

Edycja 2024/2025

Your Way To Stay Healthy

Projekt, obejmujący beneficjentów w wieku 6-9 lat, promował zdrowe nawyki, nauczał jak świadomie korzystać z AI poprzez edukacyjne gry i zabawy. Odpowiadał na problem braku aktywności, złej diety oraz nadmiernego czasu online, ucząc przy tym właściwych wyborów, organizacji dnia i zdrowego stylu życia.

De-stress it easily

Projekt miał na celu uświadomienie szkodliwego wpływu długotrwałego stresu na stan psychiczny oraz fizyczny młodzieży. Ponadto celem projektu było pokazanie, że radzenie sobie ze stresem nie jest takie trudne, jak się wydaje.

Granice Wstydu

W projekcie „Granice Wstydu” poruszany był temat dorastania i funkcjonowania ciała nastolatka. Obalone zostały stereotypy dotyczące seksualności, orientacji seksualnej i seksu. **Projekt został nagrodzony Brązowym Wilkiem.**

Headspace

Celem projektu było zwrócenie uwagi na zdrowie psychiczne młodzieży. Członkowie grupy projektowej przybliżyli tematykę związaną z problemami, z jakimi zmagają się młodzi ludzie, np. nadmierny stres.

Krok w sport

Podczas realizacji projektu poruszono temat braku ruchu wśród młodych ludzi. Celem projektu było również doprowadzenie do zmiany w sposobie postrzegania przez uczniów zajęć WF-u, uświadomienie im zagrożeń wynikających z niewystarczającej ilości ćwiczeń oraz pokazanie, dlaczego warto zrobić krok w sport. **Projekt został nagrodzony Brązowym Wilkiem.**

Tarcza Empatii

Projekt miał na celu zapobieganie przemocy nie tylko fizycznej, ale również psychicznej. Głównym zadaniem grupy projektowej było nauczenie ludzi, jak się bronić oraz jak darzyć innych empatią i szacunkiem.

ArteTerra

ArteTerra to projekt mający na celu wsparcie zdrowia psychicznego poprzez muzykoterapię, arteterapię, koncerty i wystawy. Skierowany był do dzieci, młodzieży oraz dorosłych, a realizowane zadania projektowe miały pomóc regulować emocje i redukować stres. **Projekt został nagrodzony Srebrnym Wilkiem.**

E-Pułapka

Celem projektu było nagłośnienie ciągle narastającego problemu jakim jest uzależnienie od Internetu. Zadania realizowane w ramach projektu, miały pomóc tej i kolejnej generacji uwolnić się z "cyfrowego akwarium".

W szponach kariery

Projekt był skierowany do uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych. Skupiał się na szerzeniu wiedzy na temat uczelni i studiów, a także doborze odpowiedniej ścieżki kariery. **Projekt został nagrodzony Srebrnym Wilkiem.**

Zdrowie w twojej głowie

Podczas realizacji projektu skupiono się na zdrowiu psychicznym młodych ludzi. Celem projektu było zwiększenie świadomości oraz zrozumienia dla wyzwań, przed którymi stają młode pokolenia.

Edycja 2025/2026

E-motion

Projekt promował wyrażanie siebie poprzez taniec, dając uczestnikom przestrzeń do odkrywania emocji i budowania pewności siebie. **Projekt został nagrodzony Brązowym Wilkiem.**

Hazard 404

Projekt został zorganizowany po to, aby zwrócić uwagę na rosnący problem uzależnienia od hazardu i jego poważne konsekwencje dla życia człowieka. Podczas realizacji zadań projektowych przedstawiono zarówno psychologiczne, jak i finansowe skutki tego zjawiska, pomagając uczestnikom lepiej zrozumieć jego mechanizmy.

Trzeźwe jutro

Projekt miał na celu inspirować młodych do życia bez nałogów, pokazać, że trzeźwość to wolność, siła i zdrowie. Poprzez warsztaty, akcje i kampanie w mediach społecznościowych zwiększono świadomość o zagrożeniach oraz wspierano tych, którzy chcą odzyskać kontrolę nad swoim życiem. **Projekt został nagrodzony Brązowym Wilkiem.**

KARIERA ZA WSZELKĄ CENĘ

Projekt miał na celu pokazanie zagrożeń wynikających z nadmiernej pogoni za sukcesem zawodowym. Poprzez warsztaty, spotkania z ekspertami, psychologami i kampanię w social mediach uczestnicy nauczyli się dbać o równowagę między pracą, a życiem prywatnym oraz rozwijać karierę w sposób świadomy i zdrowy.

Ponad podziałami

Projekt skupiał się na likwidowaniu podziałów społecznych oraz propagowaniu wiedzy na ich temat. W ramach projektu stworzono akcje, będące niczym pomost pomiędzy pokoleniem seniorów i młodzieży. Celem projektu było również zlikwidowanie strachu oraz wszystkich negatywnych emocji kojarzących się ze słowem starość.

ArteTerra 2

W ramach projektu realizowano otwarte koncerty. Dzięki koncertom chciano przełamać bariery w dostępie do kultury, zachęcić uczniów do udziału w wydarzeniach artystycznych i zbliżyć młodzież do muzyki na żywo. **Projekt został nagrodzony Brązowym Wilkiem.**