



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

# POMYSŁY NA DZIAŁANIA

## KOLEKCJA NARZĘDZI I AKTYWNOŚCI



## **DRODZY UŻYTKOWNICY.**

Pomysły na działania to zbiór gotowych do użycia narzędzi i aktywności dla młodych utopistów, lokalnych youthworkerów i innych specjalistów, które mają służyć im jako praktyczny przewodnik dotyczący wdrażania pomysłów w życie.

Wybierajcie rozsądnie; dzięki temu zestawowi narzędzi będziemy Was wspierać w osiągnięciu celów i budowaniu utopii!



# NARZĘDZIA

1. WPROWADZANIE I ODKRYWANIE POMYSŁÓW

2. KIALO

3. WOKÓŁ PRZYNALEŻNOŚCI

4. CHATFUEL

5. PADLET

6. GRA OBSERWACYJNA

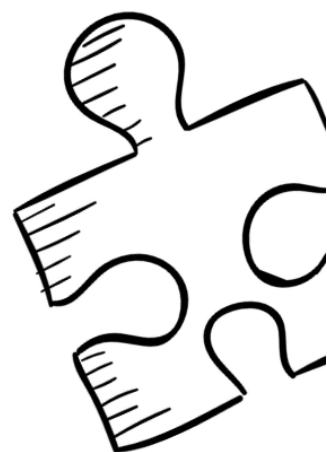
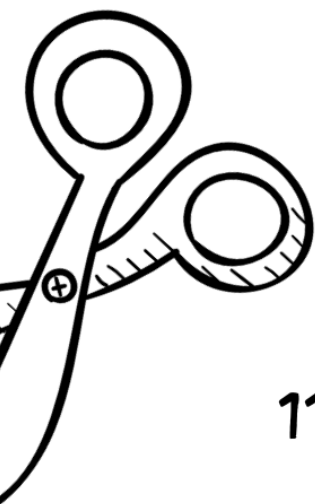
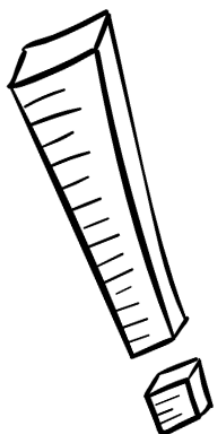
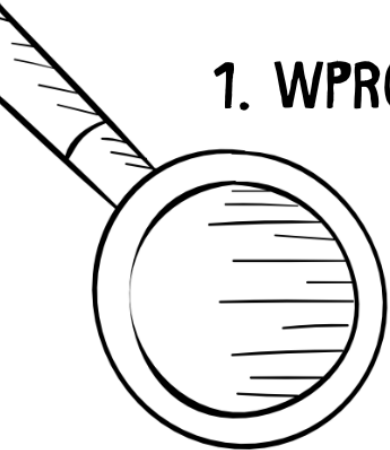
7. MURAL

8. MENTIMETER

9. LISTA KONTROLNA, JAK  
PRZYGOTOWAĆ PRZEMÓWIENIE

10. KARTY UŁATWIAJĄCE DYSKUSJĘ

11. GRY DO GRANIA – ZAANGAŻOWANIA –  
UCZESTNICTWA



# WPROWADZANIE I ODKRYWANIE POMYSŁÓW

## ★ CELE I UCZESTNICZY

Ta platforma stworzona na Uniwersytecie Harvarda, zwana Projektem Zero, pokazuje podejścia w zależności od sposobu myślenia. Może ona pomóc osobom pracującym z młodzieżą w stworzeniu rutynowych działań, które pomogą uczestnikom wyrazić ich sposób myślenia na początku doświadczenia edukacyjnego i rozbudzić ciekawość uczniów, motywując ich do dalszych poszukiwań. Może to wzmocnić efekty uczenia się uczestników. Może być wykorzystana na zajęciach zarówno z dziećmi w wieku szkolnym, jak i dorosłymi, w grupach od 5 do 25 lat, a najlepiej sprawdza się, gdy uczestnicy są w tej samej grupie wiekowej.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Jest to [platforma internetowa](#) do przygotowania zajęć, dlatego podczas zajęć nie trzeba jej używać. Potrzebni są dobrze przygotowani facylitatorzy lub youthworkerzy z dobrym zmysłem aktywnego słuchania. Od youthworkera lub moderatora wymagana jest znajomość języka angielskiego.

Do przygotowania potrzebne jest połączenie internetowe i komputer/smartfon.


## ★ WŁĄCZENIE

Podejścia te można dostosować do każdego rodzaju grupy defaworyzowanej.

Misją Project Zero jest zrozumienie i rozwijanie ludzkiego potencjału – zdolności uczenia się, myślenia, etyki, inteligencji i kreatywności – u wszystkich ludzi. Ogólnie rzecz biorąc, może łączyć się z dowolnym tematem, ale platforma sugeruje również różne i ogólne tematy do nauki. Platforma wyodrębnia sposoby myślenia i uczenia się w następujących kategoriach:

- ✦ podstawowe procedury myślenia
- ✦ wprowadzanie i odkrywanie pomysłów
- ✦ zagłębianie się w pomysły
- ✦ syntetyzowanie i organizowanie pomysłów
- ✦ badanie obiektów i systemów
- ✦ przyjmowanie perspektywy
- ✦ rozważanie kontrowersji, dylematów i perspektyw
- ✦ ogólne możliwości i analogie
- ✦ odkrywanie sztuki, obrazów i przedmiotów
- ✦ myślenie globalne

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

- ✦ Zadawaj refleksyjne pytania dotyczące potrzeb grupy młodych ludzi, wymiarów uczenia się, orientacji, umiejętności itp.
  - ✦ Staraj się myśleć nieszablonowo podczas przygotowań do zajęć/wierz w kreatywne metody.
  - ✦ Zadawaj refleksyjne pytania dotyczące siebie jako profesjonalisty
  - ✦ Poświęć trochę czasu na przygotowanie się do wdrożenia tej metody.
- 



# KIALO

## ★ CELE I UCZESTNICY

To narzędzie online jest bardzo popularną i przyjazną dla użytkownika platformą do debatowania na konkretne tematy. Zawiera wskazówki, argumenty za i przeciw oraz oferuje różne poziomy w zależności od wieku. Jest bardzo przydatny do rozwijania umiejętności debatowania w języku angielskim, niemieckim, francuskim, hiszpańskim lub portugalskim dla dzieci w wieku od 8 lat. Tematy są w większości ważne, popularne i globalne, o których uczestnicy mogli słyszeć. Bardzo dobre narzędzie do ćwiczenia asertywnej komunikacji, krytycznego myślenia i aktywnego słuchania.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

[Kialo](#) to platforma internetowa, ale osoby pracujące z młodzieżą mogą dostosować ją do wersji offline, a także można ją uzupełnić o inne istotne tematy. Do wersji online potrzebny jest komputer lub smartfon i minimum jeden moderator. Jeśli jest to offline, potrzebny jest optymalny obszar dla grupy z zapisanymi tematami i możliwość wygodnego siedzenia (wewnątrz lub na zewnątrz).

## ★ WŁĄCZENIE

Może obejmować uczestników z całego świata, a także jest dobrą alternatywą do wykorzystania jako media społecznościowe, dzięki czemu młodzi ludzie mogą spotykać się z innymi online i kontynuować dyskusję na innych platformach.





## ★ OPIS

Każda debata na Kialo zaczyna się od tezy, czyli omawianej kwestii. Następnie pojawiają się twierdzenia. Z jednej strony te, które wspierają tezę, a z drugiej te, które się jej sprzeciwiają. Możesz łatwo tworzyć i przenosić twierdzenia tam, gdzie uważasz, że najbardziej pasują. Możesz komentować, modyfikować itp. roszczenia i komentarze, platforma jest bardzo logiczna i przejrzysta.

Uczestnicy muszą się zarejestrować, aby korzystać z platformy, jest ona bardzo łatwa w użyciu.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJACYCH Z MŁODZIEŻĄ

- ✦ Przygotuj się do tego ćwiczenia i sprawdź tło lub źródło tematu przed jego użyciem.
- ✦ Lepiej jest, jeśli youth worker jest dość pasywnym moderatorem w tym ćwiczeniu.



# WOKÓŁ PRZYNALEŻNOŚCI

## ★ CELE I UCZESTNICY

**Wokół przynależności** to mapa samooceny stworzona w ramach projektu Erasmus+ KA2, Youthtustainability przez osoby pracujące z młodzieżą i ekspertów społecznych. Celem edukacyjnym narzędzia jest monitorowanie i rozwijanie poczucia przynależności jednostek poprzez wspieranie ich w lepszym poznaniu lokalnej społeczności, lepszym zrozumieniu lokalnych potrzeb i rozpoczęciu dyskusji, aby stać się aktywnymi obywatelami. Zastanawiają się nad potrzebą zrównoważonych społeczności i angażowania młodych ludzi w podejmowanie decyzji na szczeblu lokalnym oraz wspierają dialog między młodymi ludźmi i profesjonalistami na temat ich związku z miejscem, w którym mieszkają. Mapy mogą być doskonałym początkiem aktywnej postawy obywatelskiej dla różnych grup wiekowych młodzieży.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Narzędzie to zostało stworzone z myślą o wydarzeniach i działaniach na miejscu. Wszystkie mapy można pobrać ze strony [Youthtustainability](#) i są one dostępne w języku angielskim, węgierskim, słowackim i portugalskim. Sugerujemy wydrukowanie map w kolorze, dwustronnie i w formacie A3. (Po jednej dla każdej grupy.) Oprócz mapy, uczestnicy powinni dostać kartki A4 i długopisy lub ołówki do robienia notatek.

## ★ WŁĄCZENIE

Mapy zostały stworzone jako narzędzie edukacji pozaformalnej, dlatego ich format wspiera podejście wielozmysłowe, co czyni je idealnymi dla osób ze specyficznymi zaburzeniami uczenia się.



Wytnij ulice i symbole z "Mapy dla młodzieży" i wykorzystaj je z niedowidzącymi uczestnikami.

## ★ OPIS

Narzędzie zawiera trzy mapy, które działają jako trzy różne narzędzia; dlatego pozwala grupie docelowej (młodzieży i lokalnym pracownikom młodzieżowym) korzystać z nich zgodnie z ich celami. We wszystkich przypadkach można przeprowadzić bardziej rozbudowaną sesję, podczas której będzie czas na odkrycie wszystkich obszarów map, ale możliwe jest również podzielenie jej na więcej wydarzeń lub sesji. Optymalne ramy czasowe: 10 min. na poznanie narzędzia, zrozumienie celów i założeń, 60-70 min. na pracę w grupie, 20 min. na refleksję i podsumowanie.

- ★ **Mapa Ciebie** - Dla lokalnych pracowników młodzieżowych (indywidualnie lub w małych grupach 2-6 osób - aby zapewnić czas na dyskusję). To narzędzie może być pomocne dla początkujących i bardziej doświadczonych youthworkerów, którzy chcą rozważyć lokalne potrzeby z innej perspektywy lub zająć się poczuciem przynależności.
- ★ **Mapa młodzieży** - Dla grupy młodzieży (2-6 osób - aby zapewnić czas na dyskusję). Jest to narzędzie dla początkujących i może pasować do różnych grup wiekowych od 14 do 30 lat, przy odpowiednim ułatwieniu.
- ★ **Mapa dla młodzieży** - Ta mapa jest przeznaczona dla oryginalnych pomysłów i unikalnych potrzeb; można ją dostosowywać i aktualizować zgodnie z grupą docelową, celami i potrzebami.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Jeśli chcesz ocenić i rozwinąć swój poziom zaangażowania lub skierować uwagę młodzieży na lokalne kwestie i zaangażować ich w dyskusję, a nawet wzmocnić zmiany, to narzędzie jest dla Ciebie!

Oprócz wskazówek podanych przez twórców, sugerujemy następujące:

- ✦ Wyznacz jednego moderatora na grupę, który może również sporządzać notatki (pracownik młodzieżowy lub bardziej doświadczona młoda osoba, która zgłosi się do tej roli).
- ✦ W przypadku wielu grup, pierwsza część ćwiczenia dotycząca odkrywania narzędzia i uzgadniania zasad może być ćwiczeniem dla całej grupy. Pytania lub pomysły innych mogą być cenne dla wszystkich.
- ✦ Bądź elastyczny! Chociaż dyskusja może być bardzo interesująca, jest również czasochłonna, nie wahaj się omówić mniej tematów lub pytań, które zaplanowałeś, jeśli niektóre tematy są angażujące i inspirujące dla uczestników.
- ✦ Zawsze zostawiaj wystarczająco dużo czasu na refleksję.

# CHATFUEL

## ★ CELE I UCZESTNICZY

Chatfuel to oprogramowanie, które pomaga w tworzeniu chatbota połączonego z różnymi platformami mediów społecznościowych bez kodowania.

Chatboty w dziedzinie edukacji są coraz bardziej powszechne; mogą doskonale sprawdzać się jako asystent edukacyjny, a dzięki nim łatwiej jest dostosować treść do indywidualnych potrzeb. Mogą pasować do każdego tematu, dlatego mogą odnosić się do różnych potrzeb. W zależności od celu i treści, mogą współpracować z różnymi grupami wiekowymi i poziomami zaangażowania.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Najpopularniejsza wersja Chatfuel jest połączona z Messengerem; dlatego musisz mieć konto na Facebooku, aby się zalogować. Możliwe jest również podłączenie chatbota do Instagrama, WhatsApp lub strony internetowej.

Sugerujemy rozpoczęcie od darmowej wersji, a jeśli uważasz, że 50 rozmów miesięcznie to za mało, możesz uaktualnić swoje konto do poziomu Entrepreneur, który w porównaniu z ograniczeniem darmowej wersji pozwala użytkownikom na rozpoczęcie 500 rozmów miesięcznie.

## ★ WŁĄCZENIE

Chatboty są interaktywne, wspierają podejście multisensoryczne i są stale dostępne, dzięki czemu mogą zapewnić indywidualne wsparcie w dowolnym momencie, co jest kluczowe dla uczniów ze specyficznymi zaburzeniami uczenia się. Chatfuel umożliwia korzystanie z filmów z napisami i głosem lektora dla uczestników z wadami wzroku lub słuchu.

Platforma Chatfuel jest intuicyjna, a nad chatbotem można pracować jednocześnie z zespołem. Tworzenie polega na łączeniu różnych bloków w celu zbudowania interakcji. Aby uzyskać szczegółowe informacje, sugerujemy skorzystanie z kanału Youtube Chatfuel. Można tam zamieszczać filmy, obrazy, treści do pobrania, a nawet GIF-y.

W związku z poczuciem przynależności i edukacją obywatelską sugerujemy wykorzystanie chatbota do nauczania kulturowego i historycznego tła wsi/miasta/miasteczka oraz odkrywania jego słynnych miejsc i ukrytych skarbów. Rozwijanie poczucia przynależności jest kluczem do aktywnego uczestnictwa. Kiedy młodzi ludzie wiedzą więcej o swoim domu i społeczności, są bardziej związani z tym miejscem, chętniej identyfikują problemy i aktywnie pracują nad ich rozwiązaniem.

Stworzenie chatbota może wymagać ogromnego nakładu pracy, ale potem wesprze on Twoją pracę bez dodatkowego wysiłku.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Jeśli zdecydujesz się stworzyć swojego pierwszego chatbota, pamiętaj o następujących kwestiach:

- ✦ Zawsze nadawaj swojemu chatbotowi cel i osobowość; pomoże ci to wybrać funkcje i znaleźć ton rozmów. Nigdy nie wahaj się nadać mu nazwy.
- ✦ Wybierz platformę mądrze. Zapytaj, która z nich jest najpopularniejsza wśród młodzieży.
- ✦ Możesz skonfigurować swojego chatbota w różnych językach dla społeczności międzynarodowych.

Zanim udostępnisz go szerszej publiczności:

- ✦ Przetestuj interakcje z kilkoma wolontariuszami z grupy docelowej.
- ✦ Zbierz informacje zwrotne.
- ✦ Rozwijaj swoje interakcje zgodnie z nimi.





# PADLET

## ★ CELE I UCZESTNICZY

Padlet to oparte na chmurze oprogramowanie, które pozwala użytkownikom uczestniczyć we współpracy w czasie rzeczywistym. Jest to dobrze konfigurowalne narzędzie do zbierania pomysłów i burzy mózgów online w celu rozwijania różnorodnej pracy zespołowej, komunikacji lub umiejętności organizacyjnych.

Młodzi ludzie potrzebują profesjonalnego wsparcia lub zespołu z tą samą pasją, aby zrealizować swoje cele. Dzięki Padletowi mogą znaleźć projekty, do których zechcą dołączyć, a także podzielić się swoimi pomysłami i znaleźć innych, którzy są zainteresowani tym samym tematem. Platforma może być punktem wyjścia dla nowego projektu lub dalszej burzy mózgów i organizacji; dlatego może być cenna dla różnych grup docelowych i projektów.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

**Wejdź na stronę [Padlet](#) i stwórz swoje konto!** W darmowej wersji możesz cieszyć się wszystkimi zaletami Padlet, ale są pewne ograniczenia, takie jak tylko trzy tablice w tym samym czasie i limit 20 MB na publikowanie plików, więc wymaga to nieco więcej moderacji ze strony hosta, ale jest to możliwe do opanowania. Istnieją również inne pakiety; warto się im przyjrzeć, jeśli pokochasz Padlet.

## ★ WŁĄCZENIE

Padlet jest pięknie konfigurowalny, a nawet darmowa wersja pozwala użytkownikom tworzyć różnorodne posty multimedialne, współpracę w czasie rzeczywistym, opcje udostępniania i prezentacje wizualne, więc to narzędzie jest idealne dla osób ze specyficznymi zaburzeniami uczenia się.



Interfejs jest łatwy w użyciu i intuicyjny, umożliwiając dostęp do wielu urzędzeń, wspierając młodzież o mniejszych możliwościach, z bardzo ograniczonymi umiejętnościami ICT.

## ★ OPIS

Aby zachęcić do aktywnego uczestnictwa i działań lokalnych, w Padlet proponujemy następujące przykłady:

### ★ **Zbieranie różnych lokalnych pomysłów**

Możesz wspierać młodych ludzi w dzieleniu się swoimi pomysłami i burzy mózgów z innymi oraz znajdowaniu współpracowników. Stwórz chwytliwą platformę i zaprosz lokalną młodzież do dzielenia się swoimi przemyśleniami lub potrzebami.

### ★ **Stwórz tablicę projektów**

Ta funkcja umożliwia młodym ludziom wspólną pracę nad projektami i wdrażanie pomysłów w życie.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

### **Zbieranie różnych lokalnych pomysłów**

- ★ W zależności od wielkości platformy, potrzebni będą moderatorzy, którzy będą mogli filtrować szkodliwe treści, zachęcać zaangażowanych młodych ludzi ze świetnymi pomysłami i pomagać im w znalezieniu się nawzajem z takimi samymi lub podobnymi pomysłami.
- ★ Pamiętaj, że zespoły będą prawdopodobnie potrzebować profesjonalnego wsparcia, więc może to być ogromna praca. Rozpocznij ją, jeśli czujesz się swoją i swojego zespołu, aby wesprzeć kilka pomysłów.

### Utwórz tablicę projektu

- ✦ Ta opcja wymaga profesjonalnego wsparcia. Możesz zaoferować im inne narzędzia wspierające ich pracę. (Sprawdź plany działania i szablon działania w tym zestawie narzędzi).
- ✦ Przypomnij im, że oprócz współpracy online cenne są spotkania twarzą w twarz. Zaoferuj im przestrzeń i zajęcia przełamujące lody/budujące zespół.
- ✦ Jak każdy, młodzi ludzie potrzebują poczucia sukcesu, aby kontynuować. Podtrzymuj ich motywację do osiągnięcia celów i wspieraj ich w każdy możliwy sposób. Twoim obowiązkiem jest również informowanie ich o pomysłach.
- ✦ Nigdy nie zapominaj o celebrowaniu zakończenia projektu.



# GRA OBSERWACYJNA W SASIEDZTWIE

## – ARKUSZ PRAKTYCZNY

### ★ CELE I UCZESTNICY

Narzędzie umożliwia odbycie wycieczki z przewodnikiem w celu obserwacji okolicy. Pytania, na które młodzi ludzie muszą odpowiedzieć, stymulują ich do tworzenia własnych pomysłów na temat kontekstu, w którym żyją.

Cele edukacyjne:

- ✦ Komunikacja, dzielenie się osobistymi doświadczeniami, emocjami i przemyśleniami
- ✦ Wykorzystanie obserwacji jako narzędzia poznawczego rzeczywistości i podstawy krytycznego myślenia
- ✦ Stymulowanie młodych ludzi do obserwowania tego, co ich otacza (a nie tylko patrzenia)
- ✦ Zrozumienie znaczenia kształtowania własnej opinii na temat dóbr będących przedmiotem wspólnego zainteresowania
- ✦ Zrozumienie wagi przyczyniania się do dobrobytu swojej społeczności poprzez wyrażanie opinii na temat tego, co można poprawić

Narzędzie ma zastosowanie w każdym wieku i jest łatwe w użyciu, ponieważ opiera się na pytaniach wielokrotnego wyboru. To, co można by zmienić, to poziom analizy w części, w której wymagane jest zastanowienie się i opisanie powodów udzielonych odpowiedzi. Warto zaproponować pracę w małych grupach.

### ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Arkusz roboczy służy jako przykład. Można go używać online lub wydrukować. Proponuje się spacer po okolicy, aby odpowiedzieć na pytania w trakcie lub po wspólnej obserwacji różnych kluczowych aspektów. W związku z tym przydatne jest, aby moderator, który





korzysta z tego narzędzia, dobrze znał obszar i miał wcześniej pojęcie, na czym należy skupić uwagę (ewentualnie można zmodyfikować arkusz roboczy, dodając aspekty, które mogą być istotne).

## ★ WŁĄCZENIE

Aktywność może być bardziej inkluzywna:

- ✦ Ustalenie, że w grupie jest jeden referent, który zajmuje się wypełnianiem arkusza, podczas gdy pozostali formułują swoje myśli na głos.
- ✦ Korzystanie z przygotowanych wcześniej zdjęć lub filmów, które wizualnie pokazują kontekst, aby przybliżyć problem młodym ludziom, którzy z powodu problemów fizycznych lub innych przeszkód nie mogą osobiście odwiedzić danego miejsca..
- ✦ Poświęcenie szczególnej uwagi kwestiom dostępności w celu przeanalizowania kontekstu z korzyścią dla tych, którzy doświadczają największych trudności. To, co nie działa jest w centrum uwagi, a głos mają ci, którzy mają największe prawo do wyrażenia swojej opinii.

## ★ OPIS

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 później. Przydatne może być, aby moderator wybrał się na spacer przed towarzyszeniem grupie, aby wiedział, na czym i gdzie należy skupić uwagę.

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 czynnikami, które mogą nie być takie same dla wszystkich. W przestrzeni publicznej zbiega się wiele potrzeb i wymagań, które nie zawsze są brane pod uwagę. 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 na temat 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.



# GRA OBSERWACYJNA\_ARKUSZ PRAKTYCZNY

Rozpocznij spacer po okolicy. Twoim zadaniem jest obserwowanie tego, co napotkasz.

Page | 18

**Uwaga: obserwowanie nie oznacza patrzenia! Ważne będą szczegóły!**

Poniżej znajdziesz kilka pomysłów. Jesteś gotowy?

Zaczynamy!

## TERENY ZIELONE

- ✦ Czy są zadbane i miłe? ✓ ✗
- ✦ Czy są odpowiednie dla młodszych i starszych dzieci do przyjemnego spędzania czasu? ✓ ✗
- ✦ Dlaczego?
- ✦ Czy uważasz, że czegoś brakuje? ✓ ✗
- ✦ Czego?

## MIEJSCA SPOTKAŃ

- ✦ Czy uważasz, że są miejsca, w których przyjemnie jest spotkać się z grupą znajomych? ✓ ✗
- ✦ Czy miejsca te są odpowiednie? ✓ ✗  
Budynki prywatne czy publiczne?
- ✦ Czy uważasz, że są pod dobrą opieką? ✓ ✗
  - ✦ Kto mógłby zrobić cokolwiek, by uczynić je przyjemniejszymi?
  - ✦ Co można zrobić?





## BEZPIECZEŃSTWO MIEJSKIE

- ✦ Czy gdybyś musiał(a) spacerować wieczorem, czuł(a)byś się bezpiecznie? ✓ ✗
- ✦ Czy są ulice lub miejsca, w których czułbyś się mniej bezpiecznie? ✓ ✗
- ✦ Dlaczego?

## DOSTĘPNOŚĆ

- ✦ Czy uważasz, że osoby starsze, matki z wózkami lub osoby niepełnosprawne mogą łatwo się poruszać? ✓ ✗
- ✦ Czy każdy może łatwo uzyskać dostęp do różnych przestrzeni i usług? ✓ ✗

## HAŁAS

- ✦ Czy uważasz, że ruch uliczny powoduje zbyt duży hałas? ✓ ✗
- ✦ Czy uważasz, że działalność człowieka powoduje hałas i zakłócenia? ✓ ✗

## OŚWIETLENIE

- ✦ Czy droga jest wystarczająco oświetlona? ✓ ✗
- ✦ Czy droga jest zbyt jasno oświetlona i czy można zastosować bardziej wydajny sposób, aby zużywać mniej energii? ✓ ✗

## TRANSPORT PUBLICZNY

- ✦ Czy mógłbyś z niego wygodnie korzystać do poruszania się po mieście? ✓ ✗
- ✦ Czy można łatwo korzystać z rowerów, skuterów i innych pojazdów napędzanych siłą ludzkich mięśni? ✓ ✗
  - ✦ Co należałoby ewentualnie wdrożyć?





## ZAPARKOWANE SAMOCHODY I CHODNIKI

- ✦ Czy możesz łatwo się poruszać, czując się bezpiecznie przed samochodami? ✓ X
- ✦ Czy chodniki są również dostępne dla osób mających trudności z chodzeniem? ✓ X
- ✦ Czy uważasz, że jest wystarczająco dużo miejsca dla pieszych, rowerów i pojazdów napędzanych siłą ludzkich mięśni? ✓ X


## SPRZATANIE I WYGLĄD ULIC

- ✦ Czy uważasz, że droga jest czysta? ✓ X
- ✦ Czy znajdujesz porzucane odpady? ✓ X
- ✦ Czy można łatwo zarządzać selektywną zbiórką odpadów? ✓ X
- ✦ Czy okolica została zaśmiecona lub zniszczona w wyniku aktów wandalizmu? ✓ X

## DOBRE SASIEDZTWO

- ✦ Jeśli ktoś potrzebuje pomocy, czy uważasz, że może łatwo znaleźć ludzi, którzy go wysłuchają i mu pomogą? ✓ X
- ✦ Dlaczego?

## PODSUMOWUJĄC

- ✦ Co chciałbyś poprawić?
  - ✦ Do czego byś się zobowiązał, gdybyś był administratorem publicznym?
  - ✦ I co chciałbyś powiedzieć ludziom, którzy mieszkają z tobą w sąsiedztwie?
- 



# MURAL

## ★ CELE I UCZESTNICY

Czy Ty i Twoi znajomi macie wiele pomysłów na zmianę swojego miasta i zaangażowanie większej liczby młodych ludzi, ale Waszym głównym problemem jest to, że macie zbyt wiele pomysłów i nie wiecie, jak przekształcić je w konkretny projekt? Musicie współpracować, aby dowiedzieć się, co zrobić, ale nie możecie spotkać się osobiście tak często, jak byście chcieli?

"Mural" to cyfrowe narzędzie do współpracy. Zostało stworzone i zaprojektowane w celu ułatwienia wymiany, organizacji i burzy mózgów dla zdalnych zespołów. Jest to cyfrowa i współdzielona tablica, na której interakcje uczestników odbywają się w czasie rzeczywistym.

Mural jest przydatnym narzędziem do zbierania i formułowania pomysłów od wszystkich, do burzy mózgów i wspólnej pracy. Może być używany przez wszystkich młodych ludzi z dostępem do komputera i Internetu.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY


[Mural](#) jest narzędziem cyfrowym, aby z niego korzystać trzeba mieć:

- ✦ Komputer lub telefon
- ✦ Dostęp do Internetu
- ✦ Konto Mural (wystarczy wersja darmowa)

## ★ WŁĄCZENIE

Jeśli młodzi ludzie nie mają komputera lub dostępu do Internetu w domu, mogą spróbować w bibliotekach, niektórych stowarzyszeniach lub cyfrowych miejscach publicznych. Mogą również mieć dostęp do komputerów w szkole.





Dla introwertyków lub onieśmiałonych młodych ludzi, którzy mają tendencję do mniejszego uczestnictwa, na początek dostępna jest "samotna burza mózgów".

## ★ OPIS

Page | 22

Mural to cyfrowa i współdzielona tablica, na której członkowie zespołu mogą przyklejać "karteczki" w różnych kolorach. Każdy post-it może zawierać tekst, obrazy, filmy lub linki. Może być na przykład połączony z YouTube lub Dyskiem Google.

Pozwala to uczestnikom dodawać swoje pomysły do tablicy, klasyfikować je według tematu lub zadania i decydować, kto co robi i kiedy.

Mural to świetne narzędzie do burzy mózgów, która jest pierwszym krokiem do stworzenia projektu i znalezienia świetnych pomysłów. Proponując kilka pomysłów, bez względu na to, jak bardzo są naciągane, możesz dać początek jeszcze lepszym pomysłom, na które ludzie nie wpadliby bez twojego udziału. Celem jest zachęcenie członków zespołu do swobodniejszego myślenia i nie bania się dzielenia swoimi pomysłami. Następnie każdy z nich może wykorzystać swoje pomysły, aby znaleźć najlepsze możliwe rozwiązanie danego problemu lub potrzeby.


## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJACYCH Z MŁODZIEŻĄ

Jeśli potrzebujesz więcej niż 3 tablice na Mural i masz środki, możesz subskrybować płatną wersję (około 10 euro na członka miesięcznie). Darmowa wersja powinna jednak w zupełności wystarczyć.

Mural jest jednym z wielu narzędzi do tworzenia map myśli. Możesz także skorzystać z [Miro](#), która jest cyfrową platformą współpracy zaprojektowaną w celu ułatwienia komunikacji i zarządzania projektami dla zdalnych zespołów.

Aby przeprowadzić efektywną burzę mózgów lub jeśli nikt nie chce zacząć proponować pomysłów, możesz zadać kilka pytań. Możesz użyć Mural do sesji burzy mózgów lub organizowania projektu na różne tematy.





Na przykład:

- ✦ Ryzyko (Co może się wydarzyć? Jak możemy sobie z tym poradzić?)
- ✦ Aspekt finansowy (Ile to będzie kosztować? Jak to zdobędziemy? Kto podpisze czek?)
- ✦ Aspekt operacyjny (Jaki jest harmonogram? Kto wykonuje tę pracę?)







# MENTIMETER

## ★ CELE I UCZESTNICY

Podczas prezentowania projektu decydującym, przygotowanie prezentacji wspierającej wystąpienie może być świetnym pomysłem na wywarcie większego wpływu. Wizualizacja pozwala ludziom lepiej śledzić prezentację oraz zrozumieć i zapamiętać informacje. Mentimeter to cyfrowe narzędzie do tworzenia interaktywnych prezentacji. Możesz dodawać pytania, ankiety lub quizy, na które widzowie mogą odpowiadać w czasie rzeczywistym.

To cyfrowe narzędzie jest dostępne dla wszystkich młodych ludzi, którzy chcą stworzyć efektowną prezentację swojego projektu.

## ★ NARZĘDZIA I ZASOBY

[Mentimeter](#) to narzędzie online. Do korzystania z niego potrzebny jest komputer lub telefon z dostępem do Internetu oraz utworzenie konta na stronie internetowej Mentimeter. Z Mentimeter można korzystać bezpłatnie. Istnieją również wersje płatne (około 12 euro miesięcznie za wersję podstawową i 25 euro miesięcznie za wersję pro). Może to być opłacalne, jeśli Mentimeter jest dla Ciebie bardzo przydatny, ponieważ odblokowuje niektóre opcje. Można je sprawdzić na stronie internetowej Mentimeter w zakładce "Cennik".

Strona internetowa Mentimeter proponuje samouczki takie jak "[How To Create Your First Mentimeter Presentation – 7 Minute Crash Course Tutorial](#)" na kanale YouTube Mentimeter.

## ★ WŁĄCZENIE

Mentimeter to intuicyjne narzędzie, które pozwala dostosować prezentację. Mentimeter jest dostępny na różnych urządzeniach, wystarczy się zalogować.





## ★ OPIS

Mentimeter może być używany do tworzenia interaktywnych prezentacji. W tym celu można utworzyć nową prezentację i korzystać z różnych funkcji:

Page | 25

- ✦ Word Cloud (zadawaj otwarte pytania odbiorcom i zbieraj ich odpowiedzi bezpośrednio w prezentacji). Możesz także użyć Mentimeter podczas prezentacji, aby dodać interaktywność z publicznością. Możesz także użyć tej funkcji podczas spotkania grupowego, aby przeprowadzić burzę mózgów na temat pomysłów na projekt. Świetnie jest zachęcić członków zespołu lub publiczność do dzielenia się swoimi pomysłami i opiniami.
- ✦ Multiple Choice. Możesz go również użyć podczas prezentacji lub spotkania grupowego, aby zdecydować się na jeden pomysł według większości.
- ✦ Q&A. Jest to świetna funkcja dla sesji pracy grupowej dla osób introwertycznych, ponieważ pytania są anonimowe i pojawiają się bezpośrednio w prezentacji.


W razie potrzeby można także tworzyć quizy.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Mentimeter nie jest jedynym cyfrowym narzędziem do tworzenia innowacyjnych prezentacji. Możesz również użyć Canva lub Genially:

- ✦ [Canva](#) to cyfrowe narzędzie graficzne do tworzenia dokumentów wizualnych. Możesz tworzyć wiele projektów, od ulotek po prezentacje, posty w mediach społecznościowych, projekty stron internetowych, CV, infografiki lub filmy. Proponuje szablony, elementy interaktywne, animacje i przejścia. Narzędzie to jest bardzo intuicyjne i nadaje się zarówno dla początkujących w wersji darmowej, jak i profesjonalistów w wersji płatnej.



- 
- \* [Genially](#) to cyfrowe narzędzie do tworzenia dokumentów wizualnych. Pozwala realizować prezentacje, infografiki, przewodniki, pliki lub filmy. Genially proponuje interaktywne elementy, szablony i opcję wspólnej edycji. Dostępna jest darmowa wersja, a także kilka płatnych wersji od 1,25 euro miesięcznie dla studentów do 21 euro miesięcznie dla firm. Dostępna jest również wersja Edu pro za 5 euro miesięcznie. To cyfrowe narzędzie jest przeznaczone dla firm, obszarów edukacyjnych i szkół.





# LISTA KONTROLNA: CO ROBIĆ. A CZEGO NIE – JAK PRZYGOTOWAĆ PRZEMÓWIENIE

## ★ CELE I UCZESTNICZY

Poniższa lista kontrolna zawierająca zalecenia i instrukcje dotyczące przygotowania przemówienia to zbiór wskazówek, które pomogą poprawić umiejętności mówienia i uporządkować prezentację projektu. Musi być ona dostosowana do każdej sytuacji w zależności od kontekstu i sytuacji. Na przykład zapoznanie się z otoczeniem, w którym będziesz występować podczas prezentacji, nie jest możliwe, jeśli nie masz dostępu do tego miejsca przed wystąpieniem.

Lista kontrolna może pomóc w poprawie technik przemawiania, od struktury prezentacji po umiejętności mówienia. Lista kontrolna może być używana przez każdego.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Lista kontrolna jest dostępna offline. Lista kontrolna jest potrzebna tylko do zapoznania się ze wskazówkami. Można ją wydrukować lub zapisać na komputerze lub telefonie. Możesz stworzyć własną listę, biorąc tylko te wskazówki, których potrzebujesz lub dodając nowe.

## ★ WŁĄCZENIE

Lista kontrolna została utworzona zgodnie z wytycznymi dotyczącymi włączenia.





## ★ OPIS

Lista kontrolna nie jest wyczerpująca. Istnieje wiele innych świetnych porad. Możesz przeczytać książki na ten temat, zapytać ludzi, którzy są przyzwyczajeni do wygłaszania przemówień lub przeprowadzić badania.

To narzędzie jest powiązane z tematem "Jak prezentować swoje pomysły decydującym". Aby zaprezentować swoje pomysły i projekty, należy przygotować jasne i zwięzłe przemówienie. Dzięki tej krótkiej prezentacji będziesz w stanie wyjaśnić swoje cele, innowacyjność swojego pomysłu i korzyści dla decydentów. Świetnie jest przygotować strukturę przemówienia, ale umiejętności mówienia są również bardzo ważne. Jeśli twoje pomysły są świetne, ale twoja prezentacja nie, nie uzyskasz żadnej pomocy od decydentów.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Możesz zdecydować się na skorzystanie z listy kontrolnej przed rozpoczęciem tworzenia przemówienia. Może to być przydatne, aby mieć w pamięci wszystkie kryteria, które należy spełnić. Możesz również przeczytać listę kontrolną po stworzeniu przemówienia, aby je poprawić.

Listę kontrolną można również wykorzystać do przygotowania się przed prezentacją. Możesz użyć jej jako przypomnienia, aby nie zapomnieć mówić głośno, wykorzystywać przestrzeń i patrzeć na publiczność podczas D-day.

Lista kontrolna: co robić, a czego nie - jak przygotować przemówienie

- ✦ Najpierw przeanalizuj grupę docelową, aby dostosować swoje przemówienie.
- ✦ Określ swój cel: Dlaczego przemawiasz? Jaki jest twój interes?
- ✦ Stwórz jasną strukturę swojej wypowiedzi.
- ✦ Używaj krótkich i prostych zdań, aby być bardziej przejrzystym.
- ✦ Dodaj słowa łączące i słowa kluczowe, aby uporządkować swoją wypowiedź.
- ✦ Dodaj znaczenie: dlaczego odbiorcy powinni zainteresować się Twoim projektem?





- ✦ Przygotuj dobry wstęp i zakończenie.
- ✦ Przećwicz przed wystąpieniem, powtarzając tekst przed lustrem, nagrywając się lub prosząc kogoś o informację zwrotną.
- ✦ Jeśli to możliwe, zapoznaj się z otoczeniem, w którym będziesz wygłaszać przemówienie.
- ✦ Uważaj na mowę ciała. Używaj gestów rąk (nie za dużo).
- ✦ Korzystaj ze sceny.
- ✦ Przewiduj pytania i przygotuj odpowiedzi.
- ✦ Oglądaj przemówienia online (YouTube) lub uczestnicz w wydarzeniach na żywo, aby zobaczyć przykłady.
- ✦ Kończ zdania.
- ✦ Dodaj trochę tonu do rytmu swojej wypowiedzi i utrzymaj uwagę słuchaczy.
- ✦ Spróbuj wykonać kilka ćwiczeń wymowy, aby ćwiczyć swoje umiejętności mówienia.
- ✦ Naucz się synonimów i słownictwa.
- ✦ Stój prosto i patrz na publiczność podczas przemówienia: Przeskanuj wszystkich słuchaczy.
- ✦ Mów wystarczająco głośno, aby wszyscy Cię słyszeli i nie mów zbyt szybko: możesz robić krótkie przerwy na przerywanie wypowiedzi.





# KARTY UŁATWIAJĄCE DYSKUSJE

## ★ CELE I UCZESTNICY

[SITRA](#) stworzyła narzędzie o nazwie Karty ułatwiające dyskusję w ramach projektu [TimeOut](#). Celem projektu było zachęcenie do konstruktywnych dyskusji publicznych na temat ważnych kwestii społecznych, takich jak praca, imigracja, planowanie przestrzenne i podatki. Pomysł polegał na tym, aby ludzie poświęcili czas na przemyślenie tych kwestii, zwiększając swoje zaangażowanie w społeczeństwo, budując zaufanie i rozumiejąc, w jaki sposób przyszłe decyzje są powiązane z tymi kwestiami. Narzędzia opracowane w ramach projektu mogą być wykorzystywane do angażowania młodych ludzi, którzy zazwyczaj nie przyłączają się do debat publicznych, a tym samym wspierają ich udział w życiu społecznym. Karty są szczególnie przydatne do ułatwiania dyskusji z młodzieżą w wieku, w którym kwestie społeczne są dla nich ważne, ale mają niewielkie lub brak doświadczenia w debatach publicznych (od poziomu szkoły średniej wzwyż). Idealna grupa początkująca jest mała, do 10 uczestników, jako krok przygotowawczy do udziału w debatach plenarnych.

## ★ NARZĘDZIA I ZASOBY

Narzędzie to zostało stworzone z myślą o działaniach rozwijających umiejętności społeczne i podejście partycypacyjne. Karty można pobrać ze strony internetowej SITRA i są one dostępne w języku angielskim, szwedzkim i fińskim.

W zależności od preferencji można korzystać z cyfrowej lub drukowanej wersji kart. Oprócz tego narzędzia, SITRA oferuje wiele innych, w szczególności bogactwo zasobów, które rozwijają umiejętności młodzieży w antycypowaniu przyszłości.





## ★ WŁĄCZENIE

Karty są adresowane do moderatorów dyskusji, a nie do samych uczestników. W związku z tym można je łatwo dostosować do pracy z różnymi grupami młodzieży. Decyzja o wyborze konkretnej wskazówki lub sformułowania należy do moderatora w zależności od poziomu i/lub ograniczeń grupy. Ogólnym celem jest umożliwienie ludziom udziału w dyskusjach publicznych, zwłaszcza tym z trudnościami w uczestnictwie - jest to podejście integracyjne, partycypacyjne.


## ★ OPIS

Prowadzenie dobrego dialogu wymaga praktyki i powtarzania. Karty te zostały zaprojektowane, aby wspierać moderatorów dyskusji/debat i dostarczać przydatnych wskazówek i zwrotów do prowadzenia dialogu. Sugerują one rozpoczęcie od kilku proponowanych metod, a następnie rozszerzanie umiejętności facylitacyjnych dyskusja po dyskusji. Nie podano ram czasowych dla takich działań, ponieważ konkretne wykorzystanie kart będzie zależać od konkretnego przypadku debaty i grupy uczestników. Oto tematy kart, każda z cennymi wskazówkami i zwrotami ułatwiającymi dialog:

1. Jak korzystać z kart konwersacji
2. Czym jest dialog?
3. Doskonalenie umiejętności słuchania
4. Przygotowanie do prowadzenia dyskusji
5. Przykładowy scenariusz rozpoczęcia dyskusji
6. Podstawowe zasady konstruktywnej dyskusji
7. Dostrojenie się do dyskusji, w której wszyscy uczestnicy są równi
8. Najlepsze środki prowadzące facylitatora
9. Zachęcanie uczestników do mówienia o własnych doświadczeniach
10. Sposoby na pogłębienie dyskusji






- 
11. Gdy wybór tematu do pogłębionej dyskusji stanowi wyzwanie
  12. Aktywizowanie cichych uczestników
  13. Co zrobić, gdy ktoś dominuje?
  14. Jak wyjść z impasu?
  15. Jak zadawać pytania dialogowe
  16. Emocjonalne wybuchy w dyskusji
  17. Najlepsze środki, gdy punktem wyjścia dyskusji jest konflikt
  18. Wybuch nieoczekiwanego konfliktu podczas dyskusji
  19. Zakończenie dyskusji

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Narzędzie zawiera porady i wskazówki dotyczące korzystania z niego. W szczególności godne polecenia są następujące wskazówki:

- ✦ Zaczynij korzystać z kart na etapie planowania.
  - ✦ Przejrzyj każdą kartę i zastanów się, która wskazówka jest przydatna dla konkretnej grupy młodych ludzi.
  - ✦ Dostosuj sformułowania, aby komunikacja z grupą była dla Ciebie naturalna.
  - ✦ Przejrzyj karty i swoje notatki przed prowadzeniem dyskusji młodzieży.
  - ✦ A następnie dostosuj się do następujących debat.
- 



# GRY DO GRANIA – ZAANGAŻOWANIA – UCZESTNICTWA

## ★ CELE I UCZESTNICZY

Play. Engage. Participate [PEPAR](#) to partnerstwo strategiczne KA2 obejmujące cztery organizacje z Danii, Czech, Hiszpanii i Polski. Głównym celem tego projektu jest zwiększenie zaangażowania młodzieży zarówno w sferze społecznej, jak i politycznej poprzez rozwój innowacyjnych narzędzi grywalizacyjnych dostosowanych do różnych poziomów uczestnictwa. Zbiór gier publikowanych na ich stronie internetowej, bezpłatnych i typu open source, jest przydatnym zasobem pomagającym osobom pracującym z młodzieżą zwiększyć uczestnictwo i zaangażowanie obywatelskie młodzieży poprzez wykorzystanie lub dostosowanie innowacyjnego podejścia do uczenia się opartego na grach.

Wszystkie gry zostały przetestowane podczas dwóch międzynarodowych działań w Hiszpanii zorganizowanych przez partnerów projektu. Uczestniczyli w nich młodzi ludzie w wieku 18-28 lat, więc jest to grupa, dla której gry okazały się odpowiednie. Gry mogą być rozgrywane w kilku rundach, więc należy przeznaczyć na nie wystarczająco dużo czasu. W zależności od gry, grupy liczą od 4 do 12 osób.


## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Gry PEPAR można pobrać z ich [strony internetowej](#) i są one dostępne w języku angielskim, duńskim, czeskim, hiszpańskim i polskim.

W większość gier można grać tylko w wersji papierowej (planszowej lub karcianej).

Potrzebne materiały są dobrze zorganizowane i udostępniane za pośrednictwem folderu





Google z plikami PDF wyjaśniającymi zasady. Jedna z gier jest dostępna w wersji cyfrowej i można w nią grać online.

## ★ WŁĄCZENIE

Nie ma specjalnych przeszkód, aby grać w gry – są one dobrze zaprojektowane, atrakcyjne wizualnie z jasnymi instrukcjami. Słowa i ilustracje są wystarczająco duże, by mogły je zobaczyć osoby ze znacznymi wadami wzroku. Jedna z nich jest nawet odpowiednia dla tej grupy graczy (Let's get loud). Inna (Frenzy) bezpośrednio angażuje się w trudności/wyzwania, przed którymi może stanąć młoda osoba, aby uczestniczyć na równych warunkach, jeśli jest LGBTIQ, imigrantem/mniejszością etniczną, ma niepełnosprawność fizyczną lub umysłową lub przewlekłą chorobę.

## ★ OPIS

Zestaw zawiera następujące gry:

### 1. Gra społecznościowa

Gra planszowa, w której ty i twoi przyjaciele poruszacie się w różnych sytuacjach w The Community, aby wywrzeć pozytywny wpływ.

### 2. Kompetentne uczestnictwo

Gra karciana, która rozwija osiem kluczowych kompetencji życiowych poprzez działania takie jak tworzenie memów, liczenie, recykling, negocjacje i inne.

### 3. Zgadnij wskazówkę

Szybka gra, w której praca zespołowa jest kluczem do tworzenia wskazówek, aby ktoś mógł odgadnąć tajemnicze słowo. Tematy obejmują uczestnictwo, kwestie społeczne i zaangażowanie obywatelskie.

### 4. Frenzy

Rzuć wyzwanie swojemu zespołowi, aby wygenerował jak najwięcej pomysłów dotyczących uczestnictwa młodzieży. Bądź ostatni i wygraj, kładąc nacisk na oryginalność i szybkość.





## 5. Let's Get Loud!

Tętniąca życiem gra karciana skupiająca się na zbieraniu typów uczestnictwa młodzieży. Dołącz do organizacji pozarządowej, zaangażuj się w rzecznictwo online, głosuj i protestuj, aby wygrać, jako pierwszy krzyząc "STOP".

## 6. Gra cyfrowa PEPAR

Zanurz się w świecie partycypacji młodzieży dzięki tej cyfrowej grze przygodowej. Dokonuj wyborów i reaguj na sytuacje podczas wiecu przed ratuszem, zdominowanego przez młodych uczestników.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Ważną częścią każdej gry są pytania podsumowujące. Jak zawsze w nauczaniu opartym na grach, jest to istotna część aktywności, której nie należy lekceważyć. To tylko kilka przykładowych pytań z gier, które mogą otworzyć znaczące dyskusje na temat uczestnictwa młodzieży:

- ✦ Czy widzisz jakieś powiązania między swoim życiem osobistym/społecznym a grą?
- ✦ Wybierz jedną sytuację z gry i przedyskutuj, co mógłbyś realistycznie zrobić w związku z nią w swojej lokalnej społeczności.
- ✦ Czy masz inne problemy w swojej społeczności, których nie napotkałeś podczas gry?
- ✦ Jak mogłeś je rozwiązać?
- ✦ Jak zareagowali na to inni ludzie?
- ✦ Dlaczego udział młodzieży jest ważny?
- ✦ Co może ograniczać ten rodzaj zaangażowania młodzieży?
- ✦ Co możemy zrobić, aby ułatwić młodym ludziom takie uczestnictwo w życiu społecznym?



# DZIAŁANIA

1. KRĘGI KONCENTRYCZNE

2. SEMINARIUM SOKRATEJSKIE

3. MYŚL – PARUJ – DZIEL SIĘ

4. LOKALNE WYZWANIA

5. MIND-MAP

6. BRAINWRITING

7. KOLEKCJA UTOPII

8. LABORATORIUM ANALIZY KONTEKSTOWEJ

9. ODGRYWANIE RÓL

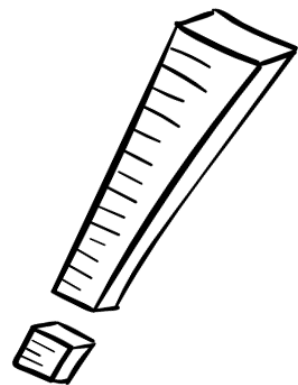
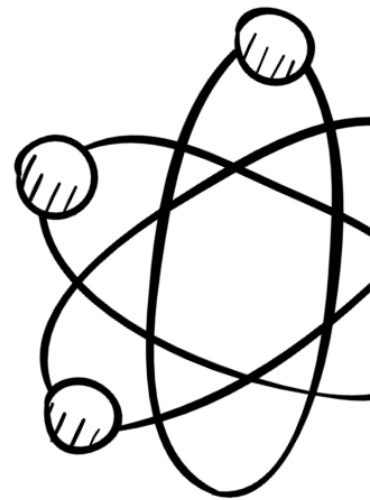
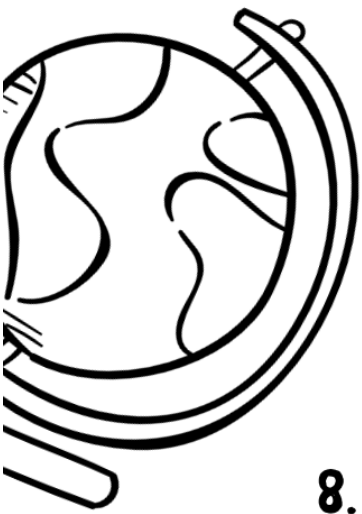
10. WYBÓR ODPOWIEDNIEJ STRUKTURY

11. TECHNIKI PISANIA OFICJALNYCH  
WIADOMOŚCI E-MAIL

12. JAK SIĘ NIE ZGADZAĆ

13. PARTICIPART

14. TWORZENIE FILMÓW PARTYCYPACYJNYCH





# KREGI KONCENTRYCZNE

## ★ CELE I UCZESTNICY

Ta strategia dyskusji zachęca wszystkich uczestników grupy do aktywnego słuchania i mówienia. Ponadto daje uczestnikom możliwość omówienia różnych opinii, zastanowienia się nad sobą nawzajem oraz porównania i obalenia swoich pomysłów. Prowadzenie krótkich, ale głębokich rozmów jest bardzo skuteczne, ponieważ uczestnicy mogą skupić się na jednym pytaniu i jednej osobie w tym samym czasie. Rozwijają również umiejętności związane z przełączaniem się między różnymi tematami i stylami komunikacji.

Technika ta może być dostosowana do dzieci i nastolatków, zwłaszcza w placówkach edukacyjnych, ale może być stosowana przez osoby w każdym wieku. Może pomóc w ułatwieniu dyskusji grupowych i promowaniu aktywnego uczestnictwa. Dyskusje w kręgu koncentrycznym są często skuteczne w mniejszych (6-9) lub średnich grupach (10-14), w których uczestnicy mogą wchodzić w interakcje i skutecznie się komunikować. Zbyt duża liczba uczestników może utrudnić zarządzanie dyskusją. Jeśli uczestnicy mają wcześniejsze doświadczenie lub zaangażowanie w konkretny temat lub działanie lokalne, dyskusja w koncentrycznym kręgu może być przydatnym sposobem na wykorzystanie ich wiedzy i prowadzenie znaczących dyskusji.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Przed aktywnością powinien pojawić się temat (wideo, zadanie do przeczytania itp.), który prowadzi do dyskusji, co wyzwoli aktywny udział.

Ta aktywność działa pierwotnie w trybie offline. Aby dyskusja była skuteczna, potrzebny jest ktoś, kto poprowadzi zadanie i wyjaśni, jakie są zasady i jak działa ta "gra".

Potrzebne narzędzia: jakieś urządzenie odmierzające czas (może to być telefon lub stoper).





## ★ WŁĄCZENIE

Istnieje kilka konkretnych wskazówek, jak sprawić, by dyskusje w kręgu koncentrycznym były bardziej inkluzywne dla różnych grup, w tym osób niepełnosprawnych fizycznie lub umysłowo.

Dostępność fizyczna dla osób niepełnosprawnych lub potrzebujących jakiegoś urządzenia, aby móc chodzić: Upewnij się, że układ miejsc siedzących dla koncentrycznych kręgów umożliwia dostęp dla wózków inwalidzkich. W razie potrzeby wybierz lokalizację z podjazdami lub windami.

Upośledzenie umysłowe: zaproszenie do debaty powinny być w tym przypadku proste i zwięzłe, przy użyciu prostego języka. Zapewnienie uczestnikom z zaburzeniami poznawczymi więcej czasu na przetworzenie informacji i sformułowanie odpowiedzi.

Korzystanie z pomocy wizualnych lub rekwizytów w celu wsparcia zrozumienia i zaangażowania podczas dyskusji.


Jedną z najważniejszych rzeczy jest zachęcanie uczestników do używania pełnego szacunku i inkluzywnego języka, promującego przyjazną atmosferę. Przed "szybką rundą" osoba prowadząca dyskusję powinna ocenić i poznać indywidualne potrzeby i preferencje oraz dokonać niezbędnych dostosowań.

Zapewnienie rundy testowej, aby wszyscy zrozumieli, na czym polega zadanie.

## ★ OPIS

Dyskusje w koncentrycznych kręgach to interaktywny format dyskusji grupowej, który może być wykorzystywany w różnych środowiskach w celu promowania aktywnego uczestnictwa i komunikacji między uczestnikami. Aby z niego skorzystać, należy zacząć od wybrania tematu dyskusji, ustalenia jasnych celów i ułożenia koncentrycznych kręgów. Podczas dyskusji uczestnicy w wewnętrznym kręgu angażują się w rozmowę, podczas gdy uczestnicy w zewnętrznym kręgu słuchają. Regularna rotacja uczestników między rundami sprzyja świeżym perspektywom. Po zakończeniu dyskusji należy podsumować ją i przekazać





informacje zwrotne, a także dostosować ramy czasowe i narzędzia do konkretnych potrzeb i celów grupy. Bardzo dobra okazja do dogłębnego wyrażenia opinii i omówienia tematu, który nie pojawia się w codziennym życiu.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

- ✦ Należy mądrze dobierać pytania i tematy oraz brać pod uwagę wiek i osobowość grupy.
- ✦ Może to być dowolny krótszy lub dłuższy proces (wymiana młodzieży, warsztaty, obóz szkolny itp.), ale podczas planowania tematów należy również wziąć pod uwagę poziom zaufania i otwartości.
- ✦ Bądź elastyczny w kwestii harmonogramu, czasami potrzeba więcej czasu zgodnie z planem i odwrotnie.







# SEMINARIUM SOKRATEJSKIE

## ★ CELE I UCZESTNICY

Page | 40

Seminarium sokratejskie to metoda próby zrozumienia informacji poprzez stworzenie klasy dialektycznej w odniesieniu do określonego tekstu. Podczas seminarium sokratejskiego uczestnicy dążą do głębszego zrozumienia złożonych idei zawartych w tekście poprzez rygorystyczny i przemyślany dialog. Proces ten zachęca raczej do myślenia rozbieżnego niż zbieżnego. Najlepiej sprawdza się w przypadku 6-9 uczestników w podobnym wieku i z podobnym doświadczeniem edukacyjnym, od 15 lat do dowolnego wieku.


## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Strategia seminarium sokratejskiego opiera się na ścisłej analizie tekstu, dlatego ważne jest, aby wybrać tekst, który zapewnia wiele możliwości interpretacji i dyskusji. Jeśli zostanie wybrany prosty tekst, w którym znaczenie jest dość proste, uczniowie nie będą mieli zbyt wiele do omówienia. Ponadto tekst nie powinien być zbyt długi, aby można go było dokładnie przeczytać w wyznaczonym czasie. Może to być artykuł prasowy związany ze społecznością uczestników i omawiający ważne tematy społeczne i środowiskowe. Również facylitator/youth worker może tworzyć konkretne artykuły. Często facylitatorzy wybierają tekst od jednego akapitu do jednej strony. Może być używany zarówno offline, jak i online, ale jest bardziej skuteczny, gdy jest offline.

## ★ WŁĄCZENIE

- ✦ Seminarium może mieć charakter integracyjny, na przykład z programem czytania dla osób niedowidzących.
- ✦ Może być dostosowane do materiałów wizualnych (wideo lub obrazów), dlatego jest dobre dla młodych ludzi z SLD.
- ✦ Może być prowadzone w formie pisemnej z młodymi ludźmi z upośledzeniem słuchu.



- 
- ✦ Może być prowadzone online lub w formie hybrydowej dla osób mieszkających na obszarach wiejskich.
  - ✦ Może włączać osoby niepełnosprawne fizycznie.
  - ✦ Młodzi ludzie z mniejszymi szansami mogą zaangażować się w temat, który ich dotyczy.

## ★ OPIS

Seminaria te sprzyjają aktywnemu uczeniu się, ponieważ uczestnicy badają i oceniają idee, kwestie i wartości zawarte w konkretnym tekście. Skuteczne seminarium składa się z czterech współzależnych elementów: (1) wybranego tekstu, (2) postawionych pytań, (3) prowadzącego seminarium oraz (4) uczestników.

Na ćwiczenie należy przeznaczyć co najmniej 15 minut, a często może ono trwać 30 minut lub dłużej. W miarę jak uczniowie będą coraz lepiej zaznajomieni z formatem seminarium sokratejskiego, będą w stanie omawiać tekst przez dłuższy czas bez interwencji moderatora.

Jest to przydatne ćwiczenie do rozwijania umiejętności debatowania, czytania ze zrozumieniem, aktywnego słuchania i krytycznego myślenia na określony temat. Uczestnicy mogą nauczyć się wyrażać swoje opinie, a w zależności od tematu mogą również rozwijać i pogłębiać swoją wiedzę.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Zaleca się lepsze poznanie uczestników, dzięki czemu wybór tematu będzie łatwiejszy. Ważne jest, aby temat stanowił pewne wyzwanie, ale nie był zbyt trudny, ponieważ jeśli będzie zbyt trudny, to podczas seminarium zapadnie cisza.





# MYŚL – PARUJ – DZIEL SIĘ

## ★ CELE I UCZESTNICZY

Page | 42

Ta technika dyskusji daje uczestnikom możliwość udzielenia odpowiedzi na pytania w formie pisemnej przed zaangażowaniem się w znaczącą rozmowę z innymi. Poproszenie uczestników o napisanie i omówienie pomysłów z partnerem przed podzieleniem się nimi z większą grupą buduje pewność siebie, zachęca do większego zaangażowania i prowadzi do bardziej przemyślanych dyskusji. Może być stosowana na każdym poziomie wiekowym, od 6 lat, przy minimalnej liczbie 3 i maksymalnej liczbie 30 uczestników w grupie. To ćwiczenie może pomóc w rozwijaniu umiejętności wyrażania opinii i pomysłów, nadaje się jako technika burzy mózgów i może wzmocnić umiejętności komunikacyjne.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

- ✦ Może działać zarówno w trybie online, jak i offline.
- ✦ Potrzebne materiały: interfejs do pisania
- ✦ Potrzebny jest jeden lub dwóch moderatorów.

## ★ WŁĄCZENIE

Osoby niepełnosprawne fizycznie mogą być łatwo zaangażowane, podobnie jak osoby z obszarów wiejskich.


## ★ OPIS

Pomyślcie

Poproś uczestników o napisanie odpowiedzi na podpowiedź lub pytanie. Młodsze dzieci mogą przedstawić swoje odpowiedzi w formie graficznej.

Dobierzcie się w pary





Powiedz uczestnikom, aby dobrali się w pary i omówili swoje odpowiedzi.

Podzielcie się przemyśleniami

Ponownie zbież grupę i poproś pary o zrelacjonowanie swoich rozmów.

Użyj tego ćwiczenia w dowolnym momencie procesu uczenia się, aby ustrukturyzować znaczącą rozmowę:

- ✦ przed wprowadzeniem nowego materiału, aby wykorzystać wcześniejszą wiedzę
- ✦ po obejrzeniu klipu filmowego, aby ocenić reakcję
- ✦ po przeczytaniu krótkiego tekstu w celu rozpoczęcia dyskusji
- ✦ przed rozpoczęciem przez uczestników zadania, takiego jak esej lub zestaw zadań słownych, w celu zebrania pomysłów lub sformalizowania procedur

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

- ✦ Jest to bardzo elastyczne ćwiczenie, które może być wykorzystywane w różnych przypadkach.
- ✦ Może to być bardzo dobre ćwiczenie dla osób pracujących z młodzieżą.
- ✦ Możesz użyć karteczek samoprzylepnych ze swoimi przemyśleniami i wspólnie je przedyskutować.





# LOKALNE WYZWANIA

## ★ CELE I UCZESTNICY

Page | 44


Jest to kampania w mediach społecznościowych mająca na celu odkrycie ekscytujących i znanych lokalnych miejsc oraz ukrytych perełek, aby wesprzeć lokalną młodzież, aby dowiedzieć się więcej o swoim rodzinnym mieście i tradycjach społeczności oraz promować spędzanie czasu na miejscu.

Na obszarach wiejskich większość gmin boryka się z utrzymaniem lokalnej młodzieży, zwłaszcza gdy w mieście nie ma szkoły średniej ani wyższej, a są one blisko większego miasta z większymi możliwościami edukacji i spędzania wolnego czasu. W przypadku tych miejsc poczucie przynależności ma kluczowe znaczenie dla przekonania młodszych pokoleń do pozostania lub powrotu, gdy rozpoczną dorosłe życie. Głównym celem jest posiadanie szerokiej wiedzy na temat lokalnych tradycji i kultury oraz posiadanie wspomnień i osobistych relacji z lokalnymi ludźmi i miejscami. Dlatego sugerujemy zorganizowanie tej kampanii jako działania wstępnego dla młodzieży w każdym wieku.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Do rozpoczęcia tego działania potrzebna jest platforma mediów społecznościowych. Może to być profil Facebook/ Instagram/ Twitter/ TikTok/ Discord/ itp. lokalnej organizacji pozarządowej lub gminy, ale możesz też stworzyć platformę dedykowaną wyzwaniu.

Zaproś właścicieli popularnych miejsc (takich jak kawiarnie, bary, biblioteki, muzea, restauracje) do udziału w wyzwaniu i spróbuj przekonać ich do zaoferowania zniżki lub drobnego upominku dla "odkrywców".





## ★ WŁĄCZENIE


Ta kampania promuje aktywność na świeżym powietrzu i wymaga tylko jednego smartfona na grupę. Większość miejsc może być bezpłatna, a jeśli przekonasz miejsca z opłatami za wstęp do zaoferowania zniżki, może to być atrakcyjne dla młodych ludzi o mniejszych szansach.

## ★ OPIS

Zwiększanie wiedzy młodych ludzi na temat lokalnych miejsc i tradycji pomaga im kształtować lokalną tożsamość, rozwija poczucie przynależności i sprawia, że są bardziej świadomi swojego rodzinnego miasta. Jest to niezbędna podstawa aktywnego uczestnictwa i zrównoważonej społeczności.

Po wybraniu platformy (lub platform) dla wyzwania, należy ustalić pewne zasady.

Sugerujemy skorzystanie z poniższych i dostosowanie ich do lokalnych realiów:


- ✦ Stwórz listę miejsc i podsumuj ich historię oraz dlaczego są ważne dla społeczności.
  - ✦ Utwórz #hashtag z nazwą miasta lub nazwą wyzwania. (#MonsChallenge lub #DiscoverMons)
  - ✦ Zdefiniuj działania! Uczestnicy muszą zrobić zdjęcie siebie lub unikalnego przedmiotu, którego używają podczas wyzwania w miejscu z listy i przesłać je na platformę wyzwania z #hashtagem.
  - ✦ Określ, w jaki sposób uczestnicy mogą "wygrać" wyzwanie, np. kto przesłał zdjęcia na platformę wyzwania z odpowiednim #hashtagem ze wszystkich lokalizacji z listy. Zaoferuj im prezent; może to być mała odznaka "Najlepszego odkrywcy".
- 



## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Oto kilka dodatkowych wskazówek dla osób pracujących z młodzieżą:

Page | 46

- ✦ Zwróć uwagę na możliwości platformy i dostosuj zasady wyzwania.
  - ✦ Wybieraj różnorodne lokalizacje! (Na zewnątrz, w pomieszczeniach, słynne, ukryte klejnoty itp.)
  - ✦ Zamiast dokładnych lokalizacji można przygotować listę wskazówek, dzięki czemu uczestnicy będą musieli rozwiązać zagadkę, aby znaleźć właściwe miejsce. Zamiast zagadek można użyć historii.
  - ✦ Możesz ustalić termin lub pogrupować lokalizacje i stworzyć wyzwania, takie jak "Maj w muzeach".
  - ✦ Po zebraniu wystarczającej liczby zdjęć można zorganizować wystawę poświęconą wyzwaniu.
  - ✦ Możesz zaoferować dodatkowe działania związane ze spotami, takie jak zbieranie śmieci lub sadzenie drzew.
  - ✦ Nie zapomnij zareklamować wyzwania, aby stawało się coraz bardziej popularne!
  - ✦ Jeśli masz taką możliwość, możesz zorganizować wycieczki z przewodnikiem do tych miejsc.
  - ✦ Możesz zbierać lokalne historie o miejscach, dzięki czemu wyzwanie będzie bardziej osobiste i barwne.
  - ✦ Możesz zapewnić przestrzeń do poprawy, zapytać uczestników: Jak chciałbyś, aby to miejsce się poprawiło? W jaki sposób mogłoby stać się jeszcze bliższe potrzebom lub pragnieniom młodych ludzi?
- 



# MIND MAP

## ★ CELE I UCZESTNICZY

Wizualizacja problemów jest często pomocna w ich zdefiniowaniu i wspólnym znalezieniu rozwiązania. Szerszy obraz jest niezbędny, aby zobaczyć, gdzie możemy rozpocząć pracę.

Mind Map to ćwiczenie dla grupy młodych ludzi (w wieku 13–35 lat), którzy są świadomi swojej lokalnej społeczności i chcą coś zrobić, ale nie wiedzą, od czego zacząć.

Głównym celem jest spojrzenie na miasto własnymi oczami i zastanowienie się, jak zwiększyć swoją aktywną postawę obywatelską, aby uczynić swoje miasto bardziej przyjaznym dla młodzieży i zrównoważonym.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Do tego ćwiczenia potrzebne będą następujące materiały:

- ✦ Papier A4 dla wszystkich uczestników
- ✦ Papier do flipchartów
- ✦ Markery w różnych kolorach
- ✦ Inspirujące i ciche miejsce

## ★ WŁĄCZENIE

Podczas tego ćwiczenia uczestnicy mogą wyrażać się wizualnie, dlatego jest ono idealne dla osób ze specyficznymi zaburzeniami uczenia się.

Nie wahaj się myśleć nieszablonowo i wykorzystuj materiały 3D (małe przedmioty jako symbole, a nawet plastelinę/glinę) do tworzenia map z uczestnikami z upośledzeniem wzroku.







## ★ OPIS

Głównym celem mapy myśli jest zobaczenie najważniejszych miejsc dla młodzieży w ich rodzinnym mieście, określenie, co można poprawić i jak mogą przyczynić się do rozwoju.

To ćwiczenie jest proste, ale także pouczające dla profesjonalistów. Daj uczestnikom papier i kilka kartek A4 i poproś ich, aby narysowali mapę swojego rodzinnego miasta i zaznaczyli na niej wszystkie istotne miejsca.

Po wykonaniu wszystkich map, sprawdź je razem i zastanów się nad nimi.

W ramach refleksji możecie wspólnie stworzyć jedną gigantyczną mapę.

Sugerowane ramy czasowe:

- ✦ 5-10 minut na wprowadzenie
- ✦ 15-20 minut na indywidualne rysowanie map
- ✦ 30-40 minut na refleksję

W drugiej części ćwiczenia można poprosić uczestników o stworzenie utopijnej ("idealnej") wersji ich rodzinnego miasta i porównanie jej z rzeczywistością.


## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

- ✦ Wybór odpowiedniego miejsca na aktywność jest kluczowy. Musi to być spokojne i inspirujące miejsce, w którym można być samemu.
- ✦ Nie dawaj im prawdziwej mapy ich rodzinnego miasta; główną ideą jest zobaczenie miejsc ich oczami, a nie zobaczenie rzeczywistości.

Pytania, które proponujemy omówić podczas refleksji:

- ✦ Dlaczego mapy wyglądają inaczej?
- ✦ Jakie miejsca umieszczamy na mapach indywidualnie i dlaczego?
- ✦ Jakie punkty wszyscy zaznaczyliśmy na mapie?
- ✦ Które miejsca są idealne, a które mogłyby być lepsze?
- ✦ Czy mogłyby być lepsze? itd.

Jeśli refleksja przerodzi się w burzę mózgow na temat tego, jak wnieść swój wkład, niech tak będzie.





# BRAINWRITING

## ★ CELE I UCZESTNICY

Brainwriting jest podobny do brainstormingu: młodzi ludzie mogą generować pomysły i kreatywne rozwiązania problemu. Brainwriting daje jednak wszystkim równe szanse na udział w dyskusji i pozwala każdemu w grupie myśleć i angażować się bez żadnych blokad. Oto kroki, które należy wykonać, aby sesja brainwritingu przebiegła prawidłowo.

W procesie brainwritingu może uczestniczyć każdy. Zaletą brainwritingu jest zdolność uczestników do rozwijania pomysłów innych. Wszyscy pozostali mogą wykorzystać każdą sugestię zapisaną na arkuszu przez jednego uczestnika do stymulowania nowych myśli i nowych pomysłów. Skumulowany efekt może być silny i może prowadzić do odkrycia nieosiągalnych w inny sposób rozwiązań.

Wszyscy członkowie grupy - nawet ci najcichsi i najbardziej nieśmiali - mają równe szanse na uczestnictwo i wyrażanie swoich pomysłów. Wszystko jest anonimowe - nikt nie wie, kto co napisał - więc jest więcej swobody w byciu kreatywnym. Dzięki brainwriting wszyscy uczestnicy mogą sugerować rozwiązania, które w przypadku tradycyjnej burzy mózgów zostałyby uznane za zbyt nietypowe lub nieodpowiednie.


## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Jak opisano, brainwriting można wdrożyć po prostu za pomocą długopisu i papieru. Istnieją jednak programy online, które umożliwiają brainwriting nawet online, dzieląc się z większą liczbą osób. Jedną z takich stron jest [Miro](#) lub [Mural](#).

## ★ WŁĄCZENIE

Aktywność ma charakter inkluzywny poprzez zrównanie wkładu każdego uczestnika. Narzędzie to ma przewagę nad brainstormingiem, ponieważ konieczne jest dłuższe zastanowienie się nad pomysłami, a tym samym więcej czasu na ich przemyślenie, aby móc





je dobrze opracować, a tym samym móc je pełniej wyrazić; lub gdy, na przykład, burza mózgow została zdominowana przez jedną lub więcej osób, a inni czuli się mniej zaangażowani z tego powodu.

## ★ OPIS

Istotną zaletą brainwritingu stosowanego w grupach młodych ludzi jest zdolność uczestników do rozwijania pomysłów innych. Skumulowany efekt może być silny i może prowadzić do odkrycia rozwiązań, które w przeciwnym razie byłyby nieosiągalne.

Metoda brainwritingu jest również często określana jako "Brainwriting 6-3-5", ponieważ:  
**Sześć** → odnosi się do liczby osób zaangażowanych w proces brainwritingu. W sesji bierze udział 6 uczestników plus moderator.


**Trzy** → odnosi się do liczby pomysłów do wymyślenia podczas każdej rundy..

**Pięć** → odnosi się do minut przydzielonych w każdej rundzie na opracowanie trzech pomysłów. Warto jednak zaznaczyć, że czas trwania każdej rundy może być modyfikowany w zależności od potrzeb zespołu.

Te trzy liczby służą do utrwalenia w pamięci głównych elementów metody brainwritingu, która jest stosunkowo prostym procesem po podzieleniu na trzy części: przy 6 osobach aktywnie uczestniczących w procesie, 3 pomysłach na rundę i 5 minutach na każdą rundę, można wygenerować ogromną ilość kreatywności w bardzo krótkim czasie.

- ✦ **Zbierz 6 osób** (plus moderatora) i każ im usiąść przy stole z długopisami i kartkami papieru. Na górze kartki poproś o zapisanie problemu, który próbujesz rozwiązać. Nikt nie może wpisać swojego imienia na arkuszu, a sesja musi pozostać anonimowa.
- ✦ Daj grupie 5 minut na zapisanie **3 pomysłów** na rozwiązanie problemu. W tym czasie nie wolno modyfikować już zapisanych pomysłów ani próbować ich udoskonalać, jedyną rzeczą do zrobienia jest zanotowanie swobodnych pomysłów. Na tym etapie nie jest możliwa żadna dyskusja.
- ✦ **Po upływie 5 minut** przejdź do drugiej rundy. Zbierz arkusze, potasuj je i ponownie rozdaj. Niech każdy wygeneruje trzy dodatkowe pomysły na nowym dokumencie,





który właśnie otrzymał. Mogą opierać się na pierwszych trzech już zapisanych pomysłach lub wymyślić trzy nowe rozwiązania. Jeśli ktoś otrzyma arkusz, na którym już pisał, należy go zwrócić i ponownie rozdać arkusze.

- ✦ Moderator decyduje o liczbie rund. Po zakończeniu wszystkich rund zbierz dokumenty i zapisz wszystkie pomysły na tablicy, aby wszyscy mogli je zobaczyć. Następnie rozpocznij dyskusję na temat tego, które pomysły najlepiej rozwiązałyby bieżący problem.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Wskazówki i porady dla praktyków na temat tego, jak mogą wdrożyć narzędzie/aktywność do swojej praktyki.

Aby rozpocząć pracę z brainwritingiem, należy starannie i dokładnie zdefiniować problem, który ma zostać rozwiązany w celu wygenerowania bardziej trafnych pomysłów podczas sesji. Sukces tego procesu będzie w dużej mierze zależał od tego, jak zdefiniujesz swój problem, więc nie spiesz się z tym krokiem przed jego rozpoczęciem.

Młodzi ludzie, których zaangażujesz, powinni być świadomi problemu, przed którym stoisz.





# KOLEKCJA UTOPII

## ★ CELE I UCZESTNICY

Page | 52

Zbieranie utopii ma być działaniem, z którym można eksperymentować na własnym terytorium: przy zaangażowaniu lokalnej biblioteki odwiedzanej przez młodych ludzi, proponuje się stworzenie i zdeponowanie pudełka do zbierania utopii. Zostanie to zaprezentowane za pomocą ulotki (materiał dostarczony), którą można umieścić w pobliżu skrzynki, aby zilustrować projekt.

Utopie mogą dotyczyć projektów i/lub pragnień dotyczących własnej społeczności lub globalnych interesów.

Współpraca z lokalną biblioteką jest niezbędna do odzyskania materiałów pozostawionych przez młodych ludzi, co może pozwolić na stworzenie raportu końcowego, białej księgi, publikacji itp.

Działanie ma na celu zaangażowanie młodych ludzi do wyjścia poza krótkoterminową wizję i snucia wielkich marzeń. Zakłada to zdolność do obserwowania krytycznych aspektów obecnej sytuacji (lokalnej lub globalnej), kształtowania krytycznego myślenia, wyobrażania sobie możliwych rozwiązań (nawet jeśli pozornie utopijnych).


Ponadto pracujemy nad zdolnością młodych ludzi do prezentowania swoich przemyśleń innym, formułowania tezy i wspierania swojego pomysłu motywacjami i analizą sytuacji wyjściowej.

Narzędzie to może być wykorzystywane przez wszystkich młodych ludzi, którzy chcą podzielić się swoim marzeniem, projektem, utopią.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Działanie jest pomyślane jako zbiór pisemnych przemyśleń, ale możliwe byłoby również utworzenie wiadomości e-mail, aby zachęcić również do wysyłania wiadomości cyfrowych przez młodych ludzi, którzy nie odwiedzają fizycznie biblioteki. W wersji offline potrzebne





są: 1) skrzynka pocztowa; 2) ulotka przedstawiająca zadanie (dostarczona); 3) Kilka arkuszy powinno być dostępnych w pobliżu pudełka wraz z długopisem. Jeśli chcesz wdrożyć wersję online: 4) dedykowany adres e-mail (np. utopia@...)

## ★ WŁĄCZENIE


Aktywność ta nie ma szczególnych ograniczeń. Jest inkluzywna, ponieważ pozostawia całkowitą swobodę w formułowaniu własnego pomysłu na utopię.

## ★ OPIS

Aby wdrożyć to działanie, należy postępować krok po kroku:

- ✦ Skontaktuj się z biblioteką, która jest szczególnie popularna wśród młodych ludzi. Należy po prostu umieścić w ich pomieszczeniach skrzynkę, ulotkę lub plakat wyjaśniający ich znaczenie. Bibliotekarze muszą być poinformowani, aby móc udzielić wyjaśnień, jeśli młodzi ludzie o nie poproszą.
- ✦ Ustal z nimi, jakie miejsce mogą zarezerwować na skrzynkę. Nie musi ona zajmować dużo miejsca, ale powinna być umieszczona w widocznym i przechodnym punkcie, aby zaintrygować jak największą liczbę użytkowników.
- ✦ Przygotuj skrzynkę. Poszukaj czegoś w niezbyt ciemnym kolorze, jeśli możesz!
- ✦ Wydrukuj plakat lub ulotkę prezentującą projekt.
- ✦ Zabierz wszystko do biblioteki i zostaw w pobliżu papier i ołówki.
- ✦ Utrzymuj kontakt z biblioteką, aby upewnić się, że zebrane utopie są przechowywane. Możesz je odebrać, gdy pojawią się nowe.
- ✦ Przeanalizuj zebrane materiały i stwórz własną utopię: w jaki sposób można wykorzystać te pomysły/marzenia młodych ludzi, którzy uczestniczyli w inicjatywie? Czy jest jakiś materiał do kontynuowania projektu? Zastanów się, w jaki sposób możesz upublicznić te przemyślenia młodych ludzi. Może pojawić się materiał, który Cię zaskoczy i który pozwoli Ci rozpocząć dyskusję partycypacyjną na temat kwestii związanych ze społecznością lokalną, rewitalizacją miast lub






integracją. Możesz zorganizować spotkania dla młodych użytkowników biblioteki: jak dzielić się marzeniami i realizować utopijne projekty?!

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Wdrażając to działanie, upewnij się, że mówi się o nim również poza biblioteką i **innymi miejscami popularnymi wśród młodzieży**: napisz artykuł lub post w mediach społecznościowych, poinformuj szkoły i uniwersytety, porozmawiaj o tym z radnym, który zajmuje się polityką młodzieżową w Twojej gminie. Im bardziej uda się nagłośnić inicjatywę, tym bardziej młodzi ludzie będą zaintrygowani i zachęcani do udziału.





# LABORATORIUM ANALIZY KONTEKSTOWEJ I BADAŃ PRZYCZYNOWO-SKUTKOWYCH

## ★ CELE I UCZESTNICZY

Cele edukacyjne narzędzia to:

- ✦ Identyfikacja związków przyczynowo-skutkowych i głównych czynników związanych z kontekstem;
- ✦ Komunikowanie się, dzielenie się osobistymi doświadczeniami, emocjami, przemyśleniami i rozumowaniem;
- ✦ Interweniowanie w rozmowie na dany temat;
- ✦ Manifestowanie własnego punktu widzenia;
- ✦ Stymulowanie młodych ludzi do krytycznego myślenia o problemie;
- ✦ Rozumowanie, na podstawie którego można zbudować projekt możliwej do zastosowania strategii.

Narzędzie można stosować w każdym wieku. To, co może ulec zmianie, to poziom analizy i wnikliwości, który będzie większy w przypadku starszej młodzieży. Narzędzie zakłada pewną gotowość do "czytania poza" problemami, a więc zakłada pewne zaangażowanie w sam problem. Można początkowo zastosować narzędzie do bardziej ograniczonych i znanych problemów (np. dotyczących kontekstu szkolnego lub klasowego), a następnie ćwiczyć rozważanie szerszych i bardziej złożonych problemów. Warto zaproponować pracę w małych grupach.







## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Dostępny jest arkusz roboczy. W związku z tym można go używać online lub wydrukować.

Jakich narzędzi, materiałów i sprzętu potrzebujesz?

Page | 56

- 1) **dostarczony arkusz roboczy**
- 2) **arkusze ułatwiające pisemne rozumowanie i korelacje**
- 3) **długopis**

Being able to be followed by a facilitator who asks the questions and facilitates the reasoning can help in the first applications of the tool.

Oto [szablon Canva](#) do wykorzystania lub dostosowania!

## ★ WŁĄCZENIE


Aktywność może być bardziej inkluzywna:

- ✦ Ustalenie, że w grupie jest jeden referent, który zajmuje się wypełnianiem arkusza, podczas gdy pozostali formułują swoje myśli na głos.
- ✦ Korzystanie z przygotowanych wcześniej zdjęć lub filmów, które wizualnie pokazują kontekst, aby przybliżyć problem młodym ludziom, którzy z powodu problemów fizycznych lub innych przeszkód nie mogą osobiście odwiedzić danego miejsca.
- ✦ Poświęcenie szczególnej uwagi kwestiom dostępności w celu przeanalizowania kontekstu z korzyścią dla tych, którzy doświadczają największych trudności. To, co nie działa, jest w centrum uwagi, głos mają ci, którzy mają największe prawo do wyrażenia swojej opinii.

## ★ OPIS

Po zidentyfikowaniu problemu, nad którym należy się zastanowić, narzędzie to pozwala pojedynczym osobom lub małym grupom opracować pewne problemy związane z kontekstem i zastanowić się nad ich przyczynami i skutkami.





Po wypełnieniu arkusza roboczego przez daną osobę lub małą grupę, zawsze warto poprosić o porównanie innej osoby, które w podobny sposób dokonały swoich przemyśleń i które prawdopodobnie doszły do innych wniosków. Wymiana poglądów może pozwolić na opracowanie ostatecznego arkusza roboczego, w którym po porównaniu praca jednostki lub małej grupy zostanie wzbogacona przez porównanie z innymi.

Narzędzie to jest bardzo przydatne w stymulowaniu młodych ludzi do wspólnej pracy nad analizą danego zagadnienia. Pomoże im również komunikować się, dzielić osobistymi doświadczeniami, emocjami, myślami i rozumowaniem oraz wyrażać własny punkt widzenia, zawsze szanując punkt widzenia innych.

Jednym z najbardziej przydatnych zastosowań tego narzędzia jest analiza kwestii wpływających na społeczność, w której żyją młodzi ludzie. Rzeczywiście, proponowane rozumowanie przede wszystkim pozwala im obserwować to, co mają wokół siebie, kształtując krytyczne myślenie i rozumiejąc, że nic nie dzieje się przypadkowo. Wszystko jest w jakiś sposób związane z nawykami, stylem życia, zwyczajami, a nawet nieostrożnością. W tych aspektach każdy może się poprawić i być promotorem dobrej zmiany.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

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

Początkowo sugerujemy zastosowanie narzędzia do analizy prostych problemów i kontekstów bardzo bliskich młodym użytkownikom. Na przykład problemy dotyczące szkoły, parku publicznego lub konkretnego placu miejskiego. Może się zdarzyć, że przestrzenie te nie są poddawane częstej konserwacji, również z powodu niskich inwestycji, lub że są uważane za niebezpieczne, niezbyt czyste lub trudno dostępne.

Interesujące może być zaproponowanie działania po przeprowadzeniu wspólnej inspekcji i "otwarciu oczu" na to, jak wygląda sytuacja i jak mogłaby lub powinna wyglądać.





# ODGRYWANIE RÓL

## ★ CELE I UCZESTNICY

Francuska Federacja Gier Fabularnych definiuje odgrywanie ról lub tę aktywność lub tę grę jako "grę planszową wywodzącą się z opowieści przy ognisku. Widzowie uczestniczą w opowieści, wyobrażając sobie działania postaci. Narrator prowadzi grę, biorąc pod uwagę te działania, kontynuując ich opowieść; w ten sposób akcja jest konstruowana dzięki wyobraźni uczestników jako całości; jest to zatem rodzaj interaktywnego opowiadania historii".

Podobnie jak wszystkie techniki symulacyjne, odgrywanie ról ma na celu odtworzenie w klasie lub kontrolowanym laboratorium problemów i sytuacji podobnych do tych napotykanych w prawdziwym życiu. Służy jako praktyczne ćwiczenie umysłu, zwiększając jego dialektyczną zdolność do generowania obrazów sytuacji, zachowań i działań. Proces ten, oprócz rozwijania empatii, zwiększa również wszechstronność i tolerancję, pomagając uczniom w kontekstualizowaniu siebie w odniesieniu do innych oraz rozważaniu zagadnień i tematów z różnych, szerszych i bardziej kompleksowych perspektyw.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Niektóre filmy zalecają stosowanie odgrywania ról w klasach. W każdym przypadku nauczyciele mają swobodę tworzenia własnej gry, wyobrażając sobie sytuację, która byłaby korzystna dla uczniów, aby mogli się w nią zanurzyć, a także określić role odpowiednie dla tych scenariuszy.

Odgrywanie ról można również łatwo włączyć do lekcji offline, najpierw ustanawiając kontekst i tworząc scenariusz. Nauczyciele mogą następnie zdecydować, które role należy przedstawić w tym scenariuszu. Role te mogą być odgrywane przez uczniów, którzy mogą również mieć możliwość zmiany ról po początkowej rundzie gry.






## ★ WŁĄCZENIE

Ćwiczenie można dostosować do różnych poziomów nauczania, ale należy odpowiednio dostosować przekazywane treści. Ogólnie rzecz biorąc, jest ono zalecane dla uczniów, którzy są w odpowiednim wieku i posiadają umiejętności niezbędne do formułowania argumentów i skutecznego wyrażania swoich pomysłów. Aby ułatwić prezentację argumentów, uczniowie mogą stworzyć mapę pojęciową, aby skupić się na tematach i punktach, które należy uwzględnić w ich roli. Ćwiczenie może być bardziej integracyjne poprzez tworzenie małych grup, w których uczniowie z pewnymi trudnościami mogą otrzymać wsparcie od swoich rówieśników

## ★ OPIS

Ćwiczenie to polega na przypisaniu niektórym uczestnikom roli aktorów na określony czas. Pozwala to na pojawienie się pomysłów i konfliktów, jednocześnie umożliwiając uczestnikom rozwijanie umiejętności rozumowania i skutecznego wyrażania swoich poglądów i potrzeb. Wymaga to moderatora, który działa jak mistrz, zdolny do korygowania, w niezbędnym momencie, błędnych zachowań wdrażanych przez uczestników. Moderator funkcjonuje jako rodzaj lektora, podobnego do "deus ex machina" gry, który dostosowuje i umożliwia wszystko, co gracze wyobrażają sobie i proponują w ramach historii ze swoimi postaciami. Mistrz będzie musiał wyobrazić sobie sytuację, czyli dynamiczny kontekst, w którym konieczne jest rozróżnienie co najmniej dwóch różnych interesariuszy, z ich relacjami ról, miejscem i tematem.

Dla każdej sytuacji należy określić: 1) gdzie to się dzieje (**miejsce**); 2) kiedy to się dzieje (**czas**); 3) komu to się przydarza (**ludzie**); 4) jakie są relacje między nimi (**relacje**); 5) czego to dotyczy (**problem**)





✦ **Przykład:**

Miejski park publiczny ma zostać przekształcony w centrum handlowe. Przez długi czas niszczał z powodu zaniedbań i niewłaściwego użytkowania przez mieszkańców. Obecnie do władz miasta zgłosiła się międzynarodowa firma, która wyraziła zainteresowanie nabyciem tej przestrzeni. Można przydzielić różne role: Burmistrz i radni; Przedstawiciele młodzieży; Przedstawiciele mieszkańców mieszkających w pobliżu parku; Przedstawiciele firmy międzynarodowej; Przedstawiciele sklepikarzy; Przedstawiciele osób kreatywnych, między innymi Każda grupa powinna skupić się na tym, jakie są jej cele i motywacje stojące za ich stanowiskami. Dodatkowo powinny one zbadać alternatywne scenariusze, formułując hipotezy.

## ✦ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Mistrz powinien być zaangażowany w zapewnienie każdemu odpowiedniej ilości czasu i uwagi; ze szczególnym naciskiem na zachęcanie w pierwszej kolejności najbardziej nieśmiałyh uczniów.

Ważne jest, aby uwzględnić fazę informacji zwrotnej, aby podzielić się wynikami ćwiczenia z uczniami i omówić to, co wynikło z doświadczenia.





# WYBÓR ODPOWIEDNIEJ STRUKTURY

## ★ CELE I UCZESTNICY

Page | 61

Przygotowując prezentację projektu, aby poprosić decydentów o pomoc, potrzebujesz solidnej struktury. Struktura prezentacji jest niezbędna do stworzenia jasnego, zwięzłego i skutecznego wystąpienia. Struktura pomoże ci być płynnym, zorganizowanym i logicznym. To tak, jakby mieć wstęp, rozwinięcie i zakończenie. Pomaga to rozmówcy zrozumieć, dokąd chcesz się udać, dając mu kontekst, aby lepiej uzyskać informacje.

Aby wybrać idealną strukturę w zależności od projektu, bardzo przydatny może być artykuł "Understanding the application of structure" autorstwa University of Southern Queensland. Artykuł ten proponuje siedem rodzajów struktur prezentacji wyjaśnionych za pomocą grafiki.

To narzędzie jest przeznaczone dla wszystkich młodych ludzi i jest szczególnie interesujące przy tworzeniu przemówienia projektowego.

## ★ NARZĘDZIA I ZASOBY

Artykuł "Zrozumienie zastosowania struktury" jest dostępny online. Można go znaleźć na [stronie Future Learn](#). Ten artykuł pochodzi z kursu online "Effective Communication Skills for Professionals" stworzonego przez University of Southern Queensland w Australii. Dostęp do artykułu nie wymaga subskrypcji.

## ★ WŁĄCZENIE

Grafika stworzona na potrzeby artykułu jest pomocna w lepszej wizualizacji struktur zamiast samego tekstu. Pozwala to młodzieży z SLD lepiej zrozumieć logikę struktury, bez zbyt wielu kolorów lub tekstu.





## ★ OPIS

W pierwszej kolejności możesz przeczytać artykuł i zapoznać się z siedmioma rodzajami struktury prezentacji. Wyjaśniono w nim, dlaczego do przeprowadzenia prezentacji potrzebna jest struktura.

Page | 62

Następnie możesz wybrać strukturę, która najbardziej pasuje do Twojego projektu lub którą preferujesz. Może jedna struktura inspiruje Cię bardziej niż inne? W przeciwnym razie wybierz strukturę zgodnie z celem prezentacji (informuj, inspiruj, baw, przekonuj...).

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

To narzędzie może być używane, gdy projekt jest wystarczająco konkretny, aby stworzyć jasną i zwięzłą prezentację.

Możesz użyć tego narzędzia jako aktywności:

- ✦ **Krok 1:** Poproś młodzież o wybranie struktury i napisanie prezentacji zgodnie z nią. Jeśli masz kilka grup, każda grupa wybiera jedną strukturę i pisze swoje wystąpienie zgodnie z nią. Możesz dać im na to 1 godzinę.
- ✦ **Krok 2:** Każda grupa wygłasza swoje przemówienie przed innymi młodymi ludźmi. Nie ma nic złego w tym, że nie jest ono doskonałe. Nie jest to celem, ponieważ nie będą mieli czasu, aby zbyt długo nad tym pracować.
- ✦ **Krok 3:** Następnie publiczność musi odgadnąć, jaka struktura została użyta w każdej wypowiedzi. Celem jest sprawdzenie, czy struktura jest widoczna i poprawnie użyta.





# TECHNIKI PISANIA OFICJALNYCH WIADOMOŚCI E-MAIL

## ★ CELE I UCZESTNICY

Pisanie oficjalnych wiadomości e-mail nie jest łatwym ćwiczeniem. Kontaktowanie się z decydentami w swoich miejscowościach może być oneśmielające. Jest to jednak bardzo interesujące i skuteczne ćwiczenie, aby zidentyfikować odpowiednich decydentów dla swojego projektu i skontaktować się z nimi.

Dzięki temu ćwiczeniu pomożemy Ci skontaktować się z decydentami, którzy mogą być zainteresowani Twoimi pomysłami lub projektami. Może to zrobić młodzież w wieku od 16 do 25 lat.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Ta aktywność jest wykonywana online i offline. Do kontaktowania się z decydentami potrzebne jest konto e-mail. Potrzebne jest również połączenie z Internetem, aby wysyłać wiadomości e-mail i wyszukiwać profile decydentów.

## ★ WŁĄCZENIE

Ćwiczenie to może być wykonywane w grupach, więc jeśli ktoś ma jakiegokolwiek problemy z SLD, może mu pomóc inny członek zespołu. Co więcej, poprawi to umiejętności pracy zespołowej.







## ★ OPIS

To ćwiczenie z pisania e-maili pomoże ci napisać skuteczny e-mail, aby uzyskać odpowiedzi. Może nie będą to odpowiedzi, które pomogą ci w tym, o co prosisz, ale czasami mogą po prostu przekierować cię do innej, bardziej odpowiedniej osoby lub dać ci kilka potencjalnych klientów.

### Oto główne kroki:

- ✦ **Krok 1:** Zidentyfikuj odpowiednich decydentów w Twojej okolicy, którzy mogą być zainteresowani Twoim projektem.
- ✦ **Krok 2:** Utwórz listę 10 kluczowych kontaktów, które uznasz za istotne dla twojego projektu. Nie kontaktuj się ze zbyt wieloma osobami lub osobami, które nie są związane z Twoim projektem. Zbadaj ich adres e-mail, status i rolę, aby dostosować treść wiadomości e-mail do każdej osoby.
- ✦ **Krok 3:** Utwórz atrakcyjny temat wiadomości e-mail. Zamiast wybierać temat "Projekt dla miasta", możesz napisać coś, co będzie wartościowe dla decydentów. Coś związanego z tematem projektu. Na przykład: "Zgadzamy się co do twojego ekologicznego stanowiska".
- ✦ **Krok 4:** Napisz wersję roboczą wiadomości e-mail z prośbą o nadrobienie zaległości. Niech będzie on krótki, jasny i zwięzły. Nie opisuj wszystkich swoich projektów w wiadomości e-mail. Musisz odpowiedzieć na te 2 pytania: "Kim jesteś?" i "Czego ode mnie oczekujesz?". Możesz zaproponować im osobiste spotkanie lub poprosić ich o omówienie tego, co myślą o Twoim projekcie, czy jest on wykonalny, w jaki sposób mogą pomóc... Musisz sprawić, by poczuli, że są ważni i zainteresowani zaangażowaniem się w Twój projekt. Wyjaśnij, w jaki sposób ta osoba może Ci pomóc!

Oto kilka pomocnych pytań, których możesz użyć:

- a) Gdzie jesteś teraz?
- b) Gdzie chcesz się znaleźć?
- c) Dlaczego utknąłeś i potrzebujesz ich pomocy?





## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Możesz skorzystać z tego ćwiczenia, gdy Twój projekt jest wystarczająco jasny i konkretny, aby go zakomunikować, łatwy do wyjaśnienia i gdy każda osoba w grupie zna swoją rolę. Jeśli nie jesteś pewien swojego projektu w tym czasie, możesz być zdezorientowany w swoich wyjaśnieniach lub być zaniepokojony odpowiedziami lub pytaniami decydentów. Oto kilka dodatkowych wskazówek (niewyczerpujących):

- ✦ Nie wysyłaj wiadomości e-mail do tej samej osoby zbyt często. Zaniepokoisz ją i może przestać czytać Twoje e-maile. Bądź cierpliwy.
- ✦ Nawet jeśli decydenci nie chcą pomóc w tym projekcie, jeśli widzisz, że są zainteresowani Twoim zaangażowaniem, zachowaj ich jako swoją sieć. Mogą oni być pomocni na innym etapie projektu (np. w informowaniu o nim na koniec).
- ✦ Zawsze personalizuj każdą wiadomość e-mail. Dlatego należy przeprowadzić badania na temat osoby, z którą chcesz się skontaktować.
- ✦ Osoby decyzyjne mogą nie odpowiedzieć lub odmówić pomocy. Nie zniechęcaj się, mogą nie mieć czasu, zgubić twój e-mail lub po prostu nie chcieć. To część gry i niekoniecznie podważa jakość twojej pracy.





# JAK SIE NIE ZGADZAĆ

## ★ CELE I UCZESTNICY

Page | 66

Ten scenariusz został opracowany w ramach projektu "Let Me Think About It", zainspirowanego piramidą Paula Grahama [Disagreement Hierarchy](#). Celem jest dostarczenie wskazówek, jak skutecznie nie zgadzać się w dyskusjach online, a tym samym wspieranie młodych ludzi w uczestnictwie w debatach online. Scenariusz został przetestowany z udziałem 36 młodych ludzi w wieku od 13 lat, którzy są aktywni w mediach społecznościowych. Jest zalecany do warsztatów z podobnymi grupami od 5 do 40 uczestników. Szacuje się, że ćwiczenie zajmie około 90 minut.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Ćwiczenie nie jest wymagające pod względem materiałów i narzędzi. Prowadzący powinien wcześniej przygotować: okrąg utworzony z krzesel, flipchart, długopisy, markery, kolorowy papier, taśmę, karteczki samoprzylepne, wydrukowane artykuły lub posty z mediów oraz przykładową piramidę niezgody ze wszystkimi jej poziomami (patrz opis poniżej).

## ★ WŁĄCZENIE

Nie ma szczególnych wymagań ani ograniczeń dotyczących uczestnictwa w tym działaniu. Warsztaty mogą być jednak szczególnie przydatne w rozwiązywaniu problemów behawioralnych młodzieży związanych z obraźliwymi wymianami w mediach społecznościowych, które mają wpływ na wrażliwe osoby lub grupy w kontekście spornych tematów. Wielu młodych ludzi potrzebuje wsparcia edukacyjnego, aby właściwie uczestniczyć w warsztatach.





## ★ OPIS

Piramida niezgody klasyfikuje siedem różnych poziomów niezgody; najbardziej rozpowszechnione formy niezgody online znajdują się na dole, podczas gdy najwyższe formy są rzadkie, ponieważ wymagają znacznego wysiłku, aby je sformułować.

### ODRZUCENIE PUNKTU CENTRALNEGO

wyraźne obalenie głównego punktu

### ODRZUCENIE

wskazanie błędów i wyjaśnienie ich przyczyn za pomocą cytatów

### KONTRARGUMENT

zaprzeczenie poparte rozumowaniem i/lub dowodami potwierdzającymi

### ZAPRZECZENIE

przedstawienie kontrargumentów z niewielką ilością dowodów lub bez nich

### REAKCJA NA TON

krytyczna reakcja na ton wypowiedzi innej osoby bez odniesienia się do meritum jej argumentacji

### AD HOMINEM

atak na cechy lub autorytet innej osoby, ale nie na treść jej argumentacji

### WYZWISKA

Argumentacja w rodzaju: jesteś idiota


## Rozgrzewka i wprowadzenie do sesji

Sesja powinna rozpocząć się od energetyzatora, a następnie krótkiego wprowadzenia ze strony moderatora. Moderator powinien unikać szczegółowego omawiania Hierarchii Nieporozumień, ponieważ może to wpłynąć na refleksję uczestników na temat ich wspólnego stylu nieporozumień.

## Komentowanie treści medialnych

Moderator lokalizuje i drukuje różne artykuły ze źródeł internetowych i wyświetla je na ścianach sali szkoleniowej przed sesją. Następnie każdy uczestnik otrzymuje co najmniej pięć karteczek samoprzylepnych do zapisywania komentarzy. Uczestnicy poruszają się po





pokoju, czytając artykuły i zostawiając komentarze na karteczkach samoprzylepnych. Komentarze mogą dotyczyć całego artykułu lub być odpowiedzią na inne komentarze. Uczestnicy powinni zamieścić co najmniej 5 komentarzy na 5 różnych tematów.

### **Prezentacja Piramidy Niezgody**

Moderator zbiera uczestników w kręgu i wyjaśnia znaczenie rozróżnienia między punktem widzenia a zgodą/niezgadzaniem się, używając kilku przykładów. Następnie grupa omawia, czy każde stwierdzenie reprezentuje punkt widzenia, czy zgodę/niezgodę. Na koniec grupa jest proszona o zastanowienie się, dlaczego ludzie częściej się nie zgadzają, publikując komentarze w Internecie. Po krótkiej dyskusji moderator przedstawia Hierarchię niezgody na flipcharcie, zaczynając od podstawy piramidy i podając przykłady dla każdego poziomu.

### **Praca w grupach**

Uczestnicy zostają podzieleni na grupy 2-4 osobowe i otrzymują jeden z wcześniej wspomnianych artykułów wraz z karteczkami samoprzylepnymi zawierającymi komentarze. Grupy przeglądają komentarze i identyfikują dwa, które można sklasyfikować na wyższym poziomie piramidy. Po zakończeniu pracy wszystkie grupy prezentują swoje wyniki. Przedstawiają krótkie informacje o artykule, czytają na głos dwa komentarze i próbują umieścić komentarze na piramidzie.

### **Podsumowanie**

Moderator rozpoczyna krąg podsumowujący z uczestnikami siedzącymi w kręgu. Przydatne pytania do rozważenia obejmują: Co wydarzyło się podczas tej sesji? Jak się czułeś podczas każdego etapu tej sesji? Czego nauczyłeś się uczestnicząc w tej sesji? Jak możemy zastosować te efekty uczenia się w naszym codziennym życiu?





## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

- ✦ Podkreślaj szacunek dla różnych perspektyw i zachęcaj do konstruktywnego dialogu.
- ✦ Prowadź dyskusję tak, aby zachęcić wszystkich do aktywnego udziału.
- ✦ Zachęcaj uczestników do popierania swoich argumentów dowodami i argumentacją.
- ✦ Podkreśl znaczenie aktywnego i pełnego szacunku słuchania przeciwnych punktów widzenia.
- ✦ Podkreślaj pozytywne przykłady niezgody i dialogu opartego na szacunku.
- ✦ Używaj przykładów, aby wzmocnić kluczowe koncepcje.





# PARTICIART – ZAANGAŻOWANIE MŁODZIEŻY POPRZEZ KREATYWNOŚĆ

## ★ CELE I UCZESTNICZY

[Działania ParticipART](#) mają na celu wzmocnienie pozycji młodych osób niepełnosprawnych, osób napotyających bariery edukacyjne i geograficzne, a także migrantów, którzy poprzez sztukę mogą opowiadać i dzielić się doświadczeniami aby stać się aktywnymi obywatelami i uczestniczyć w życiu społecznym. Uczestnicy tworzą dzieła sztuki, które reprezentują lokalne problemy i analizują możliwe rozwiązania w oparciu o dobre praktyki na całym świecie. Minimalny czas trwania każdego z czterech etapów wynosi 2 godziny. Również liczba uczestników w grupie nie jest stała, najlepiej 5-10, aby zapewnić dobrą dynamikę grupy i włączenie różnych perspektyw wyrażonych poprzez stworzone dzieło sztuki.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

Działania ParticipART zostały szczegółowo opisane w [Przewodniku dla osób pracujących z młodzieżą](#). Dokument koncentruje się na konkretnych krokach wspierania partycypacyjnego zaangażowania młodych ludzi poprzez kreatywne podejście. Zachęca ich do definiowania problemów, których doświadczają i sugerowania wymarzonych rozwiązań.

## ★ WŁĄCZENIE

Działania mają na celu pracę z młodymi ludźmi, którzy napotykać bariery w uczestnictwie, szczególnie z niepełnosprawnościami i wyzwaniem edukacyjnymi. Autorzy metod zdecydowanie zalecają przeprowadzenie analizy potrzeb konkretnej grupy uczestników, aby zapewnić ich pełne zaangażowanie w działania.





## ★ OPIS

Podczas działań, które obejmują cztery etapy, młodzi uczestnicy zmierzają w kierunku wspólnej wizji przyszłości, angażując innych w strategiczne innowacje.

### 1. ODKRYWANIE

Na tym etapie uczestnicy szukają dobrych praktyk dotyczących rozwiązań barier, z którymi się borykają. Najpierw decydują, na czym chcą się skupić, np. na trudnościach w znalezieniu pracy. Po zidentyfikowaniu problemu szukają przykładów, w których z powodzeniem poradzono sobie z podobnymi kwestiami. Sprawdzają w Internecie, w krajach uczestników lub za granicą. Osoba prowadząca proces pomaga w odkrywaniu rozwiązań opartych na prawdziwych dowodach i wiarygodnych informacjach. Na tym etapie nie chodzi tylko o znalezienie problemów, ale także o zmianę sposobu ich postrzegania, skupienie się na mocnych, a nie słabych stronach.

### 2. WYOBRAŻENIE


Ta faza polega na wyobrażeniu sobie przez uczestników przyszłości, której naprawdę pragną, w której mogą pokonać analizowane wyzwanie. Jeśli wiele osób dołączy do pierwszej fazy, pojawi się wiele perspektyw i pomysłów, dzięki czemu dyskusja będzie bardziej angażująca. Zadawanie pozytywnych pytań pomaga odblokować kreatywne i konstruktywne pomysły na przyszłość. Używając pozytywnego języka i obrazów, wszyscy pracują razem, aby wyobrazić sobie i stworzyć pozytywne wyniki.

### 3. PROJEKT

Dyskusja skupia się na możliwościach, które zostały już wygenerowane. Ta sesja jest ważna dla zrozumienia wyzwań i ograniczeń w osiągnięciu przyszłości, o której marzyli młodzi ludzie. Ważne jest, aby być pozytywnym, ale także ostrożnie informować młodych ludzi o możliwych barierach, takich jak fakt, że zmiana wymaga czasu i zaangażowania kilku







interesariuszy. Celem jest osiągnięcie wspólnej wizji lub wartości, które zespół lub uczestnicy postrzegają jako mające realny, pozytywny potencjał. Indywidualne aspiracje stają się wspólne w integracyjnym, bezpiecznym i wspierającym środowisku, w którym każdy czuje się wysłuchany.


#### 4. CEL

Celem tej ostatniej fazy jest tworzenie przyszłości poprzez innowacje i działania. Stanowi on również platformę dla młodych ludzi do zaprezentowania swojej pracy i zaangażowania się w konstruktywny dialog z wpływowymi osobami w ich społeczności. Nie ma konkretnego podejścia do tego ostatniego etapu. Wdrożenie może przybierać różne formy, takie jak wystawa sztuki, a młodzi ludzie powinni być zaangażowani w proces podejmowania decyzji dotyczących wdrożenia.

### ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

- ✦ Aby przeanalizować wyzwanie z młodymi ludźmi, ważne jest, aby najpierw je zrozumieć i zdefiniować. Ważne jest, aby używać jasnego i przystępnego języka.
- ✦ Aby wesprzeć młodych ludzi w poszukiwaniu dobrych praktyk, zapewnij szablon i upewnij się, że wszelkie badania online są wiarygodne. Zorganizuj prezentacje, aby umożliwić młodym ludziom podzielenie się swoimi odkryciami i wyjaśnienie, dlaczego uważają daną praktykę za interesującą.
- ✦ Zapewnij uczestnikom materiały do wyrażania swoich pomysłów, życzeń i perspektyw na papierze. Może to być płótno i ołówki lub po prostu czysta kartka papieru do napisania wiersza lub piosenki.
- ✦ Uzgodnij wcześniej z młodymi ludźmi rodzaj materiałów, których chcieliby użyć.
- ✦ Zaangażuj wszystkich w tworzenie dzieła sztuki przedstawiającego wymarzoną przyszłość.



- 
- ✦ Uzgodnij z młodymi ludźmi główne przesłanie ich dzieła. Omów, co należy zmienić i jak sprawić, że poczują się pewnie w temacie. Upewnij się, że ich dzieło wyraźnie przedstawia ich wizję.
  - ✦ Zorganizuj przestrzeń do dyskusji między młodymi ludźmi a wpływowymi osobami w społeczności. Upewnij się, że obie strony są zaangażowane, a przestrzeń jest przyjazna i sprzyja prezentacji oraz wymianie poglądów.
  - ✦ Po ostatniej sesji młodzi ludzie mogą otrzymać odpowiedzi od decydentów i mogą potrzebować wsparcia, aby się do nich odnieść. W związku z tym dobrym pomysłem jest przeprowadzenie działań uzupełniających.






# TWORZENIE FILMÓW PARTYCYPACYJNYCH

## ★ CELE I UCZESTNICZY

Tworzenie filmów partycypacyjnych polega na współpracy uczestników w celu zrozumienia i rozwiązania konkretnego problemu, który dotyczy ich społeczności. Nacisk kładziony jest na aktywne zaangażowanie osób, których dotyczy problem. Głównym celem jest rozwijanie wiedzy i podejmowanie wyzwań. Zazwyczaj facylitator prowadzi cały proces, w ramach którego uczestnicy zastanawiają się krytycznie nad kwestiami społecznymi, które ich dotyczą i zmianami, które chcieliby zobaczyć. Następnie nagrywają własne wideo, aby przedstawić te kwestie ze swojej perspektywy. Metoda została przetestowana z różnymi grupami, w tym z młodzieżą. Proponowana wielkość grupy to cztery lub więcej osób, a czas wymagany na działania będzie zależał od kilku czynników, takich jak charakter poruszanych kwestii, umiejętności uczestników i pożądaný efekt końcowy. Poniższy film przedstawia kilka spostrzeżeń na temat działań i wyników związanych z tworzeniem filmów partycypacyjnych: <https://youtu.be/H9y22ag0GA0>.

## ★ NARZEDZIA I ZASOBY

W ramach projektu DigitArt! opracowano podręcznik w języku angielskim, zawierający szczegółowe wprowadzenie do metody wraz z kilkoma proponowanymi scenariuszami warsztatów. Zawiera on również podstawy teoretyczne, które mogą być pomocne w przygotowaniu i prowadzeniu takich działań. Oprócz standardowych materiałów i narzędzi do warsztatów (papier, markery/długopisy, tablica lub flipchart), potrzebny sprzęt obejmuje - kamerę wideo, mikrofon, słuchawki, statyw, monitor telewizyjny lub projektor, głośniki, przewód audio/wideo do podłączenia kamery do telewizora/laptopa w celu projekcji.





## ★ WŁACZENIE

Tworzenie filmów partycypacyjnych jest atrakcyjną metodą. Może angażować różne grupy młodych ludzi, w tym osoby znajdujące się w niekorzystnej sytuacji, które są szczególnie dotknięte kwestiami społecznymi. Metoda ta pozwala im wypowiedzieć się w sprawach, które ich dotyczą. Może również rozwijać ich umiejętności, zarówno cyfrowe, jak i artystyczne (w tworzeniu wideo) oraz umiejętności miękkie (komunikacja, ekspresja i praca zespołowa). Jednak tworzenie filmów partycypacyjnych niesie ze sobą pewne ryzyko, szczególnie w przypadku okoliczności społecznych, które mają wpływ na osoby znajdujące się w trudnej sytuacji. Dlatego facylitatorzy takich działań muszą być bardzo wrażliwi na wyzwania stojące przed tymi uczestnikami. [Podręcznik PV](#) oferuje przegląd potencjalnych zagrożeń i wskazówki dotyczące dalszego postępowania.

## ★ OPIS

Tworzenie filmów partycypacyjnych obejmuje następujące etapy.


Tworzenie i budowanie grupy

Ten etap poświęcony jest tworzeniu grupy i wzmacnianiu relacji między jej członkami. Należy zwrócić szczególną uwagę na integrację społeczną i dążyć do ustanowienia zaufania, przełamania zahamowań i zbudowania poczucia wspólnego przedsięwzięcia. Celem tego działania jest budowanie zaufania i relacji między uczestnikami.

Grupowa eksploracja i refleksja

Celem tej fazy jest dalsze rozwijanie wspólnego celu i grupowego zaangażowania wśród uczestników. Uczestnicy angażują się we współpracę i dialog na temat kwestii, które ich dotyczą. Po tym refleksyjnym momencie ustalają wspólne oczekiwania, projektują agendy i współpracują przy tworzeniu scenariusza lub wizualnego storyboardu. Następnie uczestnicy rozwijają swoje umiejętności wykonawcze, posługując się kamerą i zapoznając się z procesem tworzenia i edycji wideo.





### Wspólna produkcja


Ten etap obejmuje produkcję i edycję wideo. Pozwala to szerszemu gronu członków społeczności zastanowić się nad docelową kwestią. Na przykład, uczestnicy mogą przeprowadzać wywiady z członkami społeczności zewnętrznej, aby zebrać szerszy zakres perspektyw dotyczących danej kwestii. Dobrym pomysłem jest uzupełnienie tworzenia wideo o działania związane z odtwarzaniem. Zachęci to grupę do refleksji nad kierunkiem i przesłaniem narracji filmowej.

### Wywieranie wpływu społecznego

Na tym etapie produkt końcowy jest prezentowany publiczności zewnętrznej w celu zainicjowania dialogu na temat docelowej kwestii społecznej. Dzięki swoim filmom uczestnicy mogą brzmieć bardziej przekonująco i sprowokować reakcję społeczności.

## ★ WSKAZÓWKI DLA OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ

Autorzy podręcznika dostarczają moderatorom działań związanych z filmami partycypacyjnymi wskazówek dotyczących oceny i ograniczania ryzyka, szczególnie w przypadku pracy z grupami szczególnie narażonymi:

- Ważne jest, aby angażować mniej pewne siebie osoby, aby uniknąć marginalizacji i zapewnić, że każdy w grupie ma równe szanse na wyrażanie swoich pomysłów, bycie wysłuchanym i korzystanie ze sprzętu.
  - Uczestnicy powinni mieć swobodę decydowania o zakresie, w jakim chcą być zaangażowani w działanie.
  - Zorganizuj proces w powtarzające się cykle wspólnego tworzenia wideo, odtwarzania i refleksyjnego dialogu.
  - Stopniowo wycofuj się, aby pozwolić grupie poprowadzić proces, gdy zyskają większą pewność siebie i świadomość.
  - Zrównoważ tworzenie filmów i dyskusję.
  - Uświadom grupie ryzyko, jakie może wyniknąć z rozpowszechniania ich filmów w mediach i pozwól im zdecydować, w jakim stopniu chcą być widoczni.
- 



**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.

Niniejsza praca jest dostępna na licencji Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

