



ZDEFINIUJ SWÓJ WPŁYWOWY PROJEKT!

Kontekst

Głównym tematem tego warsztatu jest przekształcenie pomysłu lub potrzeby w działanie.

Uczestnicy warsztatów to młodzi ludzie w wieku od 15 do 30 lat. Zostaną oni podzieleni na grupy według wieku, aby mogli identyfikować się z tym samym rodzajem potrzeb.

Powinni być obecni moderatorzy, którzy określą ramy działania i będą przechodzić od grupy do grupy, aby śledzić postępy uczestników i dynamizować je lub pomagać im w razie potrzeby.

Ponieważ warsztaty te dotyczą jedynie tworzenia planu działania w celu skonkretyzowania pomysłu na projekt, można zdecydować się na przeprowadzenie pierwszego warsztatu z wyprzedzeniem, aby uczestnicy przeanalizowali potrzebę i stworzyli pomysł na projekt, a następnie wykorzystali ten warsztat jako drugi krok. Możesz jednak przeprowadzić ten warsztat samodzielnie, jeśli uczestnicy mają już swoje pomysły na projekty lub nawet dostarczyć im przykłady pomysłów, jeśli chcesz pracować tylko nad metodologią.

Można go dostosować do wielu różnych kontekstów, gdy tylko na początku pojawi się potrzeba, a młodzi ludzie będą musieli podjąć działanie.


Cele

Ten scenariusz warsztatów ma na celu umożliwienie młodym ludziom przekształcenia pomysłu na projekt w plan działania.

Ten warsztat rozwine pracę zespołową i współpracę, ucząc ich, jak podejmować decyzje, równo dzielić pracę i osiągać konsensus.

Scenariusz warsztatów jest powiązany z priorytetem programu "Promowanie aktywnego obywatelstwa, inicjatywności młodych ludzi i przedsiębiorczości młodzieży, w tym przedsiębiorczości społecznej" poprzez rozwijanie pomysłów uczestników w projekty. Nauczycy ich





metodologii i narzędzi do wykorzystania i dostosowania do każdej kwestii lub pomysłu, jaki mogą mieć.

Umożliwia młodym pokoleniom zrozumienie ich obecnego kontekstu społeczno-gospodarczego, kulturowego i środowiskowego poprzez analizę potrzeb i kwestii na różnych poziomach (lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim...). Fakt, że muszą pracować w grupach, dzielić się swoimi pomysłami i dyskutować ze sobą, zwiększa równość, integrację, spójną i tolerancyjną wizję przyszłości oraz identyfikuje problemy, które utrudniają tworzenie utopii lub idealnych wizji. Może również inspirować do dalszych projektów, pomysłów i lokalnych/globalnych zmian.

Narzędzia i zasoby

Online/Offline


Warsztat ten można przeprowadzić online, ale będzie on o wiele bardziej skuteczny offline, aby zwiększyć wymianę między młodymi ludźmi i bardziej ich zaangażować. Jeśli robisz to online, możesz skorzystać z pokoiów spotkań w oprogramowaniu do spotkań online. Na przykład [tutaj](#) można znaleźć [samouczek](#) dotyczący dzielenia uczestników na grupy w Zoom.

Sprzęt i materiały

Podczas tego warsztatu uczestnicy będą musieli stworzyć plan działania w oparciu o pomysł na projekt. Jeśli nie mają pomysłu, możesz zaplanować zorganizowanie pierwszego warsztatu na ten temat. W tym celu można skorzystać z naszego scenariusza warsztatów, aby przeanalizować potrzeby. W przeciwnym razie możesz przygotować kilka pomysłów na projekt na papierze, aby mogli wybrać jeden losowo i oprzeć na nim swoje działania. Najlepiej byłoby jednak, gdyby uczestnicy pracowali z własnymi pomysłami, ponieważ będą bardziej zmotywowani i zaangażowani. Warsztat można zorganizować w pomieszczeniu, ale także na świeżym powietrzu, jeśli pogoda dopisze. Będą potrzebne:

- ✦ stoły i krzesła dla każdej grupy
- ✦ długopisy i papier
- ✦ Jeden [pusty plan działania](#) dla każdej grupy
- ✦ Jeden [szablon planu działania](#) dla każdej grupy



- 
- ✦ [Karty ułatwiające dyskusje](#), po jednej dla każdej grupy. Narzędzie to można znaleźć w naszej kolekcji narzędzi i działań na stronie internetowej projektu (zastrzeżenie: karty są dostępne tylko w języku angielskim, szwedzkim i fińskim. Możesz przetłumaczyć je na swój język z wyprzedzeniem).

Nieformalne narzędzia/metody, które mogą być przydatne, to [Mural lub Padlet](#), które pozwalają uczestnikom kontynuować pracę w domu lub samodzielnie, gdy nie są razem. Pozwala im to na wspólną pracę online, nawet jeśli się nie widzą, i na pracę we własnym tempie.

Opis działań warsztatowych

Warsztaty podzielone są na trzy sesje. Celem nie jest uzyskanie ostatecznego i doskonale zorganizowanego projektu, ale poznanie procesu między pomysłem a działaniem, stworzenie dyskusji i poprawa pracy zespołowej.

- ✦ Sesja 1: Wprowadzenie (10 do 15 minut)
- ✦ Sesja 2: Plan działania (od 1h do 2h, w zależności od dynamiki grupy)
- ✦ Sesja 3: Podsumowanie (20 minut)

Sesja 1: Wprowadzenie


Krok 1: Zaprezentuj warsztat. Możesz wyjaśnić cele i założenia warsztatu oraz efekty uczenia się.

Krok 2: Rozgrzewka. Icebreaker zakłada, że każda grupa uczestników ma już swój pomysł na projekt. Może to być bardzo pomocne dla uczestników w sformułowaniu ich pomysłu i wyjaśnieniu go.

Zadaj uczestnikom kilka pytań, około 3 lub 4, więc nie zajmie to zbyt wiele czasu. Dla każdego pytania zaproponuj 4 odpowiedzi, z których każda będzie reprezentowana przez jednego facylitatora. Każdy uczestnik, który chce wybrać jedną odpowiedź, musi dołączyć do moderatora reprezentującego tę odpowiedź. Gdy wszyscy uczestnicy wybiorą odpowiedź, jedna lub dwie osoby z każdej grupy zostaną wybrane do wyjaśnienia/rozwinięcia swoich odpowiedzi.

Rodzaj zadawanych pytań:



- 
- ✦ Jaka jest domena projektu?
 - Przyroda, środowisko i różnorodność biologiczna
 - Gospodarka
 - Obywatelstwo
 - Kultura
 - Inne
 - ✦ Na jakim poziomie ma być Twój projekt?
 - Lokalny
 - Krajowy
 - Europejski
 - Międzynarodowy
 - ✦ Jaka jest Twoja sytuacja?
 - Uczeń
 - Zatrudniony
 - Bezrobotny
 - Inne


Sesja 2: Plan działania

Krok 1: Podziel uczestników na grupy zgodnie z ich pomysłem na projekt i wiekiem.

Krok 2: Rozdaj każdej grupie szablon planu działania i plan działania. Możesz wyjaśnić tworzenie planu działania w ciągu 5 minut jako wprowadzenie i odpowiedzieć na pytania uczestników, jeśli takie się pojawią.

Krok 3: Rozdaj karty ułatwiające dyskusję, po jednej talii dla każdej grupy. Poświęć czas na wyjaśnienie ich zastosowania i sposobu, w jaki mogą je wykorzystać podczas dyskusji, aby wypełnić plan działania. Jeśli napotkają jakiś problem, mogą wybrać kartę z nim związaną i spróbować wspólnie go rozwiązać. Jeśli nie mogą rozwiązać problemu, moderator może pośredniczyć w dyskusji.





Krok 4: Każda grupa musi ukończyć swój plan działania do końca sesji. Możesz ograniczyć czas do 1 do 2 godzin z kilkoma przerwami.

Jeśli uczestnicy potrzebują więcej czasu nawet po zakończeniu sesji, mogą również dokończyć ją online za pomocą narzędzi takich jak Padlet lub Mural, które można znaleźć w naszej [kolekcji działań i narzędzi](#) na stronie internetowej naszego projektu.

Sesja 3: Podsumowanie

Pod koniec limitu czasu każda grupa musi omówić ze sobą, co im się podobało, a co nie i dlaczego podczas pracy zespołowej. Aby to zrobić, skorzystaj z [ćwiczenia "Myśl w parach - dziel się"](#) w naszej kolekcji ćwiczeń i narzędzi na stronie internetowej projektu.

Krok 1: Poproś każdego uczestnika, aby zanotował jedną rzecz, która mu się podobała lub nie podczas pracy zespołowej. Możesz poświęcić trochę czasu na opracowanie tej sesji informacji zwrotnej, wyjaśniając, że nie powinna ona być złośliwa ani osądzająca, jeśli to konieczne.

Krok 2: Gdy uczestnicy zanotują swoje opinie, mogą omówić je w duecie (lub w razie potrzeby w trójkę).

Krok 3: Następnie omawiają to w grupach i znajdują osie ulepszeń, aby rozwiązać problemy, które mogą znaleźć.

Krok 4: Możesz także zapytać wszystkich uczestników o ich odczucia dotyczące warsztatów, aby mogli podzielić się nimi między sobą.

Efekty uczenia się

- ✦ Uczestnicy dowiedzą się, jak pracować w zespole i wyjaśniać innym swoje pomysły i opinie.
- ✦ Uczestnicy będą mogli podjąć konkretne działania, tworząc plan działania.
- ✦ Uczestnicy będą mogli zaprezentować publicznie projekt lub pomysł.
- ✦ Uczestnicy będą mogli zastanowić się nad wykonalnością różnych projektów.





* Uczestnicy będą mogli brać udział w debatach i dyskusjach na określone tematy.

Po zakończeniu warsztatów zbierz informacje zwrotne, aby ocenić, czy wyniki zostały osiągnięte i czy konieczne są jakiegokolwiek zmiany w przyszłych warsztatach.



**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/>).

