Stowarzyszenia Europe4Youth (Eurodesk Kraków).

Jak wspominasz wyjazd do Brukseli i pracę nad „Time to Move” z innymi ekspertami od gier?

Bardzo dobrze. Poznałem wiele osób, z którymi wymieniłem się doświadczeniem. Chociaż mieliśmy bardzo mało czasu na stworzenie koncepcji gry, prototypu i pierwsze testy, a poszczególne osoby miały różne wyobrażenia gry – pod koniec spotkania udało się spełnić wszystkie założenia i stworzyć bazę do dalszej pracy.

**Co jest według Ciebie największą zaletą gry?**

To, że jest bardzo prosta. Wyjaśnienie podstawowych zasad trwa zaledwie kilka minut. Szybko można do niej zasiąść i zagrać, a przy okazji się czegoś nauczyć – wszystko bez długich przygotowań. To mocna strona tej zabawy.

**Czy planszówki są dobrą formą, żeby zainteresować młodych ludzi tematyką europejską?**

Jak dla mnie – najlepszą. To, co lubię w grach planszowych jako narzędziu edukacyjnym, to fakt, że uczą niejako mimochodem. Od samego początku gracze są zainteresowani tematem. I są na nim skupieni. Grają, bo po prostu lubią dobrą zabawę i rywalizację. A wiedzę zdobywają przy okazji!

**Tworzeniem gier zajmujesz się od siedmiu lat. Jakiej jeszcze pracy masz na swoim koncie?**

Są to między innymi „Rok 1863” – moja pierwsza gra, która otrzymała nagrodę specjalną Prezydenta RP za najlepsze upamiętnienie rocznicy Powstania Styczniowego. Z kolei „Przepustka”, „Piekło Okopów”, „Walec Parowy” – to trzy gry, które łączy epoka (czasy I wojny światowej), ale odróżnia klimat i grupa wiekowa odbiorców. Opracowałem też gry humorystyczne „Byle do pierwszego” albo „Kacper Ryx i król żebraków”, którą powstała na podstawie serii książek o Królewskim Inwestygorze. Teraz pracuję nad grą szpiegowską osadzoną w dwudziestoleciu międzywojennym.

**Co jest dla Ciebie najciekawsze w procesie wymyślenia gry?**

Fascynujące jest wymyślenie pierwszej koncepcji gry i tworzenie zasad do niej pasujących. Do głowy wpada wiele pomysłów, które od razu chciałoby się przelać na papier. Najbardziej jednak lubię testowanie gry w praktyce. To wtedy okazuje się, czy reguły, które do tej pory funkcjonowały w twojej głowie, działają również w samej grze – czy trzeba ponownie przemyśleć pierwotny pomysł. Testowanie może trwać bardzo długo, ale po każdej próbie masz wrażenie, że jesteś coraz bliżej zakładanego efektu.

## Wiesz, bo grasz. Grasz, bo wiesz!

Adrenalina. Rywalizacja. Kreatywność. To trzy słowa, które najlepiej opisują grę „Time to Move” – nowe narzędzie edukacyjne Eurodesku! Gra łączy w sobie różne elementy: quiz, szacowanie, a nawet... kalambury.

Celem graczy – minimum trzech, maksymalnie kilkunastu – jest zrealizowanie wybranej misji. Wygrywa ten, kto wykaże, że Europa nie ma przed nim tajemnic. Liczy się nie tylko dobra orientacja w takich dziedzinach, jak kultura, polityka czy geografia, ale też refleks i wyobraźnia. Gdzie są największe zbiory truskawek? Albo jak pokazać strach przed pajakiem? Z takimi zadaniami zmierzą się gracze!

Gra „Time to Move” powstała z inicjatywy europejskiego biura Eurodesku, które do współpracy zaprosiło ekspertów od innowacyjnych narzędzi edukacyjnych, pracowników krajowych biur i multiplikatorów Eurodesku. Wkład w opracowanie gry miała też sieć Eurodesk Polska. Jednym z jej twórców jest Piotr Krzystek z krakowskiego punktu Eurodesku.

Grą dysponują i ją prowadzą tylko i wyłącznie wybrani konsultanci Eurodesk Polska – ich lista i kontakty na [eurodesk.pl](http://eurodesk.pl), zakładka Eurolekcje.



Twój Eurodesk – kwartalnik promocyjno-informacyjny Eurodesk Polska  
[www.eurodesk.pl/publikacje/twoj-eurodesk](http://www.eurodesk.pl/publikacje/twoj-eurodesk)

Opracowanie i redakcja:  
Wawrzyniec Pater, Karolina Ludwikowska

Wydawca: Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – [www.frse.org.pl](http://www.frse.org.pl),  
Eurodesk Polska – [www.eurodesk.pl](http://www.eurodesk.pl)

Projekt graficzny: RZECZYOBRAZKOWE

Skład: Artur Ładno

Publikacja bezpłatna

Sfinansowano ze środków Komisji Europejskiej, Ministerstwa Edukacji Narodowej oraz Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego w ramach programu Erasmus+.

Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną.