



## *Dobre praktyki programu Włączeni 2.0*

---





Publikacja powstała w ramach programu Włączeni 2.0, realizowanego przez Fundację Szkoła z Klasą, a współfinansowanego ze środków m.st. Stołecznego Warszawa.

Projekt Włączeni 2.0 realizowany jest w ramach miejskiego Programu Młoda Warszawa. Miasto z klimatem dla młodych 2016-2020. Młoda Warszawa to spójny i długofalowy program działań na rzecz młodzieży realizowany przez samorząd z udziałem przedstawicieli młodzieży, miejskich instytucji, organizacji pozarządowych, uczelni i przedsiębiorców.

Wydawca: Fundacja Szkoła z Klasą

Warszawa 2018

Opieka merytoryczna: Agata Łuczyńska

Autorzy: Aleksandra Czetwertyńska, Katarzyna Górkiewicz, Dagmara Lipińska, Monika Probosz, Kamil Śliwowski, Michał Tragarz, Aneta Ziemińska

Redakcja merytoryczna i korekta: Iga Kruk-Żurawska

Zdjęcie na okładce: Perry Grone, Unsplash



Materiał jest udostępniony na licencji  
Creative Commons Uznanie autorstwa,  
Na tych samych warunkach 3.0

## Spis treści

---

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| O projekcie .....                                                                           | 5  |
| Pokażmy się: strona internetowa i media społecznościowe w rękach młodzieży .....            | 7  |
| Mamy władzę: samorządy młodzieży współtworzące ofertę instytucji .....                      | 12 |
| Budżet partycypacyjny dla początkujących: zrób pierwszy krok w zmienianiu przestrzeni ..... | 23 |
| Młodzież w działaniu: dzień kierowany przez młodzież .....                                  | 34 |
| Dobre praktyki i inspiracje .....                                                           | 44 |
| Podsumowanie programu i rekomendacje .....                                                  | 51 |

Program Włączeni 2.0 to druga edycja działania, w którym wspieraliśmy warszawskie instytucje kulturalne w nawiązywaniu współpracy z młodzieżą. Jego motywem przewodnim jest partycypacja społeczna, czyli udział obywateli w decydowaniu o sprawach grupy społecznej, do jakiej należą. Choć partycypacja jest powszechna, a jej założenia znane, wprowadzenie jej w życie – jak każdej zmiany społecznej – jest trudne i zajmuje dużo czasu. Odbiorcy naszego projektu, czyli instytucje kulturalne, często nie zdawały sobie sprawy z zasadności włączania młodzieży w działania, które do niej kierują, lub nie miały do tego narzędzi. Pierwsza edycja pokazała, jak ważne i potrzebne było wsparcie merytoryczne i coachingowe zarówno dla kadry, jak i dla młodych ludzi. W projekcie Włączeni 2.0 kontynuowaliśmy działania, dzięki którym uczestnicy przeszli przez proces zmiany, zrealizowali fantastyczne projekty, rozwinęli wiedzę i umiejętności, a przede wszystkim nawiązali relacje.

W publikacji opisaliśmy dokładnie program, a także rekomendacje i dobre praktyki wypracowane przez uczestników Włączonych 2.0.

Program Włączeni 2.0 pomógł warszawskim instytucjom współpracującym z młodzieżą włączyć ją w tworzenie swojej oferty oraz, szerzej, w życie instytucji. Celem projektu było dalsze wsparcie kadry instytucji miejskich współpracujących z młodzieżą, a także zwiększenie poczucia sprawstwa i odpowiedzialności młodych ludzi za życie placówek, z których oferty korzystają. Spotkania, warsztaty oraz wsparcie eksperckie i coachingowe dla kadry i dla młodzieży pozwoliły na przeprowadzenie przez proces zmiany wszystkich zainteresowanych. Projekt otworzył ich na dialog i współpracę.

## O projekcie

Do udziału w projekcie Włączeni 2.0 zaprosiliśmy siedem różnych (ze względu na doświadczenie i profil działań) instytucji współpracujących z młodzieżą, które chciały otworzyć się na partycypacyjny model działania. W prace włączyliśmy zarówno pracowników, jak i młodzież tak, aby obie strony były gotowe się zaangażować i stworzyć model prawdziwej współpracy, który mógłby zainicjować realną, a nie fasadową zmianę. Aby taka zmiana stała się możliwa, pracowaliśmy z niewielką grupą placówek, stawiając na jakość, innowacyjność i kompleksowość oferowanego wsparcia.

Każda z instytucji rozpoczęła pracę w projekcie od jednodniowego seminarium dla kadry instytucji współpracujących z młodzieżą. Podczas nich spotkaliśmy uczestników pierwszej edycji, którzy już ukończyli projekt, z uczestnikami obecnej edycji. Była to okazja do wzajemnego uczenia się, wymiany doświadczeń, poznania wzajemnie swoich instytucji, ale też forma docenienia uczestników pierwszej edycji. W formule targów projektów pokazaliśmy przykłady dobrej współpracy między pracownikami instytucji a młodzieżą. Następnie nasi eksperci przeprowadzili warsztaty o sposobach współpracy z młodzieżą i włączaniu ich w działania placówki. Na podstawie ciekawych przykładów projektów z całej Polski pokazali również metody angażowania młodzieży w działania kulturalne.

W drugiej części seminarium dyskutowaliśmy z uczestnikami na temat partycypacji – jej poziomów, wyzwań i korzyści płynących z tworzenia działań wspólnie. Dzień zakończyliśmy wymianą pierwszych inspiracji i koncepcji projektów i doszliśmy wspólnie do wniosku: „jak to dobrze, że jest tyle osób, którym się chce!”.

Seminarium było pierwszym z serii spotkań, podczas których instytucje miały okazję się spotkać i wymienić doświadczeniami.

Wszyscy uczestnicy otrzymali autorskie materiały na temat technik partycypacyjnych, metod współpracy z młodzieżą, samorządności i budżetu partycypacyjnego przygotowane specjalnie na potrzeby programu Włączeni 2.0.

Kolejnym etapem była oparta na metodzie design thinking (projektowania myślenia) diagnoza potrzeb, zrealizowana w każdej z siedmiu placówek przy wsparciu trenera. Wzięli w niej udział pracownicy placówek wspólnie z młodzieżą.

Diagnoza potrzeb jest niezbędna do efektywnego zrealizowania projektu lub wprowadzenia zmiany. Ma ona na celu pokazanie poszczególnych grup odbiorców danego problemu, nakreślenie kontekstu, pokazanie różnych perspektyw (np. kadry i młodzieży). Diagnoza potrzeb pozwala na obserwowanie rzeczywistości z różnych poziomów, daje okazję do rozmowy o tym, co wiemy, co czujemy, co nam się podoba, jakimi zasobami dysponujemy. Diagnoza potrzeb pokazuje również, gdzie się ze sobą nie zgadzamy, gdzie mamy rozbieżne interesy. Rozmowa o rzeczach na pozór oczywistych może przynieść zaskakujące rezultaty czy pomysły, na które do tej pory nie wpadliśmy. Jest to więc bardzo dobry punkt wyjścia do pracy nad pomysłami i sposobami ich realizacji. Dzięki takiej pogłębionej refleksji jesteśmy w stanie określić, w jakim miejscu się znajdujemy, a w jakim chcemy być. Diagnoza potrzeb pozwala na szczegółowe i spersonalizowane zaplanowanie działań. Przeprowadzona z odpowiednim wyprzedzeniem pozwala uniknąć błędów, oszczędzić czas, zasoby ludzkie czy finansowe. Słowem, diagnoza potrzeb jest niezbędna w każdym projekcie, dlatego tak duży nacisk kładziemy na nią we Włączonych 2.0.

Kolejnym krokiem było zaplanowanie i realizacja działań z udziałem młodzieży w ramach wybranej w oparciu o diagnozę jednej z czterech Ścieżek Działania:

- » *Budżet partycypacyjny dla początkujących: zrób pierwszy krok w zmienianiu przestrzeni*
- » *Młodzież w działaniu: dzień kierowany przez młodzież*
- » *Pokażmy się: strona internetowa i media społecznościowe w rękach młodzieży*
- » *Mamy władzę: młodzież współtworząca ofertę instytucji w oparciu o model konsultacji społecznych.*

W przypadku, w którym żadna z proponowanych przez nas ścieżek nie odpowiadała na potrzeby placówki, dopuściliśmy możliwość wyboru innego działania.

Podczas pracy projektowej placówki korzystały ze stałego wsparcia coachingowego. Trenerzy monitorowali pracę placówek oraz wspierali je w podejmowaniu kluczowych wyborów, a także udzielali rad związanych ze sposobami włączania młodzieży.

Ostatnim etapem było spotkanie podsumowujące i ewaluacyjne. Podczas spotkania podsumowującego odbyły się targi projektów, a także warsztatowa ewaluacja projektu oraz zaplanowanie dalszych działań, które podtrzymają pozytywną zmianę zainicjowaną przez projekt.

Projekt realizowany był na terenie m.st Warszawy w dzielnicach: Śródmieście, Praga Południe, Ursynów, Wola, Ursus, Targówek, Wilanów.

# **Pokażmy się: strona internetowa i media społecznościowe w rękach młodzieży**

KAMIL ŚLIWOWSKI

## **Wstęp**

Dlaczego warto pokazać w sieci to, co dobrego robisz? Krótka odpowiedź: nigdy za wiele dobrych rzeczy w sieci. Dłuższa: prawdopodobnie to, co ciekawego robisz, przyniesie jeszcze więcej korzyści, kiedy pokażesz to światu. Dziś nie ma do tego lepszego narzędzia niż internet. Jednak z łatwością publikowania w sieci, wiąże się też duża odpowiedzialność za to, co i jak udostępniamy. A wraz z rosnącą liczbą osób, które tworzą i publikują, potrzeba co raz większej kreatywności. Zobaczmy, gdzie i jak warto tworzyć szkolne i instytucjonalne kanały komunikacji.

## **Rozwiązanie klasyczne, które zawsze działa: strona www**

Własna strona internetowa, choć brzmi jak nudne zadanie z lekcji informatyki, wcale takim być nie musi. Stworzenie własnej strony WWW dla realizowanego przez nas projektu czy prywatnego bloga, ma wiele zalet. Po pierwsze żadne z medium społecznościowych nie da Ci tyle swobody w dopracowaniu wyglądu i funkcji. Po drugie strony WWW pozwalają na bardzo różne formy pisania – od chronologicznych jak blogi po tworzenie jednorazowych ogłoszeń np. stron dla wydarzeń (tzw. landing page). Po trzecie każdy z serwisów społecznościowych, takich jak Facebook czy Snapchat, pozwala Ci tworzyć jedynie takie treści, które pasują do ich aktualnych formatów (które się zmieniają) oraz posiadają regulaminy dot. praw autorskich, minimalnego wieku lub reklam, które mogą czasem utrudnić Ci pracę lub pogorszyć odbiór Twoich treści. Za swobodą związaną z posiadaniem własnej strony idzie niestety większa odpowiedzialność oraz większy nakład pracy podczas jej tworzenia i utrzymywania. Dzięki takim rozwiązaniom jak *Blogger*, *Wordpress* czy *Joomla* jest to znacznie prostsze niż kilka lat temu i nie wymaga specjalnych umiejętności kodowania. Strony możemy personalizować korzystając z gotowych rozwiązań dostępnych za pomocą zmiany skórek i dodawania wtyczek.

Informacji o tym jak założyć stronę WWW i dostosować ją do Twoich potrzeb znajdziesz w sieci mnóstwo. Przewodnik po BlogSpotcie znajdziesz tutaj: <https://www.blogger.com/>, przygodę z Wordpressem możesz zacząć tutaj: <https://pl.wordpress.org/>, a z Joomla! tutaj: <http://www.joomla.pl/>.

Dobrym przykładem strony założonej i prowadzonej przez uczniów jest blog towarzyszący wystawie *Permeation-Przenikanie* – projektu polsko-izraelskiego młodzieży z V Liceum Ogólnokształcącego im. Janusza Korczaka w Tarnowie i Harel High School z Mevaseret w Izraelu. Możesz zobaczyć go tutaj: <http://permeationprzenikanie.blogspot.com/>

Zwróć uwagę na dwujęzyczność strony (co jest znacznie prostsze do zrobienia w wypadku stron niż profili w mediach społecznościowych) oraz czytelne strony o twórcach, oraz wszystkich partnerach, którzy pomagali w realizacji projektu.

## **Modnie i tanio: Fanpage na Facebooku i inne media społecznościowe**

W kwestii promocji i autopromocji nie ma prawdopodobnie nic prostszego od założenia strony na Facebook'u lub konta na Twitterze. Co nie oznacza, że ludzie sami do nas przyjdą zaciekawieni tym, co robimy. Podobnie jak ze stroną WWW, musimy mieć dobry pomysł na treści oraz popularyzowanie naszego nowego kanału komunikacji. W przeciwieństwie do stron, tworzenie tak zwanego fanpage'a na Facebooku nie wymaga żadnych umiejętności technicznych, trwa kilka minut i wymaga jedynie posiadania konta w tym serwisie. Ceną za tę prostotę jest poddanie się temu, jakie możliwości oferuje Facebook oraz częste zmiany jakie wprowadza, od wyglądu stron po to, w jaki sposób aktualności z nich trafiają do odbiorców. Warto wcześniej zastanowić się



nad tym, że inwestując swój czas w promowanie i rozbudowę naszej strony w komercyjnym medium, zdajemy się na jego zasady.

Prowadzenie fanpage'y na Facebook'u różni się znacząco od redagowania stron, podobnie jak tam, może to robić kilka osób, ale tutaj znacznie większe znaczenie ma, kiedy i ile publikujecie: za dużo aktualizacji na raz może zrazić czytelników i czytelniczki, za mało może obniżyć Waszą atrakcyjność dla algorytmu Facebooka i spowodować, że wpisy będą rzadziej wyświetlane.

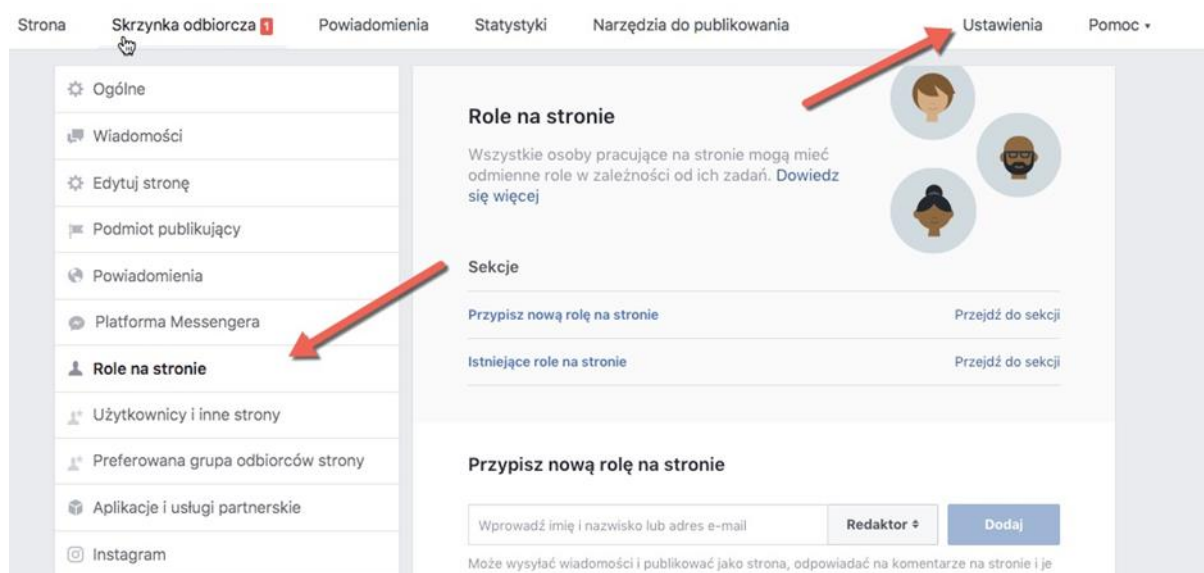
Zobacz, jak działa młody, ale bardzo dobrze prowadzony profil akcji *DodajJeden*, grupy edukacyjnej Nomada, współprowadzony przez młodzież i dorosłych: <https://www.facebook.com/DodajJeden/>

Świetnie widać po nim jak można wykorzystać efektywnie formaty wpisów oferowane przez Facebooka, oraz jak ciekawie pisać nie tylko o realizowanej akcji, ale również o jej autorach i autorkach.

Aby ułatwić sobie pracę techniczną z uatrakcyjnieniem takiego profilu, możecie skorzystać z narzędzia Canva (<https://www.canva.com/>), które oferuje gotowe szablony grafik o wymiarach dla większości serwisów społecznościowych (Facebook, Instagram, Twitter).

## Zasady niepisane, czyli o etyce i współpracy

Publikując informacje w sieci, zwłaszcza o innych ludziach, musimy liczyć się z ich emocjami oraz szanować ich prywatność. Nie wszystkie konsekwencje naszych działań możemy przewidzieć, dlatego jeśli tylko mamy wątpliwość, warto skonsultować to, co chcemy publikować z dorosłymi. Można też pójść śladem profesjonalnych mediów i stworzyć redakcję, w ramach której będziemy mogli dyskutować pomysły, zanim trafią na stronę. Bardzo dobrze współgra to z funkcjami, zarówno blogów, jak i serwisów takich jak Facebook, które pozwalają przydzielić różne funkcje (i poziomy uprawnień) różnym osobom. Dzięki temu możecie zachować jasny podział obowiązków i uniknąć kłopotów takich jak usunięcie treści przez nową osobę w zespole.



Ilustracja: przydzielanie ról na stronie na Facebooku, administratorzy i administratorki mogą zarządzać całą stroną, redaktorzy i redaktorki zamieszczać treści, a moderatorzy i moderatorki jedynie odpowiadać na wiadomości i komentarze.

Podpowiedzi, jak etycznie publikować w sieci, znajdziecie w lekcji *Cyfrowej Wyprawki*, przygotowanej przez Fundację Panoptykon: <http://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/jak-etycznie-publikowac-w-sieci>.



## **Prawo i bezpieczeństwo – o czym nie wolno zapomnieć?**

W większości sytuacji podążanie za zasadami etyki, które zastosowalibyśmy również poza siecią, powinno wystarczyć nam by nie złamać również prawa. Są jednak dwa obszary, w których pewne przepisy mogą Was zaskoczyć. Jest to prawo autorskie oraz ochrona danych osobowych. W tym pierwszym, podczas tworzenia własnych stron czy fanpage'y, należy pamiętać o publikowaniu wyłącznie treści, które sami tworzymy lub do których mamy odpowiednie prawo np. dostępne są na licencjach Creative Commons (więcej o takich zasobach znajdziesz na stronie: [www.otwartezasoby.pl](http://www.otwartezasoby.pl)). Dlaczego? Ponieważ nawet jeśli publikujemy coś w ramach projektu szkolnego, nasz tzw. edukacyjny dozwolony użytek kończy się, kiedy nasza strona dostępna jest dla innych osób niż inni uczniowie i nauczyciele. W przypadku publikowania na stronach komercyjnych serwisów, takich jak Facebook, musimy również pamiętać, że ich regulaminy często wymagają od nas zgody na to, że dany serwis będzie mógł komercyjnie wykorzystać zamieszczane w nim treści. Dobrze zastanowić się zatem, jakie z Waszych materiałów lepiej umieścić gdzieś indziej i jedynie podawać do nich linki.

*Tutaj* znajdziesz krótką instrukcję jak wyszukać i użyć zdjęć na wolnych licencjach Creative Commons.

Drugim ważnym zagadnieniem prawnym jest prywatność i ochrona danych osobowych. Nie tylko ich publikowanie jest bardzo ograniczone prawnie, ale również ich zbieranie (np. w celu prowadzenia newslettera) i przetwarzanie. By nie popełnić gafy ani nie łamać przepisów, zapoznaj się z materiałami Fundacji Panoptykon o tym, jak i kiedy bezpiecznie możemy korzystać z cudzego wizerunku (<http://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/wizerunek-jak-publikowac-legalnie>) oraz co należy wiedzieć o obowiązujących w Polsce przepisach ochrony danych osobowych (<http://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/podstawy-ochrony-danych-osobowych>).

## **Nie bójcie się sieci**

Mam nadzieję, że po lekturze tego tekstu masz odrobinę lepsze rozeznanie w tym, gdzie i jak publikować. Niech mnogość opcji technicznych i pozorna trudność respektowania praw związanych z byciem autorem lub autorką treści w sieci Cię nie przeraża. Na każdy z tych tematów możesz odnaleźć dziesiątki odpowiedzi i grup, w ramach których znajdziesz wsparcie społeczności. Nie bój się pytać autora zdjęcia, które znalazłeś w sieci, o zgodę na wykorzystanie. Prawdopodobnie zgodzi się i będzie wdzięczny, że napisałeś do niego. Nie obawiaj się komentarzy pod tekstem, w którym popełniłeś błąd ortograficzny. Popraw go, podziękuj za komentarz, a jeśli nie jest on uprzejmy, nie obawiaj się również moderować dyskusji w ramach starych, dobrych zasad netykiety (<https://pl.wikipedia.org/wiki/Netykieta>). Twoja obecność w sieci może ją tylko ulepszyć.

## **Promujmy się**

W czasach, w których media społecznościowe stały się najważniejszym kanałem komunikacji pomiędzy ludźmi oraz instytucjami takimi jak firmy, ale również szkoły czy biblioteki, trudno uniknąć promocji. Konkurs, dyskoteka, efekty międzynarodowego projektu czy wymiany. Chcemy by były widoczne, łatwe do odnalezienia i atrakcyjne. Jak prowadzić takie kanały jak fanpejdże, blogi, strony i profile w sieci, by nie trafić w żadne tarapaty np. związane z prawem autorskim czy ochroną wizerunku? Skąd brać materiały, z których możemy korzystać swobodnie, by nie tworzyć wszystkiego od zera?

## **Co na to prawo?**

Kiedy tworzymy materiały promocyjne, prawie zawsze będziemy je udostępniać publicznie, co oznacza, że musimy korzystać wyłącznie z utworów, które tworzymy sami lub, których autorzy wyrazili na to zgodę. W praktyce oznacza to, że możemy używać:

- » własnych utworów;
- » utworów, które znajdują się w domenie publicznej (wygaśły do nich prawa autorskie majątkowe, jak np. do powieści Henryka Sienkiewicza czy obrazów Edwarda Muncha);

- » utworów na licencjach takich jak Creative Commons (o których więcej dowiesz się za chwilę), których warunki pozwalają na kopiowanie, modyfikowanie i rozpowszechnianie (np. zdjęcia na Creative Commons Zero z serwisu **Pixabay** czy treści z **Wikipedii** na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach).

Być może zadajesz sobie teraz pytanie, czy w celach edukacyjnych nie możesz też korzystać z cudzych utworów, które nie są dostępne na licencjach lub w domenie publicznej. Szkoły i instytucje oświatowe mają możliwość bardzo ograniczonego korzystania z dzieła, które jest chronione w ramach **dozwolonego użytku publicznego**. Są to dokładnie określone sytuacje, w których można, bez pytania o zgodę czy płacenia, skorzystać z utworu. Te sytuacje dotyczą jedynie korzystania z utworów w celach dydaktycznych i nierozpowszechniania nich szerzej niż tylko w grupie odbiorców danej instytucji.

Wyobraź sobie gazetkę, szkolną, która wydawana jest w formie analogowej i wisi tylko w gablotce obok pokoju nauczycielskiego (taka może korzystać z chronionych utworów w ramach dozwolonego użytku) i drugą, która powstaje w PDF-ie i trafia na stronę i fanpejdż szkoły (taka przekracza dozwolony użytek i może zawierać tylko utworu udostępnione za zgodą lub otwarte treści jak na licencjach CC, lub z domeny).

Szerszą formą dozwolonego użytku jest cytat, który pozwala na rozpowszechnianie fragmentów lub drobnych utworów w całości, bez pytania autorów o zgodę. By jednak cytować zgodnie z prawem musimy spełnić wiele warunków, z których najważniejsze to podanie źródła oraz cytowanie uzasadnione celem (np. analizą krytyczną utworu, nauczaniem o nim) lub gatunkiem twórczości (np. jego parodią). Cytat z cudzego utworu np. wideo czy muzyki, raczej nie będzie możliwy w materiałach promocyjnych, w których stanowić będzie ilustrację czy element estetyczny. Do tych celów potrzebujemy otwartych zasobów lub treści, na których wykorzystanie dostaliśmy zgodę (płacąc za to autorom).

Materiały na licencjach **Creative Commons**, które znajdziemy łatwo w sieci są jasno opisane tym co wolno i na jakich warunkach z nimi zrobić, co ilustruje hasło „pewne prawa zastrzeżone” i ikony licencji.

Autorzy wybierają licencję, na której udostępnia utwór, a użytkownicy jak ja czy Ty, aby skorzystać z takiego utworu muszą zmieścić się w tych warunkach.

- » Uznanie autorstwa (CC BY), na które dostępne są np. wideo lekcje z matematyki z **pistacja.tv**, wymaga jedynie podpisania autora i podania linku do niego i licencji.
- » Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach (CC BY-SA), na której dostępna jest cała Wikipedia i jej siostrzane projekty np. Wikimedia Commons, wymaga poza podpisami i linkami (jak wyżej) również zachowania tej samej licencji dla remiksów, które stworzymy na bazie oryginalnego utworu.
- » Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY-NC), wymaga podpisów i linków oraz zabrania wykorzystywania w celach komercyjnych.
- » Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne - Na tych samych warunkach (CC BY-NC-SA), na której dostępne są wideo z Akademii Khana, pozwala tylko na niekomercyjne wykorzystanie, pod warunkiem podpisania, linkowania oraz zachowania tej samej licencji dla remiksów.
- » Uznanie autorstwa – Bez utworów zależnych (CC BY-ND). Pozwala jedynie na tworzenie kopii utworów bez ich zmiany, za podaniem informacji i linków dot. autorów i licencji.
- » Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych (CC BY-NC-ND). Pozwala, pod warunkiem podpisania i podlinkowania autorów i licencji, jedynie na tworzenie kopii, bez modyfikacji i w celach niekomercyjnych.

Jak widać licencje Creative Commons działają jak klocki, wybór ich składników warunkuje jak dużo/moło można zrobić z danym utworem i jak mało/dużo pozostawia sobie autor, by móc zdecydować indywidualnie, gdy ktoś będzie chciał użyć jego utworu w sposób szerszy niż pozwala na to licencja. Odbiorcy zaś zawsze mają jasność co mogą zrobić (dodatkowo, poprawnie oznakowane materiały w sieci można wygodnie filtrować min. w wyszukiwarce Google ([https://www.google.com/advanced\\_search](https://www.google.com/advanced_search)) by wyświetlić sobie w dowolnym momencie tylko takie strony i zdjęcia, które pozwalają nam na więcej).

## Gdzie i jak szukać treści na bloga lub fanpage?

Treści, zwłaszcza te wizualne jak zdjęcia i wideo możemy oczywiście wyszukać w sieci bardzo łatwo. Wybranie spośród milionów tych, z których możemy korzystać zgodnie z prawem wymaga jednak odrobiny więcej wysiłku. Możemy skorzystać z wyszukiwania w Google lub Bing i wybudowanych do tych popularnych wyszukiwarek filtrów praw autorskich, lub ze specjalnej wyszukiwarki CC Search (poniżej), w której wynikiem są tylko materiały na licencjach CC lub z domeny publicznej.

Wyszukiwanie materiałów wyłącznie na licencjach Creative Commons oraz z domeny publicznej w wyszukiwarce CC Search. Wybierając dodatkowo wybierając opcje zaznaczone na czerwono otrzymasz wyniki wyszukiwania z najszerzymi prawami do wykorzystania, również w celach komercyjnych i promocyjnych.

Trudno dziś sobie wyobrazić pisanie bloga czy tworzenia materiałów promujących wydarzenia w bibliotekach bez wykorzystania zdjęć i wideo na wolnych licencjach ze stron takich jak Pixabay.com czy YouTube.com. Podobnie w szkole materiały na licencjach CC nazywane otwartymi zasobami edukacyjnymi stały się nieodzowne. Wideo lekcje takie jak Akademia Khana (<https://pl.khanacademy.org>), ED.TED.com (<https://ed.ted.com/>) czy Pi-stacja Matematyka (<http://pistacja.tv/>) pozwalają nie tylko na odtwarzanie, ale również tłumaczenie i modyfikowanie zależnie od potrzeb nauczycieli i uczniów.

Ani w Google ani w CC Search nie znajdziemy jednak wszystkich materiałów. Jeśli mamy w głowie pomysł np. na wykorzystanie fragmentu wideo, muzyki lub materiału archiwalnego, warto sięgnąć do specjalistycznych serwisów jak Europeana (<http://europeana.eu/>), w której możemy przeszukiwać zasoby bibliotek i muzeów cyfrowych z całej Europy. W poszukiwaniu archiwaliów i muzealiów z Polski warto odwiedzić strony Federacji Bibliotek Cyfrowych (<https://fbc.pionier.net.pl/>), a kiedy poszukujemy materiałów 3D, do druku lub projektowania wirtualnej rzeczywistości, nieodzowne będą Thingiverse (<https://www.thingiverse.com/>) i Google Poly (<https://poly.google.com/>).

Jeśli na tej liście podpowiedzi nadal nie znajdujesz stron, które posiadają materiały ciekawe dla Ciebie, odwiedź [www.otwartezasoby.pl](http://www.otwartezasoby.pl).

## Mamy władzę: samorządy młodzieży współtworzące ofertę instytucji

MICHAŁ TRAGARZ

### ***Idea samorządności młodzieżowej***

Samorządność młodzieży to idea, która w czasach nowożytnych zaczęła pojawiać się w oświeceniu. W Polsce pierwsze regulacje tego dotyczące pojawiają się w „Ustawach” Komisji Edukacji Narodowej wydanych w 1783 roku – regulowano tam funkcjonowanie sądów koleżeńskich w szkołach.

Polscy pedagodzy – Janusz Korczak oraz Aleksander Kamiński w XX wieku stworzyli ramy instytucji samorządu uczniowskiego. Byli oni przekonani, że dobre wychowanie to nie kary i twarda dyscyplina ale możliwość kształtowania rzeczywistości i wpływ na podejmowane decyzje oraz oddanie uczniom odpowiedzialności za swoje otoczenie. W tym podejściu samorządność była podstawowym założeniem, w oparciu o które funkcjonowała szkoła lub placówka.

W koncepcji edukacji progresywistycznej, reprezentowanej przez Korczaka, ważną funkcją szkoły jest uczenie poprzez wdrażanie uczniów w mechanizmy demokratyczne w praktyce – w takim ujęciu uczniowie i nauczyciele w szkole tworzą społeczność, która w dużym stopniu samodzielnie wypracowuje zasady funkcjonowania i podejmuje decyzje o wspólnych sprawach. Dzięki temu młodzi ludzie naturalnie przejmują takie umiejętności i postawy jak dochodzenie do kompromisu, odpowiedzialność za siebie i swoje otoczenie, zabieranie głosu w ważnych dla siebie sprawach, gotowość i umiejętność wspólnego działania.

Pomimo tak wczesnej i bogatej tradycji samorządności młodzieżowej w Polsce, również dzisiaj koncepcje Korczaka i Kamińskiego wydają się bardzo postępowe a nawet niemożliwe do realizacji. Wiele osób patrzy na samorządy młodzieżowe z pobłażaniem, często nie są one traktowane poważnie. Duży wpływ na to miały lata PRL-u, kiedy to samorząd w szkołach stał się jedną z instytucji kontroli i władzy, podległą dyrekcji szkoły i nie-samodzielną. Lata takich doświadczeń utrwaliły złe skojarzenia z samorządem jak również wiele złych praktyk jego funkcjonowania. Do dziś to właśnie fasadowość i zależność od dorosłych są grzechami głównymi wszelkich form samorządności młodzieżowej.

### ***Samorządność uczniowska***

Najbardziej powszechną formą samorządności młodzieży są samorządy uczniowskie (SU). Jest ich tyle ile szkół i placówek oświatowych - jest to obecnie prawnie ustanowiony organ szkoły (obok dyrektora, rady pedagogicznej i rady rodziców). Ustawa o systemie oświaty stanowi, że samorząd istnieje w każdej szkole i tworzą go wszyscy uczniowie szkoły (art. 55). Ponadto niestety w prawie nie ma zawartych wielu twardych kompetencji SU – w większości uzależnione są one od zgody dyrektora.

Dlatego to, jak w rzeczywistości funkcjonują samorządy w polskich szkołach uzależnione jest w dużym stopniu od woli i świadomości dyrektora i rady pedagogicznej – oni są odpowiedzialni za stworzenie przestrzeni do działania dla uczniów.

## Młodzieżowe samorządy lokalne

Młodzieżowa Rada Miasta, Gminy, Dzielnicy to coraz popularniejsze formy samorządności młodzieżowej. W przeciwieństwie do SU nie istnieją one jednak przy każdej jednostce samorządu terytorialnego ponieważ ich istnienie nie jest obowiązkowe. To, czy powstaną a także to, jakie będą miały kompetencje zależy od rady miasta/gminy/powiatu, który ma kompetencje do tego żeby młodzieżową radę powołać. Podstawą prawną do jej powoływania jest art. 5b Ustawy o samorządzie gminnym.

Tab. 1. Porównanie samorządu uczniowskiego i młodzieżowych samorządów lokalnych

| Samorząd uczniowski                                                                                                    | Młodzieżowe samorządy lokalne                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Istnieje <b>obligatoryjnie</b> w każdej szkole i placówce.                                                             | Jest powoływany <b>na wniosek zainteresowanych</b> przez radę gminy/dzielnicy/miasta.                                                                              |
| Sposób działania i kompetencje określa <b>regulamin uchwalony przez ogół uczniów szkoły w głosowaniu powszechnym</b> . | Sposób działania i kompetencje określa <b>statut uchwalony przez radę gminy</b> (załącznik do uchwały o jej powołaniu).                                            |
| Władze SU reprezentują wszystkich uczniów szkoły (lub placówki), którzy tworzą samorząd.                               | Zazwyczaj członkowie młodzieżowej rady są reprezentantami uczniów szkół podległych danej gminie lub miastu, a nie wszystkich młodych mieszkających na jej terenie. |
| Nie mają osobowości prawnej.                                                                                           |                                                                                                                                                                    |
| Opiekun SU to pracownik szkoły, może być wybrany w wyborach powszechnych.                                              | Opiekun rady to pracownik urzędu gminy lub miasta, nie jest wyłaniany w wyborach.                                                                                  |

## Co to znaczy „dobry samorząd”?

Czasem słyszy się, jak nauczyciele lub dyrektorzy chwalą się, że „nasz samorząd uczniowski jest bardzo aktywny”. Najczęściej rozumiane jest przez to, że SU realizuje wiele inicjatyw, organizuje szkolne imprezy i działania charytatywne co najczęściej jest utożsamiane z tym, że jest to dobry samorząd. W prowadzonym przez Centrum Edukacji Obywatelskiej programie „Szkoła Demokracji”, którego jestem koordynatorem zwracamy szkołom uwagę, że o tym, czy samorząd działa dobrze czy nie, niekoniecznie świadczy liczba zorganizowanych wydarzeń.

Samorząd uczniowski i młodzieżowe rady gmin/miast nie są firmami zajmującymi się organizacją imprez, nie jest to ich główny cel a jedynie środek do osiągnięcia o wiele ważniejszego celu – **włączenie jak najszerszych grup młodych ludzi w życie szkoły/miejscowości, danie im poczucia wpływu na otoczenie, zaangażowanie ich w dyskusję, podejmowanie decyzji czy wreszcie aktywne działanie na rzecz swojej szkoły czy miejscowości**. Typowa sytuacja w polskiej szkole jest taka, że władze SU tworzy kilka-kilkanaście osób i to te osoby odpowiedzialne są za zorganizowanie określonej liczby szkolnych wydarzeń. Równolegle duża część koleżanek i kolegów być może nawet nie wie, że samorząd w szkole istnieje, czym się zajmują a już najrzadziej czuje się częścią tego samorządu.

Jak pokazuje przeprowadzona przez Centrum Edukacji Obywatelskiej diagnoza sytuacji samorządów uczniowskich<sup>1</sup> wciąż większość uczniów nie ma poczucia wpływu na to, co dzieje się w szkole, często postrzegają oni działania SU jako inicjowane przez dorosłych, a osoby z władz SU nie są uznawane za reprezentujące interesy uczniów. Taka sytuacja sprawia, że uczniowie nie chcą się angażować w życie szkoły, ich aktywność społeczna

<sup>1</sup> Geller A., *Samorządność zaczyna się w toalecie. Diagnoza sytuacji samorządów uczniowskich*, Warszawa 2012.

na przestrzeni lat spada, w życie dorosłe wchodzi w dużej części rozczarowani samorządnością i przekonani, że od nich niewiele zależy zatem nie należy podejmować wysiłku.

W przypadku młodzieżowej rady miasta/gminy sytuacja często wygląda analogicznie – członkowie rady często mają wiele pomysłów i wkładają energię w ich realizację, pomijając w dużej mierze lub całkowicie aspekt partycypacji, bycia rzecznikiem interesów młodzieży.

*Dlatego dopóki samorząd młodzieżowy nie działa na rzecz wzmocnienia poczucia wpływu wśród osób do niego należących, szczególnie tych mało aktywnych, z różnych powodów wykluczonych, mało zainteresowanych – ciężko mówić o tym, że działa dobrze.*

## **Dlaczego to jest ważne?**

Realna partycypacja młodzieży w instytucjach takich jak szkoła, samorząd terytorialny oraz inne instytucje pozwala osiągnąć wiele celów i korzyści.

Z punktu widzenia dyrekcji szkoły lub władz miasta/gminy:

- » lepsze rozpoznanie potrzeb, problemów, ale i zainteresowań, pasji młodzieży – bezpośredni dostęp do aktualnych informacji w tym zakresie;
- » większy związek uczniów ze szkołą lub/i miejscowością, przekładający się na troskę o wspólne dobro, gotowość do działania na rzecz wszystkich, ale też zwykłe szanowanie wyposażenia;
- » wsparcie w zarządzaniu szkołą/miejscowością – poprzez włączanie głosu uczniów w istotne decyzje np. zakup sprzętu, remont, wygląd szkoły i sal, sposoby pracy, ewaluacja pracy nauczycieli;
- » utrwalenie dobrych praktyk sprawi, że dorośli mają mniej pracy – po prostu uczniowie sami zaczną działać i rozwiązywać swoje problemy.

Z punktu widzenia korzyści dla samej młodzieży:

- » praktyczna nauka kluczowych umiejętności w dorosłym życiu – na żadnej lekcji uczniowie nie uczą się takich rzeczy jak współpraca w grupie, wspólne identyfikowanie wyzwań i szukanie rozwiązań, dochodzenie do konsensusu, rozumienie różnych stanowisk i ich uwzględnianie, planowanie i realizacja działań;
- » zdobycie cennych doświadczeń współpracy z dorosłymi sojusznikami i instytucjami;
- » budowanie bazy osobistych kontaktów z rówieśnikami i dorosłymi;

Z punktu widzenia społeczeństwa:

- » aktywni młodzi ludzie w większości pozostają aktywnymi, świadomymi i odpowiedzialnymi dorosłymi;
- » lepsze dostosowanie instytucji takich jak szkoła czy samorząd terytorialny do potrzeb młodych, większa grupa obywateli aktywnie wpływa na to, co dzieje się w szkole/miejscowości;

## **Studium przypadku – jak działać?**

Poniżej przedstawiamy przykład działania zorganizowanego przez samorząd uczniowski z Gimnazjum Publicznego w Mircu (za: Szkoła Demokracji. Dobre praktyki z edycji 2015/2016. Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2016.)

1. Pierwszym krokiem była przeprowadzona na początku roku diagnoza potrzeb uczniów przeprowadzona przez nowowybrane władze SU. Jednym z problemów jaki się pojawił we wnioskach z niej był problem uczniów z motywacją do nauki.
2. Powstał zespół, którego celem było opracowanie nowego systemu motywowania do nauki – w jego skład weszły osoby reprezentujące uczniów, uczennice i nauczycieli, nauczycielki.



3. Rozpoczęto od zebrania opinii od społeczności szkolnej. Na korytarzu zawieszono sznurki z kartkami w kształcie chorągiewek. Wszyscy mogli wyrazić swoją opinię poprzez zapisanie na kartce odpowiedzi na pytanie „Co motywuje mnie do nauki?”.
4. Odpowiedzi zostały opracowane przez zespół, a następnie poddane konsultacjom klasowym. Uczniowie i uczennice dyskutowali o tym, które z pomysłów najbardziej im odpowiadają.
5. Opinie uzyskane w debatach w klasie zostały przeanalizowane przez zespół i na tej podstawie wybrano pomysły, które zostały wprowadzone w życie.
6. Wprowadzono następujące propozycje: immunitet uczniowski (dla osób uzyskujących min. 50 ocen bardzo dobrych i celujących – możliwość trzykrotnego zwolnienia z odpowiedzi i kartkówek); obniżenie średniej ocen, od której uczniowie i uczennice otrzymują nagrody; promowanie osiągnięć uczniów i uczennic w innych dziedzinach niż nauka, na specjalnej tablicy, żeby większa część młodzieży mogła być doceniona.

W tym przypadku kluczowe dla tego, żeby stwierdzić że było to dobre, włączające uczniów działanie samorządu uczniowskiego były następujące aspekty:

- » zajęto się problemem ważnym dla uczniów, zidentyfikowanym w drodze diagnozy, pomysł na działanie wynika z realnych potrzeb;
- » w wypracowywanie rozwiązań problemów ponownie włączono całą społeczność szkolną;
- » wykorzystano kilka metod włączania innych uczniów w konsultację systemu motywowania – zarówno anonimowe (chorągiewki) jak i grupowe (dyskusje klasowe);

Dzięki temu udało się zaangażować całą społeczność szkolną w rozwiązanie istotnego problemu dla uczniów – wszyscy chętni mogli się wypowiedzieć a efekty pracy dotyczą również wszystkich uczniów – trudno o bardziej bezpośrednie poczucie wpływu na to, co dzieje się w szkole!

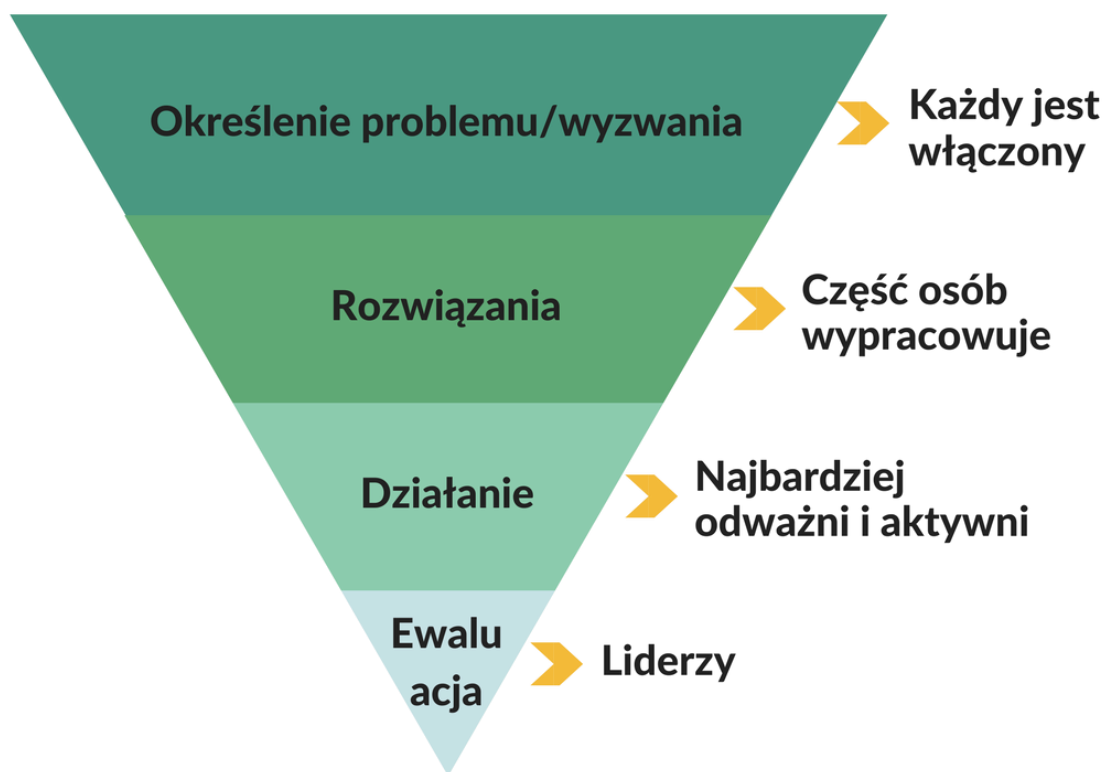
## **Schemat partycypacyjnego działania samorządu młodzieżowego**

Powyższy przykład pokazuje, że w przypadku samorządów młodzieżowych od samego działania ważne jest to, żeby było to działanie, które po pierwsze wynika z realnych potrzeb młodzieży a po drugie które zakłada włączenie różnych osób na kolejnych etapach. Oczywiście nigdy nie jest tak, że wszyscy zostają włączeni we wszystko. Niej jest również celem sprawienie, że samorząd nie będzie nic robił poza dyskusjami i badaniami potrzeb młodzieży, które nie przełożą się na działanie. Żeby zachować złoty środek zachęcam do planowania działań młodzieżowych lub skierowanych do młodzieży według następującego schematu:

1. **Określenie problemu/potrzeb czyli inaczej diagnoza.** Na tym etapie powinniśmy rzeczywiście dążyć do tego, żeby dotrzeć do wszystkich, choćby z informacją/zaproszeniem do tego, żeby się wypowiedzieli. Tutaj stosujemy metody takie jak ogólnoszkolne/miejskie debaty, sondy internetowe, ankiety, warsztaty, metody animacyjne. Młodzieżowi liderzy samorządu są odpowiedzialni za przygotowanie i przeprowadzenie diagnozy i wyciągnięcie wniosków.  
Ten etap może być prowadzony np. raz do roku, na początku kadencji danego samorządu.
2. **Wypracowywanie rozwiązań** – tutaj bazujemy już na wnioskach z pierwszego etapu, mamy określony problem/wyzwanie lub potrzeby i chcemy na nie jakoś odpowiedzieć. Do wypracowania rozwiązań zapraszamy osoby zainteresowane i takie, które mają wiedzę ekspercką z danej dziedziny (nie tylko młodzież! Tutaj ważni są dorośli sojusznicy). Natomiast wciąż ważne jest, żeby wypracowywanie rozwiązań nie odbywało się wyłącznie w grupie liderów/władz samorządu a było okazją do zaproszenia osób, które mogą być zainteresowane danym tematem. Na tym etapie dobrze sprawdzają się również dyskusje (raczej w mniejszych grupach), praca w zespołach roboczych, warsztaty.
3. **Działanie** – udało nam się wypracować pomysł, trzeba go wdrożyć w życie. Jeśli przeprowadziliśmy dwa poprzednie etapy dostatecznie dobrze i rzetelnie, najprawdopodobniej pojawiły się osoby, które wykazują zainteresowanie włączeniem się w działanie – na tym etapie rolę lide-

rów/władz samorządu jest stworzenie grupy roboczej z takich właśnie, najbardziej zaangażowanych, zainteresowanych tematem osób, które będą odpowiedzialne za wdrożenie tego działania. Kryterium sukcesu jest to, żeby w tej wąskiej grupie roboczej było jak najmniej osób z grona liderów, są oni odpowiedzialni jedynie za monitoring działań i wsparcie.

4. **Ewaluacja/podsumowanie** – tutaj rolą liderów lub osób dorosłych jest wsparcie grupy w przeprowadzeniu podsumowania działań, współpracy, itp.



Ilustracja. Schemat działania samorządu młodzieżowego

Jeśli uda nam się sprawić, że na etapie 3. realizacją działań zajmują się wyspecjalizowane grupy zadaniowe (np. sekcje tematyczne w szkole) to wtedy władze samorządu same nie muszą skupiać się na natłoku drobnych zadań a jedynie na wspieraniu grup zadaniowych i dbaniu o to, żeby informować i zachęcać młodzież do działania.

### Co zrobić, żeby to się udało?

Doprowadzić do tego, że młodzież aktywnie uczestniczy w życiu szkoły lub instytucji nie jest łatwo. Wielu nauczycieli, wychowawców i animatorów pracy z młodzieżą styka się z niechęcią, biernością, nieumiejętnością wyrażania swoich potrzeb i oczekiwań, niewiarą, że warto coś robić lub że tym razem ktoś potraktuje nas poważnie. Ilość złych doświadczeń, wątpliwości w swoją siłę sprawczą jest naprawdę duża i im starsza młodzież, tym wyuczona bezradność i bierność są silniejsze.

Dlatego zaczynając pracę z samorządem musimy po pierwsze uzbroić się w cierpliwość a po drugie – nie myśleć o samorządzie jako o instytucji osobnej od środowiska, w jakim młodzi funkcjonują. Nawet najbardziej oddany i otwarty opiekun SU nie zdziała nic, jeśli jego koledzy i koleżanki na lekcjach traktują uczniów przedmiotowo a młodzi na poziomie klasy nie mają nic do powiedzenia w drobnych sprawach, jakie ich dotyczą.

Dlatego trzeba działać na kilku frontach, nie zniechęcać się początkowymi porażkami i szukać jak najwięcej dorosłych sojuszników. Ponadto warto pamiętać o następujących radach na dobry początek:

## 1. Otworzyć organy samorządu na większą liczbę uczniów

Funkcje w samorządzie często pełnią tzw. „dobrzy” uczniowie – często nauczyciele sami promują takie osoby, z którymi łatwo się pracuje lub nawet takie, którymi łatwo się kieruje. Przez to grono uczniów, którzy mogą realnie na coś wpływać w szkole ogranicza się do kilku osób – często zresztą bardzo obłożonych, angażowanych w kilka inicjatyw jednocześnie. Co można zrobić?

- » umożliwić i zachęcać do kandydowania do organów SU również osoby niekoniecznie bardzo dobrze radzące sobie z nauką – być może aktywność społeczna będzie tym, co stanie się ich pasją?
- » w przypadku małych szkół można w ogóle zrezygnować z organów SU wybieralnych, różne funkcje mogą być pełnione rotacyjnie
- » również funkcje w samorządach klasowych nie muszą być wybieralne a rotacyjne, przechodzące np. co miesiąc na różnych uczniów
- » tworzyć różnorodne sekcje i komisje – tematyczne (np. sekcja medialna, imprezowa, promocyjna, sportowa, itp.) – do których wstępować mogą wszyscy chętni, a nie wybrani.

Funkcje rotacyjne i sekcje mogą być również elementem pracy młodzieżowego samorządu terytorialnego.

- » mówić o tym, że samorząd to wszyscy uczniowie szkoły – nie tylko osoby w jego władzach!

## 2. Organizować dyskusje i debaty

Dyskusje i debaty mogą się odbywać zarówno na poziomie klasowym (świetna okazja to godzina wychowawcza) szkolnym, miejskim. Świetnie, jeśli ich tematyka będzie dotyczyć zarówno spraw bieżących – np. comiesięczne rozmowy w klasie/grupie, o tym co u nas, co się wydarzyło, co nam pomaga a co przeszkadza się dobrze czuć w klasie/szkole/grupie – prowadzone przez samych uczniów; debaty mogą też mieć na celu wypracowanie rozwiązań lub pomysłów w konkretnych kwestiach – np. systemu oceniania, zajęć pozalekcyjnych, planu pracy samorządu.

Warto organizować też dyskusje o tematach, które nie dotyczą bezpośrednio szkoły ale są interesujące dla młodzieży.

Co ważne, bardzo dobrze działają takie debaty, w których na równych prawach biorą udział młodzi i dorośli. Uczy to obie strony szacunku do siebie i pozwala lepiej się poznać, z nieco innej strony, bardziej partnerskiej.

Więcej o szkolnych dyskusjach i debatach: <https://samorząd.ceo.org.pl/materialy/dla-uczniow/debaty>.

## 3. Nie narzucać działań

Z góry ustalony plan działania zabija samorządność – zbyt dużo obowiązkowych działań sprawia, że aktywni uczniowie nie mają czasu ani siły, żeby zająć się czymkolwiek innym, czymś co może być ważniejsze lub ciekawsze dla nich samych lub ich koleżanek lub kolegów. Odpowiedzialny dyrektor szkoły nie oczekuje, że władze samorządu będą organizować szkolne wydarzenia typu Dzień Nauczyciela lub Niepodległości. Pozwólmy uczniom od początku, samodzielnie, opracować plan działania dla samorządu uczniowskiego na dany rok szkolny!

## 4. Pozwolić na błędy!

Jeśli uczniowie podejmują się jakiegoś działania, niech to będzie naprawdę ich zadanie. Ze wszystkimi tego konsekwencjami – jedną z nich jest również to, że to działanie może nie wyjść idealnie albo nie udać się w ogóle. Częstym błędem jest zastępowanie młodzieży przez dorosłych, kiedy widzą, że coś jest niedopracowane. W przypadku SU zazwyczaj to opiekun siedzi po nocach i wycina dekoracje na świąteczny spektakl teatralny. A zadajmy sobie pytanie, co się stanie, jeśli dekoracji nie będzie? Co, jeśli debata się nie uda? Co, jeśli koncert kolęd odbędzie się bez mikrofonu, bo ktoś o nim zapomniał?

Zupełnie nic.

To są właśnie chwile, kiedy się uczymy. To są momenty, kiedy młodzi czują, że ktoś im zaufa i odpowiedzialność była po ich stronie. Dorośli wtedy powinni przekonać ich, że nic się nie stało i zaprosić do wspólnej rozmowy,

podsumowania w którym razem zastanowią się, co było dobrze zrobione, a co w przyszłości można poprawić. Bez oceniania i szukania winnych.

Umiejętność odcięcia się to jest też duże wyzwanie dla dorosłych, którzy nie potrafią oddać odpowiedzialności, obawiają się oceny innych w przypadku porażki, realizują swoje pomysły i oczekiwania. To trudne, ale bez tego nie uda nam się przekonać młodych, że mamy do nich autentyczne zaufanie.

## 5. Samorządność wyraża się w drobnych sprawach

W wielu szkołach pracę nad budową samorządności należy zacząć od podstaw czyli słuchania i brania pod uwagę głosu uczniów w codziennych, zwykłych sprawach.

Diagnozę SU przeprowadzoną przez CEO nazwaliśmy *Samorządność zaczyna się w toalecie* ponieważ uczniowie w szkołach często mówili nam, że nie czują, żeby byli słuchani przede wszystkim w drobnych sprawach jak np. zapewnienie, żeby w toaletach był zawsze papier toaletowy. Jeśli dorośli będą ignorować takie głosy uczniów, lub szkoła nie zapewni uczniom sprawnych mechanizmów wyrażania takich potrzeb (np. regularne zbieranie opinii i pomysłów uczniów odnośnie ich funkcjonowania w szkole – nie poprzez ankietę!, regularne spotkania, debaty, patrz: <https://samorząd.ceo.org.pl/materialy/dla-nauczycieli/wspoldecydowanie-w-szkole>), wtedy nie uda się ich przekonać do podejmowania żadnych poważniejszych aktywności.

W zbieraniu takich głosów i zapewnieniu, żeby zostały one wzięte pod uwagę przez dorosłych ogromną rolę mogą odegrać psycholodzy lub pedagodzy szkolni.

**UWAGA:** słuchanie głosu uczniów nie oznacza, że jesteśmy zobowiązani do realizacji ich wszystkich postulatów ALE jeśli postulat z jakiegoś powodu nie może być zrealizowany, po stronie dorosłych leży wyczerpujące poinformowanie o przyczynach i uwarunkowaniach takiej a nie innej decyzji.

## Jak włączyć młodzież we współtworzenie oferty instytucji?

### 1. Co to znaczy włączyć młodzież?

Instytucje takie jak biblioteka, dom kultury i inne instytucje kierujące swoją ofertą do młodzieży często stają przed wyzwaniem: jak przyciągnąć młodych ludzi, jak sprawić, żeby to, co proponujemy młodym było dla nich atrakcyjne i potrzebne? Jednym ze sposobów na to jest wykorzystanie narzędzia już od wielu lat wprowadzanego przez samorządy lokalne oraz niektóre szkoły – czyli partycypacji obywatelskiej. Partycypacja to inaczej uczestnictwo, możliwość brania udziału w wydarzeniach i podejmowaniu decyzji, które nas dotyczą. Polega ona na umożliwieniu obywatelom wypowiedzania się i wpływania na istotne dla nich sprawy.

Na poziomie samorządu lokalnego – miasta czy gminy, jednym z narzędzi jest np. budżet obywatelski jak również wszelkiego rodzaju konsultacje społeczne, obecnie wymagane przez prawo przy podejmowaniu różnego rodzaju decyzji. Na poziomie instytucji edukacyjnych lub kulturalnych, skierowanych do młodzieży również można stosować podejście partycypacyjne – głównie poprzez włączenie młodzieży (oraz innych grup odbiorców) we współtworzenie oferty. Jednym słowem włączenie młodzieży bazuje na założeniu, że oddajemy część władzy czy decyzyjności w ręce tej właśnie grupy.

### 2. Dlaczego warto?

Oddanie części władzy nie jest łatwą decyzją, przeprowadzenie takiego procesu wymaga również poświęcenia dodatkowego czasu i pracy. Możemy jednak w zamian wiele zyskać na włączeniu młodzieży we współtworzenie oferty naszej instytucji:

- » lepsze **dostosowanie oferty do potrzeb odbiorców** – co potencjalnie przełoży się na wzrost zainteresowania naszą ofertą;
- » możliwość **wypracowania pomysłów lub rozwiązań**, na które samodzielnie nigdy byśmy nie wpadli;

- » zaangażowanie odbiorców we współtworzenie oferty **wzmacnia ich więź z instytucją** – przestają się czuć jedynie klientami, partycypacja wzmacnia poczucie bycia wspólnotą co przekłada się zarówno na większą motywację do korzystania z oferty jak i dalszego angażowania się w sprawy instytucji;
- » w przypadku tzw. „trudnych” środowisk zauważono, że **wandalizm i niszczenie mienia znacznie się zmniejsza**, kiedy uda się zagarnąć grupę takich osób do procesów wspólnego podejmowania decyzji – co sprawia, że przestają oni postrzegać mienie instytucji jako „cudze” – staje się ono „własne”;
- » decyzja podjęta partycypacyjnie ma znacznie **mocniejszy mandat i uzasadnienie** niż podjęta jednoosobowo lub w wąskim gronie (co ma szczególne znaczenie w przypadku instytucji publicznych);
- » **dobry proces partycypacyjny sam w sobie jest wartościowym działaniem** – pokazuje w praktyce jak działają mechanizmy demokratyczne, wzmacnia poczucie wpływu młodzieży i rozwija umiejętności komunikacji i wypracowywania kompromisu;

Chociaż więc początkowo włączenie młodzieży we współtworzenie oferty wymaga poświęcenia dodatkowego czasu i pracy, może przynieść wiele pozytywnych i długofalowych efektów.

### 3. Poziomy włączania

Partycypacja ma kilka poziomów – zwanych również „drabiną partycypacji”. W najprostszym ujęciu mamy 3 stopnie:

- » **Informowanie** – samo w sobie informowanie partycypacją nie jest, ale jest jednocześnie podstawą do tego, żeby możliwa była jakakolwiek partycypacja. Rzetelna informacja nie angażuje obywateli w żaden sposób, jednak jeśli obywatele nie będą mieli jej zapewnionej, nie uda ich się zaangażować na żadnym z wyższych poziomów.
- » **Konsultacje** – organizator konsultacji nie tylko informuje odbiorców o swoich planach lub działaniach, ale również daje im możliwość wypowiedzenia się w tej sprawie. Prowadząc konsultacje zapraszamy obywateli do wystąpienia w roli ekspertów, zbieramy różnego rodzaju głosy i opinie lecz nie gwarantujemy, że weźmiemy je pod uwagę.
- » **Współdecydowanie** to najwyższy stopień partycypacji, zakładający partnerstwo pomiędzy wszystkimi uczestnikami procesu. Prowadząc współdecydowanie oddajemy część władzy i odpowiedzialności w ręce obywateli. Współdecydowanie zakłada, że podjęta decyzja jest wiążąca i zostanie wprowadzona w życie.

### 4. Jak zaplanować włączanie młodzieży?

Jeśli zdecydowaliście, że chcecie włączyć młodzież i/lub inne grupy odbiorców w decydowanie o Waszej instytucji, powinniście odpowiedzieć sobie po kolei na następujące pytania:

#### Po co to robimy? Jaki jest cel naszych działań?

Czy chcemy wypracować pomysł na nowe zajęcia w domu kultury czy skonsultować całoroczny program? Czy nasz obiekt przechodzi remont i chcemy, żeby był dostosowany do potrzeb odbiorców? Czy zależy nam na tym, żeby dotrzeć do nowych grup odbiorców, do tej pory niezaangażowanych? Każdy z tych celów wymaga trochę innych metod i podejścia.

Ważne jest również to, czy zakładamy że zależy nam na zebraniu opinii (konsultacje) czy też chcemy podjąć decyzję wspólnie (współdecydowanie).

#### Kto?

To kluczowe pytanie w planowaniu partycypacji – kogo chcemy włączyć? Kto jest lub może być zainteresowany, tym co robimy? Czy jest to sprawa, która ciekawić może wszystkich mieszkańców naszej gminy lub miejscowości? Czy raczej tylko niektórych grup – a jeśli tak, to jakich?

Jeśli celem jest np. dotarcie z ofertą instytucji do nowych osób, należy sobie zadać pytanie jakie grupy obecnie nie korzystają z naszej oferty, a zależy nam na ich zachęceniu.

Dobrze też zastanowić się, kogo zaprosimy do udziału w procesie. Chociaż proces partycypacyjny z założenia powinien być otwarty dla wszystkich chętnych, to warto skierować osobiste zaproszenie do konkretnych osób (liderów młodzieżowych, grup), na których opinii najbardziej nam zależy.

### Jak?

To pytanie przede wszystkim o technikę, jaką wykorzystamy. Wybór zależy od celu, grupy docelowej oraz od tego czy konsultujemy czy współdecydujemy. Kilka przykładowych technik opisujemy poniżej. Warto wykorzystać min. 2 różne rodzaje technik partycypacyjnych, żeby dotrzeć do szerszej grupy osób.

Ważne jest przemyślenie sposobu informowania – jak pisaliśmy wcześniej dobra informacja to podstawa każdego procesu partycypacyjnego. Szerokie rozpowszechnienie informacji o samym procesie, jak również o zasadach, na jakich się będzie odbywał to pierwszy krok do sukcesu.

Ostatni etap to stworzenie planu działania krok po kroku!

## 5. Na co zwracać uwagę, żeby się udało?

- » Zaczynaj od małych ale konkretnych rzeczy. Niewielkie działanie pozwala na bezpieczne przeciwieństwo sobie działań partycypacyjnych na małą skalę a jednocześnie daje możliwość uzyskania szybko konkretnego i namacalnego efektu – co motywuje zarówno uczestników jak i organizatorów procesu.
- » Mów prostym językiem – o tym, co się wydarzy jak i samym przedmiocie konsultacji lub współdecydowania. Szczególnie w przypadku młodzieży to ważne, żeby nie używać słów trudnych, które będą niezrozumiałe i mogą zniechęcać do udziału. Jeśli nie jesteście w stanie jednym zdaniem powiedzieć co się wydarzy, to znaczy że należy jeszcze popracować nad uproszczeniem komunikatu. Unikaj słowa „konsultacje” – kojarzą się formalnie i urzędniczo, często również poprzez wiele złych praktyk, z działaniem pozornym i niemającym znaczenia. Lepiej mówić o wspólnej rozmowie, wypracowaniu pomysłów, spotkaniu się, itp.
- » Unikaj pozorności – to największa choroba „konsultacji” prowadzonych przez władze lokalne. Jeśli wiecie, jakie zajęcia prowadzić w domu kultury i nie macie gotowości, żeby z nich zrezygnować – lepiej w ogóle nie brać się za konsultacje. Pozorność zniechęca skutecznie nie tylko młodzież do udziału w procesach partycypacyjnych.
- » Pokazuj korzyści z zaangażowania się w działanie – warto pomyśleć o „nagrodach” dla osób najbardziej zaangażowanych (np. karnet bezpłatny udziału w zajęciach, podziękowanie na Facebooku, itp. – nie chodzi o wynagrodzenie pieniężne)
- » Wykorzystaj min. 2 techniki włączania – jedna z nich bardziej dostosowana do osób, które potrzebują anonimowości i nie lubią wypowiadać się publicznie (np. ankieta internetowa) a druga dla osób, które chętniej wezmą udział w spotkaniu lub rozmowie (np. warsztaty przyszłościowe, spotkania, spacer badawczy).
- » Nie poddawaj się – małym zainteresowaniom lub frekwencją na początku. Ludzie, szczególnie młodzi, wciąż nie są przyzwyczajeni, że ktoś pyta ich o zdanie i chce je brać pod uwagę, często również obawiają się, że nie są wystarczająco kompetentni żeby brać udział w takich procesach lub nie widzą w nich dla siebie korzyści. Dlatego należy zaczynać od drobnych spraw i sukcesów i powoli rozszerzać grupę osób włączanych w decydowanie. Po pewnym czasie reklama nie będzie potrzebna!



## 6. Techniki włączania

Poniżej prezentujemy kilka podstawowych technik włączania młodzieży w decydowanie. Jeśli temat Was zainteresował zachęcamy do pogłębienia wiedzy na stronie Laboratorium Partycypacji: <http://partycypacjaobywatelska.pl/strefa-wiedzy/techniki/>

### Ankiety internetowe

Jedno z podstawowych narzędzi umożliwiających zbieranie opinii od szerokiej grupy osób, nie wymagające jednocześnie zbyt dużego zaangażowania od uczestników. Warto je stosować w przypadku kiedy potrzebujemy prostych odpowiedzi, na nieskomplikowane kwestie (np. ocena atrakcyjności proponowanych tematów zajęć w domu kultury). Pozornie proste narzędzie niesie jednak wiele niedoskonałości – wbrew pozorom nie jest łatwo skonstruować dobrą ankietę, nie pozwala ona na uzyskanie bardziej złożonych opinii czy odpowiedzi, mamy ograniczoną kontrolę i wiedzę o tym, kto ją wypełnia (czy rzeczywiście osoby z grupy, do której chcemy trafić?), w niskim stopniu wiąże ona osoby wypełniające z instytucją (nie ma osobistego kontaktu). Dlatego zachęcamy do jej stosowania jedynie jako narzędzia uzupełniającego, nigdy głównego a tym bardziej jako jedyne narzędzia konsultacji. Ankieta może być pierwszym krokiem zaangażowania – jeśli zbieramy maile od osób ją wypełniających, będziemy mogli ich zaprosić do udziału w dalszych etapach prac.

### Warsztaty przyszłościowe

To specjalny rodzaj warsztatów, mający na celu wypracowanie pomysłów na dane miejsce w przyszłości. Obiektem warsztatów może być jakaś przestrzeń (dzielnica, ulica, park, itp.) lub instytucja (szkoła, dom kultury, basen, itp.). Do udziału w warsztatach zapraszamy przedstawicieli różnego rodzaju grup, które z danego miejsca korzystają lub są z nim w jakiś sposób związane, mają na nie wpływ. Warsztaty przyszłościowe mają określoną strukturę:

- » etap krytyki – wypracowanie tego, co nam się w danym miejscu nie podoba;
- » etap utopii – pomysły na to, co chcielibyśmy zmienić, zrobić – bez ograniczania się kwestiami realności wykonania pomysłów;
- » etap realizacji – z burzy pomysłów na poprzednim etapie wybieramy te, które jesteśmy w stanie zrealizować (osoby obecne na warsztacie – to ważne, nie formułujemy raczej postulatów do kogoś innego a skupiamy się na tym, na co sami mamy wpływ);

Warsztaty przyszłościowe to metoda angażująca i wymagająca nieco zaangażowania, służąca wypracowaniu pomysłów raczej odnoszących się do wszystkich aspektów danego miejsca lub instytucji (czyli np. jak chcemy, żeby działał nasz dom kultury za rok?). Wymaga dobrego moderatora.

### Spacer badawczy

To szczególna forma spotkania konsultacyjnego w terenie. Ma na celu zbadanie opinii osób odnośnie konkretnych miejsc lub przestrzeni (np. park, infrastruktura rowerowa w miejscowości, okolice biblioteki). Organizując spacer zachęcamy osoby uczestniczące do wypowiedzenia swojego zdania z punktu widzenia użytkownika przestrzeni – co nam się podoba, co jest do zmiany i dlaczego. Dzięki temu, że jesteśmy w terenie, możemy skupić się na drobnych aspektach, które mogą umknąć podczas spotkania w sali (np. umiejscowienie ławki lub stojaków na rowery, dostępność domu kultury dla osób na wózkach). Ponadto łatwiej zaangażować uczestników.

Żeby umożliwić efektywne zbieranie informacji w spacerze nie może uczestniczyć zbyt duża grupa osób (optymalnie 3-6, nie więcej niż 12).

Choć wydaje się luźną formą, spacer wymaga od osoby prowadzącej dobrego przygotowania – zaplanowania trasy i ustalenia szczegółowych pytań jakie będzie zadawać w danych miejscach.

## Mapa przestrzeni

Gdy planujemy remont lub całościowe zmiany w konkretnej przestrzeni (budynku lub poza nim), mapa przestrzeni będzie idealną metodą na zebranie od użytkowników pomysłów na to, co i jak należałoby zmienić. Użytkownicy (i to jest ważne, że raczej nie zapraszamy do tej metody osób przypadkowych a tych, które realnie w danej przestrzeni spędzają czas) otrzymują mapę z planem przestrzeni, o którą pytamy. Mogą to być mapki na kartkach a4 do samodzielnego uzupełnienia lub też całkiem duża mapa wykonana na wielkim arkuszu papieru lub wymalowana np. kredą na podłodze (np. przez mniejsze dzieci), która pozwala na jej grupowe uzupełnianie. Osoby uczestniczące mają na mapie zaznaczyć np. miejsca, które ich zdaniem wymagają zmiany, miejsca nielubiane lub lubiane, miejsca w których spędzają czas wolny, miejsca niebezpieczne, itp. (w zależności od naszego celu). Uzupełniając mapę, osoby mogą jednocześnie opowiadać organizatorom, dlaczego zaznaczają takie, a nie inne miejsca.

Zebranie danych z map pozwala na wizualne określenie miejsc, nad którymi powinniśmy popracować, a samo uzupełnianie mapy może być atrakcyjnym wydarzeniem.

## Budżet partycypacyjny dla początkujących: zrób pierwszy krok w zmienianiu przestrzeni

KATARZYNA GÓRKIEWICZ, MONIKA PROBOSZ

### Wstęp

Budżet partycypacyjny od kilku lat zdobywa coraz większą popularność. W ten demokratyczny proces włączają się kolejne miasta, apetytu na przeprowadzenie go u siebie nabierają kolejne instytucje. Nic dziwnego – jest to bowiem dość prosty do przeprowadzenia proces, który przynosi wielorakie korzyści. Wśród nich warto wskazać przede wszystkim następujące:

- » **Trafność inwestycji** – pieniądze wydane na projekt wybrany w procesie partycypacyjnym są wydane dobrze. Odpowiadają na rzeczywiste potrzeby, a nie na wyobrażenie o potrzebach. Do ciekawych wniosków na ten temat prowadzi analiza projektów zgłaszanych przez dzielnice Warszawy w kolejnych latach. Widać, że są dzielnice, w których brakuje przede wszystkim zagospodarowania terenów zielonych, a w innych główne potrzeby mieszkańców skupiają się wokół modernizacji czy tworzenia nowych ciągów komunikacyjnych – głównie dla pieszych i rowerzystów. W jednych dzielnicach brakuje zieleni, w innych miejsc dla dzieci. Widać jak moda na zewnętrzne siłownie powoli przechodzi w coraz większą popularność urządzeń do street workoutu. Bez oddania głosu mieszkańcom, trudno byłoby miastu nadażyć za ich zmieniającymi się potrzebami i trafnie decydować o tym, co potrzebuje dofinansowania.
- » **Edukacja** – aby przygotować projekt, który nie tylko odpowiada na potrzeby uczestników procesu, ale także jest realistyczny, trzeba na chwilę przyjąć punkt widzenia osób zarządzających miastem, dzielnicą czy instytucją prowadzącą budżet partycypacyjny. Przygotowanie projektu wymaga bowiem skonfrontowania się z faktami: zaakceptowania granic, w których może się poruszać zarządca (technicznych, prawnych, czasowych itp.), realistycznego wycenienia planowanej inwestycji. Bardzo dobrym przykładem edukacyjnego dodatku do warszawskiego budżetu partycypacyjnego jest umieszczona na stronie: <http://www.twojbudzet.um.warszawa.pl/> zakładka *Ile kosztuje miasto*. To pomoc w wycenie projektu mieszkańców, ale również niezwykle skuteczny sposób na przekazanie im informacji o rzeczywistych kosztach miejskich inwestycji.
- » **Współodpowiedzialność** – można ją rozumieć na dwa sposoby. Po pierwsze w odniesieniu do wybranego i zrealizowanego projektu. Im mniejsza skala budżetu partycypacyjnego, tym bardziej powszechna jest wiedza o tym, że powstał on z inicjatywy użytkowników/mieszkańców. Projekt jest „nasz”, zwiększa się więc gotowość do dbania o jego dobry stan. Po drugie zyskuje współodpowiedzialność jako wartość. Widoczność partycypacyjnie zrealizowanych projektów stanowi jej znakomitą promocję. Działają one zachęcająco, zwiększają gotowość do włączenia się, do aktywności. Z tego punktu widzenia umieszczanie przy zrealizowanych z miejskiego budżetu partycypacyjnego inwestycjach tablic, informujących o tym, że powstały one właśnie w sposób partycypacyjny, jest znakomitą pomysł. To działa jak reklama – trafnie dobrana, dobrze umiejscowiona i darmowa. W każdej instytucji planującej podobne działanie także warto pomyśleć o tym, żeby w jakiś sposób zaznaczyć, że projekt powstał z inicjatywy i wyboru użytkowników. Stanowi to rodzaj nagrody dla tych, którzy się zaangażowali w powstanie projektu oraz zachętę dla tych, którzy się jeszcze na zaangażowanie nie zdecydowali.
- » **Promocja demokracji** – ten punkt bezpośrednio odnosi się do tego, co napisano powyżej. Promocja demokracji przez proces partycypacyjny polega bowiem na edukacji – w tym przypadku szczególnie walor edukacyjny ma sama konstrukcja procesu, oparta w ostatecznym rozrachunku na demokratycznym wyborze – oraz na współodpowiedzialności.

Zanim przystąpicie do przeprowadzania budżetu partycypacyjnego w swojej instytucji zastanówcie się czy na pewno jesteście na to gotowi. Ten proces to nie zabawa – skutki będą nieodwracalne. Po pierwsze **jedna partycypacja budzi apetyt na kolejną** – w pierwszym roku uczestnikom budżetu partycypacyjnego nie przyszłoby do głowy domagać się uczestnictwa w decydowaniu o wydatkach instytucji, ale w drugim będą go już oczekiwać. Po drugie proces może **ujawnić zupełnie nieoczekiwane potrzeby** użytkowników, punkt widzenia, którego zarządzający instytucją się nie spodziewali – trzeba mieć gotowość na skonfrontowanie się z tymi odkryciami. A nawet więcej – chęć skorzystania z tej lekcji, wyciągnięcia wniosków przydatnych przy planowaniu przyszłych aktywności i inwestycji.

Istotnym **zagrożeniem i ograniczeniem** związanym z procesem partycypacyjnym jest to, że najbardziej słyszalne i widoczne są w nim najbardziej aktywne grupy użytkowników. W skali instytucji łatwiej jest wyrównać szanse tych, którzy są mniej aktywni, w skali miasta/dzielnicy jest to znacznie trudniejsze. Warto pamiętać o zadaniu sobie pytania: czy na pewno każda zainteresowana grupa miała szansę zaangażowania się w proces? I o wsparciu, zaktywizowaniu tych najsłabszych, najmniej słyszalnych.

## Jak działać?

Zanim zaczniecie działać poszukajcie współników. Proces nie powinien być prowadzony przez sam zarząd instytucji. Muszą być w niego wciągnięci pracownicy, przedstawiciele użytkowników – w każdej instytucji będzie to wyglądało trochę inaczej, ale w fazie planowania warto pamiętać o wszystkich stronach włączonych w proces i wciągnąć ich przedstawicieli do grupy organizującej proces. Ważne decyzje powinny być podejmowane wspólnie. Dobrze to pokazuje poniższy przykład.

*W zaprzyjaźnionej szkole podstawowej budżet partycypacyjny został przeprowadzony z inicjatywy zarządu rady rodziców przy wsparciu dyrekcji, nauczycieli i uczniów. W prace przy ustalaniu zasad procesu włączeni byli: inicjatorzy – przedstawicielki rady rodziców, dyrektor, nauczycielka – opiekunka samorządu szkolnego i kanclerz – przewodniczący samorządu.*

Ważne jest, żeby przed rozpoczęciem działania jasno został sformułowany i zapisany jego cel. Bo co tak naprawdę jest celem prowadzenia takiego procesu? Na pewno nie można dążyć do tego, żeby w jego efekcie powstały jakieś z góry określone inwestycje. Najważniejszy cel tego procesu jest w moim przekonaniu całkowicie niematerialny. Jest to bowiem podzielenie się instytucją z użytkownikami. Spowodowanie, że stanie się ona dla nich bardziej „nasza” i będzie bardziej adekwatnie odpowiadać na ich potrzeby. W przypadku dzieci i młodzieży celem jest także edukacja demokratyczna.

*„Czuliśmy, że rada rodziców nic nie robi, w szkole niewiele się zmienia. Uznaliśmy, że powinniśmy wspierać dzieci. Chodziło o to, żeby dzieciaki miały wpływ na szkołę. Dzięki temu procesowi dzieci wiedzą, że mogą mieć wpływ na to, co się wokół nich dzieje. I to się przeniesie na nich, gdy będą starsi – nie będą akceptować wszystkiego dookoła, tylko będą wiedzieć, że mogą próbować zmienić to, co im nie odpowiada”*

Przedstawicielka rady rodziców

*„Włączamy uczniów w decydowanie o tym, co jest na terenie szkoły, to ma poprawić ich jakość życia. I poprawia się przy okazji współpraca między nauczycielami, rodzicami i uczniami. To jest z mojego punktu widzenia bardzo ważne”*

Dyrektor szkoły

Przystępując do przeprowadzenia procesu budżetu partycypacyjnego w instytucji najlepiej jest zacząć od ustalenia trzech kluczowych zagadnień:

- » budżetu
- » regulaminu
- » harmonogramu.

Przyjrzyjmy się im po kolei.

## Budżet

Kwota, którą można przeznaczyć na cel wskazany przez użytkowników instytucji może być określona kwotowo lub procentowo. Do uczestników partycypacji trafi ona i tak w formie kwoty, wyznaczającej zakres inwestycji, którą mogą zaplanować. Odniesienie tej kwoty do całości budżetu czyli podanie jej w formie procentowej stanowi dodatkową informację. A właściwie dwie dodatkowe informacje. O tym ile wynosi cały budżet i o tym jaką częścią decydowania i odpowiedzialności instytucja dzieli się ze swoimi użytkownikami. Warto podjąć świadomą decyzję odnośnie przekazywania tych informacji. W przypadku warszawskiego budżetu partycypacyjnego doświadczenie wskazuje, że o ile liczba procentów nie wygląda imponująco (1-2%), to kwota robi duże wrażenie (w budżecie na rok 2017 było to 59 milionów zł).

## Regulamin

To zasadnicza część procesu. Regulamin musi obejmować i jednoznacznie określać następujące kwestie:

- » **Kto może zgłaszać projekt** – czy użytkownicy mogą zrzeszać się w kilkuosobowe zespoły pracujące nad jednym projektem, czy jest ograniczenie dotyczące liczby osób w zespole, czy przedstawiciel instytucji może być członkiem zespołu, czy są jakieś ograniczenia dotyczące wieku osób zgłaszających projekt, ich stażu w instytucji lub jakiegokolwiek inne.

W tym punkcie, jak wskazują dobre praktyki, warto jest stawiać jak najmniej ograniczeń i jak najbardziej oddzielać przedstawicieli instytucji od jej użytkowników. Trzymając się przykładu szkoły – nauczyciel nie powinien mieć prawa do zgłaszania swoich projektów, warto za to, żeby wsparł proces planując lekcję mu poświęconą. Można wyposażyć nauczycieli w prezentację w przystępny sposób pokazującą zasady budżetu partycypacyjnego i zawierającą konkretne przykłady – na przykład mniej kosztownych projektów zrealizowanych w ramach budżetu miejskiego (można je znaleźć na stronie <http://www.twojbudzet.um.warszawa.pl/popzednie-edycje>)

- » **Ile projektów może zgłosić jeden podmiot** – zwykle proces powstawania projektów wymaga raczej stymulacji niż ograniczania. Ograniczenie będzie przydatne tylko wtedy, kiedy obawiamy się, że jakaś szczególnie aktywna grupa czy osoba mogą zdominować cały proces na przykład zgłaszając bardzo dużo pomysłów. Jednak ponieważ ten proces wymaga wysiłku i zaangażowania to zwykle reguluje się sam i nie ma potrzeby ustalania dodatkowej kontroli nad liczbą zgłaszanych projektów.
- » **Jakie kryteria muszą spełniać projekty i w jaki sposób będą one weryfikowane** – to bardzo ważny punkt odnoszący się bezpośrednio do kryteriów oceny zgłoszonych pomysłów. Podstawowe wymagania stawiane projektom miejskim są następujące:
  - zgodność z obowiązującymi przepisami,
  - możliwość realizacji we wskazanej lokalizacji,
  - możliwość realizacji w ciągu roku,
  - zgodność z kompetencjami Miasta (dzielnic lub jednostek),
  - zgodność ze strategiami i programami Miasta,
  - zgodność z przyjętymi zasadami dostępności dla mieszkańców<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Źródło: <https://twojbudzet.um.warszawa.pl/aktualnosci/wydarzenia/zg-o-pomys-do-bud-etu-partycypacyjnego>

Te same kryteria, z przypisaną im oceną na skali, mogą być używane do oceny projektów w procesie weryfikacji. W budżecie miejskim weryfikacja dotyczy tylko możliwości realizacji pomysłu, jego zgodności z polityką/strategią dzielnicy oraz ogólnodostępności. Niektóre projekty są odrzucane, te, co do których nie ma zastrzeżeń przechodzą do głosowania. Na przykład w roku 2017 w Warszawie zgłoszono 2649 projektów a weryfikację przeszło 1750. W instytucji weryfikacja może być prowadzona na przykład według następujących kryteriów: przykład z zaprzyjaźnionej szkoły.

| OCENA PUNKTOWA                                                                                         |                 |                        |                 |                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------------|-----------------|-----------------------|
| Czy projekt jest możliwy do zrealizowania w roku szkolnym 2016/2017?                                   |                 |                        |                 |                       |
| zdecydowanie tak<br>5                                                                                  | raczej tak<br>4 | trudno powiedzieć<br>3 | raczej nie<br>2 | zdecydowanie nie<br>1 |
| Czy projekt jest ogólnodostępny?                                                                       |                 |                        |                 |                       |
| zdecydowanie tak<br>5                                                                                  | raczej tak<br>4 | trudno powiedzieć<br>3 | raczej nie<br>2 | zdecydowanie nie<br>1 |
| Czy projekt jest zgodny z zasadami BHP?                                                                |                 |                        |                 |                       |
| zdecydowanie tak<br>5                                                                                  | raczej tak<br>4 | trudno powiedzieć<br>3 | raczej nie<br>2 | zdecydowanie nie<br>1 |
| Czy projekt podnosi jakość, estetykę i wygodę szkoły?                                                  |                 |                        |                 |                       |
| zdecydowanie tak<br>5                                                                                  | raczej tak<br>4 | trudno powiedzieć<br>3 | raczej nie<br>2 | zdecydowanie nie<br>1 |
| Czy koszt realizacji projektu zmieści się w zakładanym budżecie (2000 zł)?                             |                 |                        |                 |                       |
| zdecydowanie tak<br>5                                                                                  | raczej tak<br>4 | trudno powiedzieć<br>3 | raczej nie<br>2 | zdecydowanie nie<br>1 |
| Czy szkołę będzie stać na utrzymanie efektów projektu w kolejnych latach (niskie koszty eksploatacji)? |                 |                        |                 |                       |
| zdecydowanie tak<br>5                                                                                  | raczej tak<br>4 | trudno powiedzieć<br>3 | raczej nie<br>2 | zdecydowanie nie<br>1 |
| SUMA PUNKTÓW .....                                                                                     |                 |                        |                 |                       |

Kryteria powinny być dopasowane do wymagań i ograniczeń instytucji. Muszą być podane do wiadomości uczestnikom procesu, aby mogli je uwzględnić tworząc swoje projekty. Wprowadzenie punktacji jest przydatne wtedy, kiedy wcześniej ustalona zostanie wartość oceny dopuszczającej projekt do fazy głosowania. Projekty ocenione niżej mogą być wtedy oddane do poprawy i ponownie weryfikowane lub mogą odpaść. Całkowicie wystarczająca może być weryfikacja ograniczona do sprawdzenia czy projekt dane kryterium spełnia czy nie – wtedy jedno niespełnione kryterium dyskwalifikuje projekt lub jest on odsyłany do weryfikacji.

- » **Czy wymagane są głosy poparcia pod projektami i ile musi ich być** – w budżecie miejskim pod każdym projektem trzeba zdobyć 30 głosów poparcia, w przypadku działania wewnątrz instytucji może ich być odpowiednio mniej. Trzeba określić kto może popierać projekty – czy tylko użytkownicy, czy także przedstawiciele instytucji, którzy przecież także są do pewnego stopnia jej użytkownikami. Proces zbierania podpisów powinien być nieco sformalizowany, bo na tym etapie może się pojawić pokusa nagięcia zasad, a pamiętajmy, że jednym z głównych celów jest edukacja



demokratyczna. Warto przygotować formularze do zbierania podpisów zawierające takie rubryki jak: imię nazwisko, adres, numer dokumentu ...

- » **W jakiej formie i do kogo projekty mają być dostarczane** – czy ma to być zgłoszenie na kartce papieru czy przesłane na określony adres mailowy. Warto rozważyć zorganizowanie – wzorem dzielnic Warszawy – maratonu pisania projektów. Osoby mające pomysł na projekt razem z przedstawicielami instytucji spotykają się w określonym terminie, żeby przedyskutować pomysły, uzyskać wsparcie w ich opisanu, wycenie. Trzeba pamiętać, że wycena projektu to często najtrudniejsza część ponieważ zwykle wymaga jakiegoś rodzaju specjalistycznej wiedzy, rozeznania. Na takim maratonie powinien więc być dostępny komputer z Internetem dający możliwość sprawdzenia cen i wymagań technicznych. W tej fazie wsparcie przedstawicieli instytucji jest bardzo przydatne. Szczególnie wtedy, gdy autorami projektu mają być dzieci czy młodzież.
- » **Zasady głosowania** – kiedy odbywa się głosowanie, w jakiej formie, na ile projektów można oddać głos.

## Harmonogram

Powinien on obejmować następujące fazy:

- » ogłoszenie budżetu;
- » przygotowanie projektów – ze wskazaną fazą wsparcia przez przedstawicieli instytucji: np. lekcja o budżecie, maraton pisania projektów;
- » zgłaszanie projektów;
- » weryfikacja;
- » poprawa projektów, które nie przeszły weryfikacji;
- » promocja projektów – autorzy muszą mieć możliwość podzielenia się swoimi pomysłami z wszystkimi użytkownikami. W tym celu można zorganizować spotkania, albo wspomóc autorów w przygotowaniu plakatów informacyjnych czy – być może przy okazji jakiejś uroczystości – zorganizować dyżury autorów pomysłów;
- » głosowanie.

Po zakończeniu całego procesu warto usiąść z gronie zespołu prowadzącego budżet partycypacyjny po to, żeby z doświadczenia wyciągnąć praktyczne wnioski dotyczące zarówno realizacji budżetu w przyszłym roku, jak i nowych potrzeb, które ujawniły się w tym procesie.

## Zmieniamy przestrzeń wokół nas

Jeśli zdecydujecie się na wprowadzenie budżetu partycypacyjnego wewnątrz swojej instytucji, obszarem, w ramach którego możecie przygotować projekty do realizacji, może być przestrzeń fizyczna, w której na co dzień spędzacie czas. Miejsce, do którego przychodzicie uczyć się i rozwijać, realizować swoje pasje, służy nie tylko zdobyciu umiejętności na przyszłość. To przecież miejsce, w którym życie toczy się każdego dnia. Wszyscy, którzy tworzą społeczność Waszej instytucji mogą mieć wpływ na to co i w jaki sposób się tam dzieje, a także wzajemną komunikację i relacje.

### Co to jest otwarta przestrzeń edukacyjna?

Namawiamy Was do tworzenia otwartych przestrzeni, także w dosłownym, architektonicznym sensie. Otwartych, czyli takich, w których jest miejsce na różnorodną pracę i działania, które są elastyczne i które łatwo można modyfikować. W nowoczesnych placówkach dla młodzieży, powstają „centra pracy zespołowej”, półka z książkami, kąt do zabawy, a dla młodzieży – do spotkań i rozmów. Na korytarzach pojawiają się kanapy albo fotele, na podłodze rysuje się plansze do gier, na ścianach – graffiti albo wystawy prac.

Taka otwartość przestrzeni fizycznej sprzyja przełamywaniu indywidualizmu, lepszej komunikacji i wspólnej pracy, a często nawet kształtowaniu nowych relacji pomiędzy młodzieżą i z wychowawcami. Zachęca do ruszania się, twórczości grupowej, publicznej aktywności, występów, zebrań samorządu, spotkań grup projektowych i innych zgromadzeń. To właśnie w takich warunkach kształtuje się kultura demokratyczna – potrzebne jest do tego przyjazne miejsce i młodzież, która otrzyma wsparcie, aby stawać się współobywatelami decydującymi o sprawach, które ich dotyczą i mającymi takie samo prawo zabrania głosu. Tak powstawała demokracja na greckiej agorze, tak może też rodzić się w każdej innej wspólnej przestrzeni.

### Jak przestrzeń wpływa na jakość i efektywność naszej pracy?

Uczyć i rozwijać się możemy teoretycznie wszędzie. Ale czy w każdym miejscu i sytuacji rezultat będzie podobny? W powstawaniu wyjątkowych rzeczy, niezwykle pomocna jest atmosfera i miejsce pracy. Pewnie każdy z nas słyszał o naukowcach, wynalazcach czy innowatorach, którzy swoje genialne idee opracowywali nie w biurach i laboratoriach, ale poza nimi, w miejscach, do których uciekali w poszukiwaniu lepszej atmosfery do myślenia, pracy, inspiracji. Warto więc na miejsca, w których pracujemy i rozwijamy się my spojrzeć w podobny sposób. Czy miejscem przeznaczonym do uczenia się zawsze musi być sala dydaktyczna? Może nie tylko? A może inaczej podzielona, zorganizowana, bardziej otwarta? Nie chcemy namawiać was do radykalnych działań – zburzenia murów klasy czy szkoły i poszukiwań innego sposobu organizacji nauki w przestrzeni. Zachęcamy jednak, abyście przemyśleli, czy w naszej przestrzeni nie da się tworzyć lepszego, bogatszego, bardziej stymulującego środowiska dla rozwijania się i zaspokajania swoich potrzeb.

Przestrzeń ma ogromny wpływ na to, w jaki sposób rozwijamy się i uczymy. Ważną teorią porządkującą rodzaje i funkcje przestrzeni edukacyjnej zaprezentował David D. Thornburg, amerykański badacz i futurysta, autor książki „Ogniska w cyberprzestrzeni”. Korzystając z różnych dziedzin wiedzy i analizując pierwotne procesy uczenia się człowieka, zaproponował koncepcję organizacji przestrzeni edukacyjnej, która społeczności uczniów i nauczycieli oferuje możliwość współbycia z innymi osobami w różnych sytuacjach edukacyjnych.

### Przestrzenie uczenia się<sup>3</sup>:

- » **WODOPÓJ** to miejsce, gdzie komunikacja ma charakter nieformalny i opiera się na dzieleniu się informacjami. Miejsce spotkań różnorodności (różnych osób, ale i poglądów). Tutaj przychodzimy, aby razem napełnić się energią, wzajemnie zainspirować się pomysłami. W tym miejscu każdy może być i uczniem i nauczycielem.
- » **JASKINIA** to przestrzeń sprzyjająca odosobnieniu i kontemplacji. Do niej wycofujemy się, uciekając przed hałasem, kolegami i koleżankami, chcemy się zastanowić, pomyśleć, odetchnąć, побыć chwilę z samym sobą i z własnymi myślami. W tym miejscu zastanawiamy się nad pytaniami, treścią, powiązaniami.
- » **OGNISKO** to miejsce, gdzie każdy może się skupić na osobie przemawiającej. Spotykamy się razem, siadamy, aby posłuchać historii, wymienić opinie i informacje.
- » **PIASKOWNICA/LABORATORIUM** to miejsce eksperymentowania, podejmowania prób i popełniania błędów, miejsce bezpieczne, w którym nie przejmujemy się nieporządkiem i nieładem.
- » **SZCZYT GÓRY/SCENA** – to przestrzeń, gdzie jedna osoba przekazuje komunikat reszcie świata; pokazuje, co potrafi lub czego dokonała. To miejsce, w którym dzielimy się swoją wiedzą, informacjami z wieloma innymi osobami, ujawniamy nasz potencjał, pokazujemy swoje mocne strony, odkrywamy swoje słabości.

<sup>3</sup> Klasyfikacja przestrzeni edukacyjnych pochodzi z publikacji *Przestrzenie Edukacji 21. Otwieramy szkołę!.* T.1. *Przestrzeń fizyczna i architektoniczna*, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa 2016.

## Co możecie zrobić?

Z całą pewnością, przed przystąpieniem do planowania i projektowania warto wspólnie przedyskutować pomysły i zebrać grupy projektowe, które przygotują zgłoszenia do plebiscytu w ramach budżetu partycypacyjnego. Im bardziej różnorodny będzie skład tych grup, tym ciekawsze pomysły mogą one przygotować. Zobaczcie, jak zmiany w swojej przestrzeni zaplanowała społeczność **Szkoły Podstawowej nr 234 im. Juliana Tuwima w Warszawie**<sup>4</sup>:

Postanowiliśmy wykorzystać sytuację remontu w szkole i postawić głównie na zmiany architektoniczne. Zaprośiliśmy do współpracy eksperta – architekta, który spotkał się z przedstawicielami szkolnej społeczności. W ramach tych konsultacji odbyły się dwa spotkania. W jednym wzięli udział przedstawiciele uczniów, w drugim przedstawiciele nauczycieli oraz pracowników szkoły. Otwarcie rozmawialiśmy o tym, co w obszarze architektonicznym szkoły, podoba się uczniom, nauczycielom i pracownikom, a co chcieliby zmienić. Następnie w grupach pracowaliśmy nad konkretnymi obszarami architektonicznymi. W ten sposób powstały plakaty – wizualizacje zmian, które uczniowie i nauczyciele chcieliby wprowadzić w salach, bibliotece i na korytarzach. Przeprowadzone konsultacje odśłoniły dwa główne problemy:

1. W szkole brakuje przestrzeni, która byłaby miejscem spotkania i integracji społeczności szkolnej, gdzie uczniowie różnych klas mogliby spotkać się w spokojnej, przyjaznej atmosferze, porozmawiać, zagrać w gry, poczytać, odpocząć, zaprezentować swoje zainteresowania. Dla uczniów młodszych taką funkcję w dużej mierze pełni świetlica, ale brakuje przestrzeni dla uczniów starszych.
2. Korytarze szkolne są smutne, ponure, puste. Na przerwach panuje chaos, bo uczniowie nie mają się czym zająć. Dominującym modelem spędzania przerwy jest niezorganizowane bieganie po korytarzu. Uczniowie nie mają możliwości odpoczynku podczas przerwy, gdyż na korytarzu jest bardzo głośno. Podczas przerw zdarzają się sytuacje niebezpieczne: bójki, przepychanki.

Zdecydowaliśmy, że rozwiązaniem tych problemów będzie przeorganizowanie przestrzeni korytarzy, wydzielenie kącików zainteresowań, strefy ciszy. Dzięki tym innowacjom zmienił się model spędzania czasu podczas przerwy (spędzanie przerw w kącikach zainteresowań, granie w gry planszowe i integracyjne, odpoczynek na pufach, w kąciku ciszy, rozmowy, integrowanie się uczniów z różnych klas), a korytarze stały się przestrzenią integracji między klasami.

Została wdrożona idea bookcrossingu – nieodpłatne przekazywanie książek, by ktoś inny mógł je odnaleźć, przeczytać i przekazać dalej. Do jej realizacji została przygotowana specjalna półka, informacja rozpowszechniona w szkole i umieszczona w internecie.

Na ścianach zostały powieszone gry i zabawy sensoryczne. Niektóre gry stolikowe (warcaby, chińczyk) zostały wykonane własnoręcznie przez uczniów poprzez namalowanie ich na stolikach, naklejenie na podłogę (twister, klasy) – po konsultacjach z architektem. Do tych prac zostały użyte stare, niepotrzebne ławki, farba, pędzle, szablony, folia samoprzylepna. Wdrażane były pomysły podpatrzone w innych szkołach i internecie.

Zakupione zostały gotowe zabawki i gry sensoryczne. Powstała ekspozycja trofeów sportowych zdobytych przez uczniów naszej szkoły w różnych zawodach i turniejach – zostały one umieszczone w specjalnych gablotach. Wszystkie prace zostały wykonane przez uczniów i nauczycieli w czynie społecznym.

Wykonywanie poszczególnych zadań ujawniło różne zainteresowania uczniów, zbudowało przekonanie, że przestrzeń szkolna nie jest nam dana raz na zawsze i każdy członek społeczności szkolnej może ją tworzyć i ulepszać.

<sup>4</sup> Materiał powstał w ramach Dobrych Praktyk w projekcie Eduspaces21. Otwieramy Szkołę!

Poniżej znajdziecie kilka inspiracji, które może okazać się pomocne w Waszym poszukiwaniu miejsc do zmiany:

- » **Malowanie elewacji zewnętrznej** – może jest na niej miejsce na stworzony uczniów mural?
- » **Zagospodarowanie wnek na korytarzach** – może da się zaprojektować je tak, aby stały się strefami odpoczynku, integracji lub nauki?
- » **Wymiana płyt chodnikowych** lub malunki na istniejącej powierzchni przed budynkiem – może powstałyby wkomponowane w podłoże szachownice do gry w szachy lub tablica do gry w kółko i krzyżyk, a może gotowy obrys do gry w klasy?
- » **Malowanie ścian** – może warto dać młodzieży szansę na wzbogacić ścian o obrazy ściennie, płaskorzeźby? A może po prostu chcecie zmienić kolory na Waszych ścianach?
- » **Zieleń wokół budynku** – może porwiecie się na zaprojektowanie ogrodów dydaktycznych, w których będziecie się mogli także uczyć?
- » **Zakamarki** – sprawdźcie, czy nie ma w Waszych placówkach miejsc niezagospodarowanych, w których można urządzić przytulne kąciki odpoczynku, wstawiając kanapy, fotele, poduszki, małe stoliki.
- » **Mapa placówki** – czy nowo odwiedzający Waszą placówkę się gubią? Może sami nie zawsze pamiętacie które pomieszczenie do czego służy i gdzie jest? Pomyślcie nad mapą placówki, którą moglibyście zaprezentować przy wejściu. A przy okazji usystematyzować nazewnictwo, czy numerację pomieszczeń.
- » **Kawiarenka** – czy macie miejsce, w którym możecie usiąść, wypić herbatę, odgrzać posiłek i wspólnie spędzić czas przy stole? Takie miejsce z pewnością pomoże Wam budować wspólnotę.
- » **Zakup sprzętów** – być może brakuje wam Ważnych pomocy dydaktycznych – gier, czy zabawek sensorycznych o które warto wzbogacić Waszą placówkę, tak, byście lepiej spędzali w niej czas?

Wspólnym wyzwaniem całej Waszej społeczności jest **taka organizacja przestrzeni fizycznej w której pracujecie i spotykacie się, aby w jak najlepszym stopniu wykorzystywała Wasz potencjał: młodzieży, kadry i rodziców.**

Zatem: do dzieła i trzymamy za Was kciuki!

## ***Jeśli nie budżet partycypacyjny, to co? Skąd jeszcze młody obywatel może pozyskać środki na realizację swojej inicjatywy?***

Budżet partycypacyjny ma swój harmonogram i zasady. Co zrobić, jeśli pojawi się pomysł, który się w nich nie mieści? Na przykład dlatego, że ma sens tylko wtedy, kiedy realizowany jest teraz – nie w przyszłym roku. Albo dotyczy tylko grupy osób związanych z jakąś instytucją – na przykład szkołą – przyniesie korzyści tylko dla nich więc nie spełnia niezbędnego, w przypadku propozycji kierowanych do budżetu partycypacyjnego, wymogu ogólnodostępności?

Jeśli młody obywatel lub grupa młodzieży chce zrealizować tego rodzaju projekt wciąż ma kilka możliwości działania.

### **Współpraca z placówką, w której pomysł ma być realizowany**

Budżet partycypacyjny jako narzędzie, za pomocą którego miasto zaprasza mieszkańców do brania udziału w decydowaniu o przeznaczeniu części swoich funduszy, był poprzedzony pilotażem przeprowadzonym w warszawskim Domu Kultury Śródmieście. Bo **domy kultury, szkoły, biblioteki** to podlegające samorządowi jednostki, które mają możliwość decydowania o przeznaczeniu części swoich budżetów. Układają też roczny plan swoich działań często z otwartością na pomysły ze strony ich odbiorców. Niektóre sięgają także po zewnętrzne wobec samorządu źródła finansowania (granty, projekty fundacji czy fundusze Unii Europejskiej). Krótko mówiąc – mają swoje pieniądze, o których podziale decydują. Jeśli więc masz pomysł, który mógłby być zrealizowany w ramach działalności szkoły, biblioteki czy domu kultury lub który dotyczy jakiejś zmiany w ich przestrzeni – warto zgłosić się do tej jednostki.

Wspiera cię także aktualny **trend do włączania młodzieży** w proces podejmowania decyzji dotyczących skierowanej do niej oferty. To nowe podejście jest w jakimś sensie modne i wiele instytucji podejmuje skierowane w tą stronę działania. Warto więc przemyśleć swój pomysł, doprecyzować go i umówić się na spotkanie z osobą decyzyjną w danej placówce.

Konkursy na zaplanowanie oferty zajęć ogłaszają na przykład **domy kultury**. Takie działanie podjął Dom Kultury KADR we współpracy z fundacją Pole Dialogu. W tym przykładzie warto zwrócić uwagę na to, że współpraca przyjęła formę ogłaszanego przez dom kultury konkursu – jeszcze jeden trop do zapamiętania: warto reagować na pojawiające się zaproszenia ze strony wymienionych instytucji czy organizacji pozarządowych, ponieważ często dają szansę na wprowadzenie zmiany w twoim otoczeniu biorąc kwestię finansowania i realizacji pomysłów na siebie.

*Wspólnie z Domem Kultury „Kadr” z warszawskiego Służewca zaplanowaliśmy ogłoszenie konkursu na działania młodzieżowe. Konkurs, zatytułowany „Zaprogramuj Dom Kultury”, został ogłoszony wiosną 2012 roku w dwóch liceach znajdujących się w sąsiedztwie Domu Kultury „Kadr”. Podstawową ideą było to, że uczniowie mogą zgłosić pomysły na projekty kulturalne skierowane do rówieśników, które samodzielnie zrealizują w domu kultury i przy jego wsparciu. Dodatkowo na działania młodzieżowe przeznaczono minifundusz konkursowy w wysokości 2,5 tysiąca złotych na projekt. Z każdej szkoły w wyniku konkursu miał zostać wyłoniony jeden projekt.*

[http://www.mazowieckieobserwatorium.pl/media/\\_mik/files/4454/jak-mlodzi-programowali-dom-kultury.pdf](http://www.mazowieckieobserwatorium.pl/media/_mik/files/4454/jak-mlodzi-programowali-dom-kultury.pdf)

W **bibliotekach** coraz częściej przestrzeń przeznaczona dla młodego użytkownika planowana jest we współpracy z młodzieżą. To oznacza stworzenie miejsca, w którym młodzież jest mile widziana, może się spotykać, spędzać czas, a także wpadać na nowe pomysły, których realizację w wielu przypadkach biblioteka może wesprzeć finansowo/organizacyjnie/kompetencyjnie. Biblioteki przeszły proces wielkiej zmiany i oferują swoim użytkownikom znacznie więcej niż książki. Warto to sprawdzić.

Na przykład w bibliotece w Morągu w efekcie takiej współpracy powstał Kącik dla Młodzieży. W tym przypadku fundusze pochodziły z programu, w którym uczestniczyła biblioteka. Młodzież została zaproszona, aby wziąć udział w planowaniu miejsca dla siebie. Czyli znów – warto było mieć uszy i oczy otwarte.

*Kącik dla Młodzieży to miejsce znajdujące się w holu głównym Miejskiej Biblioteki Publicznej. Powstał w wyniku współpracy młodych ludzi z biblioteką, którzy w ramach projektu „Strefa Innowacji” postanowili stworzyć w budynku miejsce do swobodnego spędzania czasu. Osoby zaangażowane w zainicjowanie, a później w realizację projektu nazwały swoją grupę Designersami. Wraz z bibliotekarzami wykorzystali EKO sposoby na praktyczne zagospodarowanie Kącika. Dzięki temu udało się zbudować siedziska z drewnianych palet, uszyć poduszki z designerskimi motywami i zawiesić własnoręcznie wykonane rolety. Oprócz tego w Kąciku znajduje się telewizor, na którym wyświetlane są aktualności biblioteczne – informacje o wydarzeniach i bieżących wystawach oraz nowości w zbiorach i wzmianki dotyczące ogólnej oferty biblioteki. Ważnym elementem wyposażenia jest także punkt ładowania przenośnych urządzeń elektronicznych. Relaksując się w Kąciku, można naładować baterie także w telefonie, tablecie lub laptopie. Ideą projektu było stworzenie miejsca dla młodzieży, w którym będzie można swobodnie się spotykać, porozmawiać, odpocząć, naładować telefon, ale także... zainspirować. Kącik dla Młodzieży to świetny pretekst do częstszego odwiedzania biblioteki.*

<http://www.bibliotekamorag.pl/o-bibliotece/dzialy/kacik-dla-mlodziezy/>

W **szkołach** młodzież ma kilku sojuszników. Po pierwsze samorząd – zgłaszanie pomysłów na działania, na zmiany jest jak najbardziej w zakresie jego kompetencji. Warto to zresztą sprawdzić w szkolnym statucie. Po drugie – opiekun samorządu: nauczyciel, który powinien być przewodnikiem i wsparciem, może też pomóc w przekazaniu pomysłu wyżej. I po trzecie Rada Rodziców – czyli przedstawiciele trzeciej strony w szkole, którzy w porozumieniu z dyrekcją podejmują różne decyzje w tym także finansowe dotyczące sposobu wydania składek rodzicielskich. Jeżeli wszystkie elementy działają jak trzeba i w szkole jest zainteresowanie dopuszczeniem uczniów do podejmowania decyzji – wystarczy tylko uruchomić proces.



W każdym przypadku potrzebny jest pomysł, jego uzasadnienie i grupa zainteresowanych osób. W wymienionych instytucjach można znaleźć środki na jego realizację.

## Miejsce Aktywności Lokalnej

**Miejsce Aktywności Lokalnej (MAL)** to pomysł na wspieranie inicjatywy mieszkańców. Żeby skorzystać z tego wsparcia nie trzeba być pełnoletnim. Jak to działa? MAL może mieścić się i być prowadzony przez różne instytucje: bibliotekę, kawiarnię, dom kultury. Gospodarzem MAL może być także organizacja pozarządowa. Idea polega na tym, że MAL ma jakąś swoją infrastrukturę: salę, rzutnik, stoły i krzesła, scenę itp., którą nieodpłatnie udostępnia mieszkańcom chcącym zrealizować tam swój pomysł. W MAL można dostać jeszcze dwa rodzaje wsparcia: merytoryczne – od doświadczonych animatorów, trenerów, którzy odpowiedzą jak zorganizować i przeprowadzić planowane działanie oraz finansowe – udzielane za pośrednictwem gospodarza Miejsca Aktywności Lokalnej przez samorząd. Czyli: obywatel zgłasza się do MAL, przedstawia swój projekt, gospodarz MAL występuje do samorządu o środki finansowe na realizację tego pomysłu. Sama realizacja zwykle wymaga zaangażowania autora projektu. Czyli ta drogą można zrealizować raczej projekty typu: „zróbmy” niż „niech zrobią”.

Do MAL można zgłosić się także, jeśli masz pomysł na jakieś cykliczne zajęcia, z których chciałbyś skorzystać – w tym miejscu prowadzone są bowiem różnego rodzaju nieodpłatne kursy, warsztaty, a ich program nie jest narzucany, tylko stanowi odpowiedź na potrzeby mieszkańców. Lista warszawskich Miejsc Aktywności Lokalnej dostępna jest tutaj: <http://inicjatywa.um.warszawa.pl/znajdzmal>.

## Aktywna Warszawska Młodzież

To **program dostępny dla młodych ludzi z pomysłami**. Działa następująco: grupa osób, które mają ochotę zrobić coś razem zgłasza się do jednej z organizacji pozarządowych współpracujących z urzędem w programie AWM tak zwanych operatorów programu. Aktualna lista tych organizacji jest tutaj: <http://www.edukacja.warszawa.pl/aktywna-warszawska-mlodziez>. Organizacje wybierane są na każdy rok szkolny. Każdy operator ma swój szczegółowy regulamin dotyczący zasad wspierania pomysłu: dostępna kwota, liczba osób biorących udział w projekcie czy konieczność obecności pełnoletniego przedstawiciela grupy. Na działania zgodne z tym regulaminem organizacja może dostać granty finansowe od samorządu.

Młodzież zorganizowała już wiele działań korzystając z tego wsparcia. Powstało wiele kącików relaksu w szkołach, pokój zagadek czy gra planszowa rozrysowana na płytach chodnikowych Placu Zamkowego. Pomysły są bardzo różnorodne, wsparcie, jakiego udzielają operatorzy jest zarówno organizacyjne, merytoryczne, jak i finansowe (zwykle do kilku tysięcy złotych).

## Inicjatywa lokalna

**Jest to narzędzie stworzone właśnie po to, żeby mieszkańcy mogli zgłaszać do urzędu swoje pomysły poza budżetem partycypacyjnym.** Mogą je zgłaszać wszyscy mieszkańcy – także osoby niepełnoletnie. Wsparcie dorosłych będzie potrzebne na etapie podpisywania umowy z samorządem, ale sam pomysł i jego realizacja może być pozostawiona młodzieży. Inicjatywa lokalna różni się od budżetu partycypacyjnego w kilku istotnych punktach:

- » musi ją zgłosić co najmniej 2 mieszkańców,
- » pomysł nie jest poddawany pod głosowanie tylko rozpatrywany przez urząd,
- » nie ma rocznego harmonogramu inicjatywy lokalnej, propozycje są przyjmowane i rozpatrywane przez cały rok,
- » są pewne ograniczenia dotyczące tematyki możliwych do zrealizowania projektów,
- » autor pomysłu musi się w jakiś sposób zaangażować w jego realizację – albo dając swoją pracę albo jakiś wkład rzeczowy.

W ramach inicjatywy lokalnej przeprowadzane są bardzo zróżnicowane działania. Oto kilka przykładów:

- » *Rolkowisko – zakrecony zjazd miłośników małych kółek*
- » *Cinematic Praga*



- » *Zagospodarowanie zieleni i terenu rekreacyjnego dla dzieci, młodzieży i dorosłych na podwórku przy ul. Inżynierskiej 9C*

Szczegółowe informacje na temat inicjatywy lokalnej można znaleźć w publikacji Centrum Komunikacji Społecznej Urzędu m.st. Warszawy – *Działaj w swojej okolicy! Inicjatywa lokalna w Warszawie – krok po kroku*.

realizacji projektów o bardzo różnorodnym charakterze. Wymaga nieco więcej papierkowej pracy niż inne drogi – trzeba nie tylko napisać wniosek, ale też sporządzić sprawozdanie. Jest jednak często wykorzystywana przez mieszkańców – w tym także przez młodzież, co wskazuje, że jest to narzędzie praktyczne.

Dobry pomysł i chęć działania to podstawowe warunki realizacji swojego pomysłu. Wsparcie organizacyjne, merytoryczne i finansowe można otrzymać na wiele różnych sposobów. Naprawdę warto próbować. Powodzenia!

## Młodzież w działaniu: dzień kierowany przez młodzież

ALEKSANDRA CZETWERTYŃSKA

### **Wstęp, czyli jak uczyć młodzież odpowiedzialności w działaniu**

Oddanie młodzieży odpowiedzialności za swoje działania może prowadzić do zaskakujących efektów. Postaramy się pokazać, nie tylko jak w łatwy sposób wesprzeć młodzież w organizacji swojego wolnego czasu, lecz również zachęcić do wpływania na działalność organizacji i instytucji, z których oferty korzystają.

Proponujemy na początek oddać młodzieży jeden dzień z działalności instytucji. Dzień, który zorganizują całkiem sami, tak jak lubią. Wydaje się, że to nie wiele, ale taki jeden dzień może być początkiem do długofalowej zmiany w sposobie myślenia o sobie i swoich możliwościach, jak również w podejściu do otaczającego świata. Dzień, który młodzież sama zaplanuje może być namacalnym dowodem ich możliwości, jak również sprawdzianem umiejętności organizacyjnych, projektowych i pracy w grupie. Poczucie realnego wpływu na otaczającą rzeczywistość i prawdziwa partycypacja będzie jednak możliwa tylko i wyłącznie, jeżeli dorośli wysłuchają potrzeb młodych ludzi i postarają się wesprzeć ich w działaniach, a nie sterować nimi. Kluczem do sukcesu tego przedsięwzięcia jest obustronne zaufanie i chęć współpracy. Zapewnijmy młodzieży odpowiednie warunki, a możemy być pewni, że młodzież z chęcią będzie partycypować w życiu społecznym i kulturalnym placówek, z których korzysta, a nie tylko biernie korzystać z ich oferty.

### **Własne wydarzenie, czyli projekt**

Przedsięwzięcie, jakim jest zaplanowanie jednego dnia – konkretnego wydarzenia w placówce, najlepiej zorganizować wykorzystując metodę projektu. To pozwoli nadać przygotowaniom konkretną strukturę, która może być już znana za równo młodzieży, jak i opiekunom, ale również która przyda się przy innych działaniach młodych. Ma ona też taką zaletę, że bardzo wiele na jej temat zostało już napisane, więc łatwo jest wyszukać w internecie potrzebne informacje. Poniżej można znaleźć podstawowe informacje dotyczące projektu przystosowane na potrzeby programu Włączeni.

### **Grupą, czyli wspólnie**

Żeby zrealizować pomysł potrzebni są ludzie, czyli wy. Jeżeli jesteście już zdecydowani na wspólną pracę i chcecie zorganizować własne wydarzenie, zacznijcie od organizacji swojego zespołu. Jeżeli nie znacie się zbyt dobrze i nie mieliście okazji współpracować ze sobą, pierwsze spotkanie powinno mieć na celu waszą integrację. Poznajcie się, dowiedzcie się czegoś więcej o sobie, co lubicie, jak spędzacie wolny czas, czemu chcecie wziąć udział w tym projekcie? Co was motywuje?

Będzie wam dużo łatwiej razem pracować, jeżeli od razu ustalicie wspólny cel. Pamiętajcie, aby praca w zespole układała się zgodnie, dobrze jest zaplanować kto, czym będzie się zajmował (zerknijcie na tabelkę z podziałem obowiązków), kiedy będziecie się spotykać, aby omówić zrealizowane etapy pracy. Dobra grupa, to zgrana grupa, nie zapomnijcie zatem o tym, aby znaleźć czas również na lepsze poznanie siebie. Wspólny wypad na pizzę lub do kina może zaprocentować łatwiejszą pracę przy projekcie.

### **Planowanie**

Każde działanie, jeżeli ma być skuteczne i efektywne musi być dobrze zaplanowane. Ale nawet planowanie można zaplanować. Co przez to rozumiemy? Dajcie sobie czas na to, aby się spotkać, ułożyć plan działań, podział obowiązków, ale również poznać wasze priorytety i cele. Planując pamiętajcie również, że dobry plan, to jest elastyczny plan.

Pomyślcie o sposobie w jaki będziecie się komunikować. Może warto zastanowić się nad wykorzystaniem narzędzi internetowych lub aplikacji przystosowanych do planowania? Pomocne mogą być wszystkie strony służące do tworzenia map myśli, ale również te, które ułatwiają zapisywanie pomysłów w określonym porządku,

Takimi narzędziami są między innymi: Trello (<https://trello.com/>) – interaktywna tablica, która pozwala zarządzać projektami wspólnie, daje możliwość przejrzystego planowania, układania terminarzy, podziału ról, zaznaczania, co już zostało zrobione. Warto pamiętać też o możliwościach, jakie daje nam Google Doc (<https://docs.google.com/>). Dzięki pracy w chmurze możecie jednocześnie, będąc w różnych miejscach pracować na jednym dokumencie.

## Co trzeba zaplanować?

- » podział obowiązków

*Tutaj warto pamiętać o promocji wydarzenia (również online), dokumentacji wydarzenia – wideo i audio, zespole kreatywnym, czyli osobach, które będą wymyślać i tworzyć, logistycy – czyli o osobach od zadań specjalnych. Dobrze jest też mieć lidera zespołu, a jeżeli macie również jakiś budżet przeznaczony na wydarzenie, to przyda wam się ktoś odpowiedzialny za finanse.*

- » terminy spotkań i punkty kontrolne, czyli kamienie milowe (po czym poznacie, że realizacja projektu przebiega zgodnie z planem)
- » harmonogram prac
- » potrzebne zasoby (miejsca, ludzie, sprzęt itp.)
- » potencjalne trudności
- » ewentualny podział funduszy, czyli budżet wydarzenia.

Możecie też skorzystać z tabelki załączonej do tego tekstu.

## Skąd wziąć pomysł?

Oczywiście najlepiej z własnej głowy, ale przecież nie po to jest internet – nieskończona skarbnica pomysłów – żeby z niego nie skorzystać. Ale zanim zaczniecie chaotycznie przeglądać strony internetowy domów kultury (co nie jest wcale najgorszym pomysłem), zastanówcie się co was interesuje, co może zainteresować waszych rówieśników lub też generalnie odbiorców działania, które planujecie. Może w czymś się specjalizujecie, a może wasza instytucja jest z czegoś znana i warto to wykorzystać?

1. Zróbcie ankietę, zapytajcie mieszkańców, uczniów waszej szkoły, znajomych, na jakie wydarzenie chcieliby przyjść. Możecie zaproponować im kilka opcji do wyboru, zostawiając jedno pole na wpisanie ich własnego pomysłu. Dzięki temu będzie mogli dostosować swoje wydarzenie do potrzeb potencjalnych uczestników.
2. Zróbcie burzę mózgów – spiszcie wszystkie, nawet najbardziej szalone pomysły i porozmawiajcie o nich. Na początku postarajcie się, żeby nie zastanawiać, które są realne, a które nie koniecznie, dopiero w kolejnej fazie przyjrzyjcie się im bliżej i zastanówcie, co jest dobrego w tych pomysłach, jak można je wykorzystać, do czego prowadzą?
3. Spróbujcie metody kuli śnieżnej – porozmawiajcie o swoim pomysle w parach, wybierzcie jeden – wasz wspólny ulubiony pomysł, potem porozmawiajcie w czwórkach, ósemkach, aż dojdziecie do jednego pomysłu. Nie podoba się wam, to co razem wypracowaliście? Spróbujcie wybrać pomysł w inny sposób.
4. Zainspirujcie się naszymi przykładami. W drugiej części tej publikacji zamieszczamy propozycje działań, które można zorganizować w dniu kierowanym przez młodzież.

## Czy pomysł to cel?

Macie już pomysł na wasze działanie? Świetnie, spróbujcie sformułować teraz wasze główne cele. Zadajcie sobie parę pytań:

- » co chcecie osiągnąć?
- » kto skorzysta z waszego projektu?
- » czego chcielibyście się nauczyć?
- » co się zmieni, dzięki waszemu projektowi?

Jeżeli wasz pomysł na działanie to piknik z ekologicznym jedzeniem i warsztatami z gotowania wegetariańskiego bigosu, to waszym celami mogą być:

- » uczestnictwo 100 osób w pikniku,
- » nabycie umiejętności gotowania bigosu,
- » zmiana własnych nawyków żywieniowych i nawyków żywieniowych uczestników itp.

Ale również:

- » opracowanie planu współpracy lokalnych instytucji z młodzieżą,
- » nabycie nowych umiejętności organizacyjnych i logistycznych,
- » wpływ na działanie instytucji współpracującej, współtworzenie programu placówki,
- » integracja z grupą rówieśniczą, nawiązanie bliższych stosunków z pracownikami placówki.

Jak widzicie celów może być sporo, jeżeli je dobrze wyznaczą, będzie wam łatwiej na koniec sprawdzić, czy udało wam się wszystko zrealizować, tak jak chcieliście.

## Realizacja zadania

To najdłuższy trwający okres projektu, jednocześnie jest on trudny i wymaga od nas dyscypliny. Jeżeli przygotowaliśmy sobie wystarczająco dobry harmonogram, to ta faza nie powinna pójść wam z łatwością. Pamiętajcie, aby sprawdzać, czy wszystkie elementy harmonogramu są uwzględniane w waszej pracy, czy każde zadanie ma osobę, która jest za nie odpowiedzialna, czy wiecie jak sprawdzić, czy wasz projekt zmierza w dobrym kierunku? Nie martwcie się również, jeśli wasz wcześniejszy harmonogram ulegnie zmianie. To zupełnie normalne, że realizując poszczególne działania dojdziecie do wniosku, że coś trzeba zmienić, czegoś nie da się wykonać, a coś innego możecie zrobić znacznie ciekawiej.

Pamiętajcie o sojusznikach. Organizując piknik ze zdrową żywnością warto dogadać się z pobliską ekologiczną farmą, z kimś kto jest pasjonatem kuchni lub zna się na dietach i jedzeniu. Oprócz tego świetnymi sojusznikami bywają urzędy i instytucje publiczne, dyrektorzy i pracownicy waszych placówek, jak również waszych szkół, rodzice i rodzeństwo. Można również odezwać się do lokalnych mediów.

## Prezentacja projektu

W waszym przypadku prezentacją projektu będzie jego finał, czyli samo wydarzenie, które zorganizowaliście. W związku z tym jest parę rzeczy, o których warto pamiętać:

- » **dokumentacja finału:** róbcie zdjęcia i filmiki, niech będą pamiątką, ale również niech ułatwią umieszczenie relacji z waszego wydarzenia na stronie internetowej,
- » **zaproszenie sojuszników:** zaproście wszystkich tych, którzy wam pomogli, przynajmniej na oficjalną część waszego dnia,
- » jeżeli uważacie, że warto, zaproście również **media**,
- » **ankiety ewaluacyjne:** dla uczestników waszych działań, dowiecie się z nich jak podobało się wydarzenie osobom, które zaprosiliście, jak również będziecie mogli pochwalić się wynikami w waszej instytucji,
- » **świętowanie:** nie zapomnijcie zostawić sobie czasu na świętowanie waszego sukcesu.

Ale wasza prezentacja to może być coś więcej. Możecie skorzystać z któregoś z narzędzi internetowych, aby spisać i zaprezentować waszą pracę. Może to być np. Explain Everything (<https://explaineverything.com/>) albo Prezi (<https://prezi.com/>), możecie też wykorzystać do tego swoją stronę internetową lub bloga. Dzięki dobrze przygotowanej prezentacji projektu, będzie wam łatwiej w przyszłości szukać sojuszników, ale również będziecie mieć pamiętkę waszych działań.

## Ewaluacja projektu

Ewaluację projektu warto zaplanować już na samym początku. Dzięki temu będziecie wiedzieć, co warto w trakcie realizacji projektu spisać, zapamiętać, podsumować. Ważne jest, żeby wcześniej ustalić cel ewaluacji. W waszym przypadku zapewne będzie chodziło o to, żeby wyciągnąć wnioski z własnych działań, jak najwięcej się nauczyć i zapamiętać, aby móc tę wiedzę wykorzystać przy następnych działaniach partycypacyjnych.

Wszystko się udało? Wasze wydarzenie okazało się wielkim wydarzeniem? To świetnie. Usiądźcie w grupie i zastanówcie się, czy zrealizowaliście cele, które sobie wyznaczyliście? Jak wam się współpracowało? Jak oceniacie organizację wydarzenia? Czego się nauczyliście? Zastanówcie się również, co wam nie wyszło? Co mogło by się udać lepiej? Co zrobilibyście inaczej?

Dzięki takiej rozmowie, łatwiej wam będzie wyciągnąć wnioski na przyszłość, będziecie mieli szansę spojrzeć na waszą pracę z dystansem. Zobaczcie, jakie są wasze mocne strony, a w jakich dziedzinach możecie jeszcze popracować. Nie zapomnijcie również przygotować podsumowania waszych działań w formie pisemnej wraz ze zdjęciami. Taki tekst będzie mógł zawisnąć na stronie waszej instytucji, na waszej stronie na Facebooku, można go również rozesłać z podziękowaniami do partnerów.

## Promocja

Wszystko zaplanowane? Gotowi do działania? Nie zapomnijcie o bardzo ważnej rzeczy, mianowicie o promocji.

Promocja waszych działań będzie wam potrzebna z paru powodów. Po pierwsze dzięki dobrej promocji nie będziecie mieli problemów z frekwencją waszego wydarzenia. Po drugie może ułatwić zdobycie sponsorów i partnerów. Po trzecie wypromuje instytucję, z którą współpracujecie. A na koniec będzie trwałym śladem waszych dokonań.

### Co możecie zrobić?

- » załóżcie stronę na Facebooku i zorganizujcie wydarzenie, dbajcie, aby umieszczać tam dopracowane informacje,
- » promujcie się również na Instagramie, Snapchacie i innych mediach społecznościowych, które znacie, lubicie i używacie,
- » prowadźcie blog, na którym będziecie opisywać kolejne kroki realizacji waszego działania,
- » przygotujcie plakat, ulotki, nalepki, zakładki,
- » przygotujcie spot, który będzie promował wasze działania,
- » gotowe materiały rozklejajcie i rozdawajcie wszędzie gdzie się da (oczywiście legalnie),
- » zadbajcie o stronę graficzną projektu, przygotujcie własne logo, wybierzcie kolory, których będziecie używać w komunikacji o waszym wydarzeniu,
- » wymyślcie chwytliwą nazwę i hasło, które będzie przykuwało uwagę,
- » skontaktujcie się z lokalnymi portalami internetowymi i prasą, umieśćcie informację o waszym wydarzeniu,
- » opowiadajcie wszystkim o tym co robicie: w szkole, w domu, wśród znajomych, w zaprzyjaźnionych instytucjach.

## Propozycje działań

### 1. Gra miejska

Gry miejskie cieszą się ogromną popularnością i wcale nie są trudne w organizacji. W grupie 15 osób możecie bez problemu przygotować trasę składającą się z kilku punktów. Aby zorganizować grę miejską trzeba jednak przygotować się na dużo kreatywnego myślenia i odrobinę szaleństwa. Będziecie musieli wymyślić fabułę gry i jej mechanikę (czyli w jakich grupach można wziąć w niej udział, jak grupy będą się poruszały po poszczególnych punktach, jak wyłonicie zwycięzcę itp.), przygotować niezbędne materiały i zadania. Pamiętajcie również o finale gry. Po zakończeniu gry warto zrobić podsumowanie i pogratulować najlepszym zespołom biorącym udział w grze.

#### Co będzie potrzebne:

- » przestrzeń: wcześniej precyzyjnie wyznaczone punkty z zadaniami gry,
- » dobrze przemyślana wcześniej mechanika gry, tak aby uczestnicy nie musieli zbyt długo czekać na początku lub końcu gry, aby reguły były jasne dla uczestników i aby zadania były dostosowane do potencjalnych uczestników,
- » przygotowane karty gry, na których uczestnicy będą odznaczać kolejne miejsca i zdobyte punkty, ewentualnie również mapy z wyznaczoną trasą gry,
- » rekwizyty na poszczególne punkty, szczególnie ważne, jeżeli gra rozgrywa się w konkretnych czasach lub światach, w takim wypadku rekwizyty i stroje pomogą wczuć się w sytuację.

Gra będzie ciekawsze jeżeli będzie dotyczyć konkretnego tematu lub motywu. Może to być np. gra kryminalna, albo gra ekologiczna. Pomysłów jest nieskończenie wiele, dajcie się ponieść wyobraźni.

### 2. Noc filmowa

A może zamiast dnia, zorganizujecie swoją noc? Proponujemy noc filmową, czyli maraton filmów według waszego wyboru. W organizacji takiej nocy najważniejsze jest zwrócenie uwagi na odpowiedni sprzęt, z którego będziecie korzystać wyświetlając filmy oraz prawa autorskie do filmów. Pamiętajcie, że każdy publiczny pokaz filmu wymaga zdobycia licencji. Można to zrobić na różne sposoby.

- » skorzystać z filmów udostępnionych na wolnych licencjach, zwłaszcza w internecie,
- » poprosić o udostępnienie filmów tych, którzy prawa do filmu posiadają (zazwyczaj są to dystrybutorzy),
- » wykupić odpowiednie licencje.

Taka noc filmowa nabiera dodatkowego uroku, jeżeli nie tylko zadbacie o salę, w której będziecie wyświetlać filmy, ale również o rozrywkę między seansami. Mogą być to filmowe quizy, zagadki, ale również zabawy ruchowe. Tak noc może być tematyczna, czyli można wybrać filmy o konkretnym temacie, w tym samym gatunku lub tego samego reżysera. Nie możecie się zdecydować? Zróbcie ankietę wśród potencjalnych uczestników waszego wydarzenia.

#### Co wam będzie potrzebne:

- » sala, którą można odpowiednio zaciemnić,
- » rzutnik, ekran (lub białe prześcieradło), dobre głośniki, komputer (z internetem, jeżeli chcecie skorzystać z filmów legalnie tam umieszczonych),
- » materace, koce, poduszki, aby wygodnie można było się rozsiąść w czasie seansów,
- » jeżeli chcecie spędzić całą noc oglądając filmy, warto pomyśleć o jakiś przekąskach i napojach, wiadomo, że z pełnym brzuchem łatwiej się skupić.



### 3. Olimpiada

Zawody w skokach na jednej nodze do tyłu, konkurs na najgłośniejszy śmiech, wyścigi z surowym jajkiem na tyczce od herbaty, turniej piłki kucanej, rzut gumową żabą w dal, bieg z przeszkodami...możliwości wymyślania konkurencji są nieograniczone. Koniecznie weźcie pod uwagę pogodę (olimpiada może być letnia lub zimowa – tylko dyscypliny muszą być dostosowane). Organizując olimpiadę pamiętajcie również, aby wszystkie konkurencje były bezpieczne, i o tym, że w takim dniu najważniejsze jest, żeby dobrze się bawić.

**Co wam będzie potrzebne/o czym musicie pamiętać:**

- » pomysły na dyscypliny olimpijskie: dostosujcie liczbę zawodów, do przewidzianej liczby uczestników, najlepiej, żeby każdy uczestnik mógł wziąć udział w paru dyscyplinach,
- » przestrzeń: najlepiej na zewnątrz, aby było miejsca na organizację biegów, skoków i innych szaleństw,
- » uczestnicy: proponujemy zabawę drużynową, w której sumuje się punkty uczestników. Zastanówcie się, czy chcecie, aby zgłaszały się już gotowe drużyny, czy też będziecie przydzielać uczestników losowo? W przypadku gry drużynowej, mogą się wam przydać karty olimpijskie, na których będziecie zaznaczać punkty poszczególnych drużyn,
- » sprzęt „sportowy”: czyli wszystko to, co będzie niezbędne do przeprowadzenia zawodów,
- » medale, dyplomy, nagrody, puchary: zastanówcie się, co możecie zorganizować we własnym zakresie (narysować, wydrukować, ulepić), a do czego mogą się przydać sponsorzy.

Możecie również zorganizować ceremonię otwarcia, na którą zaprosicie wasz znajomy zespół muzyczny, a na koniec uroczyste wręczenie medali.

### 4. Autorskie warsztaty młodzieżowe

Każdy ma jakiś talent. Zorganizujcie dzień, w którym wykorzystacie swoje talenty i umiejętności, żeby podzielić się nimi z innymi. Możecie zrobić to na zasadzie targów, w czasie których każdy siada przy swoim stoliku i dzieli się tym co umie najlepiej. Ktoś zna alfabet morsa, ktoś inny umie wiązać węzły, kolejna osoba gra na flecie „Panie Janie”, a jeszcze ktoś zna Taekwondo. Każda z tych osób może podzielić się swoimi umiejętnościami na targach. To nie oznacza, że w takim dniu nie ma miejsca dla tych, którzy nie chcą poprowadzić miniwarsztatów, a chcą wesprzeć jego organizację. Takie przedsięwzięcie wymaga dokładnego planowania, promocji i dokumentacji, jak również wsparcia logistycznego. Każdy znajdzie zajęcie dla siebie.

**Co będzie wam potrzebne:**

- » przestrzeń: raczej w dużym pomieszczeniu, takim jak sala gimnastyczna, żeby deszcz lub mocne słońce nie utrudniały udziału w wydarzeniu; przydadzą się również stoliki i krzesła, albo poduszki i koce,
- » promocja przed wydarzeniem: tak, żeby zgłosiło się do was jak najwięcej osób z różnymi umiejętnościami,
- » wcześniej przygotowane i wydrukowane mapki: żeby osoba przychodząca z zewnątrz mogła łatwo znaleźć interesujące ją stoiska.

Dobrym pomysłem jest spotkać się wcześniej z wszystkimi prowadzącymi, aby omówić z nimi dokładnie formułę prezentacji oraz ewentualne potrzeby poszczególnych prowadzących. Zastanówcie się również nad harmonogramem samego wydarzenia. Czy wszyscy będą prezentować się jednocześnie, a odwiedzający podchodzić do stolików w dowolnym czasie? A może lepiej rozpisać program warsztatów bardziej szczegółowo, np. każdy warsztat odbędzie się 4 razy i będą zaczynać się o pełnej godzinie od 10.00 do 14.00. Wybór należy do was, jednak pamiętajcie, żeby to dokładnie przemyśleć.

## 5. Festiwal twórczości wszelakiej

Nie interesujecie się tak bardzo sportem, za to sztuka to wasz żywioł? Zorganizujcie festiwal twórczości młodzieżowej. Możecie skupić się na jednej konkretnej dziedzinie sztuki, np. na muzyce, jednak pozostawienie otwartej formuły może ułatwić dostęp szerszej grupie uczestników i uatrakcyjnić wasze wydarzenie. W tego typu działaniu bardzo ważna będzie promocja już na samym początku organizacji wydarzenia. Musicie zachęcić młodych artystów z waszej okolicy, do wystąpienia w czasie waszego festiwalu, a w drugiej kolejności odpowiednio rozpropagować samo wydarzenie, aby zapełnić widownię. To działanie wymaga szczególnych umiejętności organizacyjnych i może okazać się bardziej skomplikowane logistycznie, niż się wydaje na pierwszy rzut oka. Jednak jeśli jesteście ambitni i wszystko dobrze zaplanujecie, takie wydarzenie może być ogromnym sukcesem.

### Co będzie wam potrzebne:

- » przestrzeń: odpowiednia do występów: teatralnych, muzycznych, tanecznych, ale również do wyświetlania filmów (zwróćcie uwagę na odpowiednie zaciemnienie sali),
- » sprzęt i osoby, które mogą pomóc w jego obsłudze: zwłaszcza, jeśli planujecie przegląd zespołów muzycznych,
- » biuro prasowe: przy takim wydarzeniu przyda wam się ekipa odpowiedzialna za tworzenie i przesyłanie informacji.

## 6. Wyprawa w nieznane, czyli spacer ukierunkowany

Wasz dzień organizujecie we współpracy z instytucją, ale to nie oznacza, że musi on się odbyć w jej murach. Może chcecie zorganizować wyprawę śladami książki, znanej postaci, architektury lub miejskiej przyrody? Jeśli dobrze się przyjrzymy naszej okolicy, to szybko może się okazać, że tuż pod naszym nosem rośnie unikatowe drzewo, stoi XIX wieczny budynek lub mieszka znany pisarz. A może za rogiem kręcono film lub dziury w starym murze to jeszcze ślady po Powstaniu Warszawskim?

Skąd czerpać informacje? Porozmawiać z sąsiadami, zwłaszcza tymi starszymi, którzy mieszkają w danej okolicy od lat. Przeszukać internet, w końcu odwiedzić bibliotekę i sprawdzić, czy nie ma niczego ciekawego w archiwum lokalnych gazet. I oczywiście warto samemu przejść się po okolicy i dokładnie ją obejrzeć. Może coś was zaintryguje?

Do spaceru trzeba się bardzo dobrze przygotować. Zaplanować trasę, zdobyć jak najwięcej informacji o miejscach, które odwiedzicie, może zaprosić eksperta. Jeżeli chcecie sami oprowadzać po okolicy, koniecznie musicie zrobić próbę generalną, podczas której opowiecie koleżankom i kolegom, to co będziecie mówić w czasie prawdziwego spaceru.

Spacer może zakończyć się spotkaniem z interesującą osobą lub grupą z sąsiedztwa. Przy kawie i ciastkach można spróbować zebrać ciekawe opowieści o okolicy. Może to będzie początek zupełnie innego projektu?

### Co wam będzie potrzebne:

- » wiedza: uporządkowana, dobrze opracowana, z pewnych źródeł,
- » ekspert lub eksperci: ubarwią swoimi opowieściami wasz spacer,
- » ewentualnie wydrukowana mapka spaceru dla uczestników,
- » jeżeli spodziewacie się dużej liczby uczestników można pomyśleć o pożyczeniu przenośnego mikrofonu (na zewnątrz wasz głos będzie słychać dużo ciszej).

## Praca z młodzieżą – od czego zacząć?

Praca z młodzieżą to może być wyzwanie. Często nie jest nam łatwo zrozumieć, jakie są ich potrzeby. Około 90% młodzieży w wieku gimnazjalnym korzysta ze smartfonów, część młodych ludzi jest tak bardzo uzależniona od mediów społecznościowych, że budzi się w nocy, aby sprawdzić informacje w telefonie.

Do tego dochodzi przeładowana podstawa programowa, egzaminy, długie godziny spędzane w szkole, trudny dojazd do placówek szkolnych oddalonych czasem o kilkadziesiąt kilometrów od domu. Przez natłok obowiązków, innych zajęć i wszechobecne cyfrowe gadżety młodzi ludzie nie mają czasu ze sobą przebywać, nie czują potrzeby wspólnego działania i przebywania ze sobą. Zadaniem instytucji kultury powinno być między innymi uruchamianie uśpionego potencjału młodych ludzi i zachęcanie ich do wpływania na własną rzeczywistość, brania odpowiedzialności w swoje ręce, tworzenia młodego społeczeństwa obywatelskiego. Szybko się również okazuje, że przyływ młodych do instytucji ożywia życie kulturalne i wzmacnia środowisko lokalne. Jednak jak się zabrać za pracę z zupełnie nową grupą? Jak zachęcić nastolatków do wspólnej pracy na rzecz środowiska lokalnego, czy do poprowadzenia własnych zajęć? Oto parę kroków, które ułatwią początek współpracy.

## Sieci kontaktów

Jak najłatwiej się czegoś nauczyć? Znajdźcie kogoś, kto już to umie. W pierwszej kolejności poszukajcie instytucji w twojej okolicy, która już współpracuje z młodzieżą, zbierzcie od zaprzyjaźnionych pracowników jak najwięcej informacji. Dowiedźcie się, co dla nich było najtrudniejsze, gdzie szukali wsparcia, co im się sprawdziło. Nie ma sensu wynajdować koła od nowa, wykorzystajcie te doświadczenia. Dobrym pomysłem może też być wizytacja, czy też odwiedziny zajęć lub wydarzeń organizowanych we współpracy z młodzieżą przez inne placówki.

W kolejnym kroku postarajcie się nawiązać kontakt z pobliskimi szkołami, zaproście nauczycieli i dyrekcję na kawę i opowiedzcie o swoich pomysłach. (Jeśli będzie wam wygodniej umówcie się na spotkanie w budynku szkoły). Stała współpraca z konkretnymi szkołami może przynieść wiele korzyści obu placówkom. Taki nieprzerwany kontakt zwiększa zaufanie nauczycieli i dyrekcji oraz samych uczniów, ułatwia dopasowanie propozycji do potrzeb konkretnej grupy i uatrakcyjnia ofertę obu współpracujących stron.

Nie zapominajcie o innych organizacjach pracujących z młodzieżą, takich jak harcerstwo, czy Caritas (często mających swoje lokalne siedziby właśnie w szkołach). Tam znajdziecie młodzież, która jest zazwyczaj chętna do różnorodnych działań, jest zorganizowana i przyzwyczajona do współpracy z osobami od siebie starszymi. Ciekawymi partnerami wspierającymi wasze działania mogą być firmy prywatne prowadzące zajęcia pozalekcyjne lub szkoły językowe.

Nie bójcie się pytać, zapraszać do rozmów i opowiadać o swoich pomysłach różnym osobom, nawet tym, którzy potencjalnie nie będą beneficjentami waszych działań. Im większą sieć kontaktów stworzycie, tym macie większą szansę na młodych ludzi, którzy Wam zaufają i będą chcieli skorzystać z oferty. A same zajęcia będą ciekawsze i bardziej urozmaicone.

## Rozpoznanie terenu i grupa odbiorców

Aby trafić do młodych ludzi, warto bardziej skonkretyzować grupę odbiorców. Zastanówcie się, do kogo chcecie trafić ze swoją ofertą. Czy wolicie pracę z dziećmi ze szkoły podstawowej, czy raczej z młodzieżą licealną? A może nie boicie się pracy w grupie zróżnicowanej wiekowo? Jeśli tak jest, koniecznie weźcie to pod uwagę konstruując plan zajęć.

Dajcie sobie przestrzeń na bliższą współpracę z młodymi ludźmi już w fazie przygotowawczej. Posłuchajcie, czym chcieliby się zająć odbiorcy waszych zajęć. Jeśli tylko macie taką możliwość zaproście chociaż parę życzliwych osób w wieku szkolnym (np. dzieci znajomych i sąsiadów), aby zaprezentować im swój pomysł. Nie bójcie się ostrej krytyki, na etapie planowania szczerza opinia może Wam tylko pomóc.

Koniecznie sprawdźcie ofertę innych placówek. Zobaczcie, czego brakuje wśród zajęć. Zajrzyjcie do internetu, sprawdźcie, czym żyją współczesne nastolatki, co może być dla nich ważne. Zastanówcie się też, jaki czas na rozpoczęcie projektu byłby najlepszy. I tak np. maj pomimo, że kusi ładną pogodą jest miesiącem egzaminów i wielu uczniów będzie w tym czasie bardzo zajętych. Wrzesień zaś to moment, kiedy szkoła się rozkręca, klasy się poznają i trudno jest zacząć coś nowego.

## Motywacja

Pomyślcie, co jeszcze może zwiększyć motywację do uczestniczenia w działaniach instytucji a co ważniejsze, co pomoże się mocniej zaangażować. Przede wszystkim wpływ na kształt działań, poczucie sprawczości i odpowiedzialności. Jest to sposób, aby młode osoby zostały z nami na dłużej. Dlatego jeśli planujemy wielomiesięczne działania, zaprośmy chętne do pomocy osoby już na etapie planowania. Jeśli młodzież będzie wiedziała, że to jest ich projekt, tak łatwo go nie porzuci.

Nie wszyscy jednak będą mieli tyle czasu, możliwości i chęci, aby tak blisko współpracować. Tutaj zaproponowałabym wszelkiego rodzaju konkursy, również te na Facebooku i krótkie akcje artystyczne lub społeczne. Wspólne malowanie muralu, albo organizacja ogródka warzywnego, zdjęcie w ulubionym miejscu w mieście, albo z hasłem promującym dom kultury. Proste, szybkie i atrakcyjne pomysły zwiększają szansę na większą liczbę uczestników i potencjalnych nastoletnich współpracowników na przyszłość.

## Media społecznościowe i internet

Aby dotrzeć do młodzieży warto korzystać z popularnych mediów społecznościowych. Oprócz zakładania profilu instytucji na Facebooku, Instagramie, czy Snapchacie, warto poszukać już istniejących takich grup, z których nasi potencjalni uczestnicy korzystają. Jeśli robicie projekt ekologiczny, umieśćcie informację na forach zajmujących się środowiskiem, a jeśli artystyczny, to poszukajcie grup zainteresowanych sztuką. Zapisz się na newslettery innych instytucji i organizacji, tak aby wiedzieć, co się dzieje w okolicy.

## Promocja działań

Dobrym sojusznikiem działań mogą być lokalne media, również te internetowe. Jeśli nie znacie lokalnych dziennikarzy, może warto wybrać się w odwiedziny do redakcji lub napisać maila z informacją, co się u was dzieje.

Aby rozreklamować wasze działania, warto pamiętać o miejscach, gdzie młodzi ludzie bywają (np. ośrodek sportowy lub lokalna pizzeria), ale też o tych, którzy mają na nią wpływ (lokalne gwiazdy, działacze i politycy).

W waszej miejscowości lub dzielnicy odbywają się dobrze znane wydarzenia cykliczne? Koniecznie porozmawiajcie z organizatorami, może w ramach Dnia Wiosny możecie poprowadzić warsztaty, a przed kinem pod chmurką, krótko opowiedzieć o zajęciach?

Pamiętajcie, aby przekaz dopasować do konkretnych potrzeb. Czyli przed filmem może uda się puścić krótką animację waszego autorstwa, a w czasie bożonarodzeniowego kiermaszu zrobić warsztaty z malowania bombek, przy okazji opowiadając o działalności swojej instytucji.

Nie możecie znaleźć żadnego wydarzenia, na które możecie przyjść? Nie pozostaje nic innego, jak zorganizować własne. Pomyślcie o czymś na czym się dobrze znacie, co może przyciągnąć lokalną społeczność, sprawi wam przyjemność i będzie okazją do rozmów z młodymi ludźmi.

Może powinien to być Dzień Ziemi, Święto Niemego Kina, Festiwal Wypieków, Bieg przez płotki albo Piknik sąsiedzki. Temat nie ma tak dużego znaczenia, ważne jest, aby zgromadzić nowe osoby, co może być pierwszym krokiem do nawiązania dłuższej współpracy.

## Forma wizualna

Zadbajcie o formę wizualną informacji, które zamieszczacie w mediach społecznościowych, czy na słupach ogłoszeniowych. Tworząc swoje materiały graficzne skorzystajcie z takich programów jak Canva lub Crello, aby uatrakcyjnić przekaz. Dają one możliwość tworzenia profesjonalnie wyglądających plakatów, ulotek, logotypów czy infografik. Na profil instytucji można też wrzucić serię memów o odpowiedniej tematyce (najprostszym narzędziem online do ich tworzenia jest [memy.pl](http://memy.pl)). Nie zapominajcie o formie audiowizualnej promocji, w tym gifach, które bardzo łatwo zrobić np. dzięki programowi [Giphy.com](http://Giphy.com). Uatrakcyjnią przekaz. Nie bójcie się też innych narzędzi internetowych: plakatów interaktywnych, quizów czy też filmów zmontowanych ze zdjęć. Wasz przekaz powinien być jasny, ale również przyjemny w odbiorze. Zachęcałabym też do stworzenia konta nie tylko na Facebooku, ale również Instagramie, czy YouTube'ie. Jeśli czujecie się z tym komfortowo, to opowiedzcie

przy okazji o sobie, powiedzcie dlaczego to z wami warto spędzić najbliższe popołudnia, pokażcie swojego kota, albo ulubione lody. Ludzi przyciągają ciekawe osobowości i prawdziwe historie, częściej niż idee, czy pomysły. A młodzież jest bardziej wyczulona na fałsz.

Warto próbować docierać do młodzieży różnymi kanałami. Nie ograniczajcie się i korzystajcie przy okazji z możliwości nauczenia się czegoś nowego. Nie umiecie zmontować filmu, czy zaprojektować logotypu. Nie załamujcie się, jeśli nie macie na to pieniędzy. Poszukajcie w internecie odpowiedzi na wasze pytania. Znajdziecie tutoriale, które pomogą wam rozwikłać większość z waszych kłopotów.

Tak naprawdę najważniejsze jest, aby zacząć działać i szukać kolejnych pomysłów. Wcześniej, czy później traficie w temat i metodę, która przyciągnie grupę świetnej młodzieży, z którą stworzycie niesamowite rzeczy.

## Dobre praktyki i inspiracje

DAGMARA LIPIŃSKA

### **Dom Sąsiedzki na Młynarskiej (filia WCK)**

#### **Ścieżka: pomysł własny**

Dom Sąsiedzki na Młynarskiej jest dosyć nową placówką, działa w ramach Wolskiego Centrum Kultury od 2016 roku. W program zaangażowała się grupa nastolatków, które chętnie przebywają w tej placówce i spędzają w niej czas, korzystając z oferty zajęciowej. Są to zajęcia ogólnie zaplanowane przez placówkę, więc postanowiliśmy, że damy dziewczynom szansę zmierzyć się ze swoimi pomysłami i projektami samodzielnie.

Na warsztatach z Diagnozy Potrzeb, w której wzięły udział zarówno dziewczyny, jak i kadra, zastanawialiśmy się wspólnie, jak przyciągnąć młodych ludzi do Domu Sąsiedzkiego. W ocenie sytuacji nastolatków przeważały stwierdzenia, że są bardzo obłożeni lekcjami i pracami domowymi oraz prywatnymi zajęciami pozaszkolnymi. Ponadto w tym pokoleniu niewiele osób wie o istnieniu tego typu lokalnych placówek, a jeśli wiedzą – utożsamiają je z placówkami typowo pomocowymi.

Postanowiliśmy to zmienić. Aby przyciągnąć do placówki więcej młodych ludzi, nie wystarczyła jednak jedna ścieżka działania. Musieliśmy pomieszać merytorycznie wszystkie możliwe tematy. Po określeniu grupy potencjalnych odbiorców, ich potrzeb i zainteresowań zapadła decyzja, aby zrealizować projekt związany z modą. Nastolatki dotarły do stylistki, która im bardzo imponowała. Zaproszenie jej do Domu Sąsiedzkiego było możliwe dzięki finansowaniu z programu Włączeni 2.0.

Dziewczynki same opracowały plakat i ulotkę informacyjną, przeprowadziły promocję wydarzenia w swojej szkole, wśród znajomych oraz w swoim otoczeniu, na przykład w bibliotece. Na warsztatach mogli się zgłosić chętni od dwunastego roku życia. Spotkanie było o tyle ciekawe, że nie powieliło typowego spotkania ze stylistką, jakie znamy na przykład z programów telewizyjnych. Poza podstawową wiedzę o typach sylwetki, rodzajach karnacji i palecie barw, rozmawialiśmy o naszym wizerunku w kontekście trybu życia, jaki prowadzimy, co w sobie lubimy, w czym czujemy się dobrze. Oraz najważniejsze: co zrobić, żeby ubierać się modnie, ale w zgodzie z własną osobowością?





## Międzypokoleniowe Centrum Edukacji w Wilanowie (Radosna)

### Ścieżka: Mamy władzę: czyli młodzież angażuje się we współtworzenie oferty instytucji

Międzypokoleniowe Centrum Edukacji to filia Centrum Kultury Wilanów. Przestrzeń spotkań i realizacji międzypokoleniowych działań twórczych, ośrodek edukacji artystycznej i animacji społeczno-kulturalnej.

MCE mieści się w pobliżu dwóch zespołów szkół. Młodzież przychodzi tam po lekcjach, szukając odmiany od szkolnych zajęć i chcąc zaangażować się w działania ośrodka. Kadra MCK i uczestnicy zajęć potrzebują wiedzy, jak razem prowadzić projekty.

Program Włączeni 2.0 w Wilanowie zaczął się serią spotkań coachingowych z kadrami centrum.

Jak w większości placówek, pracownice zgłaszały, że mają trudności w dotarciu do młodzieży znanymi sobie kanałami oraz zweryfikowaniu jej obszaru zainteresowań. Centrum jest bardzo popularne wśród seniorów, ma bogatą ofertę zajęć dla małych dzieci, ale pomiędzy tymi dwiema grupami jest wyraźna luka.

Na warsztatach z Diagnozy Potrzeb ustaliliśmy, że zanim zdecydujemy się na realizację zajęć dla młodzieży, warto tę grupę dokładnie poznać. Dowiedzieć się, co ją interesuje, gdzie spotkać ją w internecie, jak informować ją o działaniach centrum i możliwościach, jakie daje młodym ludziom.

Po serii spotkań coachingowych dla kadry i warsztatach z diagnozy potrzeb, przyszedł czas na kluczowe wydarzenie – konsultacje społeczne z ekspertami młodzieżowymi.

Na wydarzenie zostali zaproszeni członkowie młodzieżowej rady dzielnicy Wilanów, uczniowie pobliskiej szkoły i mieszkańcy. Spotkanie miało na celu zaprezentowanie młodzieży charakteru i potencjału Międzypokoleniowego Centrum Edukacji przy ulicy Radosnej 11. „Chcieliśmy, aby możliwości tego miejsca i jego oferta były jak najbardziej nakierowane na potrzeby, pomysły i wizje młodzieży. Wiemy, że najlepsze koncepcje tworzą się w oparciu o partycypacyjny model działania, dlatego tak nam zależało na włączeniu młodych ludzi na zasadach partnerskich” – to wniosek wypracowany przez kadrami centrum.

Warsztaty zaczęliśmy tak zwanym spacerem badawczym, podczas którego pokazaliśmy przestrzeń centrum i przedstawiliśmy jej możliwości. Dzięki uprzejmości pracowników udało nam się zwiedzić również niedostępne na co dzień pomieszczenia. Następnie przeprowadziliśmy wspólnie badanie potrzeb młodzieży i zestawiliśmy je z możliwościami, jakie daje centrum. W tym celu zdefiniowaliśmy grono odbiorców, opisaliśmy, czym się ono charakteryzuje, pomyśleliśmy nad ofertą spójną z jego oczekiwaniami, zastanowiliśmy się, jak wypromować miejsce i przyciągnąć do niego młodzież. Spotkanie zamknęliśmy wspólnym wypracowaniem banku pomysłów do potencjalnego zrealizowania przez młodzież w partnerstwie z Centrum Kultury Wilanów w najbliższej przyszłości.

Młodzież zaczęła już pracować nad organizacją występów artystycznych, myśli o współpracy z aktywnymi seniorami i założeniu własnego klubu czytelnika.



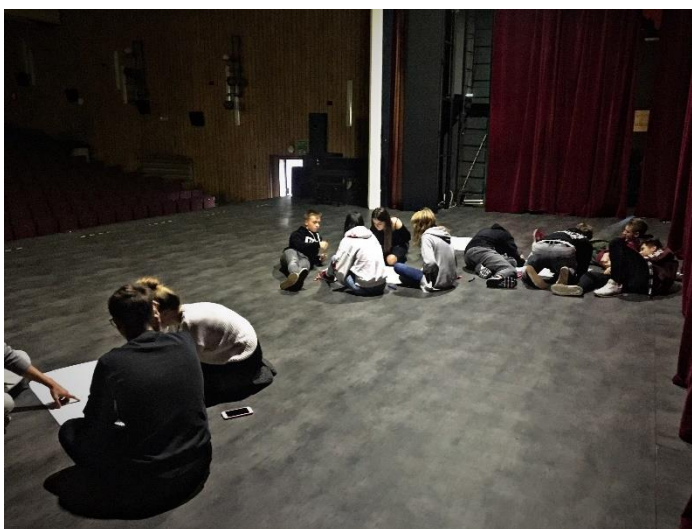


## Dom Kultury Arsus w Ursusie

### Ścieżka: pomysł własny

Dom Kultury Arsus jest placówką kultury. Organizuje spektakle teatralne, koncerty, kabarety (duża sala widowiskowa), przeglądy i konkursy ogólnopolskie, mazowieckie i dzielnicowe (teatralne, literackie, wokalne, recytatorskie). Oprócz tego zarówno w Arsusie, jak i jego filiach odbywają się zajęcia i warsztaty dla dzieci, młodzieży, dorosłych i seniorów.

Od dwóch lat w ramach Mazowieckich Spotkań Teatralnych Arsus współpracuje z Liceum im. L. Kruczkowskiego w Ursusie. Młodzież jest angażowana nie tylko w występy, ale również w organizację projektu, od promocji, przez organizację, po same spotkania.



Kadra, przystępując do udziału we Włączonych 2.0, miała nadzieję, że program pomoże im efektywniej pracować z młodzieżą i zachęcić ją do różnych działań, a przede wszystkim nauczy lepiej wstuchiwać w jej pomysły.

Na pierwszym spotkaniu kadra uczulała, że jest zaangażowana w bardzo dużo projektów i obawiała się o swoje możliwości czasowe, jednak bardzo chciała wziąć udział we Włączonych 2.0. Zastanawialiśmy się więc, jak uzyskać efekt synergii – realizować program w ramach działalności placówki w taki sposób, aby działania we Włączonych 2.0 wspierały inny projekt, dając mu nową jakość.

Jednym z flagowych działań Arsusa jest festiwal teatralny „Zwierciadła”. Jest on corocznie organizowany przy wsparciu młodzieży.

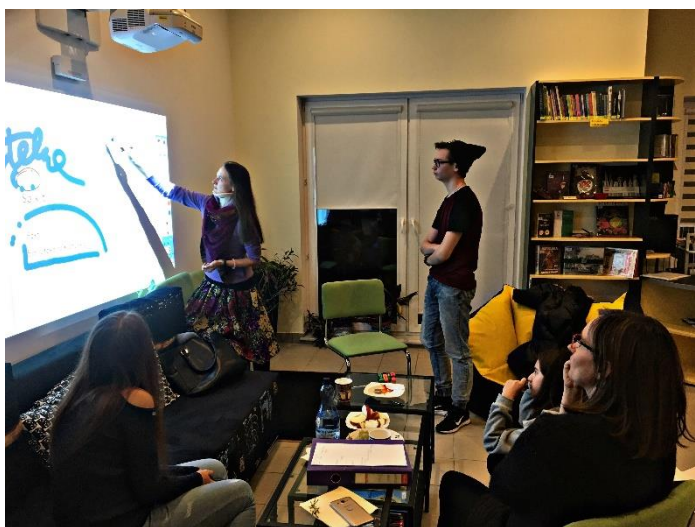
Na diagnozie potrzeb omówiliśmy to, jak został zrealizowany ten projekt w poprzednich latach i zdefiniowaliśmy obszary realizacji, nad jakimi młodzież chciała popracować, i to, co należy udoskonalić. Przede wszystkim młodzi ludzie mieli potrzebę lepszego zaplanowania i zrealizowania przebiegu całego wydarzenia. Marzyło im się także pozyskanie środków zewnętrznych na niektóre działania, na przykład poczęstunek dla uczestników festiwalu.

Na warsztatach eksperckich młodzież nauczyła się, jak konstruować oferty sponsorskie, dowiedziała się, jak szukać sponsorów, jak posługiwać się językiem korzyści. W efekcie powstała oferta sponsorska festiwalu „Zwierciadła”, którą młodzież będzie przedstawiała lokalnym firmom, starając się pozyskać środki finansowe na uświetnienie festiwalu.

## Biblioteka dla Dzieci i Młodzieży nr 37

### Ścieżka: Pokażmy się: strona internetowa i media społecznościowe w rękach młodzieży

Biblioteka powstała jako miejsce, w którym młodzież może czuć się swobodnie, rozwijać swoje zainteresowania – czytelnicze i naukowe – a także integrować się lokalnie i mieć przestrzeń do dialogu na ważne tematy. Biblioteka jest nowoczesna, wyposażona w mikroskop, gry planszowe, komputery i rzutnik multimedialny, na półkach co miesiąc pojawiają się nowości książkowe. Ma jednak dość problematyczną lokalizację – znajduje się na nowym osiedlu, w budynku mieszkalnym, jest słabo oznakowana. Dodatkowo młodzież zamieszkująca to osiedle chodzi do różnych szkół, często w dużej odległości, co sprawia, że młodzi nie znają się ze sobą i nie korzystają z lokalnych zasobów.



Biblioteka została otwarta 1 czerwca 2017 roku – jest więc placówką nową, dopiero wpisującą się w lokalny krajobraz miejsc kulturalnych. „Chciałybyśmy nawiązać dobre relacje z okoliczną młodzieżą, zaprosić ją do odwiedzania biblioteki, do współpracy i współdecydowania o bibliotecznej przestrzeni. Naszym celem jest stworzenie miejsca przyjaznego i otwartego, a także wypracowanie oferty wartościowej i atrakcyjnej dla młodych. Potrzebujemy pomocy przy angażowaniu młodzieży w życie biblioteki i przy tworzeniu takiego modelu współpracy, który będzie zachęcał kolejne osoby do związania się z biblioteką. Chcemy także, by informacja o bibliotece docierała do coraz większej liczby osób” – tak motywację do wzięcia udziału w programie opisywała kadra.

Dlatego głównym celem działań w placówce było szeroko rozumiane wypromowanie biblioteki wśród okolicznej młodzieży.

W diagnozie potrzeb uczestniczyli młodzi ludzie, którzy są stałymi bywalcami biblioteki. Zastanawialiśmy się wspólnie, co możemy zrobić, aby przyciągnąć jak największe grono ich rówieśników do biblioteki. Nastolatkom podkreślali, jak dobrze i swobodnie czują się w placówce, że czują, że to jest ich miejsce i że są „wśród swoich” – ludzi lubiących czytać książki i o nich rozmawiać. Twierdzili, że te pasje podziela w obecnych czasach niewielkie grono ich rówieśników. Stwierdziliśmy, że jeśli mamy dotrzeć do innych nastolatków i pochwalić się tym, jaka biblioteka jest ciekawa, musimy działać przez internet, czyli media społecznościowe.

Ekspertem był specjalista od reklamy i promocji w mediach społecznościowych, który ma również duże doświadczenie w szkoleniach dla młodzieży i edukatorów. Wspólnie z młodzieżą i kadrami zastanawiali się, jak najlepiej wypromować bibliotekę, jakie treści zamieścić na portalach społecznościowych, aby były atrakcyjne dla młodego odbiorcy. Na warsztatach prezentowane były również profile facebookowe innych bibliotek, na podstawie których uczyliśmy się, jak prezentować książki, ciekawostki, krótkie historie o autorach i tak dalej.

Po warsztatach eksperckich odbyło się kolejne spotkanie z coachem, na którym, uzbrojeni w profesjonalną wiedzę, opracowaliśmy pierwsze treści prezentujące bibliotekę.



## VIII Ogród Jordanowski

### Ścieżka: pomysł własny

Warszawska oświata to nie tylko przedszkola i szkoły, ale także placówki wychowania pozaszkolnego, które odgrywają znaczącą rolę w budzeniu i rozwijaniu zainteresowań dzieci i młodzieży. VIII Ogród Jordanowski funkcjonuje od 1971 roku i jest jedną z pięciu tego typu placówek w Warszawie. Jest placówką oświatową, która stale się rozwija i między innymi dzięki temu stanowi ważne ogniwo uzupełniające i rozszerzające proces edukacji i wychowania dzieci i młodzieży. Placówka spełnia ważne zadania w zakresie: edukacji, wychowywania, opieki, upowszechniania kultury, profilaktyki, sportu i rekreacji, które w VIII Ogrodzie Jordanowskim realizowane są poprzez: bezpośrednią działalność dydaktyczno-wychowawczą, stałe formy zajęć, organizację zajęć okazjonalnych (otwarte imprezy i akcje, konkursy, przeglądy, zawody, warsztaty, festyny itp.), organizację zajęć okresowych (lato, zima w mieście). Oferta zajęć organizowanych w placówce wypełnia lukę istniejącą pomiędzy ofertą pozalekcyjną w przedszkolach i szkołach a zajęciami prywatnymi.

Młodzieżowa społeczność VIII Ogrodu Jordanowskiego jest wyjątkowa – są to osoby, które w większości zaczęły uczęszczać do placówki jako przedszkolaki. Rekordzistka jest związana z Ogrodem nieprzerwanie od trzynastu lat. Cała grupa uczestnicząca w programie traktuje placówkę jak swój drugi dom, a ludzi będących jego częścią jak swoją rodzinę. Wszyscy są członkami samorządu Ogrodu i czują odpowiedzialność za współtworzenie jego oferty.

Diagnoza potrzeb pokazała, że dla młodzieży najważniejsze jest spędzanie czasu wspólnie, bycie ze sobą niezależnie od podejmowanej aktywności. Młodzież jest bardzo zadowolona z oferty, jaką przygotowała dla nich placówka. Jej ulubionymi przedsięwzięciami są wycieczki, kolonie, zimowiska i nocowanie w Ogrodzie. Mają również dużą samodzielność i wolność w organizowaniu przedsięwzięć i realizacji pomysłów. Kolejną ich wielką pasją są zajęcia muzyczne. Warsztaty pokazały, że młodzież ma już spore doświadczenie w pracy z projektami i warto nauczyć ją, jak pozyskiwać środki zewnętrzne na swoje działania.

Ekspertka od pozyskiwania grantów pokazała młodym ludziom, jakie są programy grantowe, z których mogliby ubiegać się o finansowanie, oraz jak taki wniosek przygotować. Młodzież ma w planach przygotowanie takiego wniosku, gdy zostaną uruchomione procedury konkursowe. Najbardziej chciałyby pozyskać finansowanie na porządny mikrofon do imprez muzycznych.

## Centrum Myśli Jana Pawła II

### Ścieżka: Pokażmy się: strona internetowa i media społecznościowe w rękach młodzieży

Centrum Myśli Jana Pawła II to instytucja kultury m.st. Warszawy – miejsce spotkań i dialogu, ośrodek, który w sposób różnorodny, bogaty i twórczy przybliża nauczanie papieża. W ramach działań podejmuje aktywny dialog ze światem artystycznym w duchu *Listu do artystów* Jana Pawła II. Współpracuje ze środowiskiem naukowym i opiniotwórczym, budując w ten sposób papieski think-tank. Kształtuje liderów, w których zaszczerpia ideę solidarności i odpowiedzialności za dobro wspólne i drugiego człowieka. Szczególne miejsce w działalności instytucji zajmuje praca ze stypendystami m.st. Warszawy im. Jana Pawła II i wolontariuszami młodzieżowymi – rozwijanie w nich odpowiedzialność i poczucia wpływu dzięki ich uczestnictwie w rozmaitych projektach społecznych i kulturalnych.



Praca ze stypendystami m.st. Warszawy im. Jana Pawła II opiera się na tym, aby powierzać im odpowiedzialne zadania, a jednocześnie wspierać ich w tych wyzwaniach. „Coś, co chcemy udoskonalić, to balans między daniem autonomii a mądrym prowadzeniem, towarzyszeniem. Zależy nam również na tym, aby młodzież, a zwłaszcza współpracujący z nami wolontariusze, miała realny wpływ na działania naszej instytucji, miała w niej swoje miejsce, swoją przestrzeń. Pragniemy skupiać u nas młodych ludzi nie tylko przy dużych wydarzeniach (czyli raz na jakiś czas), lecz także na co dzień, czyli wpisać inicjatywy młodzieżowe w metodę działania naszej instytucji. Dlatego właśnie naszym potrzebom najbardziej odpowiada ścieżka Mamy władzę: czyli młodzież angażuje się we współtworzenie oferty instytucji.”

Na pierwszym spotkaniu coachingowym wspólnie z kadrami definiowaliśmy obszary do współpracy, które byłyby dla niej najbardziej przydatne. Okazało się, że ze wszystkich działań młodzieżowych to właśnie wolontariatowi najbardziej przydało się wsparcie oferowane w ramach programu Włączeni 2.0.

Celem zdefiniowanym podczas spotkania coachingowego było wysłuchanie wolontariuszy, poznanie ich pomysłów i tego, jak postrzegają instytucję, oraz zastanowienie się nad tym, jak zbudować silny zespół wolontariuszy i sprawić, aby mogli jak najlepiej realizować zarówno projekty, jak i siebie samych.

Na warsztatach z diagnozy potrzeb wolontariusze pracowali nad stworzeniem osoby, która by ich charakteryzowała. Wszyscy byli zgodni co do tego, że chcą pracować na wartościach, ich motywacją jest czynienie dobra, chcą budować relacje z innymi osobami skupionymi wokół CMJP2.

Pomysły na rozwój wolontariatu również były spójne i powtarzały się zarówno po stronie kadry, jak i wolontariuszy, co pokazuje, że mają takie same potrzeby. Wszystkim marzy się przestrzeń „gabinetowa” dla wolontariuszy, wspólne wyjścia, możliwość realizowania autorskich projektów oraz spotkania integracyjne. Młodzi deklarowali również, że chcieliby nauczyć się profesjonalnej komunikacji i promocji w mediach społecznościowych, aby zacząć pokazywać swoje działania w internecie i docierać do jeszcze większej grupy ludzi. Wolontariusze uczestniczyli w warsztacie eksperckim z zakresu promocji i budowania marki w mediach społecznościowych. Działania będą wdrażać w 2019 roku.



## Podsumowanie programu i rekomendacje

---

Uczestnicy poproszeni o ewaluację i podsumowanie programu podkreślali wagę współpracy międzypokoleniowej, a w szczególności otwarcie się na głos i potrzeby młodzieży, którą często traktuje się jak biernych uczestników zaplanowanych przez dorosłych wydarzeń. Współpraca wartościowana była wysoko ze względu na to, że umożliwiła wspólne generowanie pomysłów, które nie powstałyby bez udziału młodzieży. Równie istotna okazała się diagnoza potrzeb umożliwiająca planowanie działań wypływających ze sposobów uczestnictwa w kulturze preferowanych przez młodzież. Ważna okazała się też współpraca między różnymi placówkami – Domem Kultury a szkołą, MAL-em a Młodzieżową Radą Dzielnicy i tak dalej. Bardzo znaczące było również zawiązywanie się wspólnoty, budowanie grupy młodzieżowej – zintegrowanej, przywiązanej do ośrodka, aktywnej publiczności. Doceniono także warsztaty wspierające działania i formułę projektu, która organizuje działania w ośrodkach.

Uczestnicy zaproponowali następujące rekomendacje, które mogą pozytywnie wpłynąć na działanie programu w następnych latach:

- » Kontynuacja prowadzonej przez osobę z zewnątrz **diagnozy potrzeb**.
- » Zwrócenie szczególnej uwagi na to, by **spotkania eksperckie organizowała młodzież dla młodzieży – aby młodzi w pełni doświadczyli wpływu na placówkę kulturalną oraz wzięli odpowiedzialność za powodzenie wydarzenia, oczywiście przy wsparciu dorosłych**.
- » Zaplanowanie w programie pracy każdej z placówek warsztatu wewnętrznego, podczas którego młodzież będzie uczyć pracowników ośrodków wykorzystywania popularnych mediów społecznościowych (**młodzi uczą dorosłych**).
- » **Nawiązanie kontaktu ze szkołami** znajdującymi się w okolicy placówek biorących udział w programie i włączenie nauczycieli do współpracy (na przykład na zasadzie Klubu Przyjaciela Włączonych 2.0) w celu łatwiejszego nawiązania kontaktu z młodzieżą. Warto sięgnąć do doświadczeń programu Bardzo Młoda Kultura promującego partnerstwa kultura–edukacja.
- » Przeznaczenie większych środków na organizację **systemu mentorskiego wsparcia** dla uczestników, działania coachingowe czy superwizyjne.
- » Włączenie w szkolenie uczestników perspektywy **Rozwoju Widowni (Audience Development)** poprzez zorganizowanie szkolenia z ekspertem z tej dziedziny podczas warsztatu rozpoczynającego projekt.