

Popis Klíčových aktivit projektu

Popis klíčových aktivit

KA01 Tvorba metodiky Terapeutické hry

Projekt sleduje cíl zvýšení kvality formou podpory procesů při zavádění nových a inovativních služeb poskytování sociálních služeb v oblasti péče o ohrožené děti a rodiny.

Projektem bude vypracován metodický postup pro využití metody terapeutické hry, kdy součástí Metodiky bude příprava i hra samotná. V ČR není tato metoda pro cílenou práci na úrovni sociálních a zdravotních služeb péče o ohrožené děti a rodiny využívána. Jedná se o zcela jedinečnou a inovativní metodu.

Náplní KA je:

- a) Příprava Metodiky využití metody terapeutické hry
- b) Vytvoření terapeutické hry
- c) Vyhodnocení výstupů a výsledků pilotního ověření nastavení práce s metodou
- d) Zapracování závěrů z pilotního ověření do metodiky
- e) Finalizace metodiky
- f) Zpřístupnění Metodiky odborné veřejnosti

a) Příprava metodiky

Garantem po stránce obsahové je pozice Metodika, po stránce odborné, sociální pracovník a odborný garant s konzultantem.

Nepřímo bude na přípravě Metodiky spolupracovat i CS pracovníkům v oblasti sociálních a zdravotních služeb, se kterými bude vedena diskuze formou osobních hovorů a konzultací, formou mailové

komunikace apod. Budou ověřovány především postoje k zavádění nových metod, možnosti, časová dotace, tolerance, schopnost diagnostiky, ochota učit se, přijímané formy učení, apod.

Metodika bude určena všem pracovníkům v oblasti sociálních a zdravotních služeb péče o ohrožené děti a rodiny. Metodika bude vycházet z podložených faktů úspěšnosti gamifikace v oblasti společenských jevů, bude založena na odborných zjištěních a aktuálních informacích využití gamifikace a současně bude podána zcela srozumitelně pro její uživatele. Cílem není vědecká publikace, ale manuál pro pracovníky v péči o rodinu a dítě, který jim bude vodítkem a oporou při řešení metodou zasazených jevů.

Metodika bude návodem, jak využít Metody terapeutické hry u dětí a mládeže v tíživé životní situaci, stojícími před zásadním rozhodnutím o formě náhradní péče, vystoupení ze systému náhradní péče, hra pomůže najít identitu jedince zpřístupněním informací o biologické rodině.

Metodika bude členěna na kapitoly, kterými její uživatel může volně nezávisle na sobě procházet a přijímat informace. Snahou bude, aby uživatel Metodiky nemusel procházet dlouhými texty, ale aby struktura dokumentu byla intuitivně členěna a uživatel mohl rychle vyhledat informaci, která je ve středu jeho zájmu a postupovat tak aktuálně v práci s klientem. Tomuto zájmu bude uzpůsobena i grafická podoba dokumentu.

Předpokládané stěžejní kapitoly Metodiky:

1. Úvod
2. Představení metody terapeutické hry
3. Historie a současnost využívání gamifikačních metod
4. Jaké problémy metoda může řešit na úrovni sociálních a zdravotních služeb péče o ohrožené děti a rodiny
5. Jaké změny využití metody přinese?
6. Organizační průběh aplikace metody
7. Motivace pracovníka CS pro návrh na využití metody

8. Postup představení metody pracovníkem klientovi
9. Názorné představení aplikace metody (foto, nebo u elektronické verze, video), příklady ze hry, co bude dítě podstupovat, aby se odbouraly bariéry)
10. Příklady dobré praxe
11. Přílohy (statistická data, obrázky a jiné)

Členění dokumentu může být pozměněno, bude konkretizováno v rámci spolupráce odborníků a po vyhodnocení pilotáže.

Práce na Metodice v této fázi bude v průběhu 4 – 8/2017.

b) Vytvoření terapeutické hry

Odborný tým na základě nastavených cílů a potřeb metodikou, zpracuje podklady pro hru. Hra bude zajištěna formou služby, bude nakoupena služba Grafika a programátora hry. Jedná se o specifické odborné práce, kterých RT není schopen, odborný tým bude naplňovat obsah hry a postup hráče.

Hra bude interaktivní, bude 3D. Požadavkem bude jednoduché, intuitivní ovládání, grafika min 16 bit, přizpůsobená věkovému intervalu 3 – 16 let. Půjde o on-line hru zpřístupněnou na webu s chráněným úložištěm s vysokou ochranou. Vstupování do hry bude na základě přidělených jmen a hesel. Hra bude nenáročná na technické podmínky uživatele, postačí běžné PC, notebook či tablet s připojením na Internet se standardním OS.

Půjde o internetovou hru se vzdělávacím obsahem doplněnou rozsahem od jednoduché hry, složitější 2D nebo 3D multiplayerové arkády, strategie, závodní či akční hry třeba i se zapisováním skóre. Cílem je aktivizace a motivace dítěte či mladistvého.

Základem hry budou informace. Cílem je, aby hráč byl dostatečně motivován pro hru, proto bude přijímání informací doplněno dalšími herními prvky jednoduchých her. Obsah hry připraví odborný tým. Bude se dělit na 4 základní části:

Informace o rodině dítěte

ALBUM

Zde bude prostor pro uložení informací v podobě textu, fotografií a jiných forem, které dítě či pracovník o biologické rodině má. Informace bude moci dítě doplňovat, aktualizovat. Informace budou chráněny heslem.

Dítě tak bude znát své kořeny, bude moci samo hodnotit a rozhodovat se ve vztahu ke své původní rodině.

Informace o možnostech náhradní péče

Tato část bude stěžejní. Bude rozdělena na tři milníky:

MINULOST,

PŘÍTOMNOST,

BUDOUCNOST.

Milníky budou vzájemně propojeny cestami, cesty se mohou křížit, prolínat, navazovat, může jít o slepé cesty. Cesta vždy povede nějaké informaci, která je potřebnou pro rozhodování dítěte v konkrétní životní situaci. Dítěti budou vždy adekvátně k jeho životní situaci nastaveny milníky a zpřístupněny cesty. Cesty povedou do různých forem náhradní rodinné péče, formy a možnosti života dítěte v nich budou přiměřeně a srozumitelně popsány či graficky znázorněny. Cílem je, aby dítě či mladiství měli dostatečné informace o tom, co je čeká, co se s nimi stane, co bude probíhat, jaké bude mít možnosti.

Příklad:

Osmiletý Honza vyňatý před 1 rokem z disfunkční rodiny opouští ústavní péči. V domově má kamarády, tety jsou hodné, ale přesto to opravdový domov není. Honza má několik možností náhradní péče. Honza bude ve hře postaven na milník PŘÍTOMNOST, kde bude popsán jeho status, bude mu umožněno přejít do MINULOST, kde najde zdůvodnění proč žil v ústavu. Honzu bude zajímat především BUDOUCNOST, protože se může částečně rozhodnout, jaký model mu bude vyhovovat. Zde bude mít zpřístupněny cesty např. do osvojení, pěstounství s jeho druhy, opatrovnictví, formy ústavní péče. O každé formě se dozví potřebné informace. Informace budou dávkované, hráč může v případě zájmu pokračovat v získávání dalších podrobnějších informací nebo jít jinou cestou.

Bude-li unaven, může navštívit album své rodiny nebo si může zahrát nějakou hru a popřemýšlet.

Příklad:

Jana žila dlouho u pěstounů. Bude jí už 16 let a zajímá ji, jaké má další možnosti v budoucnu. Jana má obavy, jestli nebude muset od pěstounů odejít.

Jana postavena na milník PŘÍTOMNOST. Když půjde do minulosti, uvidí stádia, kterými si prošla. Může jít do ALBA, ji však minulost nezajímá, s původní rodinou se nestýká a nemá o to zájem. Vkročí do BUDOUCNOSTi. Zde bude mít otevřeny cesty, kterými se může dát a popsány podmínky, požadavky, stavy. Jana například zjistí, že může rodinu v 16 letech opustit. Otevřou se ale i otázky jestli bude schopna se o sebe postarat, najít práci, bydlení, nakládat s penězi a jiné další. Jana získá nejen informace o svých možnostech, ale i o rizicích.

Především pro hráče jako příklad Jany, ale i hráče mladší bude připravena část třetí,

Ověření praktických dovedností

Zde budou připraveny problémy k řešení ve formě příkladů ze života blízkého hráči, budou zde ověřovány samotným hráčem např. dovednosti z oblasti finanční gramotnosti, občanské gramotnosti apod.

Jana si může vyzkoušet, jak vyjít s výplatou v případě osamostatnění. Bude mít danou finanční částku a sama si rozhodne, na co peníze použije. Hra ji bude korigovat a upozorní ji, že např. nájemné 300 Kč, které ji v prioritním rozdělení balíčku peněz zbylo, není reálné a naučí ji, že musí nejprve zaplatit položky nezbytné pro život a až nakonec řešit např. zábavu.

Budou zařazeny i jiné problémy k řešení, které vyvstanou z přípravy Metodiky.

Oddychové aktivity

V jednotlivých částech hry budou "oddychové aktivity", které mají za úkol zklidnit emoční napětí dítěte. Budou to aktivity formou hra na bázi Tetrisu a pod. Zaměřeny na rozvoj postřehu a soustředění.

Obsahovou náplň hry zajistí odborný tým, technickou stránku za spolupráce odborného týmu zpracuje Grafik a Programátor.

Hra bude editovatelná pracovníky žadatele bez potřeb další služby. Editace bude z důvodu např. změny legislativy, ale i přidáním dalších problémů k řešení apod.

Vždy bude dodržena zásada individuality a to i ve vztahu k obtížnosti pochopení uvedených informací a tedy formě jejich podání hráči. Vychází se ze zjištění, že děti mají obecně problém se čtením především dlouhých textů, špatně chápou i kratší texty, mladší děti čtení nezvládnou vůbec. Velkou roli zde bude hrát grafika.

Názvy částí hry jsou názvy pracovními, mohou se změnit.

Výstupem bude hra, která bude připravena pro pilotáž. Součástí bude i jednoduchý návod pro použití CS.

V rámci pilotáže bude hra upravována a prováděny korekce s ohledem na aktuální zjištění v průběhu pilotáže. Po ukončení pilotáže bude hra připomínkována a připomínky sumarizovány a na jejich podkladu dojde k finálním úpravám.

Finální podoba terapeutické hry bude zpřístupněna odborné veřejnosti na webu žadatele včetně informací, jak do hry získat přístup pro klienta.

Práce na Metodice a její součásti terapeutické hře v této fázi bude v průběhu 7/2017 – 8/2018.

c) Vyhodnocení výstupů a výsledků pilotního ověření nastavení práce s metodou

Metodika bude během první fáze realizace připravena po stránce obsahové a představená metoda terapeutická hra bude pilotně ověřována. Během pilotního ověření budou průběžně vyhodnocovány dílčí výsledky a sumarizovány potřeby změn či doplnění.

Metodika v první fázi bude vycházet z dostupných podkladů, především z výsledků výzkumů a zkušeností s využitím herních prvků do vzdělávání a sociální práce ze zahraničí.

V průběhu realizace pilotního ověření dojde ke konkretizaci nastavených postupů a jejich ověření.

Ověření je potřebné z důvodů:

- Komplexnosti nastavení herních možností
- Ověření uživatelské vstřícnosti nastavení hry
- Ověření oblíbenosti přijímání grafického pojetí hry různými věkovými skupinami dětí a mládeže
- Ověření přijímání hry dětmi a mladistvými různého věku, intelektu a jiných specifických požadavků
- Nastavení sledovaných potřeb
- Nastavení herní úrovně hráče
- Získání zpětné vazby
- Užití metody v prostředí ČR
- Určení Metodiky pro specifickou skupinu uživatelů

Budou průběžně také zapracovány relevantní poznatky ze zpětné vazby od dítěte a sociálního pracovníka. Metody zpětné vazby budou přizpůsobeny věku dítěte či mladistvého. Základní metodou bude individuální rozhovor. U menších dětí bude metoda doplněna o arteterapii, u mladistvých o skupinový rozhovor formou skupinové terapie.

Je nezbytná další práce s dítětem Zástupce dítěte a sociální pracovník projektu budou s dítětem hovořit, rozeberou možnosti, vyslyší názor dítěte a budou s tímto názorem dále pracovat v procesu umístění dítěte do náhradní péče. Cílem je, aby dítě mělo informace a přehled o svých možnostech a aby se mohlo podílet na své budoucnosti, aby mělo jasný a obhajitelný názor, ke kterému mohou činné orgány přihlížet. Dítě nebude stresováno, nebude nespokojeno v novém umístění a předejde se rizikovému chování.

Práce na Metodice v této fázi bude v průběhu 2 - 4/2018.

d) Zapracování závěrů z pilotního ověření do metodiky

Již v průběhu realizace pilotního ověření budou sbírány aktuální poznatky z pilotáže a ze zpětné vazby, průběžně diskutovány odborným týmem a bude vedena sumarizace poznatků k doplnění či rozšíření dokumentu.

Tato sumarizace bude po ukončení pilotního ověření vyhodnocena a budou navrženy změny a doplnění Metodiky. Tohoto procesu se účastní celý odborný tým.

Metodika bude finalizována, projde kontrolou odborníků a laickým čtením a bude připravena ke zveřejnění.

Zveřejnění dokumentu bude provedeno ve formě:

Vyvěšení na webu žadatele

Tištěná publikace (brožura A5, barva,)

Elektronická verze publikace (CD či DVD v přebalu)

Dokument bude na webu volně přístupný odborné veřejnosti v celé ČR. Dokument bude na webu volně přístupný odborné veřejnosti v celé ČR, ta bude na něj upozorněna. Odbornou veřejností jsou zde myšleny osoby CS, blíže viz str. 15.

Upozornění na dokument proběhne formou e-mail a v rámci setkávání se s CS. Oslovení formuluje Metodik a zajistí Odborný asistent

Tištěný a elektronický dokument bude předán CS v rámci kontaktních setkávání (KAč.3). Součástí upozornění bude také odkaz na on-line hru.

Práce na Metodice v této fázi bude v průběhu 5 - 8/2018.

Zapojení týmu do realizace KA01

Realizace KA 01 se účastní celý odborný tým a částečně i tým administrativní a CS.

Manažer projektu nastaví tým a organizačně povede realizaci KA.

Finanční manažer zajistí finanční podporu zapojených osob, grafické a programátorské služby a tisky.

Administrativu bude zajišťovat odborný asistent, zajistí také distribuci výstupů a zveřejnění na webu.

Metodiku a podklady pro vytvoření hry včetně korekcí nastavení hry bude připravovat celý odborný tým pod vedením Metodika. Budou se dle své odbornosti podílet, sociální pracovník a odborný garant. Zapojena bude CS jako konzultant.

Identifikace náhradních řešení realizace KA01

Na zpracování metodiky je dostatek času. Mohlo by dojít ke zpoždění některých etap její přípravy, harmonogram je nastaven s rezervou, takže by nebyl problém výstup dokončit v plné kvalitě.

Mohlo by dojít k opoždění ve vytvoření hry, tím by mohlo dojít ke zpoždění, posunu pilotního ověření. V tomto případě by se odborný tým přizpůsobil a k dokončení výstupu by došlo v termínu.

Způsob ověření splnění cílů:

Cílem KA01 je dokončený výstup Metodika metody terapeutické hry. Ověření naplnění tohoto cíle existencí výstupu ve formě tištěné a elektronické a hry na webu žadatele.

Harmonogram: 4/2017 – 8/2018

Výstupy:

Dokument Metodika terapeutické hry – 1x

Terapeutická hra – 1x

Dokladování výstupů:

Dokument Metodika v tištěné a elektronické podobě na CD/DVD, terapeutická hra on-line na síti žadatele 1x

KA02 Pilotní ověření Metody terapeutické hry

Na základě pracovní verze Metodiky coby manuálu použití metody terapeutické hry proběhne pilotní ověření nastavených postupů.

Pilotní ověření je potřeba z důvodů:

- Komplexnosti nastavení herních možností
- Ověření uživatelské vstřícnosti nastavení hry
- Ověření oblíbenosti přijímání grafického pojetí hry různými věkovými skupinami dětí a mládeže
- Ověření přijímání hry dětmi a mladistvými různého věku, intelektu a jiných specifických požadavků
- Nastavení sledovaných potřeb
- Nastavení herní úrovně hráče
- Získání zpětné vazby
- Užití metody v prostředí ČR
- Určení Metodiky pro specifickou skupinu uživatelů

Technické požadavky:

Terapeutická hra bude umístěna na webu žadatele. Hra bude umístěna na určeném zabezpečeném serveru s vysokou ochranou proti úniku informací.

Bude se jednat o interaktivní 3D hru s min. 16 bit grafikou nastavenou odborníkem se zkušenostmi s gamifikací pro děti i dospělé.

Předpokládá se využití stolních PC, notebooků i tabletů se standardní výbavou. Uživatel bude přistupovat ke hře přes danou webovou stránkou přes přidělené heslo a uživatelské jméno.

Způsob realizace KA:

Již v době přípravy projektu byly zjištěny problémy pracovníků v oblasti péče o dítě a rodinu s umisťováním dětí a mladistvých do náhradní péče.

Žadatel má již portfolio zájemců o aplikaci nové metody.

A

Odborný tým bude porovnávat průběh aplikace hry, hodnocení a dopady ve vztahu k připravené metodice, kterou bude pilotáž ověřovat.

Metodik nastaví pracovní postupy a jejich provázanost tak, jak předpokládá pracovní verze Metodiky a bude jejich dodržování sledovat, bude zaznamenávat kolize a doporučovat změny.

B

Sociální pracovník doporučí klienta – dítě či mladistvého. Bude sepsána smlouva o spolupráci mezi zástupcem dítěte a žadatelem. Dítěti bude založena složka. Žadatel bude dbát dodržování všech zákonů ve vztahu k dítěti a jeho zástupci, především 101/2000 Sb. Zákon o ochraně osobních údajů a zákonů dalších. Pro potřeby vykazování realizace aktivit budou s ohledem na uvedený zákon vykázány pouze počty dětí, dítě bude vedeno pod značkou s uvedením místa bydliště bez osobních údajů. Děti také nejsou CS, proto není důvod tyto informace uvádět.

Sociální pracovník zjistí životní situaci a možnosti dítěte, zjistí informace a materiály o biologické rodině dítěte.

C

Dítě projde pohovorem s odborným konzultantem a odborným garantem, těmito odborníky budou zjištěny individuální potřeby a požadavek na nastavení herní úrovně pro dítě. Nastavení herní úrovně je důležitým prvkem, který bude v rámci pilotáže také ověřován. Budou připraveny herní úrovně tak, aby je později mohli nasazovat sami sociální a další pracovníci.

Výchozí postavení ve hře bude nastaveno podle zjištěné životní situace dítěte.

Nastavení individuálního profilu biologické rodiny dítěte bude podle věku dětí nebo úrovně jejich schopností nastaveno pracovníky nebo samotným dítětem či mladistvým.

Doba hraní je neomezena, hra bude dítěti přístupna neomezeně.

Projekt počítá se zapojením 20 dětí či mladistvých do pilotáže.

V průběhu před a po aplikaci hry bude dítě a jeho zástupce v úzkém kontaktu se sociálním pracovníkem a bude průběžně zjišťovat zpětnou vazbu formou neřízených rozhovorů.

Po absolvování hry bude opakováno sezení s odborníky Odborný garant a Odborný konzultant, kteří formou rozhovoru zjistí úspěšnost hry a posun na straně dítěte.

Práce s dítětem tímto nekončí, v gesci Sociálního pracovníka bude pokračování sledování úspěšnosti dítěte a zjišťování potřebných informací pro ověření metody a dopracování metodiky.

Metodik bude také pracovat s CS, bude ji průběžně informovat o průběhu pilotáže a o dílčích výsledcích, bude zjišťovat přístupy CS k metodě, jejich zájem. CS bude mít možnost konzultovat nastavené postupy.

D

Odborný tým v rámci společných konzultací vyhodnotí pilotáž.

Bude ověřena platnost nastavené Metodiky a účinnost hry.

Budou sumarizována doporučení pro doplnění či změny v pracovní verzi Metodiky ze stran odborného týmu, připojena doporučení od CS a bude zohledněna zpětná vazba od dětí a rodičů.

Zapojení týmu do realizace KA02

Realizace KA 01 se účastní celý odborný tým a částečně i tým administrativní a CS.

Manažer projektu organizačně povede realizaci KA.

Finanční manažer zajistí finanční podporu zapojených osob.

Administrativu bude zajišťovat odborný asistent, zajistí také distribuci výstupů a zveřejnění na webu.

Metodiku a podklady pro vytvoření hry včetně korekcí nastavení hry bude připravovat celý odborný tým pod vedením Metodika. Budou se dle své odbornosti podílet, sociální pracovník a odborný garant.

Odborný pracovník - průvodce hrou bude průběžně spolupracovat s hráčem při pilotáži.

Klienty pro trénink zajistí Sociální pracovník, který také bude s nimi v úzkém kontaktu pro zajištění kontinuity a získání zpětné vazby.

Zapojena bude CS jako konzultant.

Harmonogram: 2 - 4/2018

Výstupy:

Počet dětí, které prošly novou metodou – 20 dětí

Vyhodnocení nové Metody terapeutické hry

Doporučení pro finalizaci Metodiky terapeutické hry

Dokladování výstupů:

Pozvánky, smlouva o účasti, výstupy z aplikace metody, fotodokumentace, zpětná vazba ze strany dětí a sociálních pracovníků, vyhodnocení aplikace metody, doporučení pro Metodiku

KA03 Podpora a nastavení procesů aplikace metody Terapeutické hry pro subjekty působící v oblasti péče o ohrožené děti a rodiny

Cílem projektu je podpora zavedení nové metody do standardní práce řešení problémů poskytovatelů zdravotnických a sociálních služeb v oblasti práce s ohroženými dětmi a rodinami.

V předchozí realizaci projektu byla zpracována Metodika Terapeutické hry.

Metodika má určené formy na webu, tištěného dokumentu brožura a elektronické formy na CD/DVD, hra je umístěna na webu žadatele.

Na Metodiku budou průběžně upozorňováni poskytovatelé služeb a ostatní odborná veřejnost.

Pro větší dopad, účinnost a srozumitelnost budou vedeny osobní konzultace, odborné panely, rozhovory, odborná setkávání, workshopy s CS.

Způsob realizace KA:

Metodik naváže na předchozí průběžnou spolupráci s CS a nastaví plán kontaktních setkání.

Tato setkání proběhnou nejčastěji formou workshopu. Půjde o pracovní setkání, nikoliv o přednášku.

Setkání budou probíhat po celém Jihočeském kraji, budou osloveni zprostředkovatelé služeb v jednotlivých okresech, sociální odbory na městských a obecních úřadech kraje, dvě fakulty vysoké školy Jihočeské univerzity. Budou osloveni zástupci níže uvedených CS. Oslovení bude probíhat e-mailem.

Bude zajištěno místo realizace, přednášejícími a hlavními konzultanty budou odborníci z realizačního týmu. Budou mít připraveny prezentace cíleně zaměřené na představení metody konkrétní CS.

Účastníky setkání budou zástupci CS:

- Sociální pracovníci

Bude se jednat o pracovníky poskytovatelů sociálních služeb, kteří se věnují oblasti péče o děti a rodinu. Tito pracovníci již byli osloveni v rámci přípravy projektu a jsou již motivováni.

- VŠ

Budou pozváni akademičtí pracovníci Jihočeské univerzity České Budějovice Pedagogické fakulty a Fakulty zdravotně sociální. Po domluvě, pokud by pro některý studijní obor bylo přínosem, může proběhnout seznámení s novou metodou i směrem ke studentům těchto fakult. Tato CS spolupracuje na jiných aktivitách žadatele a je s ním v úzkém kontaktu. O problematiku metody se zajímá a po jejím ověření pilotáží již nyní plánuje její představení a zařazení v rámci pregraduálního studia.

- Zaměstnanci veřejné správy, kteří se věnují sociální, rodinné nebo zdravotní problematice

Půjde o pracovníky městských a obecních úřadů odboru sociálních se zaměřením na sociálně právní ochranu dětí. I tito pracovníci již jsou o přípravě nové metody zpraveni a jejich účast na aktivitách projektu je příslibena, sami mají velký zájem o tuto inovativní metodu Bioregulace.

- Poskytovatelé a zadavatelé sociálních služeb, služeb pro rodiny a děti a dalších služeb na podporu sociálního začleňování

Žadatel s poskytovateli v regionu Jihočeského kraje již dlouhou dobu úzce spolupracuje, pracovníci již byli osloveni v rámci přípravy projektu a jsou již motivováni.

plánovaný počet workshopů je 21 s předpokládaným počtem účastníků 252.

Typy kontaktních setkávání

A jedná se o stěžejní formu podpory procesů při zavádění nové metody.

Setkání bude organizováno v místě výkonu práce CS, aby se zamezilo dojezdovým a časovým znevýhodněním jejich zástupců. Na setkání budou účastníci vyzváni formou pozvánky a osobního pozvání. Pro setkání bude vybrána vhodná místnost.

Obsah setkání:

1. Úvod
2. Představení projektu
3. Představení Metody terapeutické hry
4. Představení a předvedení hry s návodem
5. Podrobný popis metody s konzultací CS
6. Představení Metodiky terapeutické hry s konzultací CS
7. Konzultace požadavků nových metod práce
8. Závěr

Průběh a osnova workshopů se mohou aktuálně měnit.

Účastníci obdrží na setkání zpracování Metodiky.

Aktéry akcí budou osoby odborného týmu.

Projekt počítá realizací aktivity po dobu 7 měsíců 9/2018 – 3/2019.

Je počítáno v průměru s 3 setkáními za měsíc s účastí 12 osob na setkání.

Výstupem budou pozvánky, prezenční listiny, prezentace, fotodokumentace, zápis z akce.

Další formy předávání informací o nové metodě budou plánovány operativně, počítá se s již vytvořenými individuálními kontakty a zakomponování času diskuze při řešení jiných záležitostí. Tato forma nebude finančně podpořena z projektu.

B

Kulaté stoly a jiné formy budou realizovány na základě domluvy s CS nezávisle na workshopech. Půjde o spontánní nebo organizované diskuze cíleně zaměřené na prosazení nové metody v práci poskytovatele.

V tomto případě budou účastníky setkání kromě osob CS jeden či více osob z řad odborného týmu.

Výstupem bude zápis o setkání.

C

Diskuze bude probíhat také formou on-line prostřednictvím e-mailové komunikace, či jiné elektronické verze komunikace.

Výstupem bude mailová komunikace nebo zápis o komunikaci.

Na závěr budou odborným týmem ze všech forem setkávání a diskuzí s CS shrnuty připomínky a poznatky.

Odborný tým vyhodnotí a posoudí dopad projektu a naplnění jeho cílů a uzavře realizaci jeho aktivit krátkou Závěrečnou zprávou (2-3 stránky A4 standard tisk).

Identifikace náhradních řešení realizace KA03

Na KA je dostatek času, žadatel přihlédl i svátků, především na přelomu roku.

Jsou plánovány 3 akce workshopů v měsíci. Pokud by se stalo, že realizace v daném měsíci nemohla být naplněna, bude přesunuta do jiného termínu.

V případě, že by účast na workshopech byla nižší, než průměrný počet 12 osob, žadatel by připravil další workshopy.

Zapojení týmu do realizace KA03

Realizace se účastní celý odborný tým kromě odborného konzultanta a částečně i tým administrativní Manažer projektu organizačně povede realizaci.

Finanční manažer zajistí finanční podporu zapojených osob, podporu CS, místa setkávání.

Metodik bude finalizovat celý odborný tým pod vedením Metodika. Budou se dle své odbornosti podílet, sociální pracovník a odborný garant, odborný pracovník - průvodce hrou.

Zapojena bude CS jako příjemce informace o nové metodě, podílník pro nastavení využívání metody a jako konzultant.

Způsob ověření splnění cílů:

Cílem projektu a KA03 je podpora zavádění nových metod. Ověření bude probíhat v rámci setkávání s CS, kdy bude vedena diskuze a získána zpětná vazba. Dokladem budou Výstupy z odborných setkání – 21 zápisů a Závěry a doporučení s kontaktních setkávání.

Harmonogram: 9/2018 – 3/2019

Výstupy:

Počet podpořených osob působících v oblasti péče o ohrožené děti – 252 osob

Počet kontaktních pracovních setkání – 21 akcí

Výstupy z odborných setkání – 21 zápisů

Závěry a doporučení – 1 dokument

Dokladování výstupů:

Pozvánky, prezenční listiny, prezentace, fotodokumentace, zápis z akce, dokument Závěry

Paventia z.s.

Podpora náhradní rodinné péče a prevence

Přehled nákladů

Finanční částky ohodnocení byly stanoveny na základě údajů ISPV 1.Q 2016 a dle metodik OPZ.

Částky za služby byly stanoveny na základě průzkumu cen v místě a čase. Ceny jsou uvedeny včetně DPH.

KA01	měs.	KA01
<i>Sociální pracovník</i>	29 480,00	294 800,00
<i>Metodik</i>	20 100,00	281 400,00
<i>Odborný pracovník - průvodce hrou</i>	15 075,00	211 050,00
<i>Odborný garant</i>	15 075,00	211 050,00
<i>Odborný konzultant</i>	15 075,00	135 675,00
<i>Manažer projektu</i>	902,50	12 635,00
<i>Finanční manažer,</i>	7 504,00	105 056,00
<i>Odborný asistent</i>	2 917,00	40 838,00
<i>Tisk</i>		58 000,00
<i>Grafik</i>		65 000,00
<i>Programátor</i>		147 000,00
<i>Režijní nákl., cestovné, publicita</i>	11 000,00	154 000,00
		1 716 504,00

KA02	měs.	KA02
<i>Sociální pracovník</i>	29 480,00	88 440,00
<i>Metodik</i>	20 100,00	60 300,00
<i>Odborný pracovník - průvodce hrou</i>	15 075,00	45 225,00
<i>Odborný garant</i>	15 075,00	45 225,00
<i>Odborný konzultant</i>	15 075,00	45 225,00
<i>Manažer projektu</i>	902,50	2 707,50
<i>Finanční manažer,</i>	7 504,00	22 512,00
<i>Odborný asistent</i>	2 917,00	8 751,00
<i>Režijní nákl., cestovné, publicita</i>	11 000,00	33 000,00

Nová metoda Terapeutické hry - podpora zvládnání obtížné životní situace dítěte

Paventia z.s.

Podpora náhradní rodinné péče a prevence

351 385,50

KA03	měs.	KA03
<i>Sociální pracovník</i>	29 480,00	206 360,00
<i>Metodik</i>	20 100,00	140 700,00
<i>Odborný pracovník - průvodce hrou</i>	15 075,00	105 525,00
<i>Odborný garant</i>	15 075,00	105 525,00
<i>Manažer projektu</i>	902,50	6 317,50
<i>Finanční manažer,</i>	7 504,00	52 528,00
<i>Odborný asistent</i>	2 917,00	20 419,00
<i>Pronájem prostor pro setkání</i>	31 920,00	31 920,00
<i>Režijní nákl., cestovné, publicita</i>	16 914,43	118 401,00

787 695,50

Podle KA celkem

2 848 025,00

Projekt celkem:

2 848 025,00

Časový harmonogram realizace aktivit

Název KA	2017												2018												2019		
	IV.	V.	VI.	VII.	VIII.	IX.	X.	XI.	XII.	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.	VII.	VIII.	IX.	X.	XI.	XII.	I.	II.	III.			
Tvorba metodiky Terapeutická hra	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x										
Pilotní ověření metody Terapeutická hra																											
Podpora a nastavení procesů aplikace metody Terapeutická hra																											

Nová metoda Terapeutické hry - podpora zvládnání obtížné životní situace dítěte