

**Program profilaktyki uzależnień behawioralnych  
„Gra profilaktyczna CUDER” – edycja 2015**

**Informacje o projekcie**

<b>Oś działania</b>	Ministerstwo Zdrowia, Krajowe Biuro Przeciwdziałania Narkomanii
<b>Nazwa działania</b>	Realizacja działań profilaktyczno-edukacyjnych wśród dzieci i młodzieży w zakresie zagrożeń związanych z nadużywaniem komputera i internetu.
<b>Województwo</b>	Małopolskie, Podkarpackie, Śląskie, Świętokrzyskie
<b>Gmina</b>	Zielonki
<b>Nazwa beneficjenta</b>	STOWARZYSZENIE ROZWOJU GMINY ZIELONKI
<b>Czas trwania projektu</b>	Od marca 2015 do grudnia 2015
<b>Cel projektu</b>	<p>Celem programu jest przeciwdziałanie zagrożeniom behawioralnym płynącym z nadużywania komputera, w szczególności internetu i gier sieciowych, obniżenie wieku inicjacji alkoholowej, przeciwdziałanie narkomanii, wykluczenie sięgania po dopalacze oraz wzmocnienie czynników chroniących uczniów przed szeroką gamą zewnętrznych zagrożeń. Program na bazie gry „CUDER” wprowadza pojęcia 5 sfer człowieka, jako nierozdzielnej i harmonijnej całości: ciała, umysłu, ducha, emocji i relacji. Główne wartości, na których zbudowany jest program to: prawda, miłość i wolność.</p> <p>Główne strategie profilaktyczne wykorzystane w programie: uświadomienie konieczności harmonijnego rozwoju człowieka, obniżenie poziomu napięć wśród uczniów, wprowadzenie mody na radość i rozwój. „CUDER” pobudza do zastanowienia się nad wartościami życia i wyraźnie wzmacnia chęć poszukiwania jego sensu, a także znacznie wzmacnia refleksyjność wśród uczestników.</p>
<b>Zakres projektu (działania)</b>	<p><b>Realizacje:</b> Podczas 21 realizacji program zostanie przeprowadzony w 22 szkołach podstawowych.</p> <p><b>Uczestnicy:</b> Programem objęta została grupa dzieci, ich rodzice oraz nauczyciele.</p>
<b>Opis projektu</b>	<p>Współcześnie coraz większym problemem zarówno dla diagnostów, terapeutów jak i dla profilaktyków są „uzależnienia behawioralne”. O patologicznym używaniu komputera i Internetu można mówić w przypadku, gdy mamy do czynienia z intensywnym korzystaniem z tego medium (70-80% czasu wolnego), upośledzeniem kontroli zwłaszcza czasu spędzanego przed komputerem, szukaniem społecznego uznania poprzez korzystanie z komputera,</p>

	<p>co może prowadzić do izolacji społecznej w normalnych kontaktach (upośledzenie zdolności interpersonalnych w świecie realnym), czy nawet immersji czyli zatraceniu się w świecie wirtualnym i braku umiejętności rozgraniczenia go ze światem realnym. Konsekwencje wynikające z takich zachowań mogą być zarówno somatyczne (nadwaga, problemy z kręgosłupem, problemy z oczami), psychiczne (depresja, fobie społeczne) oraz społeczne.</p> <p>Projekt zakłada przeprowadzenie w każdej szkole dużego mitingu z uczniami klas V i VI, podczas którego wprowadzona zostaje gra planszowa, jako sposób na spędzanie wolnego czasu poza światem wirtualnym oraz pokazane zostają sposoby na racjonalne i bezpieczne korzystanie z komputera i internetu. Każda klasa obecna na spotkaniu otrzymuje grę planszową i wraz z trenerem oraz wychowawcą udaje się na warsztaty praktycznego wykorzystania tego narzędzia. Integralną częścią projektu są spotkania z wychowawcami i nauczycielami oraz rodzicami uczniów, w czasie których zwrócona zostaje uwaga na zagrożenia związane z komputerami i internetem oraz jak rozpoznawać sygnały ostrzegawcze o podnoszącym się ryzyku uzależnienia. Uczestnicy spotkania otrzymują ulotkę. Pokazane zostaną również sposoby na aktywizację młodych ludzi, którzy przedkładają świat wirtualny i relacje tam nawiązywane nad związki zawierane w świecie realnym.</p>
<b>Opis projektu</b>	<p>Dodatkowo wychowawcy zostają poinstruowani przez trenerów jak w najefektywniejszy sposób wykorzystywać grę profilaktyczną w przyszłości.</p> <p>Podczas spotkań z każdą z grup (uczniowie, rodzice, wychowawcy i nauczyciele) przeprowadzane są ankiety ewaluacyjne połączone z badaniem poziomu zagrożeń w danej szkole i społeczności. Szkoła otrzymuje raport opisujący sytuację w placówce, co pozwala na lepsze dopasowanie dalszych działań. Wyniki badania zagrożeń przekazywane są do Krajowego Biura Przeciwdziałania Narkomanii.</p>

<b>Wartość całkowita projektu (zł)</b>	<b>234.150,00</b>
<b>Dofinansowanie ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych będącego w dyspozycji Ministra Zdrowia (zł) i Samorządu Województwa Małopolskiego (zł)</b>	<b>109.000,00 36.300,00</b>
<b>Udział własny beneficjenta (zł)</b>	<b>88.850,00</b>