

Sprawozdanie z realizacji programu młodzieżowego
zrealizowanego w roku szkolnym 2017/2018
na potrzeby projektu
„Fabryka Pełna Życia-rewitalizacja śródmieścia Dąbrowy Górniczej”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Poniższy raport stanowi końcowy element podsumowujący zadanie p.n.: Przeprowadzenie pakietu młodzieżowego w roku szkolnym 2017/18 na potrzeby realizacji projektu „Fabryka Pełna Życia-rewitalizacja śródmieścia Dąbrowy Górniczej” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 i wynika z umowy WOP.271.5.1235.217

Celem realizacji przedmiotu zamówienia było przygotowanie młodzieży do roli świadomych uczestników w społeczności lokalnej. Młodzi ludzie poprzez wzrost kompetencji społecznych i obywatelskich, pobudzanie do aktywności, inicjatywności i kreatywności powinni angażować się w procesy decyzyjne, wpływać na zmiany, kreować lokalną rzeczywistość, świadomi dziedzictwa kulturowego, w poczuciu odpowiedzialności za swoje miasto.

Celem pośrednim było przygotowanie nauczycieli oraz społeczności uczniów i rodziców do udziału w procesie rewitalizacji jako ważnych partnerów w dialogu z lokalną społecznością i wzmocnienie ich roli wychowawczej jako jednego z elementów długofalowego działania nastawionego na budowę kapitału społecznego.

W ramach zadania opracowana została metodologia oraz pakiet scenariuszy, wg których prowadzone były najpierw zajęcia pilotażowe w wybranych placówkach (I i V LO) i wg których w roku szkolnym 2017/2018 w okresie grudzień 2017- czerwiec 2018 odbyły warsztaty w 6 szkołach ponadgimnazjalnych w mieście: I Liceum Ogólnokształcącym, II Liceum Ogólnokształcącym, III Liceum Ogólnokształcącym, V Liceum Ogólnokształcącym oraz w Zespole Szkół Technicznych i Zespole Szkół Ekonomicznych

Przygotowany program edukacyjny dla młodzieży ponadgimnazjalnej, obejmujący 6 kompleksowo opracowanych scenariuszy, został przygotowany dla ok. 20 osobowych grup, z których każda wzięła udział w cyklu specjalnie skonstruowanych warsztatów ułożonych tematycznie w logiczny ciąg. Najpierw z zakresu tzw. umiejętności interpersonalnych, m.in. komunikacji, motywacji, roli grupowych, następnie obejmujących zagadnienia nastawione na umotywowanie uczniów do czynnego udziału w procesie rewitalizacji, w tym: aktywnego uczestnictwa w konsultacjach, budowania tożsamości lokalnej i pozytywnych związków z Dąbrową Górniczą, wzmocnienia kapitału społecznego, a także

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 promowania wiedzy o procesie rewitalizacji. Strona merytoryczna koncepcji odwoływała się do wskazanych w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia zagadnień, dzięki którym może nastąpić pozytywna identyfikacja ludzi młodych z terenem objętym procesem rewitalizacji.

Założenia dotyczące identyfikacji grupy docelowej przyjęte podczas tworzenia metodologii i wdrażania pilotażu potwierdziły się w trakcie realizacji programu. Grupę docelową (uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych z terenu miasta) charakteryzuje niski poziom kompetencji społecznych umożliwiającą pełny udział w procesie rewitalizacji.

Za kluczowe deficyty należy uznać:

- bardzo niską świadomość dotyczącą narzędzi partycypacji społecznej
- znikomą wiedzę na temat procesu rewitalizacji dziejącego się w mieście: „w Dąbrowie nic się nie dzieje”
- brak motywacji i wiedzy umożliwiającej funkcjonowanie w strukturach demokratycznych
- nieumiejętność formułowania własnych opinii i sądów, przy jednoczesnym odwoływaniu się do stereotypowego myślenia, często nacechowanego uprzedzeniem i niechęcią do podejmowania działań lokalnych np: „*politycy i tak zrobią co chcą*”, „*nie warto nic robić, bo to nic nie zmieni*” „*urzędnicy i politycy dbają tylko o swoje stolki*” „*moje zdanie nie ma znaczenia*”;
- trudności z wypowiedaniem się na forum przy jednoczesnej zaniżonej samoocenie;
- trudność w wypracowywaniu niestandardowych rozwiązań problemów, myślenie szablonowe połączone z oczekiwaniem, żeby: „*ktos przyszedł i zrobił z tym porządek*”

Wywiady prowadzone przez Stowarzyszenie Civitas w programie pilotażowym, ale też w innych programach dla młodzieży ponadgimnazjalnej pokazały, że maksimum 2-3 uczniów z każdej grupy warsztatowej słyszało cokolwiek o procesie rewitalizacji, ok. 40% potrafiło wskazać obszar Fabryki Pełnej Życia na mapie Dąbrowy Górniczej lub wytłumaczyć gdzie się ona znajduje i jaki charakter ma obecnie to miejsce. Młodzi ludzie często podkreślali (co najmniej 70% każdej ankietowanej grupy), że w mieście nie ma narzędzi umożliwiających ich zaangażowanie. W trakcie prowadzenia warsztatów kiedy poznawali dostępne dla nich metody partycypacji byli zwykle zaskoczeni ilością skierowanych do nich akcji i działań: „*nie wiedziałem/am, że w mieście tyle się dzieje*”, „*nigdy nie wchodziłem/am na ten portale internetowe miasta*”, „*nigdy nie uczestniczyłem/am w żadnych konsultacjach*”, „*nie widziałem/am, że mogę złożyć pomysł na zrobienie toru rolkowego na moim osiedlu*”.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Młodzi chętnie wskazywali ważne dla nich problemy lokalne: głównie związane ze źle funkcjonującą komunikacją miejską (dojazd do szkół z tzw. terenów zielonych lub z sąsiednich miejscowości) czy brakiem miejsc, gdzie można spędzać czas wolny w sposób aktywny, chętnie też o tym dyskutowali. Jednocześnie mieli dużą trudność we wskazaniu sposobów ich rozwiązania. Z dostępnych obywatelskich narzędzi partycypacji lub interwencji obywatelskiej, uczniowie wskazują głównie na pikiety, petycje i manifestacje.

Nieznajomość narzędzi partycypacji i co za tym idzie brak możliwości wpływu na to co się dzieje w najbliższym otoczeniu, rodzi w młodzieży poczucie braku sprawstwa i frustrację, co w efekcie powoduje dalsze niechęć do angażowania się w życia społeczności lokalnej.

W celu wzmacniania potencjału społecznego młodzieży i przygotowania jej do aktywnego udziału w procesie rewitalizacji miasta, wszystkie działania i pomoce naukowe w ramach zajęć były dobrane pod kątem przekazania nie tylko wiedzy na temat wybranych metod partycypacji, ale nauki czynnego korzystania z nich. Stąd symulacje debat, konsultacji społecznych czy pokazanie metody world cafe jako ciekawej formy rozwiązywania problemów społecznych w drodze dyskusji. Wszystkie warsztaty zaplanowano w tak, by uczestnicy w sposób naturalny nabywali kompetencje społeczne ucząc się np. zabierania głosu na forum, obronę swoich racji poprzez trafny dobór argumentów, realizację zadań w losowo dobrach zespołach. Struktury w ramach warsztatów były tak dobrane i przeprowadzone, by niwelować zdiagnozowane deficyty umiejętności społecznych.

Głównym celem opracowanego i zrealizowany przez Stowarzyszenie Civitas programu edukacyjnego dla młodzieży ponadgimnazjalnej (16-19 lat) było na zmotywowanie uczniów do czynnego udziału w procesie rewitalizacji, w tym: aktywnego uczestnictwa w działaniach animacyjnych na terenie Fabryki Pełnej Życia. Istotnym elementem programu było przybliżenie wszystkich inicjatyw podejmowanych w ramach programu rewitalizacji, ze szczególnym uwzględnieniem tzw. zielonej mobilności czy projektu Żywa ulica. Równie istotne było budowanie tożsamości lokalnej i pozytywnych związków z Dąbrową Górniczą, wzmocnieniu kapitału społecznego.

Całość programu osadzona była w procesie rewitalizacji POR CENTRUM.

Realizowany program składał się z cyklu trzech warsztatów dla każdej z 10 grup, w założeniu każda licząca ok. 20 osób. W sumie wzięło w nim udział 240 uczniów z sześciu dąbrowskich szkół ponadgimnazjalnych. Każdy warsztat składał się z czterech godzin dydaktycznych (4x 45 min), był

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 prowadzony przez dwóch trenerów w oparciu o scenariusze przygotowane na potrzeby programu (Załącznik nr I)

1. WARSZTATY INTEGRACJI I UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNYCH

Warsztaty były realizowane na terenie placówek oświatowych biorących udział w programie wg następującego harmonogramu:

	data
Grupa 1 ZSE	04.12.2017
Grupa 2 ZSE	05.12.2017
Grupa 3 V LO	11.12.2017
Grupa 4 V LO	12.12.2017
Grupa 5 II LO	15.01.2018
Grupa 6 II LO	18.01.2018
Grupa 7 I LO	12.03.2018
Grupa 8 I LO	13.03.2018
Grupa 9 III LO	14.03.2018
Grupa 10 ZST	19.03.2018

Podczas przeprowadzonych zajęć zrealizowano następujące cele:

- poszerzenie wiedzy o umiejętnościach społecznych, integracja zespołu uczestników, budowanie postaw nastawionych na odpowiedzialność, kooperację i dbałość o dobro wspólne;
- zwiększenie zakresu umiejętności wykonawczych: umiejętność współpracy w grupie, kształtowanie umiejętności rozwiązywania konfliktów, metody radzenia sobie z emocjami, uczenie się rozpoznawania emocji i potrzeb, odreagowanie napięć emocjonalnych;
- zmiana doświadczeń, przeżyć związanych z byciem w sytuacjach społecznych;
- zmniejszenie doświadczanego napięcia, uzyskanie lepszej samooceny;

Wykorzystane metody/narzędzia:

Zajęcia zgodnie z założoną metodologią i przedstawionymi scenariuszami były prowadzone metodą

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 treningu umiejętności społecznych. Uczniowie pracowali w losowo dobranych zespołach, wykonywali zadania, które pozwalały im obserwować siebie na tle grupy, uczyły kooperacji i współpracy, ćwiczyły umiejętności komunikacyjne, występowania na forum. Takie kształtowanie umiejętności społecznych, w stworzonej przez prowadzących bezpiecznej atmosferze, wpływało na wzmocnienie poczucia własnej wartości, zniwelowanie trudności komunikacyjnych oraz wzmacniało umiejętności radzenia sobie w sytuacjach kryzysowych. Dodatkowo podczas zajęć wykorzystano elementy treningu kreatywności wzmacniającego rozwijanie potencjału twórczego. Istotnym elementem warsztatu była integracja wewnątrzpokoleniowa. Dzięki aspektowi integracji i budowaniu atmosfery bezpieczeństwa możliwa była aktywizacja osób wycofanych oraz budowanie zaufanie w grupie, co stanowiło podstawę do nauki pracy w mieszanych zespołach warsztatowych. Trening umiejętności społecznych okazał się właściwą metodą kompensującą opisane wyżej deficyty umiejętności społecznych młodzieży. Zastosowane w trakcie treningu ćwiczenia, spotkały się z pozytywnym przyjęciem i oceną uczestników warsztatu. Po zakończonych zajęciach 90 % uczestników bardzo wysoko oceniało warsztaty pod kątem nabycia nowej wiedzy i umiejętności. Uczniowie podkreślali, że zajęcia pozwoliły im przełamać dotychczasowe bariery takie jak lęk przed oceną czy poczucie nieistotności podejmowanych działań. Ważnym z punktu widzenia uczestników elementem treningu była bezpieczna atmosfera prowadzenia warsztatu, która pozwalała na pełne zaangażowanie w poszczególne ćwiczenia

Zakres przeprowadzonych zajęć: Poszczególne elementy treningu zostały skonstruowane w oparciu o czynniki wpływające na podniesienie aktywności społecznej młodzieży tj.: niskie poczucie własnej wartości, brak umiejętności społecznych, trudności komunikacyjne itd. Trening obejmował również zagadnienia z zakresu: efektywnej komunikacji, organizacji pracy zespołu, radzenia sobie w sytuacjach kryzysowych. Dodatkowo, zgodnie z założeniami, warsztat został uzupełniony o elementy treningu kreatywności wzmacniającego rozwijanie potencjału twórczego.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020



Warsztaty umiejętności społecznych w III Liceum Ogólnokształcącym



Warsztaty umiejętności społecznych w I Liceum Ogólnokształcącym

Wnioski i rekomendacje:

- Umiejętność społeczna to praktyczna znajomość zachowań społecznych, zdolność do nawiązywania i podtrzymywania najprostszycch wręcz relacji, do efektywnej pracy w grupie i umiejętnego komunikowania się. Młodzi ludzie nie potrafią często identyfikować swoich

własnych uczuć i emocji, wygenerować w sobie zachowań odpowiednich do sytuacji czy też kontaktu z określonymi osobami, nie podejmują wyzwań interpersonalnych (przebywanie ciągle w kręgu tych samych osób), nie identyfikują zachowań innych, a co za tym idzie, nie wiedzą co może być przyczyną takich a nie innych postaw innych osób wobec nich, ani też jakie będą tych postaw skutki. Przy zaobserwowanych deficytach w tych obszarach, w mniejszym lub większym stopniu, w każdej grupie uczestników rekomendujemy, aby warsztat integracji i umiejętności społecznych, z naciskiem m.in. na dużą interakcję z uczestnikami, ćwiczenia w losowo dobranych grupach, wykorzystanie metody dramy i improwizacji (praca z ciałem), stał się niezbędnym elementem przygotowującym młodzież do kolejnych etapów w obszarze aktywizacji społecznej.

2.WARSZATY AKTYWNOŚCI SPOŁECZEJ, WPROWADZAJĄCE W PROCES REWITALIZACJI

Warsztaty były realizowane na terenie placówek oświatowych biorących udział w programie wg następującego harmonogramu:

	data
Grupa 1 ZSE	08.01.2018
Grupa 2 ZSE	09.01.2018
Grupa 3 V LO	26.02.2018
Grupa 4 V LO	28.02.2018
Grupa 5 II LO	05.03.2018
Grupa 6 II LO	06.03.2018
Grupa 7 I LO	05.04.2018
Grupa 8 I LO	09.04.2018
Grupa 9 III LO	12.04.2018
Grupa 10 ZST	11.04.2018

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Podczas przeprowadzonych zajęć zrealizowano następujące cele:

- wzrost kompetencji społecznych i obywatelskich;
- podniesienie poziomu wiedzy dotyczącej procesu rewitalizacji, funkcjonowania NGO i samorządu;
- rozwój aktywności i postaw obywatelskich wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych, budowanie tożsamości lokalnej i pozytywnych związków z miastem;
- wzrost wiedzy dot. konsultacji społecznych jako formy partycypacji;
- wzrost wiedzy dotyczącej korzystania z dostępnych narzędzi partycypacji społecznej, w tym w szczególności z budżetu partycypacyjnego;
- zwiększenie świadomości wpływu uczestników projektu na rozwiązywanie lokalnych problemów – Dąbrowski Budżet Partycypacyjny- przykłady dobrych praktyk;
- popularyzacja aktywności społecznej jako podstawy przyszłych sukcesów zawodowych i budowania autorytetu środowiskowego;
- upowszechnianie wiedzy na temat praw i obowiązków obywateli oraz równouprawnienia płci, podniesienie poziomu wiedzy uczniów dot. praw człowieka i mechanizmów dyskryminacji;
- wzrost wiedzy na temat rewitalizacji i przykładów działań na terenie miasta i regionu;
- przybliżenie rewitalizacji jako procesu podnoszącego jakość życia w oparciu o koncepcje zwarte w pracy „Miasto szczęśliwe- jak zmienić nasze życie zmieniając miasta” Ch. Montgomery”.

Wykorzystane metody/narzędzia:

Podczas warsztatów uczniowie poznawali różne sposoby interwencji obywatelskiej, metody i techniki partycypacji, ucząc się wykorzystywać je w praktyce.

Dzięki zastosowanym ćwiczeniom, zadaniom i dyskusjom uczniowie zyskali nie tylko wiedzę, ale też przekonanie o możliwościach skutecznego w lokalnej społeczności. Zajęcia odbywały się w dużej interakcji z uczestnikami, trenerzy dbali by cały czas aktywizować młodzież i motywować do działania. Zainscenizowano m.in. spotkanie konsultacyjne, żeby zademonstrować typowe relacje społeczne. Podczas symulacji uczniowie wcielali się w losowo dobrane role reprezentantów poszczególnych stron, m.in.: członków organizacji, która chciałaby założyć ogród społeczny, inwestorów, którzy na tym samym terenie, chcą wybudować piętrowy parking oraz mieszkańców miasta. Symulacja odnosiła się bezpośrednio do działań prowadzonych w ramach programu rewitalizacji: funkcjonowania ogrodu społecznego i polityki tzw. zielonej mobilności.

Techniki teatru improwizacji były z powodzeniem wykorzystywane w całym module warsztatowym, ze

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 szczególnym uwzględnieniem opisanej wcześniej symulacji.¹ Metody te były tak dobrane by bazować na wymianie doświadczeń każdego z pojedynczych uczestników warsztatu, co pozwala w efekcie pozwoliło młodzieży spojrzeć na określone doświadczenie z różnych perspektyw. Symulacja jako metoda dydaktyczna umożliwia uczniom samodzielne odkrywanie rozwiązań problemów poprzez działanie w różnych rolach społecznych, jednocześnie ucząc stosowania w praktyce narzędzi partycypacji społecznej. Oprócz technik teatru improwizacji podczas drugiego modułu wykorzystano także inne metody dydaktyczne: meta plan, studium przypadku, dyskusja, burza mózgu itd.

Zakres przeprowadzonych zajęć:

Zaproponowana metoda pozwoliła w praktyczny sposób wykorzystać wcześniej zdobytą wiedzę i umiejętności. Uczniowie nabywali wiedzę kompleksowo tłumaczącą proces rewitalizacji zachodzący w mieście. W trakcie realizacji modułu dotyczącego narzędzi partycypacji uczniowie zdobyli wiedzę i umiejętności dotyczące 5 metod partycypacji odnoszących się także do procesu rewitalizacji przestrzeni Fabryki Pełnej Życia:

- warsztaty przyszłościowe;
- world Café, metoda ta została zaprezentowana uczniom w procesie symulacji, co spotkało się z bardzo pozytywnym odbiorem ze strony młodzieży;
- spacer badawczy, po przeprowadzonych warsztatach 4 uczestników wzięło udział w spacerach badawczych prowadzonych przez Stowarzyszenie Civitas;
- spotkanie otwarte (spotkania konsultacyjne), metoda przeprowadzone w procesie symulacji, co pozwoliło na emocjonalne zaangażowanie uczestników i oswojenie ich z tą formą partycypacji; dodatkowa w trakcie symulacji młodzież została wprowadzona w temat tworzenia na terenie Fabryki Pełnej Życia ogrodu społecznościowego i zachęcona do udziału w działaniu. Kolejnym priorytetowym dla prowadzących zagadnieniem było zapoznanie młodzieży z zasadami udziału w budżecie partycypacyjny, uczestnicy mieli okazję przeprowadzić wywiad z animatorem lokalnym i bezpośrednio od niego dowiedzieć się jak funkcjonuje to narzędzie partycypacji.

Podczas warsztatów uczestnicy poznali także narzędzia komunikacji społecznej i partycypacji cyfrowej.

¹ K. Koppett: Techniki Teatru Improwizacji w Programach Szkoleniowych, Karków 2003.
K. Pankowska: Pedagogika Dramy. Teoria I Praktyka, Warszawa 2000

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020



Warsztaty aktywności społecznej wprowadzające w proces rewitalizacji w Zespole Szkół Technicznych



Warsztaty aktywności społecznej wprowadzające w proces rewitalizacji w III Liceum Ogólnokształcącym

Wnioski i rekomendacje:

- Podczas warsztatów potwierdziła się diagnoza przeprowadzona w programie pilotażowym, że młodzież dostrzega problemy w swoim otoczeniu i chętnie o nich dyskutuje. Nikłe są natomiast zasoby wiedzy na temat narzędzi służących do ich rozwiązywania. Pracując na konkretnych przykładach podawanych przez uczniów, zaczynają oni szybko dostrzegać, że poza nic nie wnoszącą krytyką istnieją spore możliwości do działania i do podejmowania prób skutecznego niwelowania problemów. Mimo powszechnego korzystania przez młodzież z internetu w każdej uczestniczącej grupie odkryciem był np. portal <http://dabrowagornicza.naprawmyto.pl/>

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 i możliwości jego wykorzystania. Mimo szerokiej kampanii informacyjnej w mieście dotyczącej budżetu partycypacyjnego młodzież niewiele wie na ten temat. Jedynie w dwóch szkołach, w których wprowadzono szkolny budżet partycypacyjny uczniowie mieli większą znajomość tematu. W momencie prezentacji, jak prosta konstrukcja formularza i procedura złożenia pomysłu, spora liczba uczniów deklarowała chęć aktywnego udziału w kolejnych edycjach.

Podczas dyskusji o mieście dostrzegalny jest krytyczny stosunek młodych ludzi do rzeczywistości. Nastawienie to jednak się zmienia, kiedy uczestnicy dowiadują się o trwającym w mieście procesie rewitalizacji na przykładach konkretnych zmian zachodzących już w mieście i planów na przyszłość.

Przybliżając młodzieży pozytywne przemiany dziejące się w Dąbrowie Górniczej rekomendujemy wykorzystanie tego modułu do obudzenia wśród młodzieży przekonania o możliwościach aktywnego zaangażowania się, a także poczucia sensu wiązania swojej przyszłości z miastem o dużym potencjale.

3.GRA TERENOWA „FABRYKA PEŁNA ŻYCIA”, BUDOWANIE TOŻSAMOŚCI LOKALNEJ I POZYTYWNYCH ZWIĄZKÓW MŁODZIEŻY Z DĄBROWĄ GÓRNICZĄ

Trzeci moduł warsztatowy połączony z grą terenową przebiegał wg następującego harmonogramu:

	data
Grupa 1 ZSE	17.04.2018
Grupa 2 ZSE	18.04.2018
Grupa 3 V LO	20.04.2018
Grupa 4 V LO	23.04.2018
Grupa 5 II LO	15.05.2018
Grupa 6 II LO	16.05.2018
Grupa 7 I LO	17.05.2018
Grupa 8 I LO	21.05.2018
Grupa 9 III LO	23.05.2018
Grupa 10 ZST	24.05.2018

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020
Gra terenowa, podobnie jak w trakcie realizacji pilotażu, została przeprowadzona jako finał programu.

Na terenie placówek szkolnych zostały poprowadzone warsztaty przygotowujące uczestników do poszczególnych etapów gry, podział na losowo dobrane grupy.

W plenerowej części warsztatów, na terenie Fabryki Pełnej Życia istotnym punktem była symulacja wywiadu prasowego z osobą biorącą aktywny udział w procesie rewitalizacji, przedstawiciela Urzędu Miejskiego. Zaproszonymi gośćmi byli: Piotr Drygała oraz Magdalena Mike –Naczelnik oraz Zastępca Naczelnika Wydziału Organizacji Pozarządowych i Aktywności Obywatelskiej, członkowie Zespołu ds. Fabryki Pełnej Życia. dotyczącej procesu rewitalizacji miasta. Uczestnicy mogli zadawać im pytania dotyczące historii miejsca i miasta, teraźniejszości i przyszłości, konsultować z nimi własne pomysły, wątpliwości dotyczące rozwiązywania lokalnych problemów. Była to dobra żywa lekcja partycypacji.

Następnie rozpoczęła się zasadnicza część gry terenowej. Uczniowie, w rywalizujących ze sobą grupach, musieli wykonać plik przygotowanych zadań. Treść części z nich ukryta została na terenie Fabryki Pełnej Życia. Do niektórych zadań młodzież zobligowana była zaangażować także mieszkańców. Po wykonaniu wszystkich zadań grupy meldowały się na mecie w kawiarni Pałacu Kultury Zagłębia, gdzie prezentowały wszystkie zadania trenerom prowadzącym i opiekunom.

Zwycięska drużyna otrzymywała drobne upominki, a wszyscy uczestnicy- słodczyce.



Symulacja wywiadu prasowego z zaproszonym Gościem



Ostatnie przygotowania przed wyruszeniem na trasę gry terenowej

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020



Teren Fabryki Pełnej Życia- drużyny podczas wykonywania zadań z gry terenowej

Cel zrealizowane podczas przeprowadzenia gry terenowej:

- podniesienie poziomu wiedzy dotyczącej procesu rewitalizacji;
- rozwój aktywności i postaw obywatelskich wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych, budowanie tożsamości lokalnej i pozytywnych związków z miastem;
- wzrost wiedzy dotyczącej korzystania z dostępnych narzędzi partycypacji społecznej, w tym w szczególności poznanie istotnych „aktorów społecznych” w mieście;
- zwiększenie świadomości wpływu uczestników projektu na rozwiązywanie lokalnych problemów
- wzrost wiedzy na temat kulturowego i historycznego dziedzictwa Dąbrowy Górniczej;
- pojęcie rewitalizacji i przykłady działań na terenie miasta, rewitalizacja jako proces podnoszący jakość życia;
- popularyzacja aktywności społecznej jako podstawy przyszłych sukcesów zawodowych i budowania autorytetu środowiskowego;
- promowanie Dąbrowy Górniczej i jej zasobów, jako dobrego miejsca „na życie”, sprzyjającemu różnym rodzajom aktywności, inicjatywności i przedsiębiorczości.

Metody / Narzędzia zastosowane podczas tego modułu:

Grywalizacja/ Gamifikacja² polega na użyciu mechanizmów z gier, które mobilizują do działania,

² K. Likhtarovich, K. Szustka, Program „Questing - Wyprawy Odkrywców”, www.questy.com.pl
Red. M. Całka, Grywalizacja. Zrób To Sam Poradnik, Warszawa 2014

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 zwiększając zaangażowanie. Gra została oceniona przez uczestników jako skuteczna metoda pozwalająca na bezpośrednie zaangażowanie i szybkie sprawdzenie nabytych umiejętności w praktyce. Uczniowie podkreślali, że w trakcie gry nabywali wiedzę, umiejętności po prostu dobrze się bawiąc. Podczas gry zostały dodatkowo wykorzystane aplikacje telefoniczne, co dodatkowo zaangażowało młodzież przyzwyczajoną do korzystania z cyfrowych narzędzi komunikacji.

Uczestnicy podczas podsumowania zaznaczali, że był to dla nich jeden z przyjemniejszych elementów warsztatów, którego wartością dodaną była praca z poczuciem humoru, kreatywnością i budowaniem dystansu do własnej osoby.

Zakres: Gra terenowa jako aktywna metoda pracy z grupą miała na celu nie tylko budowanie tożsamości lokalnej i pozytywnych związków z Dąbrową Górnica wśród młodzieży, ale również przeciwiczenie nabytych przez uczestników umiejętności społecznych, ze szczególnym uwzględnieniem pracy zespołowej i technik teatru improwizacji.

Wnioski i rekomendacje:

- Gra terenowa przeprowadzona na terenie Fabryki Pełnej Życia poprzedzona symulacją wywiadu prasowego jest dobrym pretekstem, aby młodzież w niekonwencjonalny i aktywny sposób poznała historię tego miejsca, dowiedziała się o aktualnie podejmowanych przedsięwzięciach oraz o planach na przyszłość. Rekomendujemy, aby „bohaterem” wywiadu prasowego była osoba ze znajomością tematu, która w ciekawy sposób będzie potrafiła odpowiedzieć na przygotowane przez młodzież pytania.

3-DNIOWE MIEDZYSZKOLNE WARSZTATY WYJAZDOWE KOMPETENCJI LIDERSKICH Z WYKORZYSTANIEM RÓŻNYCH METOD PARTYCYPACJI SPOŁECZNEJ

Warsztaty wyjazdowe były dodatkowym elementem programu, nagrodą dla zwycięzców w konkursie dotyczącym zagospodarowania przestrzeni Fabryki Pełnej Życia.

Uczestnicy mieli za zadanie stworzenie przykładów projektów tzw. małej architektury w dowolnie wybranej formie plastycznej, z dołączonym opisem. Prowadzący podkreślali, że bardziej niż forma, w ocenie końcowej, liczyć się będzie pomysł i niekonwencjonalne podejście do tematu. Przykładami jednych z ciekawszych rozwiązań były: „Drzewko szczęścia”- czyli zraszacz w postaci drzewa

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 zbudowanego z rurek, przez które płynie i wytryskuje woda, czy „Fala relaksu” – gigantyczna ławka w postaci fali, z rozpostartym nad nią żaglem, na której nawet podczas deszczu, w wygodnych pozycjach, może jednocześnie odpoczywać nawet min.15 osób.

Konkurs miał na celu pokazanie młodzieży możliwości uczestniczenia mieszkańców w kreatywnym kształtowaniu najbliższego otoczenia.. Autorzy najlepszych prac na zagospodarowanie i ożywienie przestrzeni Fabryki Pełnej Życia wzięli udział w międzyszkolnych warsztatach wyjazdowych.

3-dniowe warsztaty wyjazdowe odbyły w dniach 6-8 czerwca na terenie ośrodka szkoleniowo-wypoczynkowego Apartamenty nad Wisłą w Wiśle. Uczestnicy rekrutowali się ze wszystkich grup, czyli ze wszystkich szkół biorących udział w projekcie. Warsztaty miały na celu integrację wewnątrzpokoleniową, budowanie więzi pomiędzy uczniami z różnych szkół, a więc do tej pory osobami nieznanymi, po to, by m.in. ułatwić uczestnikom wejście w rolę animatora lokalnej społeczności. Warsztaty zakładały przygotowanie uczestników do animowania działań w przestrzeni miasta, organizowania grup sąsiedzkich czy inicjowania oddolnych inicjatyw społecznych.

Forma wyjazdowa warsztatów została wybrana w oparciu doświadczenia Stowarzyszenia Civitas z wcześniej realizowanych projektów, z których wynika, że szkolenia wyjazdowe, w oderwaniu od codziennych obowiązków i problemów, sprzyjają integracji i budowaniu trwałych relacji.

Założenia przyjęte w metodologii potwierdzili sami uczestnicy. Uczniowie w trakcie i po zakończeniu warsztatów podkreślali, że przyjęta forma zajęć umożliwiła im nawiązanie kontaktów międzyszkolnych, przećwiczenie w praktyce nabytych umiejętności społecznych. Dodatkowo bardzo pozytywnie oceniali metodę grywalizacji, wykorzystaną w drugim dniu realizacji warsztatów. W tym wypadku również dodatkowym wyzwaniem było dla młodzieży angażowanie do zadań mieszkańców Wisły.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020
Zajęcia w plenerze podczas 3-dniowych międzyszkolnych warsztatów kompetencji leaderskich z wykorzystaniem różnych metod partycypacji społecznej

Podczas przeprowadzonych zajęć zrealizowano następujące cele

- wzrost kompetencji społecznych i obywatelskich;
- rozwój aktywności i postaw obywatelskich wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych;
- podniesieni poziomu wiedzy z zakresu rozpoczętego procesu rewitalizacji;
- wzrost wiedzy dotyczącej korzystania z dostępnych narzędzi partycypacji społecznej;
- zwiększenie świadomości wpływu uczestników projektu na rozwiązywanie lokalnych problemów;
- popularyzacja aktywności społecznej jako podstawy przyszłych sukcesów zawodowych i budowania autorytetu środowiskowego;
- upowszechnianie wiedzy na temat praw i obowiązków obywateli oraz równouprawnienia płci;
- podniesienie poziomu wiedzy uczniów dot. praw człowieka i mechanizmów dyskryminacji.

Wykorzystane metody/narzędzia

Warsztaty w całości były prowadzone aktywnymi metodami pracy z grupą, poszczególne ćwiczenia oparte były na metodach wybranych spośród rekomendowanych przez Centrum Edukacji Obywatelskiej. Uczestnicy zaznaczali, że typ ćwiczeń oparty na grywalizacji np. plenerowa gra terenowa przybliżająca uczestnikom narzędzia partycypacji społecznej ze szczególnym uwzględnieniem aspektu sąsiedzkości, najlepiej, ich zdaniem, uczyła podejmowania decyzji, kreatywnego myślenia czy pracy w zespole. W trakcie tego modułu szczególny nacisk położony został także na symulacje, które umożliwiały uczestnikom ćwiczenie z zakresu zabieranie głosu na forum, rozwiązywania nieporozumień między ludźmi, rozwijania umiejętności negocjacji. Uczestnicy zwracali również uwagę, że ten typ ćwiczeń warsztatowych pozwala im w najwyższym stopniu zaangażować się w pracę grupy.

Podczas prowadzenia warsztatów wyjazdowych z powodzeniem stosowane także inne metody aktywnej pracy z zespołem:

- burza mózgów (czyli, fabryka pomysłów);
- dyskusja; debata „za i przeciw”;
- meta plan;
- analiza procesu podejmowania decyzji przy pomocy techniki SWOT;
- studium przypadku z elementami pracy metodą projektu
- gry dydaktyczne,

Zakres przeprowadzonych zajęć

Uczestnicy podczas modułu animacji społecznej poznali sposoby wspierania społeczności lokalnej ale także wspierania i motywowania członków własnego zespołu. Uczniowie nie tylko zostali przygotowani do pełnienia roli animatorów, ale także rozbudowali sieć kontaktów międzypokoleniowych, które w przyszłości ułatwią im prowadzenie działań partycypacyjnych w swoich środowiskach. Podczas warsztatów poruszone zostały kluczowe dla procesu rewitalizacji kwestie: wpływu mieszkańców na kształt miasta oraz oddolnych ruchów społecznie aktywnych np. przy tworzeniu ogrodów społecznościowych czy ruchów na rzecz zielonej mobilności.

Wnioski i rekomendacje:

- program oparty na aktywnych metodach pracy warsztatowej pozwala na dużą interakcję pomiędzy uczestnikami i prowadzącymi, co sprzyja swobodnej wymianie myśli i wyrażaniu indywidualnych opinii w tematach związanych z procesem rewitalizacji;
- konieczne jest prowadzenie integracji wewnątrzpokoleniowej w przestrzeni międzyszkolnej, co pozwala na uniknięcie stereotypizacji, pozytywnie zmienia także postrzeganie rówieśników z innych szkół, pobudza chęć poznawanie innych aktywnych ludzi zainteresowanych czynnym uczestnictwem w życiu społecznym miasta;
- integracja międzyszkolna jest istotnym elementem wspierającym przyszłe działanie animacyjne młodzieży, samodzielne inicjowanie lokalnych projektów społecznych. Sami uczestnicy warsztatów deklarowali, że łatwiej teraz będzie im coś próbować coś zorganizować, coś zmieniać, ponieważ znają ludzi z różnych środowisk nie tylko z własnej szkoły;
- istotnym elementem programu jest angażowanie młodzieży do procesu myślenia i kreowania zmian, poprzez wykorzystanie metod pozwalających na doświadczanie i przeżywanie oraz poprzez wspólną pracę w grupach, pokazanie, jak wielką siłę daje grupa;
- włączanie elementów wiedzy teoretycznej dotyczącej partycypacji i rewitalizacji powinno być połączone nierozdzielnie z aktywnymi metodami pracy; bardzo wysoko ocenienia jest przez uczestników praca metodą symulacji oraz wprowadzanie do zajęć elementów grywalizacji;
- udział w programie edukacyjnym powinien mieć dodatkowo wpływ na wzmocnienie poczucia własnej wartości uczestników oraz poprawę ich adaptacji do zmian (elastyczność)

Załącznik nr1

SCENARIUSZE ZAJĘĆ

Scenariusz nr 1 : Poznajmy się lepiej

Wstęp:

Na początku pierwszego spotkania niezbędne jest wprowadzenie uczniów w tematykę programu, w którym będą uczestniczyć, przedstawienie ram czasowych, harmonogramu, ustalenie spraw organizacyjnych. Wprowadzenie ma też na celu „rozgrzanie grupy”: przełamanie dystansu, oswojenie leku i niepokoju jaki może towarzyszyć pierwszej fazie pracy warsztatowej. Wypracowanie zasad pracy zespołowej, poczucie zaufania jest kluczowym elementem wchodzenia w działania związane z procesem rewitalizacji, zmiana społeczna nie dokonuje się poprzez indywidualne działania jednostki, ale poprzez prace zespołów.

Cele:

- rozbudzenie samoświadomości uczestników;
- integracja zespołu;
- wzrost umiejętności społecznych w obszarze m.in. komunikacji, pracy w zespole, ekspozycji na forum, kreatywnego myślenia, radzenia sobie z emocjami, uczenie się rozpoznawania emocji i potrzeb, odreagowanie napięć emocjonalnych, reagowania w sytuacjach konfliktowych;
- zbudowanie zaufania i poczucia jedności wewnątrz zespołu, budowanie postaw nastawionych na odpowiedzialność, kooperację i dbałość o dobro wspólne;
- podniesienie poziomu wiedzy uczniów dot. wykluczenia społecznego i mechanizmów dyskryminacji.

1.1 Przedstawmy się.

- **Metoda: Ćwiczenie indywidualne improwizacyjne:** ćwiczenie ma na celu nie tylko zapoznanie się ze sobą uczestników grupy, czy „przełamanie lodów”, ale także przećwiczenie w bezpiecznych warunkach warsztatowych zabierania głosu na forum. Co w przyszłości może ułatwić uczniom uczestniczenie i korzystanie z narzędzi rewitalizacji: chętniej będą zabierali głos publicznie, gdy tego typu działanie nie będzie dla nich czymś

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020
nowym i nie będzie stanowiło źródła stresu. Dodatkowo uczniowie w trakcie ćwiczenia zapoznają się z techniką improwizacji, uczą się spontaniczności. “Podczas improwizacji nie ma czasu na ocenę. Z samej definicji polega ona na tworzeniu natychmiastowym (...) najbardziej owocne są często idee, które pierwsze padły ofiarą cenzury ze strony racjonalnego umysłu”³

- **Potrzebne środki i warunki:** Krzesła ustawione w kręgu, papierowa torebka, pocięte karteczki (załącznik 1), które następnie należy wrzucić do torebki. Torba z karteczkami posłuży do losowania. Torbę można umieścić na środku kręgu.
- **Wielkość grupy:** Grupa nie powinna przekraczać dwudziestu kilku osób, przy większej liczbie uczestników ćwiczenie będzie zbyt nużące, mogą wystąpić trudności z koncentracją i aktywnym słuchaniem.
- **Czas:** 10-15 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok 1: Każdy uczestnik warsztatów losuje z torebki karteczkę ze zdaniem do dokończenia lub pytaniem, na które ma udzielić krótkiej odpowiedzi (załącznik nr 1). Rundę rozpoczyna prowadzący, żeby zachęcić grupę. Przed wylosowaniem, każdy z uczestników mówi swoje imię.

Załącznik nr 1

gdybym był/a złotą rybką.....
chciał/a/bym wyjechać do.....
najpiękniejsze dla mnie miejsce to.....
najbardziej nie lubię, gdy.....
lubię kiedy za oknem
najsmaczniejsza rzecz na świecie to.....
chciał/a/bym teraz być w.....
zwierzę, które mnie określa to.....

³ „Techniki teatru improwizacji w programach szkoleniowych” K. Koppet, Karków 2003, s. 27

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020
najlepiej bawię się, gdy.....

chciał/a/bym potrafić.....

chciał/a/bym polecieć na księżyc z.....

chciał/a/bym żeby na świecie nie było.....

najmilsza rzecz to.....

- **Refleksja:** Po tym ćwiczeniu można dopytać uczestników czy łatwo przychodzi im improwizowanie? Z jakimi emocjami mieli do czynienia? Co może blokować improwizację?
- **Wnioski:** Bardzo istotnym elementem ćwiczenia jest zadbania by każdy uczeń był słuchany, a jego wypowiedź nie była komentowana - jest to warunek budowania zaufania w zespole.

1.2 Podpisanie kontraktu

- **Metoda: Burza mózgów, dyskusja.** Grupa uczestnicząca w warsztatach wypracowuje wspólnie zasady pracy w formie „kontraktu”. Centrum Edukacji Obywatelskiej precyzuje zasady tworzenia kontraktu grupowego następująco: „Kontrakt to inaczej zbiór zasad ustalanych wspólnie w grupie, w celu zapewnienia poczucia bezpieczeństwa każdej osobie biorącej udział w spotkaniu. Dzięki niemu wszyscy wiedzą, które zachowania są właściwe i dobrze odbierane, a które mogą kogoś zranić, obrazić lub po prostu są nieodpowiednie. W tworzeniu kontraktu najważniejsze jest to, aby w wszyscy członkowie grupy w procesie tym uczestniczyli. Nawet jeżeli ktoś nie zabierze głosu i nie zaproponuje konkretnej reguły, po podpisaniu kontraktu obowiązują go takie same zasady, jak całą grupę. Dlatego istotnym jest aby każda propozycja konsultowana była na forum grupy i zaakceptowana przez wszystkich jej członków. Zapisujcie tylko takie zasady, których jesteście w stanie przestrzegać! Po utworzeniu kontraktu musicie być konsekwentni, nawet jeżeli z początku przestrzeganie wszystkich zasad będzie sprawiało (...) problemy.”
- **Potrzebne środki i warunki:** Krzesła ustawione w kręgu, duży arkusz papieru przypięty widocznym miejscu, flamastry.
- **Wielość grupy:** ok 20 osób, co umożliwi spokojne wysłuchanie wszystkich i dyskusje.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- **Czas:** 10-15 minut

- **Kolejność działań:**

Krok 1: Metodą burzy mózgu uczestnicy odpowiadają na pytanie: jakie chcielibyśmy wprowadzić zasady, które umożliwią nam dobrze i efektywnie spędzić czas podczas tych zajęć?

Krok 2: Na dużym arkuszu papieru zapisz te zasady, na które zgadzają się wszyscy członkowie grupy. Przed zapisaniem danej zasady porozmawiaj o niej z uczestnikami warsztatu.

Krok 3: Gotowy kontrakt podpisują wszyscy uczestnicy (prowadzący również).

Przykładowe zapisy kontraktu: Jesteśmy dla siebie uprzejmi, każdy ma prawo do wyrażenia własnego zdania, słuchamy się wzajemnie, nie przerywamy sobie, nie zmuszamy nikogo do odpowiedzi na zadane pytania, nie wyśmiewamy się z wypowiedzi innych, mówimy zawsze w swoim imieniu np.: ja uważam że..., nie używamy zdań typu: wszyscy tak sądzą, możemy wyrażać krytyczne opinie na temat wypowiedzi, a nie osób, które je prezentują, itd.

- **Refleksja:** Zapytaj, jakie korzyści na przyszłość może przynieść spisanie kontraktu? Zaznacz, że kontrakt jest narzędziem otwartym; w każdym momencie grupa może do wrócić i dopisać nowe punkty, jeżeli zajdzie tak potrzeba.
- **Wnioski:** W razie zaistnienia w grupie jakiś problemów związanych np. z dyscypliną podczas dyskusji zawsze można odwołać się do kontraktu i faktu, że każdy uczestnik warsztatów zobowiązał się do przestrzegania wspólnie wypracowanych reguł.
- **Uwaga:** Tworzenie kontraktu może też być punktem wyjścia do dyskusji na temat współuczestniczenia obywateli w tworzeniu różnego rodzaju zasad obowiązujących w mieście np.: konsultacje dotyczące tworzenia zasad Budżetu Partycypacyjnego. Wtedy możesz podyskutować, w jaki sposób współuczestniczenie w tworzeniu zasad/umów społecznych powoduje, że są lepiej dopasowane do potrzeb danej grupy/społeczności lokalnej.

1.3. Co nas łączy, co nas dzieli

- **Metoda: Praca w losowo wybranych zespołach.** Metoda uczy pracy grupowej, jej celem jest pokazanie uczestnikom, że niezależnie od składu zespołu mamy ze sobą dużo wspólnego, ale wiele nas też różni, dzięki czemu uzupełniamy się nawzajem. Podczas tego ćwiczenia uczestnicy uczą się realizować wspólny cel, pomimo dzielących ich różnic, odkrywają przyjemność pracy w atmosferze wspólnej zabawy.
- **Potrzebne środki i warunki:** Miejsca w sali do pracy dla 5 zespołów, najlepiej 5 stolików, wokół których będą mogli stanąć członkowie poszczególnych grup, praca może też odbywać się na podłodze, 5 dużych arkuszy papier, zestaw flamastrów dla każdej grupy.
- **Wielkość grupy:** ok 20 osób, podział na 5 zespołów.
- **Czas:** 25 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok 1: Podziel uczniów losowo na 5-osobowe grupy. W ciągu 5 minut uczestnicy starają się znaleźć jak najwięcej podobieństw i różnic między sobą. Następnie rozdaj zespołom flamastry i duże arkusze papieru.

Krok 2: Poproś zespoły, by na dużych kartkach flipchartowych stworzyły herby swojej grupy, w których będą w formie plastycznej zawarte następujące treści: 5 rzeczy które wszyscy lubimy, 1 osoba którą podziwiamy (jest dla nas autorytetem), 3 rzeczy których wszyscy nie lubimy, 2 rzeczy które marzą nam się w naszym mieście.

Krok 3: Prezentacja prac wszystkim grup i omówienie.

- **Refleksja :** Na zakończenie, zachęć uczniów do refleksji poprzez zadanie im pytań, np:
 - jak wyglądała praca w grupie, dochodzenie do konsensusu?
 - co ich zdziwiło, zaintrygowało w ich herbie?
 - jakie elementy wspólne, jakie podobieństwa pojawiły się we wszystkich pracach?

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- **Wnioski:** Ćwiczenie może być punktem wyjścia do dyskusji na temat tego co dla uczniów jest ważne w ich mieście, czy są w nim ludzie, których mogliby nazwać autorytetami i co robią takie osoby/ czym się zajmują?

1.4. Ministerstwo dziwnych kroków

- **Metoda: Improwizacja ruchowa-** ćwiczenie rozluźniające. Może być traktowane jako przygotowanie do odgrywania scenek w kolejnych modułach warsztatowych. Celem ćwiczenia jest zrelaksowanie uczestników, ćwiczenie uczy też improwizacji i jest elementem pracy z ciałem.
- **Potrzebne środki i warunki:** Dużo wolnej przestrzeni w sali.
- **Wielkość grupy:** ok. 20 osób.
- **Czas:** 10 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok 1: Uczestnicy chodzą spokojnie po sali. Prowadzący zmienia co jakiś czas polecenia, np.

- chodzimy jak ludzie bardzo zmęczeni, smutni, radośni, zamyśleni;
- chodzimy z otwartym parasolem pod wiatr, w śnieżnych zaspach, po gorącym piasku, skacząc po kamieniach przez górski strumyk;
- chodząc, dotknijcie prawą ręką wszystkich ścian, ustawcie się rzędami według kolorów włosów, ustawcie się według wzrostu;
- tworzymy "Ministerstwo dziwnych kroków" – każdy wymyśla śmieszny sposób chodzenia.

Krok 2: Zapytaj uczestników, jak czuli się w tym ćwiczeniu? Poproś, by każdy określili swoje samopoczucie za pomocą metafory, np.: czułem się zamotany jak kłębek wełny, czułem się radosny jak wiosenna żaba, itp.

- **Refleksja:** Po tym ćwiczeniu możesz zapytać uczestników czy improwizacja przy użyciu ciała była dla nich trudna? Która komenda wydawała im się szczególnie przyjemna/ dziwna/ niezrozumiała?

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- **Wnioski:** Ćwiczenie stanowi dobry punkt wyjścia do dyskusji na temat metod rozluźniania ciała przed wystąpieniem np. na forum szkoły. Ważne, by uczniowie zyskali świadomość, że poczucie pewności siebie kształtuje się również poprzez pracę z ciałem.
- **Uwaga:** Możesz polecić uczestnikom książkę: „Wstań! Skuteczny sposób, by zyskać pewność siebie i stawić czoło wyzwaniom” A. Gralk.

1.4. Outsiderzy

- **Metoda:** Ćwiczenie interaktywne badające wpływ zjawiska wykluczenia z grupy na jednostkę, pozwalające przekonać się, jak reagujemy w sytuacji odrzucenia w jaki sposób odczuwamy przynależność grupową.
- **Potrzebne środki i warunki:** sala z krzesłami ustawionymi w kręgu, zamknięte drzwi w sali, za które będą mogli wychodzić uczestnicy.
- **Wielkość grupy :** 15 – 20 osób.
- **Czas:** 35 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok 1: Poproś ochotnika, aby opuścił pomieszczenie. Reszta uczestników dzieli się na grupy według wybranych przez siebie kryteriów, np.: fryzura, kolor oczu, rodzaj ubrania, wzrost, itp.

Krok 2: Outsider jest wzywany do pomieszczenia i zgaduje, do której grupy należy. Musi określić, dlaczego uważa, że dana grupa to jego grupa. Jeżeli podał zły powód, nie może dołączyć do grupy, nawet jeżeli przypadkowo wybrał właściwą grupę.

Krok 3: Następnie outsiderem jest kolejna osoba. Dobrze, żeby jak najwięcej uczestników powinno mieć możliwość bycia outsiderem.

Krok 4: Każdy z uczestników zapisuje swoje obserwacje, co najmniej 5 spostrzeżeń, na odrysowanej na zielonym kartonie własnej dłoni. Następnie dłonie zostają wycięte. Każdy z uczestników czyta własne myśli i przykleja do plakatu wspólnego dla grupy drzewa. Powstaje plakat- „Korzenie wykluczenia”. Uczniowie poznają znaczenie terminów: stereotyp, uprzedzenie i dyskryminacja, dowiadują się jak działa łańcuch dyskryminacji (załącznik nr 2)

Załącznik nr2

Łańcuch dyskryminacji



Uprzedzenia: przekonania, postawy, wartości wobec innych, które są ukształtowane na podstawie niekompetentnych informacji, zwykle są to określenia negatywne.

Stereotypy: charakterystyki przypisywane lub kojarzone z członkami danej grupy społecznej. Przyjęte z góry wyobrażenia, nierzadko tendencyjne, na temat wyglądu, zachowań i cech przedstawicieli określonej grupy, a utworzone w wyniku uogólnień opartych na fałszywych, niekompetentnych lub niesprawdzonych informacjach.

Dyskryminacja: oznacza nierówne traktowanie kogoś na przykład z powodu jego odmienności rasowej, pochodzenia etnicznego, religii, przekonań, płci, niepełnosprawności lub orientacji seksualnej, gdy takiego traktowani nie można, ani usprawiedliwić, ani obiektywnie wytłumaczyć.

Tolerancja: postawa w stosunku do innych ludzi różniących się w jakiś sposób od nas, uznająca prawo do tej odmienności. Tolerancja przejawia się w nie narzucaniu mniejszości perspektywy grupy dominującej.

- **Refleksja :** Zapytaj uczestników o doświadczenia i przeżycia związane z ćwiczeniem:
 - Jak się zachowujemy, kiedy należymy do grupy?
 - Jak to jest z odrzucaniem outsiderów? Łatwo, trudno?
 - Jak czuli się, kiedy byli odrzuceni?
 - Jak czuliśmy się kiedy odrzucaliśmy outsidera? Współczuliśmy, czy cieszyliśmy się, że mamy nad nim władzę?

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- **Wnioski:** Ćwiczenie to koncentruje się raczej na emocjach, uczuciach i doświadczeniu bycia odrzuconym, niż na komunikacji. Dobrze zainicjować dyskusję na temat uprzedzeń oraz tego, jak reagujemy, gdy należymy do grupy lub nie.
- **Uwaga:** Bądźmy przygotowani, że ćwiczenie to może przybrać także formę studium doświadczenia osobistego. Długość ćwiczenia i dyskusji zależy od stopnia dojrzałości grupy indywidualnie ocenianej przez prowadzącego.

Scenariusz nr 2. Grupa i ja. Będziemy działać razem

Wstęp:

Aby konstruktywnie pracować w grupie, a na tym będą opierały się dalsze działania, dobrze zdiagnozować swoje predyspozycje, do jakiej roli grupowej jest mi najbliższej, jak pojmuję rolę lidera. Bardzo ważne jest aby pracując w zespole mieć do siebie zaufanie, czuć się bezpiecznie. Każdy w grupie powinien czuć się swobodnie, otwarcie bez zahamowań zgłaszać swoje myśli i sugestie, występować na forum, a grupa ma go wspierać.

Cele:

- integracja zespołu uczestników;
- wzrost umiejętności społecznych;
- zbudowanie zaufania i poczucia jedności wewnątrz zespołu, budowanie postaw nastawionych na odpowiedzialność, kooperację i dbałość o dobro wspólne;
- wzrost wiedzy na temat ról grupowych, kompetencji i roli lidera w grupie;
- kształtowanie umiejętności udzielania informacji zwrotnej, dawania wsparcia, motywowania;

2.1 Słońce świeci nad wszystkimi, którzy...

- **Metoda aktywizująca**, ćwiczenie ma na celu nie tylko podniesienie poziomu energii w zespole, ale także oswojenie z sytuacją ekspozycji na forum, uczniowie w trakcie ćwiczenia trenują także umiejętność improwizacji słownej. Obie trenowane czynności są istotnymi elementami umiejętności społecznych niezbędnych w procesie rewitalizacji.
- **Potrzebne środki i warunki:** dużo wolnej przestrzeni w sali, krzesła ustawione w kręgu.
- **Wielkość grupy:** ok 20 osób.
- **Czas:** 10 minut.
- **Kolejność działań:**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Krok 1. Grupa siedzi w kręgu na krzesłach. Zabierasz jedno krzesło (najlepiej swoje), tak by osób było o jedną więcej niż krzesel. Osoba, która nie ma gdzie siedzieć (na początku gry to będzie prowadzący zajęcia) wychodzi na środek kręgu i wypowiada zdanie.: *słońce świeci nad wszystkimi którzy...* (lub: *lubią psy, byli wczoraj w szkole, nie lubią poniedziałku, nie lubią kiedy na dworze jest zimno itp.*). Prowadzący zaznacza, że nie mówimy rzeczy dotyczących wyglądu zewnętrznego np. koloru włosów, części ubrania itd., żeby było ciekawiej, żeby się czegoś więcej o kolegach dowiedzieć. Osoby, których dotyczy wypowiedziany warunek muszą zmienić swoje miejsce siedzenia. Dla kogoś na pewno braknie miejsca

i ta osoba wychodzi na środek, powtarza tę samą formułę, zmieniając oczywiście zakończenie.

Zabawa trwa tak długo, by przynajmniej większość uczestników warsztatu, chociaż raz znalazła się na środku.

- **Refleksja :** Zapytaj uczestników:
 - Jak czuje się osoba na środku, jakich emocji doświadcza?
 - Jak można pomóc sobie w sytuacji, kiedy stresuje nas ekspozycja wobec grupy?
 - W jaki sposób grupa może pomóc takiej osobie?
- **Wnioski:** W ćwiczeniu ważne jest by, każda osoba była słyszana kiedy jest na środku. Zachęcaj grupę, by szukała pytań, które są dla nich jednocześnie możliwością dowiedzenia się czegoś nowego o sobie.

2.2 John

- **Metoda: improwizacja teatralna,** metoda obejmuje technikę stopklatki. Stopklatka jest techniką dramową polegającą na zatrzymaniu odgrywanej scenki dramowej. Uczestnicy nieruchomieją wtedy, zastygają. Chodzi nie tylko o postawę ciała, ale także mimikę twarzy, spojrzenie. To zastygnięcie nie może trwać długo - tyle tylko, ile trzeba do dokładnego przyjrzenia się postaciom. Jeśli planujemy dłuższą stopklatkę biorący w niej udział muszą być uprzedzeni i przygotowani, a my musimy mieć pewność, że dłuższe oglądanie stopklatki da się pogodzić z zachowaniem powagi. Następnie może nastąpić odprężenie, gdzie postacie zostają dalej na swoich miejscach, ale bez zastygnięcia i mimiki - następuje wtedy moment refleksji. Stopklatka wkomponowana może

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

5 być w jakąś strategię dramową. Stopklatka może kończyć scenkę - planują ją uczestnicy. Może też być wywołana przez nauczyciela. W scenie może być kilka stopklatek – w różnych momentach rozwojowych dramy.

- **Potrzebne środki i warunki:** Przestrzeń w sali tak by każda grupa miała miejsce do samodzielnej pracy, po zakończeniu pracy grup wszyscy uczestnicy siadają w półotwartym kręgu, tak by stworzył się rodzaj „sceny” do prezentacji poszczególnych scenek.
- **Wielkość grupy:** ok. 20 osób, podzielonych na 4-5 zespołów.
- **Czas:** 15-20 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok 1. Podziel losowo uczestników na 4-5 osobowe zespoły. Poproś teraz grupę by uruchomiła wyobraźnię i moce twórcze. Następnie opowiedz historię:

John mieszkał w dużym domu. Rodzice pozwalali mu bawić się wszędzie gdzie tylko zechciał. Istniało tylko jedno organicznie pod żadnym pozorem nie wolno mu było wchodzić na strych. Pewnego dnia John wracał ze szkoły i już w połowie drogi bardzo zachciało mu się sikać. Ledwo wpadł do domu pobiegł w kierunku toalety. Ku jego wielkiej rozpaczyc okazało się, że jest zajęta. Zza drzwi dobiegł tylko tubalny głos ojca zajęte. John przypomniał sobie, że obok strychu jest jeszcze jedna rzadko uczęszczana toaleta. Pobiegł szybko na górę, chwycił klamkę i W tym momencie z przerażeniem uświadomił sobie że trzyma klamkę podłużną, a do WC jest klamka okrągła. Biedak otworzył drzwi na strych, na którym zobaczył...

Krok 2: Podaj instrukcje do zadania: waszym zadaniem w grupach jest zastanowienie się, co zobaczył John i przedstawienie tego w formie stopklatki. Każda grupa, po kolei, będzie pokazywać swój obraz, a zadaniem reszty klasy będzie odgadnąć, co przedstawia ich stopklatka. Uczestnicy siadają w kręgu w grupach, w których wykonywali zadanie.

- **Refleksje :** Poproś o refleksje np. wg następujących pytań:
 - Jak wam się wspólnie pracowało?
 - Jakie możecie wymienić plusy, a jakie minusy pracy w waszym zespole?
 - Jaki był wkład każdego z członków grupy w wykonanie zadania?
 - Czy był jeden pomysłodawca?
 - Gdyby można było to ćwiczenie zrobić jeszcze raz, to co zmienilibyście w waszej pracy?
- **Wnioski:** Metoda ta, konsekwentnie i kompetentnie stosowana, przyspiesza kształcenie i wychowanie do współczesnego świata. Ułatwia samopoznanie i samorealizację, uruchamia twórcze dyspozycje uczestników zajęć, ośmiela uczniów do działania, niweluje zahamowania oraz rozwija wyobraźnię.

2.3 Most nad rzeką

- **Metoda: praca w grupach.** Ćwiczenie ma na celu trening pracy zespołowej, odkrywanie przez uczestników własnego miejsca w grupie. Ćwiczenie pracy nad rozwiązaniem problemem jest jednocześnie treningiem kreatywnego myślenia. Dzięki tej metodzie uczestnicy uczą się jak wykorzystywać zasoby własne, ale także zasoby poszczególnych członków zespołu.
- **Potrzebne środki i warunki:** miejsce w sali dla każdego zespołu, gazety tej samej wielkości (po 7 kartek dla zespołu), miarka do mierzenia, stoper do pomiaru czasu.
- **Wielkość grupy:** ok 20 osób, podział.
- **Kolejność działań:**

Krok 1. Podziel losowo klasę na grupy 4-5 osobowe.

Krok 2: Podaj instrukcje: Waszym zadaniem jest tylko przy użyciu gazet, sznurka i nożyczek zbudowanie jak najdłuższego mostu. Most musi utrzymać się stabilnie przez 1 minutę. Macie na to 7 minut.

- **Refleksja** : Rozpocznij dyskusje uczniami, koncentrując się na następujących pytaniach:
 - Co wam pomagało w zadaniu, a co utrudniało jego wykonanie?
 - Jak w waszej grupie była zorganizowana praca?
 - Kto był pomysłodawcą waszego projektu?
 - Jak mógłbyś opisać swoją rolę w pracy grupowej?
- **Wnioski**: To dobry moment, żeby porozmawiać z uczestnikami, jaką siłę posiada grupa, kiedy zsumuje się potencjał jej poszczególnych uczestników. Warto także pochwalić każdą z grup za kreatywność, za to że wszyscy wywiązali się z zadania, że próbowali do końca, że mimo trudności i skąpej ilości materiałów świetnie dali sobie radę.
- **Uwaga**: Bardzo ważne jest, by mosty były mierzone dopiero po upływie zapowiedzianego na początku czasu, w tym wypadku 7 minut. Zdarza się, że któreś drużynie zawali się konstrukcja i muszą budować od nowa, warto wtedy porozmawiać o motywacji i o tym co sprawia, że pracujemy dalej mimo początkowej porażki, często z sukcesem, nawiązując to powiedzenia „ostatni będą pierwszymi”.

2.4 Budownicowie

- **Metoda: Praca w grupie**, ćwiczenie ma na celu kształtowanie umiejętności pracy w zespole, uczestnicy będą mieli możliwość autodiagnozy: zbadanie swoich możliwości w pracy zespołowej i roli grupy, mocnych i słabych stron. Nabyte w ćwiczeniu doświadczenia w przyszłości ułatwią im angażowania się działania społeczne i wybieranie takich narzędzi partycypacji, które najlepiej odpowiadają ich potrzebom.
- **Potrzebne środki**: 4 stoły z ustawionymi krzesłkami dookoła, stół ze stworzonym wzorem budowli z klocków schowany, tak by był niewidoczny z sali, opaski na oczy (2 na każdy zespół), komplet klocków takich samych dla każdego zespołu, identycznych jak te w stworzonym wzorze.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- **Wielkość grupy:** ok.20 osób . Ilość uczestników musi być taka sama, w każdym zespole, gdyby tak nie było z „dodatkowych” osób robimy obserwatorów, którzy swobodnie przemieszczają się po sali, notują, dzielą się refleksjami po zakończeniu.
- **Czas:** 35 -45 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok 1: Podziel cały zespół losowo na mniejsze grupy 4- 5 osobowe. W każdej grupie przeprowadź losowanie mające na celu wyłonienie *kierownika budowy*. Możesz zagrać z członkami grupy w „marynarza” lub zrobić losowanie kartek z nazwami funkcji: „*budowniczy*”, „*kierownik budowy*”. Każda grupa ma jednego kierownika i trzech-czterech budowniczych. Zespoły zajmują osobne stoliki, ustawione wokół stołu, na którym ustawiony zostanie „wzorzec”.

Krok 2: Podaj instrukcję całego ćwiczenia.

Waszym zadaniem w tym ćwiczeniu będzie zbudowanie wieży z klocków według wzorca, który zaraz zobaczą tylko kierownicy budowy. Budowniczy będą pracowali z zawiązanymi oczami, nie widząc budowli wzorcowej, uważnie słuchając komunikatów swojego kierownika. Uwaga: kierownik budowy, po podziale klocków między „swoimi” budowniczymi, nie może w trakcie budowy dotykać klocków ani kierować rękami swoich budowniczych. Powinien im udzielać tylko instrukcji słownych.

Krok 3: Przekaż każdemu kierownikowi budowy opaski i poproś by zawiązał nimi oczy budowniczych. Następnie przekaż kierownikom każdej grupy zestaw potrzebnych klocków do zbudowania wieży i poproś, by podzielili je wśród uczestników swojego zespołu mniej więcej po równo.

Krok 4: Odśłoń wzorcową budowlę. Ustaw ją tak, by była ona dobrze widoczna dla każdego kierownika grupy, poinformuj grupy, aby rozpoczęły budowanie.

Krok 5: Obserwuj poszczególne grupy, komendy wydawane przez kierowników, różne sposoby budowania. Zapisz na tablicy, która grupa skończyła, jako pierwsza. Po wybudowaniu wszystkich wież sprawdź, czy są one zgodne z wzorcem.

- **Refleksja :** Przeprowadź dyskusję podsumowującą. Zapytaj kierownika zespołu, który skończył pierwszy:
 - jak mu się pracowało, co spowodowało, że byli najszybsi?
 - jakie były największe trudności?Następnie zapytaj innych kierowników:
 - jakie napotkali trudności w wykonaniu zadania?Zapytaj teraz budowniczych z grupy, która skończyła pierwsza:
 - jakich poleceń używał ich kierownik i co im pomogło tak szybko wykonać zadanie?Zapytaj budowniczych z innych grup:
 - co było dla nich najtrudniejsze i jak im się pracowało w ich zespołach?Wyjaśnij uczestnikom, jakie można pełnić role w grupie (załącznik 1 – może stanowić materia dla uczestników). Podyskutujcie szerzej na temat roli lidera, jakie cechy powinien posiadać dobry lider grupy. Podkreśl, że wszystkie role są równie ważne w zespole i tak samo potrzebne
- **Wnioski:** To ćwiczenie dobrze pokazuje uczestnikom, jak reagują , gdy trzeba wykonać zadanie w sytuacji mało komfortowej, pod presją czasu, rywalizacji. Może być zatem wykorzystanie do dyskusji dotyczącej radzenia sobie ze stresem, a także prowokować do przemyśleń na temat zalet i wad związanych z rywalizacją w różnych sytuacjach pracy zespołowej, zastanowienia się, co na dalszych etapach działań związanych z rewitalizacją bardziej będzie się sprawdzać: rywalizacja czy współpraca?

Załącznik nr 1.

Twórcą teorii ról w zespole jest Meredith Belbin. Na podstawie przeprowadzonych badań M. Belbin stworzył listę 9 ról zespołowych. W każdej grupie projektowej powinny znaleźć się one wszystkie, jeśli przedsięwzięcie ma zakończyć się sukcesem. Należy jednak mieć na uwadze, że dany człowiek posiada cechy osobowości i przejawia zachowania odpowiadające 2-3 rolom w zespole, z czego jedna z nich jest dominująca.

Role grupowe wg Belbina.

Filar grupy: Praktyczny Organizator. Konsekwentny, pracowity, obowiązkowy i przewidywalny. Musi posiadać umiejętności organizacyjne, zdrowy rozsądek oraz być zdyscyplinowany. Powinien umieć praktycznie wcielać w życie czyjeś pomysły. Wykonuje prace złożone, strukturalne. Brak elastyczności człowieka.

Lider: Spokojny, opanowany, pewny siebie, posiada zdolność do dostrzegania potencjału tkwiącego w ludziach. Pobudza, motywuje, wpływa na innych. Traktowanie wszystkich, którzy mogą coś wnieść, indywidualnie i bez uprzedzeń. Wyraźne ukierunkowanie na cele. Osoba otwarta, elastyczna. Porusza się w temacie tego, co istnieje, posiada przeciętne zdolności kreatywnego działania.

Człowiek czynu, akcji: Żyje działaniem, jest otwarty. Wkłada największe zaangażowanie. Potrafi pokonywać bezwład. Lubi pracować, nie lubi nic nie robić, rozpoczyna pracę.

Twórca (innovator): Siewca. Indywidualista, poważny i niekonwencjonalny. Wielki talent, wyobraźnia, umysł i wiedza. Lubi wyzwania i chce im sprostać. Potrafi się zachować w sytuacjach niecodziennych, nieprzewidywanych. Buja w obłokach jest skłonny do nie zważania na cele praktyczne i utarte sposoby postępowania.

Człowiek kontaktu: Ekstrawertyk, pełen entuzjazmu, ciekawy świata. Komunikatywny, posiada umiejętność nawiązywania kontaktów z ludźmi i badania nowości, Zdolny reagowania na wyzwania. Zdolny do kontaktów z ludźmi i wyszukiwania wszystkiego, co nowe. Skłonność utraty zainteresowania, gdy mija pierwsza fascynacja ("słomiany zapal").

Oceniający: Sędzia. Trzeźwo myślący, rozważny. Ocenia, wartościuje. Posiada duży potencjał intelektualny. Umiejętność oceny, dyskrecja i zdolność do chłodnej kalkulacji. Bywa hamulcem zespołu, obniża motywację, zniechęca (to się nie uda, to jest bez sensu).

Dusza zespołu: Człowiek grupy. Towarzyski, raczej łagodny, skromny i wrażliwy. Buduje nastrój, klimat w grupie, potrzebuje dobrej atmosfery. Potrafi dostosować się do ludzi i sytuacji, przyczynia się do

wytworzenia \"ducha zespołu\". Lojalny w stosunku do zespołu. Chwiejny, niezdecydowany w sytuacjach stresujących.

Perfekcjonista: Cechuje się precyzją w działaniu. Chętnie organizuje sobie pracę. Jest nastawiony na osiągnięcie zamierzonych celów, to go motywuje. Neguje wpływ przypadków na efekt końcowy. Doprowadzający do skutku. Skrupulatny, porządny, przejmujący się sumienny, posiada umiejętności doprowadzania spraw do końca, perfekcjonizm. Skłonność do przejmowania się detalami. Niechęć do \"wypuszczania spraw z własnych rąk\".

Scenariusz nr3 Partycypacja. Nic bez nas

Wstęp: Podczas tych zajęć uczestnicy będą mieli okazję przekonać się, że oprócz krytykowania rzeczywistości i narzekania na problemy społeczne, dobrze spróbować „wziąć sprawę w swoje ręce” wykorzystując dostępne metody, narzędzia, instrumenty. Najlepiej sprawdzić ich skuteczność na konkretnych przypadkach.

Cele:

- wzrost kompetencji społecznych i obywatelskich;
- budowanie tożsamości lokalnej i pozytywnych związków z Dąbrową Górnica;
- rozwój aktywności i postaw obywatelskich;
- przybliżenie pojęcia partycypacja obywatelska;
- wzrost wiedzy dotyczącej korzystania z dostępnych narzędzi partycypacji społecznej;
- promowanie czynnego udziału w Budżecie Partycypacyjnym;
- uwrażliwienie na potrzeby innych;
- ćwiczenie kreatywnego myślenia;
- budowanie odpowiedzialności społecznej.

3.1. Chciałbym spędzić dzień z...

- **Metoda:** ćwiczenie indywidualne improwizacja słowna: metoda ma na celu, oswojenie uczestników z sytuacją improwizacji i zabierania publicznie głosu. Dodatkowym elementem jest zbudowane pozytywne skojarzeń z najbliższym otoczeniem, refleksja dotycząca mocnych stron miasta, w którym żyją.
- **Potrzebne środki i warunki:** krzesła ustawione w kręgu.
- **Wielkość grupy:** 10 -25 osób.
- **Czas:** 10-15 minut.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- **Kolejność działań:**

Krok 1: Poproś uczestników warsztatu by wyobrazili sobie, że mogą spędzić jeden dzień ze znana osobą: aktorem, sportowcem, celebrytą, z kim tylko zechcą. Jest tylko jeden warunek: dzień spędzają w Dąbrowie Górniczej lub niedalekiej okolicy.

Krok 2: Zapytaj każdego, kogo by wybrali i co pokazaliby tej osobie w swoim mieście, dokąd by poszli, co mogłoby go/ ją zainteresować?

- **Refleksja :** Wypisz razem z grupą listę 5 najbardziej atrakcyjnych miejsc w mieście, które były wymieniane podczas ćwiczenia otwierającego. To będzie dobry moment na pokazanie Dąbrowy Górniczej jako miasta atrakcyjnego turystycznie, rekreacyjnie, przyrodniczo oraz ze względu na położenie geograficzne (bliskość Jury Krakowsko-Częstochowskiej, Pustyni Błędowskiej, itd)
- **Wnioski:** To ćwiczenie umożliwia także lepsze poznanie się grupy, stanowi też rodzaj rozgrzewki kreatywnej, pobudza do niestandardowego myślenia, rozluźnia.

2.2. *Partycypacja co to takiego?*

- **Metoda: Burza mózgów:** Burza mózgów jest metodą, która może zostać zastosowana w większości sytuacji, w których zależy nam na zebraniu informacji od osób wchodzących w skład zespołu. Dobrze przeprowadzona pozwala: "zebrać" od grupy informacje, bazując na zasobach wiedzy poszczególnych osób, odpowiednio formułując pytanie wyciągnąć odpowiednie wnioski z odpowiedzi, zintegrować się z grupą i zachęcić do wypowiedzi osoby, które z różnych powodów nie czują się równorzędne w dyskusji.
- **Potrzebne środki i warunki:** krzesła ustawione w kręgu, tablica do zapisywania.
- **Wielkość grupy:** ok.20 osób.
- **Czas:**15-25 minut.
- **Kolejność działań:**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Krok 1: Zaczynj od burzy mózgów: na tablicy zapisz: **PARTYCYPACJA OBYWATELSKA**. Poproś uczestników warsztatu, by powiedzieli, z czym kojarzy im się to pojęcie. Wszystkie odpowiedzi zapisz na tablicy.

Krok 2: Zapoznaj grupę z definicją partycypacji, wytłumacz mechanizm jej działania:

Pojęcie partycypacja obywatelka (społeczna) oznacza udział obywateli w zarządzaniu sprawami społeczności, której są członkami.

W szerokim rozumieniu partycypacja społeczna jest podstawą budowania społeczeństwa obywatelskiego, którego członkowie dobrowolnie biorą udział w publicznej działalności. W węższym rozumieniu pojęcie to oznacza partnerstwo publiczno-prawne samorządu gminnego mieszkańców służące podejmowaniu działań na rzecz rozwoju lokalnego.

Proces partycypacji można przeprowadzić korzystając z bardzo różnych form i technik, na przykład poprzez budżet partycypacyjny, inicjatywy obywatelskie czy narady obywatelskie. Działania partycypacyjne, czyli działania służące włączeniu mieszkańców określonego miejsca lub wybranej części tej populacji w proces podejmowania decyzji o sprawach publicznych, są dzisiaj centralnym elementem procesów kształtowania polityk publicznych.

Zaangażowanie obywateli w podejmowanie decyzji może odbywać się na różnych poziomach, które rozróżnia drabina partycypacji. Na dole tej drabiny znajduje się **informowanie**, które angażuje mieszkańców w najmniejszy sposób, a sprowadza się do przekazywania informacji o podejmowanych działaniach. Kolejnym “stopniem” jest **konsultowanie**, czyli dawanie mieszkańcom możliwości wypowiedzenia się na temat planowanych działań, bez gwarancji, że podane uwagi zostaną wzięte pod uwagę przy podejmowaniu decyzji. Najwyżej na drabinie znajduje się współdecydowanie, czyli przekazanie mieszkańcom części kompetencji i odpowiedzialności.

- **Refleksja:** Rozpocznij dyskusję nad zaletami i wadami poszczególnych stopni drabiny partycypacji.
- **Wnioski:** Poprzez zastosowanie metody „burzy mózgów” uczestnicy w sposób trwały przyswoją sobie definicję partycypacji obywatelskiej. To może być także punkt wyjścia do uzasadnienia tezy, że nie może być mowy o społeczeństwie obywatelskim bez partycypacji.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- **Uwaga:** Ćwiczenie może wymagać od grupy dużej koncentracji, dobrze więc zrobić po nim jakiś rodzaj zabawy energetyzującej np. Gry Wikingów.

Gra Wikingów (energizer- opcjonalnie).

Przebieg: Uczestnicy stoją w kręgu. Jedna osoba trąbi na początek gry. Przykłada ręce do głowy (imituje rogi Wikingów na hełmie). Sąsiadujące z nim osoby zaczynają ostro wiosłować, tak, jakby wieźli Wikinga na łodzi. Zadaniem Wikinga jest wywołać imię innego uczestnika z kręgu, który powinien natychmiast przyłożyć ręce do głowy, a jego sąsiedzi złączą wiosłowanie. Kto zapomni wiosłować, przyłożyć ręce do głowy albo wywołać następnego uczestnika — wypada.

3.2 Chcieć to móc

- **Metoda: praca w zespole, elementy studium przypadku.** W programie KOSS stworzonym przez Centrum Edukacji Obywatelskiej opisuje się metodę następująco : „polega na analizowaniu konkretnych zdarzeń, dzięki czemu łatwiej zrozumieć wszystkie zjawiska podobne do analizowanego. Jej główną zaletą jest umożliwienie uczniom podejmowanie samodzielnych decyzji na podstawie krytycznej analizy danych”.
- **Potrzebne środki i warunki:** pocięte pocztówki z krajobrazem Dąbrowy Górniczej, wydrukowane załączniki, kartki A4, długopisy.
- **Wielkość grupy:** od 10 do 30 osób, podział na 4 zespoły.
- **Czas:** ok. 45 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok 1: Rozdaj uczniom pocięte fragmenty ilustracji, /pocztówek/ zdjęć z krajobrazem Dąbrowy Górniczej, poproś, aby dopasowali „puzzle” i w ten sposób utworzyli 4 zespoły.

Krok 2: Przekaż grupie informację, że podczas kolejnego ćwiczenia będą pracować w tych samych, powołanych na początku zajęć pięciu zespołach, nad rozwiązaniem problemów społeczności lokalnych. Rozdaj teraz każdej grupie wydrukowane załączniki nr1 i omów różne rodzaje „obywatelskiej broni”, sposoby interwencji i społecznego nacisku.

Załącznik nr 1

Przykłady metod interwencji obywatelskiej i partycypacji obywatelskiej przydatnych w rozwiązywaniu problemów lokalnych.

LIST DO RADNEGO

Jak napisać list, w którym poinformujemy radnego o problemach, wymagających naszym zdaniem interwencji?

1. Adres nadawcy (nazwa organizacji, w której imieniu został wysłany).
2. Adresat (imię i nazwisko radnego umieszczone w nagłówku pisma).
3. Wyjaśnienie istoty problemu, propozycja rozwiązania, ewentualne dotychczasowe działania podjęte w celu jego rozstrzygnięcia oraz uzyskany rezultat.
4. Dokumenty potwierdzające argumentację.
5. Wskazanie osób zainteresowanych rozwiązaniem problemu (grupa, cała społeczność), jeśli problem nie dotyczy wyłącznie nas.
6. Stwierdzenie wskazujące na możliwości dostarczenie bardziej szczegółowych informacji – zgodnie z sugestią radnego.
7. Podpis autora listu oraz nazwę organizacji, jeśli występuje w jej imieniu (podpisy wszystkich zainteresowanych, jeśli list jest zbiorową inicjatywą).

List do radnego może też zastąpić rozmowa z radnym. W zakres jego obowiązków wchodzi spotkania z mieszkańcami społeczności, a bezpośredni kontakt jest często szansą dla dokładniejszego przedstawienia problemu, a także zaprezentowania różnych technik argumentacji, na które nie zawsze pozwalają sztywne ramy pisemnej wypowiedzi. Jeśli w spotkaniu uczestniczy kilka osób, należy wybrać lidera czuwającego nad porządkiem, udzielającego głosu lub prezentującego problem. Należy pamiętać, aby w kontaktach interpersonalnych unikać negatywnych emocji i chaosu, niekorzystnie wpływającego na naszą linię argumentacji i społeczny odbiór.

PETYCJA

Petycja w odróżnieniu od listu do radnego ma bardziej stanowczy, kategorię charakter. Z reguły dotyczy też problemu szerszego niż interes niewielkiej grupy mieszkańców. Powinna odzwierciedlać interes ogółu społeczności, dlatego też wskazane jest, aby uzyskać dla niej poparcie zbierając podpisy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Przygotowując się do napisania petycji dobrze jest powołać komitet organizacyjny oraz przemyśleć formy rozpropagowania treści petycji wśród mieszkańców (plakaty, hasła informacyjne, rozdawanie ulotek i inne). Adresatem petycji powinien być przewodniczący rady lub prezydent (burmistrz) w zależności od tego, kto jest odpowiedzialny za rozwiązanie problemu.

Elementy, które należy uwzględnić przy układaniu treści to:

- właściwa argumentacja;
- odwołująca się do sprawdzonych faktów, potwierdzona rzetelnymi dowodami;
- powiązanie problemu z interesem ogółu społeczności;
- wskazanie wcześniejszych podejmowanych prób rozwiązania problemu wraz z ich efektem (zwrócenie uwagi na ich nieskuteczność);

PIKIETA

Istotą pikiety jest zmanifestowanie własnego zdania, protestu poprzez prezentację wizualną. Pikietujący wykorzystują w tym celu transparenty, które prezentują w pobliżu miejsca odpowiedzialnego za rozwiązanie danego problemu (urząd władz samorządu) lub związanego z problemem (szkoła, która ma zostać rozwiązana, teren parku, który ma być przekształcony w parking itp.) Należy pamiętać o czytelności haseł, kulturze słowa oraz wyjaśnieniu celu pikiety w sposób prosty, zrozumiały dla mieszkańców. Pikieta absolutnie nie może zakłócać porządku, przeszkadzać innym, utrudniać komunikację. Można ją połączyć z innymi formami protestu: list do radnego, petycja.

DEMONSTRACJA LUB WIEC

Polega na przemarszu większej grupy ludności, która wyraża protest lub poparcie dla istotnej z punktu widzenia ogółu mieszkańców sprawy. O wiecu mówimy wówczas, gdy grupa protestująca pozostaje w jednym miejscu (plac, rynek miasta). Te formy protestu wymagają dużego zaangażowania, bezpośredniego uczestnictwa, zdecydowania i konsekwencji. Obywatele wykorzystują je znacznie rzadziej niż inne formy protestu. Poza w/w przyczynami wpływ na to ma też konieczność uzyskania zgody od władz gminy. Jeśli istnieje uzasadnione przypuszczenie, że demonstracja lub wiec mogą w jakikolwiek sposób zagrozić innym obywatelom – władze gminy mogą udzielić odmowy. Gdy przewidujemy blokadę ulic – należy dodatkowo poinformować o tym policję, której zadaniem będzie takie pokierowanie ruchem, aby nie utrudniać innym mieszkańcom komunikacji. Organizatorzy muszą ponadto wziąć odpowiedzialność za utrzymanie porządku i spokojny przebieg protestu, co nierzadko

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 należy do najtrudniejszych zadań. Z tego względu po tę formę wywierania wpływu na władzę sięga się w ostateczności, gdy zawiodą inne, mniej drastyczne środki.

BUDŻET PARTYCYPACYJNY

Jest to metoda partycypacji społecznej polegająca na współtworzeniu przez obywateli budżetu związanego z obszarem, który dotyczy ich bezpośrednio. Najczęściej dotyczy ustalania budżetu miasta, choć może też polegać, na przykład, na stworzeniu listy i hierarchii wydatków wewnątrz dowolnej instytucji.

Liczba osób zaangażowanych w pracę według tej techniki jest różna w zależności od wielkości projektu: w przypadku tworzenia budżetu dla dużego obszaru wybierane są reprezentacje poszczególnych grup obywateli, z kolei przy niewielkim zakresie działań w procesie mogą wziąć udział wszystkie zainteresowane osoby.

Tworzenie budżetu partycypacyjnego rozpoczyna się z reguły od zapoznania się przez mieszkańców z wszystkimi pozycjami planowanego budżetu; następnie dokonuje się ich hierarchizacji i wybranie tych kategorii, którym powinien być przyznany najwyższy priorytet (dokonuje się to poprzez głosowanie). Mieszkańcy mają możliwość uzyskania wsparcia ekspertów oraz odpowiednich urzędników. Końcowym efektem jest rozdzielanie środków finansowych zgodnie z ustaleniami podjętymi w trakcie debaty.

Pierwsze zastosowanie metody budżetu partycypacyjnego miało miejsce w Porto Alegre w Brazylii w 1989 roku (metoda stosowana jest tam do dziś). Ustaleniom podlegał budżet całego miasta oraz dokonanie redystrybucji środków dla poszczególnych dzielnic - udało się m.in. przeznaczyć część środków z projektów prestiżowych do inwestycji w podstawową infrastrukturę w najuboższych okolicach. Proces zastosowany w Porto Alegre przebiegał na tyle pomyślnie, że odwołano się do niego w innych brazylijskich miastach, a z czasem także w innych krajach.

Krok 3: Rozdaj przybory piśmiennicze i instrukcję dla zespołów (załącznik nr 2) oraz wyjaśnij, że zawierają one opisy sytuacji, do których doszło w różnych gminach naszego kraju. Zadaniem uczniów będzie ustalenie, który ze sposobów oddziaływania społeczności lokalnej na władzę samorządową najlepiej nadaje się do załatwienia opisanego problemu. Następnie każdy zespół opracowuje plan czynności, jakie należy wykonać, aby podjęte działania odniosły zamierzony efekt.

Załącznik nr2

Przykłady sytuacji wymagających społecznego działania:

1. „Toalety dla psów”

Na osiedlu „X” pojawił się problem. Znajdujący się w pobliżu bloku ogródek jordanowski stał się miejscem, gdzie okoliczne psy załatwiają swoje potrzeby. Rodzice bawiących się tam dzieci obawiają się o ich bezpieczeństwo i zakażenie chorobami odzwierzęcymi, właściciele psów uważają z kolei, że skoro płacą podatki za psa, to służby miejskie powinny sprzątać po czworonogach. Pomysłów rozwiązania problemu jest kilka – „toalety dla psów” w wyznaczonych miejscach, ogrodzone, wysypane piaskiem i żwirem, ogrodzenie ogródków, pojemniki i woreczki foliowe. Reprezentujecie rodziców. Jakiego sposobu użyjecie, aby rozwiązać problem?

2. „Nie chcemy być zatruwani”

W miejscowości „Z” znajduje się browarnia, z której odpady zwiększające kwasowość i wydzielające nieprzyjemne zapachy składowane są w pobliżu osiedli mieszkaniowych. Mieszkańcy uważają, że stanowią zagrożenie epidemiologiczne. Problem nie został rozwiązany, a właściciele browaru powołują się na ekspertyzy stwierdzające brak jakiegokolwiek zagrożenia. Mieszkańcy nie przyjmują jednak tłumaczeń. Reprezentujecie społeczność wymienionego osiedla.

Jakiego sposobu użyjecie, aby rozwiązać problem?

3. „Niebezpieczne skrzyżowanie”

Na skrzyżowaniu ulicy Krasieńskiego z Kołłątaja w miejscowości „Y” wypadki zdarzają się średnio, co dwa tygodnie. Według statystyk policyjnych w 2016 roku śmierć poniosły cztery osoby, dwie zostały ranne. Przyczyną jest przede wszystkim brak sygnalizacji świetlnej. Początkowo władze miasta uznawały skargi mieszkańców za nieuzasadnione, potem twierdziły, że brakuje środków finansowych, a w ciągu roku można zainstalować jedynie 2 – 3 sygnalizacje świetlne, a podobnych miejsc jest w mieście 7. Fatalne skrzyżowanie musi poczekać na swoją kolej. Realizacja nie może nastąpić w bieżącym roku. Reprezentujecie mieszkańców wymienionego osiedla. Jakiego sposobu użyjecie, aby rozwiązać problem?

4. „Chcemy więcej linii autobusowych!”

Należycie do grupy obywateli, która miesiąc wcześniej przygotowała petycję do władz

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 samorządowych, domagającą się utrzymania obecnej sieci komunikacji miejskiej. Mimo podpisów pod petycją około 65 % mieszkańców miasta, władze chcą zlikwidować 5 z obecnych 11 linii autobusowych. Komunikacja miejska funkcjonowała do tej pory dzięki 20% dofinansowaniu z budżetu gminy. Jakiego sposobu użyjecie, aby rozwiązać problem zgodnie ze swoim interesem?

Krok 3: Poproś uczniów o przedstawienie efektów swojej pracy na forum tzn. nakreślenie problemu, z jakim się zetknęli, wybranej formy oddziaływania na władzę oraz zaplanowanych działań.

- **Refleksja:** Postaw pytanie dotyczące właściwego doboru (przez poszczególne zespoły) formy oddziaływania do zaistniałej sytuacji. Czy były to jedyne możliwe formy? itd. Zainicjuj dyskusję nt. wpływu obywateli na decyzje władz. Zapytaj uczniów, jakie mają doświadczenia w tym zakresie?. Poproś o konkretne przykłady z własnej gminy. Szczegółowo omów zasady uczestnictwa w Dąbrowskim Budżecie Partycypacyjnym.
- **Wnioski:** Uczestnicy powinni utwierdzić się w przekonaniu, że aktywność obywatelska - jeżeli mieści się w ramach prawa - jest dla państwa demokratycznego znacznie lepsza niż obywatelska bierność i że mieszkańcy mają możliwość oddziaływania na to, co dzieje się w ich mieście, a trwający proces rewitalizacji daje im wiele możliwości do aktywnego zaangażowania się.

Scenariusz nr 4 :Czy warto być aktywnym? Oblicza partycypacji

Wstęp: W tym module uczestnicy będą sprowokowani do dyskusji na temat aktywności i angażowania się w życie lokalnych społeczności. Dobór metod, w tym innowacyjnej metody partycypacji World Cafe, pozwala na indywidualne wyrażenie opinii, ale także na dużą interakcję uczestników. Pozwala także lepiej zrozumieć procesy partycypacji poprzez przeżywanie i doświadczanie

Cele:

- wzrost kompetencji społecznych i obywatelskich;
- pobudzenie do kreatywnego myślenia;
- kształtowanie umiejętności efektywnej pracy w zespole;
- rozwój aktywności i postaw obywatelskich;
- wzrost wiedzy dotyczącej korzystania z dostępnych narzędzi partycypacji społecznej;
- zwiększenie świadomości wpływu uczestników projektu na rozwiązywanie lokalnych problemów;
- popularyzacja aktywności społecznej jako podstawy przyszłych sukcesów zawodowych i budowania autorytetu środowiskowego.

4.1- Gdybym mógł ...

- **Metoda: Ćwiczenie indywidualne- improwizacja słowna.** Celem ćwiczenia jest rozbudzenie umiejętności kreatywnych i twórczych uczestników. Sama metoda została wykorzystana do przeprowadzenia analizy mocnych i słabych stron Dąbrowy Górniczej i jest punktem wyjścia do dalszej dyskusji, ułatwia też zrozumienie procesu rewitalizacji.
- **Potrzebne środki i warunki:** krzesła ustawione w kręgu.
- **Wielkość grupy:** poniżej 30 osób.
- **Czas:** 10- 15 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok 1: Zaprosz grupę do eksperymentu myślowego, poprosz, aby wyobrazili sobie, że mają dostęp do

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

magicznego ołówka, którym mogą w swoim najbliższym otoczeniu: dzielnicy, miście dorysować coś czego im brakuje, o czym myślą, że poprawiłoby to komfort ich życia.

Krok 2: Następnie poproś by każdy wyobraził sobie, że jest w posiadaniu magicznej gumki myszki; co takiego chciałby wymazać ze swojej najbliższej okolicy (ważne żebyś zaznaczył, że wymazywanie nie może dotyczyć osób, można natomiast wymazać zachowania, które uważają za szkodliwe).

- **Refleksja :** Zapytaj uczestników,
 - czy i jakie trudności mieli podczas tego ćwiczenia?
 - które z propozycji powtarzały się?Wyjaśnij klasie, że podstawą demokracji jest aktywność obywateli, która jako rodzaj takiego, odpowiednio użytego ołówka z gumką, może zmieniać rzeczywistość. Bez aktywności obywatelskiej demokracja zaczyna zamierać. Wszyscy obywatele mają prawo do udziału w procesie kształtowania świata w jakim żyją.
- **Wnioski:** Podsumuj, że to istotne, żeby wychodzić poza sferę swojej grupy: koleżeńskiej, klasę, szkołę i interesować się tym co się w najbliższym otoczeniu, próbować zmieniać rzeczywistość, czemu sprzyja m.in. program rewitalizacji w Dąbrowie Górniczej.
- **Uwaga:** Zadbaj o to, by każdy mógł się swobodnie wypowiedzieć i być słuchany. Ćwiczenie może być traktowane jako „rozgrzewka” przed analizowaniem problemów społecznych w środowisku lokalnym.

4.2. *Kim jesteś OBYWATELU?*

- **Metoda: Praca w grupie, dyskusja.** Ćwiczenie łączy prace w zespole z elementami analizy tekstu, pozwala też uwolnić wyobraźnię twórczą. Korzystając z przygotowanych załączników uczniowie ćwiczą umiejętność wyszukiwania i selekcji informacji, trenują umiejętność krytycznej analizy, argumentacji w dyskusji, wspólnego podejmowania decyzji.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- **Potrzebne środki i warunki:** przestrzeń do swobodnej pracy dla 5 zespołów, duże arkusze papieru, karteczki samoprzylepne zielone i czerwone po jednej dla uczestnika, taśma klejąca, tablica, flamastry, wydrukowany załącznik 1.
- **Wielkość grupy:** do 30 osób, podział na 5 zespołów.
- **Czas:** 35 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok 1: Podziel klasę losowo na 5 grup i każdej wręcz jeden z tytułów, które obrazują odmienne style obywatelskiej aktywności (załącznik nr1).

Załącznik nr 1

Wyborca

Buntownik

Organizator

Obywatelski leń

Strażnik demokracji

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Krok 2: Zadaniem każdej z grup jest stworzenie w formie graficznej portretu postaci „swojego” obywatela i odpowiedzenie na pytanie:

- Czy obywatel X interesuje się sprawami, które wykraczają poza jego bezpośredni interes?
- W co się angażuje?
- Jaki jest jego stosunek do działalności władzy?

Krok 3: Rozdaj każdej grupie krótki opis poszczególnych form partycypacji (załącznik 2). Poproś by wybrali formę, która najbardziej odpowiadałaby /zaciekałaby ich typ obywatela. Poproś zespoły, by uzasadniły swój wybór w 5 zdaniach.

Załącznik nr 2

1. Warsztaty przyszłościowe: metoda mająca na celu stworzenie wspólnej wizji dotyczącej np. danej miejscowości przez osoby pochodzące z różnych środowisk. Do udziału w warsztatach zaprasza się zarówno mieszkańców, jak decydentów i lokalnych przedsiębiorców.

2. World Café: jest metodą konwersacyjną służącą do prowadzenia dialogu oraz poszukiwania kreatywnych pomysłów dotyczących wybranych zagadnień związanych z życiem danej zbiorowości w odpowiednio zaaranżowanej przestrzeni zbliżonej do atmosfery kawiarnianej- stąd nazwa.

3. Spacer badawczy: metoda, która angażuje jednorazowo 1 lub kilka osób, najczęściej mieszkańców okolicy lub z jakichś powodów zainteresowanych potencjalnymi zmianami, którzy opisuje badaczom swoje subiektywne odczucia i wrażenia ze spaceru po okolicy, korzystając przy tym z wytycznych opracowanych wcześniej przez badaczy.

4. Spotkanie otwarte (spotkania konsultacyjne): jedno z najczęściej stosowanych narzędzi partycypacyjnych. W spotkaniu mogą wziąć udział wszyscy zainteresowani obywatele, najlepiej z różnych środowisk, zwykle pod kierunkiem moderatora, chodzi o wymianę opinii, wypracowanie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 wspólnego planu działań.

5. Budżet partycypacyjny: jest specyficzną metodą służącą zaangażowaniu ludzi do współtworzenia budżetu związanego z obszarem, który dotyczy ich bezpośrednio. Dąbrowski Budżet Partycypacyjny jest stosowany w Gminie Dąbrowa Górnica od 2013 roku. Mieszkańcy w poszczególnych dzielnicach decydują, na co zostanie wydanych 8 mln zł. Odbyły się już 4 edycje budżetu (do roku 2016).

Krok 4: Rozdaj każdej osobie karteczki samoprzylepne w kolorze czerwonym i zielonym, napisz na tablicy nazwy poszczególnych metod partycypacji. Poproś by każdy z nich przykleił kartkę zieloną przy metodzie, która mu się podoba i czerwoną przy takiej, która z jakiegoś powodu mu nie odpowiada.

- **Refleksja i ocena:** Omów wyniki głosowania. Poproś uczestników o podzielenie się wrażeniami i o uzasadnienie swoich wyborów.
- **Wnioski:** Po tej części uczestnicy, zdobywając wiedzę o różnych formach partycypacji, przekonują się o zaletach każdej z nich przy wykorzystaniu ich w zależności od potrzeb.
- **Uwaga:** Podczas tworzenia portretów obywateli pozwól grupie wyżyć się twórczo, wspólne tworzenie plakatu ma też charakter integracyjny. Nie zapomnij przypiąć prac w widocznym miejscu sali.

5.3 World Cafe

- **Metoda:** World Cafe to jedna z nowatorskich metod partycypacyjnych, służąca do prowadzenia dialogu oraz, poszukiwania kreatywnych pomysłów, dotyczących wybranych zagadnień związanych z życiem danej zbiorowości, do konsultowania lub zbierania opinii w danej grupie.
- **Potrzebne środki i warunki:** Przygotuj 4 stoliki. Jeśli to możliwe przygotuj na każdym stoliku napoje, kubki, małe przekąski. Na każdym stoliku leży jedno zdanie/ stwierdzenie dotyczące tematu sesji.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- **Wielkość grupy:** ok 20 osób, podzielonych na 4 zespoły.
- **Czas:** 30 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok1. Podziel uczestników losowo na 4 mniejsze grupy. Rozłóż na stołach zdania tematu sesji. W naszym przypadku tematem przewodnim jest zaangażowanie społeczne. Stwierdzenia powinny być na tyle kontrowersyjne, aby spowodować ożywioną dyskusję. Przykładowe stwierdzenia:

- Uważam, że zwykli ludzie mogą mieć wpływ na sprawy publiczne;
- Uważam, że warto być aktywnym, np. działać w organizacjach pozarządowych, brać udział w konsultacjach, itp.;
- Uważam, że przeciętny człowiek nie ma wpływu na to co dzieje się w mieście;
- Uważam, że udział w wyborach samorządowych to strata czasu.

Krok 2. Teraz rozpoczyna się dyskusja przy stolikach. Każda runda trwa ok. 5 minut. Po sygnale, który daje moderator (prowadzący), grupy przechodzą do innych stolików tak, aby w rezultacie każda grupa przeszła przez wszystkie stoliki. Przy stoliku zostaje zawsze jedna osoba (zapisująca wnioski z dyskusji na flipcharcie). Kiedy wszystkie grupy przejdą przez wszystkie stanowiska i zapiszą swoje wnioski, następuje prezentacja wniosków na forum.

- **Refleksja:** Zapytaj uczestników o wrażenia i refleksje. Które ze stwierdzeń wzbudziły najczęściej kontrowersji? Podyskutujcie szerzej nad nimi.
- **Wnioski:** Ta metoda pozwala na włączenie się w dyskusję dużej liczby osób, umożliwia każdemu aktywny udział oraz zaproponowanie tematu, na jaki chciałby rozmawiać. Wypracowane wnioski i pomysły mogą służyć do dalszej pracy, przeformułowania np. na plan działań . W przypadku zaproponowanych powyżej problemów do World Cafe, dalsza praca może polegać na wymyślaniu sposobów, jak można zachęcić skutecznie innych do zaangażowania się w proces rewitalizacji miasta?
- **Uwaga:** Warto postarać się o stworzenie „kawiarnianej atmosfery”, sprzyjającej swobodnej wymianie myśli i wyrażaniu indywidualnych opinii.

4.3 Bingo partycypacyjne

- **Metoda: Ćwiczenie indywidualne, gra ewaluacyjna.** Ćwiczenie ma na celu podsumowanie i uporządkowanie wiedzy uczestników, pełni też funkcje energetyzujące i rozładowujące. W trakcie ćwiczenia uczestnicy uczą się działania wiedza i poszukiwania odpowiedzi na pytania, na które być może sami nie znają odpowiedzi.
- **Potrzebne środki i warunki:** Dużo wolnej przestrzeni w sali, wydrukowany załącznik nr 3 dla każdego uczestnika, długopis dla każdego ucznia, twarde podkładki pod kartki.
- **Wielkość grupy:** ok. 20 osób.
- **Czas:** 15 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok 1. Rozdaj każdemu uczestnikowi kartkę z bingo (załącznik nr 3).

Załącznik nr 3- BINGO

<p>Wymień 3 podstawowe jednostki samorządu terytorialnego:</p>	<p>Skąd pochodzą fundusze przeznaczone na Budżet Partycypacyjny?</p>	<p>Wyjaśnij pojęcie partycypacja:</p>
<p>Ilu radnych zasiada w Radzie Miejskiej w Dąbrowie Górniczej?</p>	<p>Wymień co najmniej trzy metody partycypacji:</p>	<p>Jak nazywa się projekt rewitalizacji obejmujący teren fabryki Defum?</p>
<p>Kiedy odbędą się najbliższe wybory samorządowe?</p>	<p>Wymień nazwy 3 organizacji pozarządowych:</p>	<p>Podaj 3 metody interwencji obywatelskiej:</p>
<p>Podaj 1 pomysł, co można zrobić w ramach Budżetu Partycypacyjnego?</p>	<p>Co to znaczy, że w Polsce wybory samorządowe są bezpośrednie?</p>	<p>Wymień trzy instytucje kultury w Dąbrowie Górniczej:</p>

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Krok 2: Podaj instrukcję: Zadanie polega na zebraniu w jak najszybszym czasie odpowiedzi na pytania zawarte w bingo. Na żadne pytanie nie można odpowiedzieć samemu, jedna osoba może udzielić odpowiedzi tylko na jedno pytanie. Jedyne, co możesz robić to kontrolować, czy otrzymana odpowiedź jest prawidłowa. Wygrywa ten, kto zbierze najszybciej komplet prawidłowych odpowiedzi, zapisze je wraz z imionami osób, które ich udzieliły i krzyknie „bingo”.

Krok 2. Poproś pierwsze 3 osoby o odczytanie odpowiedzi wraz z imionami osób, które je udzieliły. Pozostali uczestnicy wraz z prowadzącym sprawdzają ich poprawność.

- **Refleksja:** Porozmawiaj z uczniami, które pytanie było dla nich najtrudniejsze, wyjaśnij ewentualne wątpliwości.
- **Wnioski:** Formuła BINGO, to bardzo uniwersalne narzędzie, które poprzez dobrany odpowiednio zestaw pytań można wykorzystać jako ewaluację dowolnych warsztatów.
- **Uwaga:** Dla pierwszych trzech osób, które poprawnie zrobiły bingo, możesz zapewnić symboliczne nagrody.

Scenariusz nr 5 Rewitalizacja kreatywnie

Wstęp:

Zaproponowane w tym module ćwiczenia i metody pozwolą uczestnikom na twórcze i kreatywne spojrzenie na proces rewitalizacji śródmieścia Dąbrowy Górniczej. Pokazanie młodzieży możliwości autentycznego zaangażowania się w proces zmian budować będzie w nich tożsamość lokalną i identyfikację z miastem.

Cele:

- wzrost kompetencji społecznych i obywatelskich;
- rozwój kreatywnego myślenia;
- rozwój aktywności i postaw obywatelskich wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych;
- budowanie tożsamości lokalnej i pozytywnych związków z Dąbrową Górniczą;
- wzrost wiedzy dotyczącej korzystania z dostępnych narzędzi partycypacji społecznej;
- wzrost wiedzy dotyczącej konsultacji społecznych jako sposobu uzyskiwania opinii społecznych;
- podniesienie poziomu umiejętności z zakresu komunikacji, używania merytorycznych argumentów w dyskusji;
- zwiększenie świadomości wpływu uczestników projektu na rozwiązywanie lokalnych problemów;
- popularyzacja aktywności społecznej jako podstawy przyszłych sukcesów zawodowych i budowania autorytetu środowiskowego;
- podniesienie poziomu wiedzy dotyczącego procesu rewitalizacji.

5.1 Ożywiamy przestrzeń miasta

- **Metoda: Praca w grupie z elementami metaplanu.** Taka forma prowadzenia dyskusji umożliwi zabranie głosu, wszystkim osobom w grupie, nawet tym nieśmiałym a wspólne tworzenie kwiatka problemów uczy pracy zespołowej i analitycznego myślenia.
- **Potrzebne środki i warunki:** kolorowe karteczki samoprzylepne wycięte w kształcie płatków, koła z kolorowych kartek A-4- środki kwiatka, długopisy dla każdej osoby z grupy.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- **Wielkość grupy:** ok. 20 osób.
- **Czas:** ok 30 minut.
- **Kolejność działań:**

Krok 1: Rozdaj uczniom kolorowe karteczki wycięte w kształcie płatków, poproś by zapisali na każdym z nich, po jednym pomysłe do wykonania na terenie Fabryki Pełnej Życia: obiekt, wydarzenie, inny rodzaj zmiany).

Krok 2: Podziel teraz grupę na 5 zespołów. Rozdaj zespołom wycięte z kolorowego papieru koła, poproś by stworzyli z nich „kwiatki pomysłów” z płatków, które wcześniej zapisali. W grupach uczniowie rozmawiają o swoich pomysłach, dopisują nowe, następnie pomysły z tej samej kategorii np.: miejsca do uprawiania sportu, zieleń itd. przyklejają w jednym szeregu.

Krok 3: Omów z grupą i przedyskutuj, na podstawie powstałych prac, pomysły na rewitalizację przestrzeni Fabryki, przypominając wcześniej pojęcie rewitalizacji. Wykorzystaj do tego celu mapę terenów przewidzianych do rewitalizacji w Dąbrowie Górniczej, zdjęcia lub slajdy pokazujące przykłady udanych rewitalizacji z innych miast w Polsce na świecie.

- **Refleksja :** Zapytaj uczestników co sądzą o swoich pomysłach w kontekście innych poznanych „dobrych praktyk” z Polski i innych krajów? W jaki sposób można by zaangażować innych młodych ludzi w proces kreowania przestrzeni miasta?
- **Wnioski:** Istotne jest , żeby poprzez pryzmat wygenerowanych pomysłów, uczestnicy docenili swój potencjał i swoje znaczenie, jako ważnych aktorów w procesie rewitalizacji.
- **Uwaga:** Ćwiczenie może wymaga od uczestników dość dużego zaangażowania umysłowego, dobrze wprowadzić po nim elementy zabawy relaksującej np.; Elektry.

Elektry: (energizer- opcjonalnie) .

Poproś grupę by wstała ze swoich miejsc. Następnie powiedz, że teraz każda osoba jest elektry, który swobodnie wiruje sobie po całej sali. Po chwili ruch elektry ulega przyspieszeniu, kręcą się one jeszcze szybciej i szybciej by następnie zwolnić. Na koniec elektry puszcza się coraz wolniej, aż do zatrzymania.

5.2 Spotkanie konsultacyjne: jestem za czy przeciw?

- **Metoda: Improwizacja teatralna- symulacja:** uczniowie naśladować rzeczywistość w celu zdobycia doświadczeń zbliżonych do tych w świecie realnym, dzięki czemu w bezpiecznych warunkach mogą zaobserwować typowe relacje społeczne i nauczyć się jak na nie reagować. Metoda ta pozwala wejść uczniom w sytuacje uczestników życia publicznego, zrozumieć mechanizmy i narzędzia partycypacji w tym wypadku konsultacji społecznych.
- **Potrzebne środki i warunki:** wydrukowany załącznik 1, z podziałem na role dla każdej z grup, kartki, długopisy, przestrzeń do pracy dla każdego zespołu, krzesła ustawione w kręgu, kolorowe karteczki do losowania w pięciu kolorach.
- **Wielkość grupy:** ok.20 osób, podział na 5 zespołów.
- **Czas:** 35-45 minut.
- **Kolejność działań :**

Krok 1: Poinformuj grupę, że teraz przedstawiś im problem, z powodu którego Urząd Miasta postanowił zorganizować konsultacje społeczne w postaci otwartego spotkania, na które oni sami będą zaproszeni. Jednocześnie poinformuj, że na czas trwania tego ćwiczenia, każdy otrzyma jakąś rolę: mieszkańca, urzędnika, przedstawiciela lokalnej organizacji pozarządowej, lub przedstawiciela biznesu. (Załącznik nr1).

Załącznik nr 1

Opis ról:

1.Administracja samorządowa:

- Miasto chce zrewitalizować/ zagospodarować tereny pofabryczne w okolicach dworca zgodnie z potrzebami mieszkańców.
- Mieszkańcy od dawna zgłaszają problemy z parkowaniem w centrum miasta.
- Firma BudPark przedstawiła bardzo interesujący wstępny projekt wybudowania wielopoziomowego parkingu w okolicach dworca PKP
- Fundacja Urban Farming przedstawiła z kolei bardzo ciekawy społecznie projekt na sposób rewitalizacji tego terenu poprzez założenie tzw. Ogrodu Społecznego
- Postanowiliście jako przedstawiciele Urzędu Miasta, oddać głos mieszkańcom, żeby mogli przedstawić swoje opinie

Ważne: To Wy prowadzicie spotkanie, zadbajcie o swobodę wypowiedzi przy jednoczesnym przestrzeganiu dyscypliny czasowej. Spotkanie nie musi zakończyć się wiążącą decyzją. Jeśli dyskusja będzie się przedłużać możecie zaproponować kolejne konsultacje.

2.Członkowie Organizacji Urban Farming:

- przedstawcie projekt ogrodu społecznego jako nowatorski pomysł na rewitalizację terenów przemysłowych, wg własnych kreatywnych wizji.
- prowadzone wspólne działania przez mieszkańców skupiają się wokół tworzenia i utrzymywania ogrodu, warzywnego lub owocowego w połączeniu z ogrodem kwiatowym wywołują pozytywne emocje, sprzyjają integracji mieszkańców.
- obszar na terenie miasta we wspólnej przestrzeni publicznej stworzony i prowadzony przez mieszkańców połączonych wspólną ideą, powoduje, że ludzie czują się zaangażowani, potrzebni i szczęśliwi.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- w mieście brakuje przestrzeni, gdzie przedstawiciele różnych pokoleń mogą aktywnie działać.
- z plonów korzystać mogą wszyscy członkowie społeczności; ogród jest prowadzony według ustalonych zasad, a goście, którzy odwiedzają ogród, przestrzegają prostego regulaminu.
- na stworzenie takiego ogrodu można pozyskać dofinansowanie ze specjalnych funduszy przeznaczonych na rewitalizację.
- przygotujcie jeszcze inne warianty pozyskania funduszy na elementy ogrodu i sposoby jego utrzymania (np. producenci w zamian za reklamę, wolontariat).

3.Firma BudPark:

- przedstawcie projekt na wielopoziomowy parking jako odpowiedź na potrzeby mieszkańców;
- Ogród jest przedsięwzięciem, które nie przyniesie miastu zysku, a będzie generować koszty, w przeciwieństwie do parkingu;
- samochodów przybywa, a ludzie w centrum nie mają, gdzie parkować;
- ludzie powinni dbać o swoje mienie- samochody, a nie zajmować się sadzeniem roślin;
- rośliny należy sadzić na działkach a nie w Centrum miasta.

4.Mieszkańcy (zwolennicy) powstania Ogrodu:

- Ludziom należy się bezpieczny azyl, w którym mogą odpoczywać.
- W miastach brakuje zieleni, kontakt z przyrodą znacznie poprawia stan zdrowia ludzi, prac na świeżym powietrzu uspokaja.
- Ludzie powinni być odpowiedzialni za przestrzeń wokół siebie a praca w ogrodzie uczy odpowiedzialności i wpływu na rzeczywistość.
- W takim ogrodzie można prowadzić warsztaty edukacyjne dla dzieci i dorosłych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- Brakuje inicjatyw integrujących ludzi, sąsiedzi się nie znają, wspólne sadzenie roślin może to zmienić.

3.Mieszkańcy (przeciwnicy) w sąsiedztwie terenu, na którym ma powstać Ogród:

- Nie potrzebny nam Ogród, przecież są parki miejskie i inne tereny zielone. Sadzenie warzyw w mieście jest bez sensu takie rzeczy można robić na wsi a nie w mieście.
- W obszarze ogrodu będzie unosił się fetor z kompostownika i gnijących warzyw.
- Ludzie, którzy będą tam przebywać wieczorami, będą zakłócać ciszę, w nocy bezdomni zrobią tam sobie noclegownie.
- Wieczorami zrobi się tam miejsce do „picia alkoholu” donice zostaną zniszczone, zasikane i będzie tylko wielki bałagan zamiast ogrodu.
- Łąka to hotele dla owadów zapylających to niebezpieczeństwo dla dzieci, które mogą zostać pogryzione.

Krok 2: Poproś, by grupa usiadła w kręgu, powoli odczytaj opis sytuacji:
Na terenie Twojego miasta grupa aktywistów chce utworzyć Ogród Społeczny: miejsce, gdzie mieszkańcy będą mogli hodować rośliny, stworzona zostanie mikro łąka z leżakami, powieszona hotele dla owadów zapylających. Tego typu działania z powodzeniem są realizowane w innych miastach i są elementami rewitalizacji przestrzeni miejskiej (więcej informacji znajdziesz na stronie <http://www.naszogrodspoeczny.pl/>).

Jednocześnie od jakiegoś czasu pojawiają się głosy mieszkańców, którzy domagają się, aby na terenach niezagospodarowanych w pobliżu dworca PKP utworzyć duży, wielopoziomowy parking strzeżony, cozniejszy wyraźnie uciążliwy problem parkowania samochodów w centrum miasta. Urząd Miasta postanowił zaprosić zainteresowane grupy na otwarte spotkanie, w celu wysłuchania opinii zainteresowanych stron.

Krok 3: Podziel uczestników na pięć grup np.: poprzez losowanie kolorowych karteczek(jeden kolor jedna grupa).

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Pierwsza grupa: przedstawiciele administracji samorządowej, którzy są gospodarzami spotkania i prowadzącymi.

Druga grupa: przedstawiciele organizacji pozarządowej Urban Farming, pomysłodawcy ogrodu.

Trzecia grupa: przedstawiciele prywatnej firmy BudPark- zainteresowani budową parkingu.

Czwarta grupa: mieszkańcy, którzy chcą stworzenia ogrodu.

Piąta grupa: mieszkańcy- zwolennicy parkingu.

Krok 4: Rozdaj grupom opisy ról razem z przykładowymi argumentami (załącznik nr1). Podkreśl, by na czas ćwiczenia wszyscy wczuli się w swoje „losowe” role, nawet jeśli nie jest ona zgodna z ich rzeczywistym stanowiskiem w tej sprawie. Poproś, by poszczególne zespoły zapoznały się z argumentami i wymyślił, oprócz podanych, jeszcze co najmniej pięć własnych. Każda osoba w grupie powinna także wymyślić sobie konkretną postać, którą chce odegrać podczas konsultacji, a która będzie zgodna z przydzieloną jej rolą. Niech wymyślą jej imię, wybiorą zawód i krótko określą sytuację rodzinną. Teraz mają 10 min. na przygotowanie.

Krok 5: Poinstruuuj uczestników, że każda z grup ma ok 2 minut na zaprezentowanie swojego stanowiska na forum. Spotkanie otwierają przedstawiciele władz samorządowych, którzy ustalają reguły, przydzielają kolejno głos, czuwają nad dyscypliną dyskusji. Daj sygnał do rozpoczęcia dyskusji. Teraz każdy uczestnik debaty ma teraz możliwość wypowiedzenia swojego zdania i odniesienia się do przedstawionych argumentów. Dyskusję zakończ w momencie uzyskania przez strony konkretnego rozwiązania, tzn. pozytywnej lub negatywnej decyzji urzędników lub ewentualnie podjęcia decyzji o zwołaniu kolejnych konsultacji.

- **Refleksja:** Poproś uczestników by usiedli w kręgu. Poinformuj, że już nie są w swoich rolach, że są znowu sobą. Omów ćwiczenie, poproś o refleksje. Zapytaj:
 - co pomagało w komunikacji, a co ją zaburzało?
 - jaki rodzaj argumentów używanych przez poszczególne strony był przekonujący?
 - jak czuli się w swoich rolach: kiedy było im trudno?
 - jak przychodziło im oddzielenie emocji od problemu?

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- jakie problemy i konflikty pojawiły się w trakcie symulacji?
 - w jaki sposób argumenty w dyskusji wpłynęły na ich własne poglądy w temacie?
 - na ile, ich zdaniem, odegrana symulacja spotkania konsultacyjnego była realna, czy wg nich tego typu spotkania organizowane w rzeczywistości mogą wyglądać podobnie?
- **Wnioski:** W symulacji najważniejsze jest jej obszerne podsumowanie, przeznaczenie odpowiednio dużej ilości czasu na etap refleksji i oceny. W symulacji bardzo istotne jest trzymanie się nakreślonego scenariusza, cała pomysłowość i aktywność uczestników powinna być nastawiona na wypracowanie najlepszego, ich zdaniem, rozwiązania, a nie obchodzenie czy łamanie ram wyznaczonych przez opis sytuacji.
 - **Uwaga:** W trakcie tego ćwiczenia łatwo o emocje. Pozwól uczestnikom na ich wyrażanie, żeby podczas podsumowania odnieść się do tego i żeby sami przekonali się, jak trudno aranżować i prowadzić tego rodzaju spotkania.

Scenariusz nr 6. Moje miasto moja przestrzeń- gra terenowa

Wstęp: Gra terenowa będzie stanowiła podsumowanie cyklu warsztatów. Uczestnicy będą mieli dobrą okazję do przećwiczenia nabytych kompetencji społecznych i liderских, ze szczególnym uwzględnieniem pracy zespołowej oraz umiejętności angażowania do działania innych. Młodzież „na żywo” poznawać będzie rewitalizowaną przestrzeń.

Cele:

- wzrost kompetencji społecznych i obywatelskich;
- rozwój aktywności i postaw obywatelskich, budowanie tożsamości lokalnej i pozytywnych związków z miastem;
- budowanie postaw związanych z poczuciem sprawstwa;
- podniesienie poziomu wiedzy dotyczącej procesu rewitalizacji;
- zwiększenie świadomości wpływu uczestników projektu na rozwiązywanie lokalnych problemów;
- nabycie umiejętności badania problemów związanych z planowaniem, projektowaniem środowiska swojego zamieszkania;
- rozwijanie zdolności analitycznych, twórczego i krytycznego myślenia;
- budowanie postaw nastawionych na szukanie porozumienia i kompromisu w zakresie użytkowania wspólnej przestrzeni, zrównoważenia interesów indywidualnych oraz dobra wspólnego;
- podniesienie poziomu wiedzy dotyczącej rozumienia charakteru przestrzeni publicznej i jej znaczenie dla tożsamości lokalnej.

- **Metoda: interaktywna gra terenowa.** Grywalizacja/ Gamifikacja polega na użyciu mechanizmów z gier, które mobilizują do działania, zwiększają zaangażowanie/ .Gry są bardzo skuteczne w procesie edukacji, poprzez element bezpośredniego zaangażowania sprawiają, że uczestnicy nabywają wiedzę, umiejętności i postawy po prostu dobrze się bawiąc.

Badania wskazują, że doświadczenie wygranej lub rozwiązania trudnego problemu generuje w organizmie poczucie spełnienia i mobilizuje go do wykonania kolejnych aktywności. Gra opierająca się na metodzie **grywalizacji** spełnia następujące kryteria:

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- **CEL** – musi realizować założony wcześniej cel, w naszym wypadku np.: podnieść poziom wiedzy uczniów z zakresu metod partycypacji społecznej, podniesienie poziomu wiedzy dotyczącej procesu rewitalizacji, wypracowanie nawyków odbywania mikro podróży, budowanie pozytywnych skojarzeń z środowiskiem lokalnym.
- **EMOCJE** – ma sprawiać frajdę i dawać satysfakcję z wykonywania wyznaczonych czynności.
- **MECHANIKA GIER** – musi wykorzystywać mechanizmy znane z gier, jak np.: nagradzanie, dostarczanie informacji zwrotnej, rywalizowanie, zwyciężanie, elementy zaskoczenia.
- **JEST ŻYCIOWA** – musi dotyczyć czynności z prawdziwego życia, które normalnie nie są związane grami.
- **MOTYWACJA** – ma zwiększać motywację ludzi do wykonywania tych czynności. (na podst. publikacji CEO: www.ceo.org.pl).

- **Potrzebne środki i warunki:**

Miejsca, obiekty, które wybieramy do gry, powinny zaciękawiać, inspirować do działań.

Instrukcje do zadań muszą być jasno sformułowane. Zadania powinny angażować wszystkich członków zespołu i muszą być dostosowane do poziomu graczy. Gra zakłada pracę zespołową, dobrze jest wprowadzić element rywalizacji pomiędzy zespołami. Gra musi być dobrze zaplanowana w czasie i przestrzeni, należy pamiętać o przygotowaniu potrzebnych materiałów: kart gry, map, instrukcji, długopisów itd.

Maksymalna liczba zadań 9-10.

Liczba stanowisk i stopień trudności poszczególnych zadań musi być dostosowany do wiedzy i umiejętności uczestników gry.

Na potrzeby tego programu terenem gry będzie przestrzeń Fabryki Pełnej Życia.

- **Wielkość grupy:** ok 20 osób, podział na 4 zespoły.
- **Czas:** ok 45 minut (czas będzie inny dla każdego zespołu).
- **Kolejność działań**

Przygotuj przestrzeń: rozwieś kody QR z zadaniami (zał. nr 2) oraz obrazki z liśćmi dębu 3szt. (zał. nr3), możesz też zrezygnować z kodów i zadania w nich zawarte dołączyć do karty gry.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Krok 1: Podziel grupę na zespoły, przeczytaj instrukcje zwartą w karcie gry (zał. nr1)wszystkim zespołom. Wręcz każdemu zespołowi kartę gry, twardą podkładkę, kartki A4 i długopisy. Przypomnij, że kolejność wykonywania zadań jest dowolna. Określ punkt, w którym drużyny mają się zameldować się po wykonaniu zadania.

Krok 2: Rozpocznij grę: ogłoś start. Zespoły ruszaj do wykonywania zadań. Udaj się do punktu końcowego, gdzie zameldują się poszczególne drużyny. Pamiętaj o odnotowaniu czasów.

Krok 3: Zorganizuj miejsce, w którym będą mogli po zakończeniu gry spotkać się wszyscy uczestnicy. Ogłoś wyniki i podsumuj grę. Dobrze, żeby była możliwość odczytania i porównania na forum zebranych informacji, zdjęć itp. Nie zapomnij o symbolicznych nagrodach dla zwycięzców.

UWAGA! Kartę gry dostępną w załączniku możesz dowolnie modyfikować jeśli masz taką możliwość uzupełnij wersję podstawowa o Grę z elementami żywej biblioteki.

Gra terenowa z elementami „żywej biblioteki”- Zespoły wyruszają do wyznaczonych w karcie gry punktów (punkty możesz również zaznaczyć na mapie) Grę w tym wypadku planujemy tak, by każda grupa zaczynała „w innym miejscu”- prostym sposobem jest wręczenie każdej drużynie karty gry z inną kolejnością zadań i wprowadzenie zasady realizacji zadań po kolei. Drugim wariantem jest rozpoczęcie gry przez każdą drużynę w innym miejscu poprzez wylosowanie karteczki określającej miejsce start dla zespołu np: parking za pałacem kultury, dworzec PKP.

Na każdym punkcie/ stanowisku określonym w karcie gry i odpowiadającym jednemu zadaniu czeka na grupę „ gość specjalny”, który powie kilka słów o miejscu, do którego dotarli uczestnicy, o jego historii i da im zadanie do wykonania (np. przedstawiciel władz samorządowych, instytucji kulturalnych w mieście, Centrum Aktywności Obywatelskiej, itp.). „Gościem specjalnym” może być także nauczyciel lub ktoś z rodziny uczestników, który w ciekawy sposób będzie potrafił opowiedzieć o poszczególnych miejscach, w których toczyć się będzie gra.

Załącznik 1

Karta zadań:

1. Odszukajcie 3 kody QR. Odczytajcie za pomocą telefonu zapisane w nich zadania i wykonajcie je.
2. Zapytajcie 4 mieszkańców o ich 2 ulubione miejsca w Dąbrowie Górniczej, w których lubią spędzać czas wolny. Zapiszcie odpowiedzi i imiona pytanym osób.
3. Stwórzcie przebranie waszej drużyny, każda osoba z zespołu musi mieć jego element które będzie nawiązywało do przemysłowej historii Dąbrowy Górniczej.
4. Wymyślcie 3 super-akcje , które można by zrobić na terenie Fabryki , tak żeby chciało w nich uczestniczyć jak najwięcej waszych znajomych.
5. Ułóżcie rymowanekę, co najmniej 4-wersową, o Fabryce Pełnej Życia i wykrzyczcie ją na mecie razem z 4 innymi zaproszonymi osobami.
Rymowanka musi zawierać słowa: rewitalizacja, Dąbrowa Górnicza, nowe, aktywnie.

Załącznik 2

INFORMACJA DLA PROWADZĄCYCH O ZAWARTOŚCI KODÓW QR:

KOD 1 - Ułóżcie z naturalnych materiałów (patyki, kamienie) słowo PARTYCYPACJA i zróbcie zdjęcie.

KOD 2 - Odszukajcie trzy zielone liście dębu ukryte na terenie Fabryki i zróbcie im zdjęcie wraz z otoczeniem, w którym je znaleźliście.

KOD 3 - Sfotografujcie się całą grupą układając żywą rzeźbę pod tytułem "Bądź aktywny".

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020



Aby odczytać kod konieczna jest aplikacja na telefon do odczytu kodów QR np. QR CODE READER, GOOGLE GOGGLES lub podobna.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020



Aby odczytać kod konieczna jest aplikacja na telefon do odczytu kodów QR np. QR CODE READER, GOOGLE GOGGLES lub podobna.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020



Aby odczytać kod konieczna jest aplikacja na telefon do odczytu kodów QR np. QR CODE READER, GOOGLE GOGGLES lub podobna.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

Załącznik 3

