

BADŹ BARDZIEJ PRZYJAZNY DLA MŁODZIEŻY! JAK UCZYNIĆ MIASTA BARDZIEJ PRZYJAZNYMI DLA MŁODZIEŻY. ABY ZAPEWNIĆ ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ SPOŁECZNY?

Kontekst

Warsztaty te mają na celu umożliwienie lokalnej młodzieży w wieku od 14 lat aktywnego udziału w procesach decyzyjnych i przejęcia odpowiedzialności za swoje społeczności.


Warsztaty dotyczą wyzwań związanych z migracją młodzieży poprzez wspieranie poczucia przynależności i zapewnienie możliwości lokalnego zaangażowania. Poprzez działania mające na celu pomóc uczestnikom zrozumieć ich rodzinne miasta, zidentyfikować potrzeby młodzieży i wyobrazić sobie miasta przyjazne, dążymy do rozwijania umiejętności krytycznego myślenia i planowania strategicznego.

Uczestnicy, którzy już się znają i są chętni do podejmowania lokalnych działań, będą badać sposoby angażowania swoich rówieśników w podejmowanie decyzji w mieście i promowanie zrównoważonego rozwoju społecznego. Nie są wymagane żadne specjalne umiejętności, wystarczy otwarty umysł i entuzjizm dla zaangażowania społeczności.

Chociaż warsztaty te są dostosowane do kontekstu europejskiego, zasady upodmiotowienia młodzieży i działań oddolnych mają uniwersalne zastosowanie i można je dostosować do różnych warunków kulturowych.

Cele





Warsztaty mają na celu promowanie aktywnego obywatelstwa i uczestnictwa wśród młodych ludzi poprzez zaangażowanie ich w refleksję nad dobrymi cechami, problemami i obszarami wymagającymi poprawy w ich sąsiedztwie. Pierwsza część programu ma na celu stworzenie bezpiecznej przestrzeni dla uczestników, w której czują się komfortowo dzieląc się swoimi przemyśleniami i słuchając siebie nawzajem.

Cele:

- ✦ Komunikowanie i dzielenie się osobistymi doświadczeniami, przeżyciami i przemyśleniami;
- ✦ Wykorzystanie obserwacji jako narzędzia poznawczego rzeczywistości i podstawy krytycznego myślenia;
- ✦ Stymulowanie młodych ludzi do obserwowania (a nie tylko patrzenia) tego, co ich otacza;
- ✦ Rozumienie znaczenia kształtowania własnej opinii na temat dóbr będących przedmiotem wspólnego zainteresowania;
- ✦ Zrozumienie znaczenia dobrobytu swojej społeczności poprzez wyrażanie opinii na temat tego, co można poprawić;
- ✦ Umożliwienie młodym ludziom zastanowienia się, gdzie mogą rozpocząć swoją aktywną postawę obywatelską, aby uczynić swoje miasto bardziej przyjaznym dla młodzieży i zrównoważonym oraz aktywnie angażować się w procesy decyzyjne w swoich społecznościach;
- ✦ Doskonalenie technik przemawiania, od struktury prezentacji po umiejętność wypowiedzi;
- ✦ Dzięki dyskusjom i ćwiczeniom uczestnicy nauczą się identyfikować swoje potrzeby i główne problemy lokalne, nad którymi będą chcieli się zastanowić;
- ✦ Uczestnicy będą bardziej świadomi swojego dziedzictwa społecznego, kulturowego i historycznego;
- ✦ Uczestnicy będą pracować nad kształtowaniem bardziej inkluzywnej, tolerancyjnej i równej wizji przyszłości, zajmując się barierami, które utrudniają realizację idealnych wizji społecznych;

Cele edukacyjne scenariuszy warsztatów są zgodne z celami projektu EUtopia i europejskimi wartościami dotyczącymi aktywnego obywatelstwa.





Narzędzia i zasoby

Warsztaty te można przede wszystkim przeprowadzić w trybie offline, ale niektóre elementy, takie jak udostępnianie zasobów lub działania następcze, mogą skorzystać z platform internetowych lub narzędzi komunikacyjnych.

Narzędzia, materiały i sprzęt:

- ✦ Papier
- ✦ Markery/ołówki
- ✦ Flipchart lub tablica
- ✦ Krzesła
- ✦ Arkusz gry obserwacyjnej w sąsiedztwie jest przeznaczony do wykorzystania. W związku z tym można go używać online lub wydrukować. (Możliwe jest również zmodyfikowanie arkusza, dodając aspekty, które mogą być istotne).

Miejsce

Przestrzeń warsztatowa wystarczająco duża, aby pomieścić uczestników dyskusji grupowych i zajęć (wewnątrz lub na zewnątrz).

Opis działań warsztatowych


Scenariusze warsztatów zostały opracowane z myślą o lokalnych pracownikach młodzieżowych, aby mogli podjąć pierwsze kroki w angażowaniu młodych ludzi w lokalne działania mające na celu uczynienie ich rodzinnych miast bardziej przyjaznymi dla młodzieży.

Główne cele to rozwijanie poczucia przynależności, rozpoznawanie lokalnych problemów i identyfikowanie potrzeb miejscowej młodzieży.

Sugerowane ramy czasowe sesji:

- ✦ Część I. Miejsce, w którym żyjemy: 60 minut
- ✦ Część II. Gra obserwacyjna w okolicy: 60-90 minut
- ✦ Część II. Miasta przyjazne młodzieży: 90-120 minut





Jeśli masz więcej czasu, sugerujemy, abyś zaczął identyfikować kroki i działania potrzebne do zastanowienia się nad potrzebami lokalnej młodzieży. W kolejnych sesjach sprawdź warsztaty "Zdefiniuj wpływ swojego projektu!" lub możesz skorzystać z działań "Brainwriting", "Laboratorium analizy kontekstu", "Plan działania" i "Szablon działania" opracowane w ramach projektu EUtopia.

Część I. Miejsce, w którym żyjemy

Rozpocznij od przedstawienia celów warsztatów i moderatorów.

1. Krąg wprowadzający

Uczestnicy przedstawiają się krótko, podając swoje imię i motywację do udziału w warsztatach.

2. Kto jest dyrygentem?

W tym ćwiczeniu jeden uczestnik opuszcza pomieszczenie, podczas gdy pozostali wybierają dyrygenta, który poprowadzi ruchy, które wszyscy będą wykonywać jednocześnie. Osoba, która opuściła pokój, wraca i próbuje zidentyfikować dyrygenta. Powtórz ten proces co najmniej trzy razy, angażując różnych ochotników w zgadywanie i prowadzenie.

3. Bezpieczniejsza przestrzeń

Wedle wcześniej zdefiniowanych kategorii (np. zachęta, szacunek, unikanie osądzania) uczestnicy indywidualnie zapisują swoje przemyślenia na temat tego, czego potrzebują, aby czuć się bezpiecznie i komfortowo we współpracy, omawiają je w małych grupach, a następnie przyklejają notki z własnymi przemyśleniami na ścianie, dzieląc się w ten sposób swoimi potrzebami z dużą grupą.

4. Okręgi koncentryczne

Podziel uczestników na dwie grupy, tworząc koncentryczne kręgi naprzeciwko siebie. Przydziel proste tematy w oparciu o cele edukacyjne warsztatów. W tych wariantach sugerujemy tematy takie jak "Jakie jest twoje ulubione miejsce w mieście?" lub "Co lubisz w mieście?" do omówienia w parach w ciągu dwóch minut. Obróć kręgi, aby utworzyć nowe pary co najmniej pięć razy.





Część II. Gra obserwacyjna w sąsiedztwie

Po pierwsze, młodzi ludzie uczestniczący w zajęciach powinni zostać podzieleni na małe grupy. Następnie należy zaplanować spacer po okolicy. Arkusz roboczy można wypełnić podczas samego spaceru lub po jego zakończeniu. Przydatne może być, aby moderator przeprowadził spacer przed towarzyszeniem grupie, aby wiedział, na czym i gdzie należy skupić uwagę. Ćwiczenie zajmie co najmniej 1-1,5 godziny, w zależności od lokalizacji, które chcesz odwiedzić.

Po wypełnieniu arkusza roboczego zawsze pomocne jest porównanie z innymi, którzy myśleli podobnie i mogli dojść do różnych wniosków. Wymiana opinii może pozwolić na opracowanie ostatecznego profilu, w którym po porównaniu praca jednostki lub małej grupy zostanie wzbogacona o porównanie z innymi. Ostatnim etapem może być napisanie dokumentu, który zostanie udostępniony lokalnej administracji lub nawet małej petycji do podpisania przez mieszkańców.

Narzędzie to jest bardzo przydatne do stymulowania młodych ludzi do obserwowania (a nie tylko patrzenia). W rzeczywistości prawidłowa obserwacja prowadzi do rozwoju krytycznego myślenia o obowiązkach, problemach, możliwościach i potrzebie integracji, poprawy, bezpieczeństwa itp. interwencji. Pomoże im również komunikować się, dzielić osobistymi doświadczeniami, emocjami, myślami i rozumowaniem oraz wyrażać swój punkt widzenia.

Jeśli nikt nie będzie zadawał pytań, sytuacja nigdy się nie zmieni. Każdy może być odpowiedzialny i promować poprawę, zaczynając od społeczności i sąsiedztwa, w którym mieszka. Dlatego chcemy zachęcić młodych ludzi do zrozumienia, że dobrobyt społeczności jest powiązany z wieloma widocznymi, a nawet ukrytymi czynnikami, które mogą nie być takie same dla wszystkich. Ważne jest, aby zachęcać młodych ludzi do obserwowania i schodzenia pod powierzchnię rzeczy. Należy pamiętać, że działanie na rzecz powszechnego dobrobytu społeczności oznacza również uwzględnianie potrzeb mniejszości lub osób o szczególnych potrzebach.

Wskazówki dla osób pracujących z młodzieżą





Wskazówki i porady dla praktyków dotyczące tego, jak mogą wdrożyć narzędzie/działanie w swojej praktyce.

Interesujące może być przekształcenie tej pracy w prośbę do administracji o interwencję w sprawie niektórych aspektów, które należy poprawić w sąsiedztwie, lub w kampanię uświadamiającą dla mieszkańców dzielnicy, którzy mogliby wspólnie przyczynić się do poprawy sytuacji.

Część II. Miasta przyjazne młodzieży

1. To jest moje miejsce

Poproś uczestników, aby utworzyli krąg ze swoich krzeseł i dołączyli do nich swoje. Następnie zostaw swoje krzesło w kręgu i stań na środku. Będziesz pierwszą osobą, która szuka miejsca do siedzenia. Zasady są następujące:

Uczestnicy siedzący po lewej stronie pustego krzesła mówią: "To jest moje krzesło" i siadają na nim. Następna osoba po lewej stronie nowego pustego krzesła robi to samo. Trzecia osoba po lewej stronie nowego pustego krzesła mówi: "To jest krzesło XY", więc woła kogoś, aby tam usiadł. Teraz puste krzesło znajduje się w innym miejscu kręgu. Celem osoby znajdującej się pośrodku jest usiąść na krześle, zanim będzie ono należeć do kogoś innego (osoba już na nim siedzi lub ktoś już został wezwany, by na nim usiąść). Powtarzaj kroki, aż poczujecie, że jest to dobra zabawa (maksymalnie 5-10 minut).

2. Mapa miasta

Krok 1

Poinstruj uczestników, aby narysowali mapę swojego miasta indywidualnie, bez konkretnych instrukcji. To ćwiczenie ma na celu zrozumienie znaczenia ich rodzinnych miast ich oczami i wspieranie poczucia wspólnoty. Zachęć ich do uwzględnienia wszystkiego, co ich zdaniem powinno znaleźć się na mapie.

Krok 2

Kiedy skończą z mapami, poproś ich, aby pokazali swoje mapy innym i rozpoczęli rozmowę opartą na poniższych pytaniach:

- ✦ Co znajduje się na mapie?





✦ Dlaczego te miejsca są dla Ciebie ważne?

Na tym etapie główny nacisk kładzie się na wzajemne poznanie rzeczywistości; nie jest jeszcze konieczne zagłębianie się, ale pozwól im reagować, zadawać pytania i podawać szczegóły, które uważają za ważne.

Krok 3

Teraz poproś ich o stworzenie w grupie mapy ich rodzinnego miasta. Podkreśl, że musi to być uzgodnione przez cały zespół, ale pozwól im ułatwić sobie pracę. Mogą zdecydować się na umieszczenie wszystkich indywidualnych rzeczy lub tylko tych, które pojawiają się na wszystkich indywidualnych mapach. Pokaże to, co jest ważne dla nich jako grupy i jaka jest ich wspólna dynamika.

Krok 4

Poproś uczestników, aby zaprezentowali swoją ostateczną mapę w oparciu o następujące pytania:

- ✦ Jaka była Twoja strategia tworzenia mapy? Dlaczego?
- ✦ Co znajduje się na mapie grupy?
- ✦ Dlaczego te miejsca są ważne dla ciebie jako zespołu?
- ✦ Czy dowiedziałeś się czegoś nowego o swoim rodzinnym mieście? Jeśli tak, to czego?

Sugerowane ramy czasowe:

- ✦ 5-10 minut na wprowadzenie
- ✦ 15-20 minut na indywidualne rysowanie map
- ✦ 30-40 minut na stworzenie ostatecznej mapy i refleksję

3. Myśl - W parach - Dziel się

W tym wariantcie należy wykonać poniższe kroki:

Myśl

Poproś uczestników o napisanie odpowiedzi na następujące pytanie:

Co sprawia, że miasto jest przyjazne młodzieży? Jakie są główne aspekty?





W parach

Na tym etapie uczestnicy powinni znaleźć partnera i podzielić się swoimi indywidualnymi odpowiedziami na pytanie.

Dziel się

Zwołaj ponownie grupę i poproś pary o zrelacjonowanie swoich rozmów.

W międzyczasie utwórz listę ich przemyśleń na flipcharcie lub tablicy.

4. Dyskusja grupowa

Sprawdź listę utworzoną wcześniej na podstawie pomysłów uczestników. Przedyskutuj, czy można dodać więcej aspektów. Pomyśl o idealnym (utopijnym) mieście przyjaznym młodzieży. Zachęcamy do sugerowania rzeczy lub zadawania pytań pomocniczych w celu uzupełnienia listy. Celem jest zobaczenie szerszego obrazu i ostatecznego/idealnego celu do osiągnięcia.

5. Praca w małych grupach

Krok 1

Podziel uczestników na małe grupy i poproś ich o zastanowienie się nad potrzebami lokalnej młodzieży w oparciu o stworzoną wcześniej listę. Powiedz im, że nie jest konieczne myślenie o wszystkich aspektach miasta przyjaznego młodzieży, ale powinni raczej skupić się na tych, które są związane z ich potrzebami, rzeczywistością ich rodzinnego miasta i które uważają za najważniejsze lub najpilniejsze do opracowania. Głównym celem jest stworzenie mapy pierwszych możliwych obszarów działania.

Krok 2


Poproś małe grupy o podsumowanie dyskusji i podkreślenie najważniejszych potrzeb i problemów, nad którymi chcieliby się zastanowić.

Stwórz listę wszystkich potrzeb i problemów, które podkreślili w trakcie dyskusji.

6. Podsumowanie

Zaproś uczestników do dyskusji na temat oceny w oparciu o następujące pytania:



- 
- ✦ Czego się nauczyłeś?
 - ✦ Co możemy zrobić, aby zastanowić się nad potrzebami?
 - ✦ Jakie powinny być kolejne kroki lub konkretne działania?

Jeśli to możliwe, zaplanuj kolejną datę spotkania i kontynuuj konkretne planowanie działań. Sugerujemy zapoznanie się z naszymi warsztatami "Zdefiniuj wpływ swojego projektu!" jako inspirację do kolejnych kroków.

Efekty uczenia się

- ✦ Uczestnicy stworzą indywidualne mapy swoich rodzinnych miast i wspólnie opracują mapę grupową, podkreślając ważne miejsca i atuty społeczności.
- ✦ Uczestnicy będą identyfikować zalety, problemy i obszary wymagające poprawy w swojej okolicy, a także możliwe rozwiązania na praktycznym arkuszu gry obserwacyjnej.
- ✦ Uczestnicy wykażą się umiejętnością analizowania i rozumienia kryteriów, które przyczyniają się do stworzenia miasta przyjaznego młodzieży.
- ✦ Uczestnicy będą aktywnie angażować się w dyskusje grupowe i wspólne procesy decyzyjne w celu ustalenia priorytetów potrzeb społeczności i zaplanowania praktycznych rozwiązań.
- ✦ Uczestnicy ocenią swoje doświadczenie warsztatowe i zdobytą wiedzę, identyfikując obszary rozwoju, napotkane wyzwania i potencjalne kolejne kroki do dalszych działań.
- ✦ Uczestnicy przyczynią się do dobrobytu swojej społeczności, wyrażając swoje opinie na temat koniecznych/możliwych ulepszeń.
- ✦ Uczestnicy poprawią swoje techniki mówienia, struktury prezentacji i umiejętności wypowiedzi.



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Finansowane przez Unię Europejską (kod projektu: 2021-1-FR01-KA220-VET-000033162). Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.





Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

