WARSZTATY EDUKACJI OBYWATELSKIEJ
Z GRĄ SYMULACYJNĄ

COOPAXLE

SCENARIUSZ DLA NAUCZYCIELI

INNOWATORIUM

Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Projekt dofinansowany ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej w ramach programu “Młodzi Obywatele”

SPIS TREŚCI

WSTĘP

Drodzy Nauczyciele, Czytelnicy, Gracze,

oddajemy w Wasze ręce scenariusz projektu Coopaxle, który oparty jest na grze symulacyjnej Invest In... Zanim powiemy Wam więcej o samej grze i przedstawimy założenia oraz przebieg projektu, chcemy wprowadzić Was nieco w temat gier w edukacji.

Pozycja i rola gier w szkołach jest ambiwalentna; właściwie zależy od upodobań nauczycieli. Tymczasem gry istnieją w kulturze ludzkiej od tysięcy lat: najstarsze znalezisko archeologiczne uznane za grę datowane jest na 9000 lat pne! Wiadomo też, że gry od wieków wykorzystywane były w nauce etyki, strategicznego oraz logicznego myślenie - i mowa tu m.in. o grach symulacyjnych, a taką jest wykorzystana w projekcie CoopAxle gra Invest In...

W grze symulacyjnej tworzy się uproszczoną wersję rzeczywistych sytuacji, po to, by lepiej zrozumieć to, co spotyka nas w życiu, przetrenować postawy, działania zanim będziemy zmuszeni zareagować naprawdę, skłonić do refleksji nad zawiłymi zjawiskami, co w dzisiejszym świecie, gdzie fake newsy tłumaczą nam świat, jest bardzo cenne. Gry są wielowymiarowym, wszechstronnym i angażującym, precyzyjnie zaprojektowanym zdarzeniem edukacyjnym, w którym grupa graczy wchodzi w określoną rolę i realizuje wyznaczone cele fabularne.

Choć świat gry jest uproszczeniem rzeczywistości, to doświadczenie gracza pozostaje realne. Oprócz konkretnej, związanej z fabułą gry wiedzy, emocji i refleksji, gracze doświadczają zwiększonej motywacji i zaangażowania, rozwijają wyobraźnię, kompetencje poznawcze, umiejętności współpracy, rozumienie reguł i otaczającego świata. Gry zapewniają optymalne środowisko służące rozwojowi: nie za trudne, nie za łatwe, inspirujące do sięgania po nowe umiejętności i wiedzę w sposób umożliwiający sukces, a jednocześnie zachęcają do traktowania porażki jako drogowskazu, do podejmowania wysiłku, by osiągnąć cel. Granie angażuje poprzez zapewnienie autonomii (człowiek sam wybiera sposób realizacji zadania), celu (ludzie chcą wiedzieć jaki jest cel i sens ich działania) i mistrzostwa (ludzie chcą się doskonalić i rozwijać). Sytuacja zabawy pomaga przełamywać schematyczne myślenie.

Gracze szybko dają się wciągnąć - przechodzą do sztucznej rzeczywistości i pozostają w niej przez większość czasu trwania rozgrywki. Warto pamiętać, że taka sytuacja wymaga odmiennych przygotowań i zadbania o poczucie bezpieczeństwa osób uczestniczących, o czym piszemy w kolejnych rozdziałach.

COOPAXLE. OPIS PROJEKTU

Coopaxle - oś współpracy to projekt edukacji obywatelskiej, który wspiera i rozwija kompetencje pro-demokratyczne młodzieży oraz współpracę z lokalnym samorządem. Opiera się na grze Invest In..., stworzonej na zamówienie Warmińsko-Mazurskiej Agencji Rozwoju Regionalnego. Do tej pory zrealizowaliśmy 2 edycje projektu, wzięło w nim udział ponad 1000 uczniów z kilkunastu miejscowości. Dotychczas namacalnymi efektami tego projektu było m.in. dostosowanie godzin kursowania komunikacji do dzwonków szkolnych, budowa skate parku, powołanie rad młodzieżowych. Nie bez znaczenia jest postawa włodarzy - wielu z nich naprawdę zależy na wysłuchaniu młodzieży i jej zaangażowaniu, a projekt jest doskonałym momentem rozpoczęcia dialogu.

CELE

wzmocnienie postaw obywatelskich i prodemokratycznych wśród młodzieży, podniesienie wiedzy i kompetencji służących zaangażowaniu w życie lokalnej społeczności, możliwości wpływu na lokalne polityki dotyczące spraw młodzieży i rozwinięcie współpracy z lokalnym samorządem.

ETAPY PROJEKTU

- przygotowanie
- warsztaty edukacji z grą Invest In...
- przygotowanie debaty
- debata z lokalnymi decydentami, przedstawicielami samorządu i instytucji lokalnych
- podsumowanie projektu, uzgodnienie relacji i zasad współpracy między młodzieżą a samorządem

GRA

składa się z kafli obrazujących elementy miasta, uczniowie są proszeni o ułożenie za ich pomocą miasta, w którym chodzą do szkoły lub miasta idealnego według nich. To staje się podstawą do omówienia tego czym jest miasto, jakie funkcje pełni, czemu ma służyć i w jaki sposób, a także czy spełnia oczekiwania i potrzeby młodzieży.

UCZESTNICY

- młodzież szkół średnich
- przedstawiciele lokalnego samorządu i instytucji
- aktywiści i przedstawiciele NGO

KOMPETENCJE

- rozwój umiejętności komunikacji, negocjacji
- rozwój umiejętności współpracy, autoprezentacji, krytycznego myślenia
- samodzielność, otwartość

REZULTATY

- podniesienie poziomu rozumienia procesów demokratycznych
- rozumienie potrzeby zaangażowania obywatelskiego
- poszerzenie perspektywy i wzajemnego zrozumienia
- ew. nawiązanie współpracy między młodzieżą a samorządem

CO JEST W PUDEŁKU?

Przykładowe ułożenie miasta

KAFLE do ułożenia miasta

MYDŁO
kafel na dodatkowe miejsca w mieście

ŻETONY
dookreślają miejsce

ZANIM ZACZNIECIE ROZGRYWKĘ

Mówi się, że zaniedbanie planowania, to planowanie porażki. Dobre przygotowanie rozgrywki: warunków technicznych i merytorycznych, ułatwi nam osiągnięcie jak najlepszych efektów i zadowolenia nas samych, a przede wszystkim grupy. Poniżej ściągawka, która pomoże nam pamiętać o paru aspektach, również tych, o których mamy tendencję nie myśleć zawczasu.

Poniżej nasza propozycja działań projektowych - pamiętaj jednak, że możesz owe działania modyfikować, by lepiej dopasować je do warunków swojego środowiska lokalnego, lokalnych uwarunkowań, cech grup młodzieżowych i samorządu, a przede wszystkim swoich celów.

PRZYGOTOWANIA	TERMINY - wybierz dwa dogodne dni: jeden na warsztaty, drugi na debatę. Zaproś uczestników, dograj terminy z gośćmi debaty.
	CZAS - warsztaty z grą zajmą ok. 3 godziny. Debata to godzina plus czas na dyskusję. Dodaj czas na World Cafe, jeśli to planujesz.
	MATERIAŁY - potrzebujesz gry - 1 pudełko na 6 osób, coś do notowania (kartki, ew. flipchart). Do debaty przyda się nagłośnienie i ew. możliwość nagrywania.
	MIEJSCE - zadbaj o komfortowe, przestronne, dobrze wentylowane i jasne miejsce na jedno i drugie wydarzenie. Nie zapomnij o komforcie akustycznym.
	WIEDZA - do gry i debaty nie potrzeba uprzedniego zakuwania. Dobrze jest pozostawić sprawy własnemu biegowi, ew. luki młodzież pewnie nadrobi w trakcie warsztatów.
WARSZTATY Z GRĄ	MIEJSCE - sala powinna zmieścić po 2 stoły i krzesła dla każdej drużyny. Na złączonych stolikach musi się zmieścić rozłożona gra. Przyda się sala o słabej akustyce.
	CZAS - na samą rozgrywkę policz co najmniej 90 min. Dodaj do tego po 30 min na rozgrzewkę, na zakończenie i na wszelki wypadek.
	MATERIAŁY - zadbaj, by każda drużyna miała swoją grę, a każdy gracz miał opis swojej roli. Do tego przydadzą się kartki i coś do pisania, a do podsumowania np. flipchart.
	DODATKOWO - planując rozgrzewkę nie zapomnij o przygotowaniu materiałów i odpowiedniego miejsca. Może warto mieć do dyspozycji np. korytarz na icebreakery.
	WIEDZA - tak jak napisaliśmy, wcześniejsze przygotowanie nie jest potrzebne. Ale może chcesz, by warsztaty były praktyczną kontynuacją tematu lekcji np. WOS.
DEBATA	Debatę warto urządzić w sali np. domu kultury. Jest tam odpowiedni sprzęt, jak nagłośnienie, oraz warunki: wydzielona scena i widownia. Poza tym debata w takim miejscu dodaje wagi i prestiżu wydarzenia; jest neutralną przestrzenią dla obu stron. O ile warsztaty nie wymagają przygotowania młodzieży, o tyle przed debatą warto wspierać ich pomocą i radą, np. w kwestii zgodnego z konwenansem zwracania się do władz i formy zaproszenia gości. Zachęcaj ich, by nie wahali się zaprosić najwyższe władze samorządowe; nikt tak jak burmistrz nie zagwarantuje realizacji ich postulatów.

ROZGRZEWKA - JAK ZACZĄĆ, BY DOBRZE ZAGRAĆ

Rozgrzewka nie jest merytoryczną częścią warsztatów. Choć może wydawać się mało istotna, służy jednak zbudowaniu dobrego klimatu, obniżeniu napięcia, a w konsekwencji do większej otwartości i elastyczności uczestników. Zabawne, wprawiające w dobry nastrój aktywności, takie jak "ice-breakery", stosowane zwykle na początku, "energizery", służące podniesieniu energii oraz "team-building'i", które wspierają budowanie więzi i współpracy w zespole owocnie przyczyniają się do efektywnej realizacji kolejnych etapów warsztatu.

Oto kilka propozycji takich zabaw:

KOSTKI-ZROSTKI

Podziel uczestników na dwa zespoły min po 10 osób każdy. Każdy zespół ustawia się w linii, ramię przy ramieniu. Te dwie linie stają w odległości min. 5 m naprzeciw siebie. Pośrodku wyznacz linię mety. Uczestnicy trzymają się za ramiona, tworząc zwarty mur. Najważniejsze by ich kostki u nóg stykały się ze sobą przez cały czas zabawy. Zabawa polega na tym, który zespół szybciej stanie na mecie poruszając się cały czas ze złączonymi kostkami. Każde zerwanie ciągłości linii (rozłączenie kostek) powoduje cofnięcie całego zespołu na linię startu i ponowną próbę dotarcia na metę.

KOSMICZNA ODYSEJA

Wyznacz dwie linie oddalone od siebie min. 4 m. Jeśli grupa liczy więcej niż 12 osób, podziel ją na zespoły. Każdy zespół staje na linii startu; otrzymuje papierowe talerzyki (lub kartki) w ilości jeden na osobę plus jeden dodatkowy. Są to planety - jedyne miejsca w przestrzeni kosmicznej, na których można stawać. Jednak planety nie można pozostawić bez kontaktu z jakąś częścią ciała - ręką lub nogą. Niedotykaną planetę traci się bezpowrotnie - prowadzący grę zabiera talerzyk. Zadanie polega na by każda osoba w zespole przeszła przestrzeń kosmiczną (od startu do mety) z pomocą dostępnych zespołowi planet - talerzyków.

TWIST AND SHOUT

To zabawa bez dzielenia na zespoły. Osoba prowadząca zabawę podaje polecenia, które grupa wykonuje. Polecenia podawaj krótko; będą to słowa: imię, klaśnij, podskocz, kucnij, obrót, twist. Na początek poproś by wszyscy jednocześnie krzyknęli swoje imię. Następnie poproś o klaśnięcie w dłonie i znów przećwiczcie. Teraz podawaj polecenia na zmianę: imię, klaśnij. Przećwiczcie kilka razy. Teraz poinformuj grupę, że mają wykonywać polecenia na odwrót: na hasło "imię" muszą klasnąć, na "klaśnij" podać imię. Znów przećwiczcie kilka razy. Dodawaj kolejne polecenia etapami, stopniowo komplikując zadania.

MAPA ZAMIESZKANIA

Zadbaj o przestrzeń, w której każdy uczestnik będzie mógł swobodnie stanąć. Wyznacz np. szkołę jako punkt centralny i poproś wszystkich, by ustawili się w takiej odległości od środka i od siebie nawzajem, by odzwierciedlić odległość od miejsca swojego zamieszania. Zabawa jest krótka, dobra na ośmielenie i "przełamanie lodów"

JAKA/JAKI JESTEM

Nie jest to konieczne, ale jeśli jest miejsce na to, ustawcie się w kręgu, tak, by każdy widział każdego. Po kolei, zaczynając od prowadzącego, podawajcie swoje imię dodając do niego przymiotnik zaczynający się na tę samą literę, co imię i określający w jakiś sposób własną osobowość, np. kreatywny Konrad, zabójcza Zuzia, solidna Sylwia itd.

DATA URODZENIA

Poproś uczestników, by ustawili się w linii od najmłodszej osoby do najstarszej. Utrudnieniem zadania jest, że trzeba to zrobić w całkowitym milczeniu, można porozumiewać się na migi. Koniecznie sprawdź na końcu poprawność wykonania, prosząc każdego o podanie daty urodzenia.

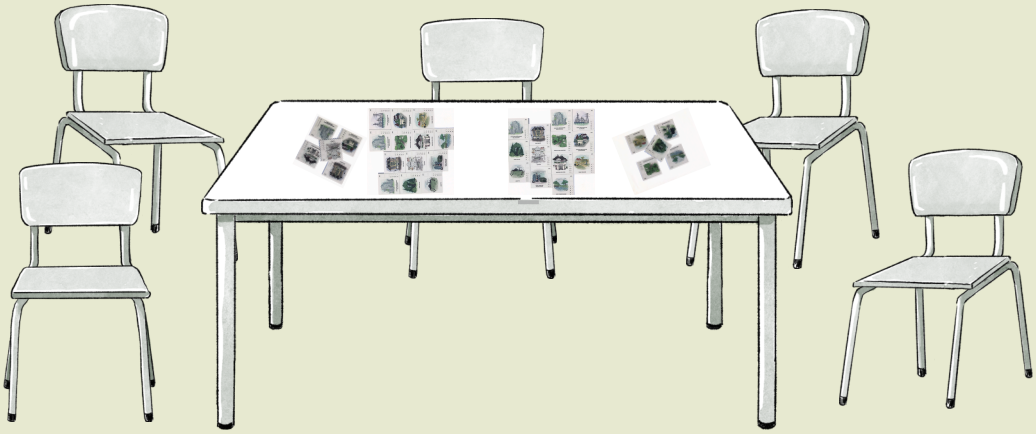
JAK TO ROZEGRAĆ? PRZEBIEG GRY

- Do rozegrania gry potrzebna będzie sala wystarczająco duża by zmieścić wszystkie drużyny przy stolikach.
- Drużyna to od 4 do 8 osób, optymalnie 6.
- Stół do rozgrywki dla jednej drużyny powinien być wystarczająco duży, by zmieściła się na nim rozłożona gra, dobrze sprawdzają się dwie standardowe ławki szkolne zsunięte razem.
- Krzesła w ilości odpowiadającej liczbie osób w drużynie.

Rozgrywka zaczyna się od przekazania drużynom pudełek z grą (lub wydruków z gry w formie PDF). Każda z drużyn z kafli obrazujących fragmenty przestrzeni miejskiej układa miasto, w którym mieszka lub się uczy, albo miasto idealne, wymarzone. Aby doprecyzować charakter poszczególnych przestrzeni, można dołożyć na kafel 1-2 żetony. Żetony obrazują np. instytucje zdrowia, bezpieczeństwa publicznego, placówki edukacyjne lub obiekty sakralne, sportowe, kulturalne.

To najdłuższa część warsztatów - trwa ok. 60-90 min. W czasie pracy drużyny dyskutują, dochodzą do konsensusu, odkrywają obszary miasta sprzyjające realizacji różnorodnych potrzeb różnych grup społecznych, obszary niezbędne, takie, gdzie chcemy spędzać czas i takie, których unikamy. Odkrywają również role różnych instytucji w satysfakcjonującym funkcjonowaniu miasta, pogłębiając tym samym rozumienie sensu ich istnienia oraz wagę demokratycznych i obywatelskich procesów w społecznej tkance miasta.

Rola “mistrza gry”, czyli nauczyciela, trenera itp, ogranicza się do subtelnego nadzoru rozgrywki, sprawdzania czy praca drużyn przebiega w dobrym kierunku (np. czy nie trawią czasu na zbędne spory, czy praca postępuje). Jako Mistrz gry możesz zadać naprowadzające pytanie, ale pamiętaj, by zostawić drużynom swobodę działania - krótko mówiąc: wstrącaj się jak najmniej. Błędy i zaniechania, które popełnią gracze będą ważnym elementem edukacyjnym w kolejnym etapie warsztatów.



NAJWAŻNIEJSZE DOPIERO SIĘ ZACZYNA -JAK WYKORZYSTAĆ EFEKT GRY?

Rozgrywka ma w zamyśle prowadzić graczy do uzmysłowienia sobie funkcji miasta, o których zazwyczaj nie myślą, oraz własnych potrzeb, potrzeb innych grup społecznych i swojej roli w przestrzeni miasta. Ma pobudzać do refleksji i efektu "aha!". Aby dobrze wykorzystać ten potencjał potrzebne jest zauważenie i omówienie tych refleksji i emocji.
Zacznij od omówienia tego jak wyglądają miasta ułożone przez drużyny. Prawdopodobnie okaże się, że to samo miasto wygląda zupełnie inaczej w każdej drużynie.

Pamiętaj, by raczej zadawać pytania, które skłonią do refleksji, niż podawać gotowe odpowiedzi i wyjaśnienia, choćby było to bardzo kuszące...

- Dopytaj dlaczego tak jest, co jest ważne dla funkcjonowania ich miasta, dlaczego żyje się w nim dobrze, a dlaczego żyje się źle, komu dobrze, a komu źle;
- Co jest plusem, a co minusem mieszkania w tym mieście;
- Sprawdź czy gracze nie zapomnieli o istotnych elementach funkcjonowania miasta: administracji, infrastrukturze energetycznej, komunikacji, bezpieczeństwie itp.;
- Spytaj jaką rolę pełnią te instytucje w mieście, jak się wywiązują z obowiązków. Proś o uzasadnienie ich opinii;
- Spytaj jak ich grupa społeczna odnajduje się w przestrzeni miasta, czy mają swoje miejsce, gdzie się spotykają, czego im brakuje w ich mieście;
- Zachęć ich, by powiedzieli jak mogłoby wyglądać idealnie funkcjonujące miasto, jakie są różnice między tym idealnym, a tym, w którym żyją, uczą się;
- Co ich zdaniem mogłoby poprawić jakość życia w mieście.

To ostatnie pytanie jest istotne ze względu na kolejny etap warsztatów, jakim jest przygotowanie spotkania z przedstawicielami lokalnego samorządu i innymi decydentami. Spiszcie listę pytań młodzieży do decydentów. Ważne jest, by nie ingerować w to jakie młodzież chce zadać pytania, o ile nie naruszają zasad kultury (nam zdarzyło się, że młodzi ludzie chcieli pytać o możliwość założenia sexshopu w mieście, a te wygłupy były podyktowane tym, że nie wierzyli, że będą potraktowani i wysłuchani na serio).

Ostatnim zadaniem tego dnia będzie przygotowanie do debaty (patrz strona 9) i stworzenie harmonogramu tych przygotowań.

DEBATA

PRZYGOTOWANIE

- MIEJSCE; idealnie jeśli nie będzie to szkoła, a neutralny grunt, np. sala w ośrodku kultury. Jeśli debata odbędzie się jednak w szkole, zadbajcie o nagłośnienie, ustawienie stołów dla gości oraz widowni;
- GOŚCIE; ustal z uczniami kogo chcą zaprosić. Najlepiej, jeśli uczniowie sami zdecydują kogo zaprosić i to zaproszenie wystosują do odpowiednich osób. Zapewne będą jednak potrzebowali Twojego wsparcia;
- ROLE; podzielcie role w czasie debaty: kto zadaje pytania, kto pilnuje czasu wypowiedzi, kto włącza stoper do odliczania czasu wypowiedzi,
- DOKUMENTOWANIE; zastanówcie się i wyznaczcie osobę, która będzie spisywać (nagrywać?) odpowiedzi decydentów, kto robi dokumentację fotograficzną/ filmową, kto zrobi relację do szkolnych mediów społecznościowych, a może nawet napisze artykuł do lokalnych gazet. Zadbajcie o zgody uczestników na nagrywanie i upublicznianie wizerunku i wypowiedzi
- MATERIAŁY; zastanówcie się jakich materiałów, sprzętów będziecie potrzebować w czasie debaty: pomyślcie o mikrofonach, meblach: stołach, krzesłach, ew. o oświetleniu, sprzęcie nagrywającym, ew, flipcharcie do spisywania na bieżąco odpowiedzi i różnych problemów (przyda się szczególnie, gdy po debacie planujecie także dyskusję)

PRZEBIEG

Debatę w całości prowadzą uczniowie. Idealnie by było, gdyby także ją w jak największym stopniu samodzielnie przygotowali. Pomagaj tam, gdzie to niezbędne, raczej sugeruj modyfikacje niż narzucaj zmiany. Pozwól im osobiście zaprosić gości, uzgodnić z nimi datę i miejsce spotkania. Przygotować salę, ustalić listę pytań i ich kolejność. Podzielić się rolami. Sprawdzaj czy kolejne etapy są przygotowane zanim nadejdzie deadline: czy uczniowie mają listę gości, czy są przygotowani do swoich ról, czy sala jest umówiona i przygotowana na debatę. Uzgodnijcie ile czasu mają goście na odpowiedź (np. pierwsza osoba odpowiadająca na dane pytanie 1,5 min, kolejne na to samo pytanie 1 min), zasady (czy pytania będą kierowane do poszczególnych osób i tylko ta osoba ma odpowiadać, czy każdy odpowiada na każde pytanie; kiedy padają pytania od publiczności; kiedy pozwolić na dyskusję dotyczącą odpowiedzi gości)
Oto lista ról w czasie debaty:

- prowadzący: 2-3 osoby, które będą witać gości, przedstawiać zasady debaty, zadawać przygotowane wcześniej pytania oraz udzielać głosu wyznaczonym osobom, moderować zadawanie pytań z sali;
- osoba pilnująca czasu wypowiedzi gości i ew. druga osoba, która będzie obsługiwać sygnał zakończenia czasu na odpowiedź (dobrze jest 30 sec przed końcem czasu dyskretnie puścić sygnał, że czas zbliża się do końca; osoba/osoby podające mikrofon osobom zadającym pytania z widowni;
- osoby dokumentujące przebieg debaty: foto, wideo, audio, relacje na media społecznościowe, artykuł do gazety itp;
- osoby odpowiedzialne za porządek, ustawienie mebli w sali, sprzęt nagłaśniający: mikrofony, głośniki, ew. oświetlenie itp. (być może tu będzie potrzebny udział dorosłych, ale to nie zwalnia młodzieży z roli organizatora).

BUDOWANIE RELACJI Z LOKALNYMI DECYDENTAMI

ZAKOŃCZENIE DEBATY

Tak jak koniec rozgrywki, to zaledwie początek kolejnego istotnego etapu, tak zakończenie debaty, to dopiero początek budowania relacji między młodzieżą a samorządem. Jeśli liczymy na podniesienie zaangażowania obywatelskiego młodzieży, to w tym miejscu projektu powinny dziać się najważniejsze rzeczy. I nie ma nic gorszego niż zawiedzenie młodzieży na tym etapie, ponieważ to tu mają szansę poczuć, że ich zdanie i zaangażowanie się liczy. Sugerujemy następujące działania:

- zawczasu opracuj z młodzieżą strategię dalszych relacji z samorządem: spytaj czego by chcieli od władz, jaka jest ich rola w osiągnięciu tego celu, w jaki sposób sami chcą się zaangażować i jaką aktywność są w stanie podjąć. Opracujcie plan A, B i C;
- po zakończeniu debaty poświęćcie czas, by z udziałem gości ustalić jak młodzież może się z nimi kontaktować, jakie ma możliwości wpływu na lokalne polityki - szczególnie młodzieżowe;
- wyznaczcie osobę lub osoby kontaktowe (najwyżej dwie) reprezentujące każdą z zainteresowanych stron - wymieńcie się numerami telefonów, e-mailami;
- rozważcie zorganizowanie kolejnych spotkań między młodzieżą a decydentami, np. w formule World Cafe lub innej metody dyskusji, by na gorąco i na bieżąco uzgadniać realizację postulatów i rozwiązanie problemów poruszonych w czasie debaty. Wyznaczcie harmonogram tych spotkań - chociaż dwóch - trzech najbliższych.

CO DALEJ?

- jeśli w Waszej miejscowości nie ma Rady Młodzieżowej, dowiedźcie się czy jest szansa na jej założenie i jakie kroki należy podjąć w tym celu;
- dobrą praktyką jest wyznaczenie miejsca na spotkania młodzieży (Rady Młodzieżowej), stworzenie dedykowanego adresu e-mailowego (np. rada.mlodziezowa@nazwamiasta.pl), wyznaczenie w urzędzie miejskim osoby do kontaktu dla młodzieży, założenie ogólnodostępnej skrzynki kontaktowej dla młodych ludzi (może to być nawet skrzynka w przestrzeni miejskiej - i nie należy się zrażać tym, co może dla żartu się w niej pojawić);
- Większość debat kończy się deklaracjami ze strony włodarzy. Warto “pomóc” naszym przedstawicielom w ich realizacji. Rozliczanie i kontyuowanie dialogu z władzą lokalną to wspaniały temat na projekt młodzieżowy, wpisujący się w program przedmiotu Edukacja Obywatelska.
- Nie tylko rozliczanie władzy jest istotne, o wiele lepsze rezultaty daje współpraca z ważnymi osobami/instytucjami/urzędami w okolicy. Bardzo często brakuje im wsparcia ze strony społeczności lokalnej, perspektywy młodzieżowej albo inspiracji.
- Po co ograniczać się tylko do urzędów i bibliotek? W okolicy na pewno działają również stowarzyszenia, fundacje oraz lokalny biznes. Tam też są ludzie, którzy są waszymi sąsiadami i zależy im na dobru wspólnym.

PORADY NA TRUDNE MOMENTY I KRYZYSY

Jak zawsze przy budowaniu współpracy nieuniknione są trudne momenty. Dobrze jest nie zrażać się nimi i traktować je jako okazję do pogłębienia wzajemnego zrozumienia i dalszego rozwoju.

Zapewne masz wypracowane własne sposoby na kryzysy. W Internecie oraz w księgarniach znajdziesz też bogatą literaturę na temat tego, jak sobie z nimi radzić. Tutaj dzielimy się naszymi doświadczeniami z najczęściej spotykanych sytuacji.

CO ROBIĆ, GDY...

- nuda
- brak współpracy uczniów w czasie warsztatów
- wygłupy
- uczniowie nie traktują serio tematu i zadań

Sprawdź, czy te postawy nie wynikają np. z przekonania młodych, że nie są traktowani poważnie lub że nie wierzą, że coś może się zmienić. Być może ich oczekiwania są nierealistyczne, ale może rzeczywiście ich dotychczasowe doświadczenie mówi im, że "dzieci i ryby głosu nie mają... Rozmawiajcie zatem szczerze, dużo i uparcie.

- samorząd nie jest zainteresowany polityką młodzieżową
- brak wsparcia ze strony szkoły

W takiej sytuacji niestety Ty - jako nauczyciel, ani młodzież nie macie zbyt wielkiego wpływu. Poszukajcie sojuszników np. w środowisku NGO lub postarajcie się pozyskać wsparcie któregoś radnego/radnej. Zapewnij młodzieży wsparcie, by nie zniechęcili się do działania - taka postawa samorządu to też lekcja obywatelskości.

- rozmowy z samorządem idą opornie, zderzacie się ze ścianą mimo deklaracji współpracy
- interesy samorządu i uczniów są rozbieżne

Rozmawiaj, rozmawiaj, rozmawiaj... Jako dorosły i nauczyciel bądź rzecznikiem uczniów, ułatwiaj im otwieranie zamkniętych drzwi. Możecie z uczniami zorganizować spotkanie wykorzystując jedną z metod np. ze strony platformaobywatelska.pl
Zacznijcie jednak od rozmowy o barierach porozumienia. I szukajcie sojuszników.

- brak czasu
- mała grupa aktywnych osób, reszta niezainteresowana

Jeśli jest grupa aktywnych, zainteresowanych osób, to już dobrze. Wraz z sukcesami znajdzie się wiecej zainteresowanych. Ale brak czasu to poważna bariera. Spróbuj wykorzystać metody planowania i optymalizacji czasu pracy. Zrób listę priorytetów - nie zaszkodzi zrobić np. analizę SWOT. Przypominaj sobie i uczniom, że dobre zmiany wymagają czasu...

Jak przygotować się do debaty?

COOPAXLE 3

Debata - rodzaj wymiany poglądów na określony, konkretny temat, mający sformalizowany charakter i ustrukturyzowaną formę. Ta proponowana w projekcie Coopaxle ma cechy debaty deliberatywnej oraz dyskusji plenarnej i panelu dyskusyjnego.

PRZYGOTOWANIE

- ustalcie zakres tematyczny debaty, jakie problemy chcecie poruszyć, o co się dowiedzieć itp
- zróbcie listę osób, które chcecie zaprosić, przygotujcie zaproszenia, przekażcie je z odpowiednim wyprzedzeniem czasowym (min. tydzień przed, ale lepiej wcześniej)
- ustalcie między sobą i z gośćmi datę i miejsce debaty; nie zapomnijcie zaklepać salę
- sformuujcie pytania do zaproszonych gości
- przygotujcie salę do debaty: zadbajcie o oświetlenie, nagłośnienie (np. mikrofony dla prowadzących i dla gości), miejsce do siedzenia dla gości i widowni
- podzielcie się rolami: kto prowadzi debatę i przedstawia jej zasady oraz przebieg, kto i ile osób zadaje pytania, kto pilnuje czasu wypowiedzi gości, kto przekazuje mikrofon osobom z widowni w czasie wolnych pytań itp
- zaplanujcie i przygotujcie dodatkowe elementy, takie jak np. dzwonek do uprzedzania o kończącym się czasie wypowiedzi

PRZEBIEG

- Przywitanie i przedstawienie gości
- Przedstawienie zasad debaty
- Sesja pytań przygotowanych w czasie warsztatów
- Pytania dodatkowe (dla chętnych spośród osób na widowni)
- World Cafe
- Podsumowanie debaty
- Podziękowanie gościom, pożegnanie i zakończenie debaty

W czasie przedstawiania zasad zwróć uwagę na:

- czas trwania debaty - ok. 90 min
- czas wypowiedzi: pierwsza osoba 90 sek., druga osoba (na to samo pytanie) 60 sek. Po tym czasie następuje sygnał dźwiękowy, najpierw krótszy, uprzedzający o kończącym się czasie, potem bardziej wyraźny na zakończenie czasu.

DODATKOWO

- wykorzystajcie debatę do nawiązania relacji w przedstawicielami samorządu, weźcie wizytówki, dane kontaktowe do osób, z którymi chcecie utrzymać relację
- spiszcie na gorąco wnioski i obserwacje z debaty, zastanówcie się co poszło dobrze, a co można poprawić i jakie macie na to pomysły
- w niedługim czasie po debacie przejrzyjcie odpowiedzi Waszych gości i zastanówcie się co z nich wynika dla Waszej dalszej działalności, czy któryś z tematów warto dalej rozwijać, czy jest szansa na realne rozwiązania lub przynajmniej wola dalszej współpracy.

Czym jest World Cafe?

COOPAXLE 3

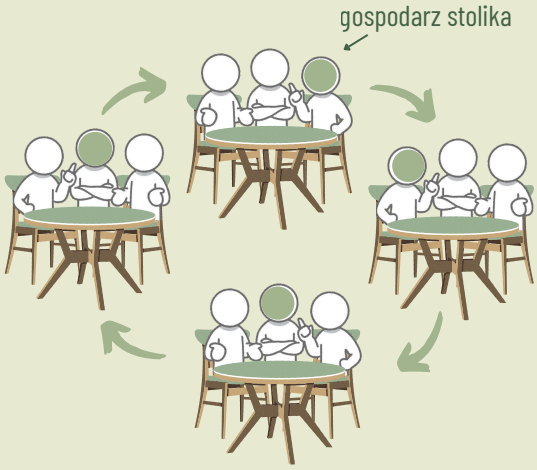
World Cafe jest metodą prowadzenia dyskusji w małych grupach. Nazywana metodą stoliczkową lub kawiarnianą, ponieważ każda grupa siedzi przy osobnym stoliku, a dyskusja toczy się jednocześnie przy każdym z nich. Po określonym czasie możliwa jest także rotacja uczestników przy stolikach, co ma umożliwić dalszą wymianę spostrzeżeń.

ZAŁOŻENIA

- efektywne, wyczerpujące i demokratyczne przedyskutowanie tematu
- wymiana informacji, pomysłów i oczekiwań wszystkich stron dyskusji
- ułatwienie osiągnięcia otwartości w dyskusji
- ułatwienie osiągnięcia konsensusu w kolejnych etapach dialogu

PRZEBIEG

- przygotuj miejsce, w którym możliwe będzie stworzenie nieformalnej, przyjaznej przestrzeni
- podziel uczestników na grupy, wyznacz osobę gospodarza stolika
- zaopatrz uczestników w papier i długopisy do robienia notatek i podsumowań
- przygotuj pytania otwarte, które umożliwią wymianę stanowisk i spostrzeżeń
- w pełnej wersji metoda wymaga ok 2-3 godzin, każda runda dyskusji na zadane pytanie - min. 20 min
- World Cafe kończy podsumowanie dyskusji, podziękowanie uczestnikom oraz ewentualne ustalenie kolejnego etapu działań



EFEKTY

- satysfakcja uczestników, wynikająca z możliwości zabrania głosu i wysłuchania
- pełna i demokratyczna partycypacja uczestników
- wzajemna inspiracja i pogłębienie zrozumienia potrzeb, problemów, punktu widzenia różnych grup społecznych
- zebranie wielu pomysłów i punktów widzenia, co pozytywnie wpływa na znalezienie rozwiązań w kolejnych krokach

PRZYDATNE LINKI

- https://partycypacjaobywatelska.pl/strefa-wiedzy/techniki/world-cafe/
- https://urbact.eu/toolbox-home/analysing-problems/world-cafe

O NAS

Innowatorium jest organizacją, której głównym obszarem zainteresowań i pasją jest edukacja pozaformalna w różnych obszarach jej stosowania. Naszym celem jest **wprowadzenie nowoczesnych, innowacyjnych i kreatywnych metod i narzędzi** do systemu nauczania i szkoleń.

Zajmujemy się szeregiem tematów, które są kluczowe dla rozwoju i funkcjonowania we współczesnym społeczeństwie, takimi jak: **umiejętność podejmowania decyzji, kreatywność, myślenie projektowe, kompetencje miękkie** (głównie umiejętności komunikacyjne, zarządzanie czasem, negocjacje).

Wśród opracowywanych przez nas technik i narzędzi znajdują się między innymi: **gry szkoleniowe (edukacyjne), gry miejskie, symulacje, debaty, narzędzia ICT**.

Obszary naszych zainteresowań i działań to przede wszystkim edukacja obywatelska, ekonomiczna, kulturalna, ekologiczna i historia.

WSPÓLNY PROJEKT:
stajemy się partnerem w projekcie składanym przez inną organizację, samorząd lub instytucję. Pomagamy też pisać projekty

WSPÓLNY PROJEKT:
zapraszamy do partnerstwa inną organizację, samorząd lub instytucję, w tym szkołę, dom kultury.

POLA WSPÓŁPRACY

CSR:
piszemy projekt na zamówienie i we współpracy z firmą realizującą działania w ramach społecznej odpowiedzialności biznesu lub podobne

GRY, SZKOLENIA, WARSZTATY:
stworzymy i poprowadzimy na zamówienie gry, szkolenia, warsztaty, działania integracyjne dla młodzieży i dorosłych

INNOWATORIUM

adres:
UL. KREDYTOWA 6/22
00-062 WARSZAWA

e-mail:
INFO@INNOWATORIUM.ORG

telefon:
+48 694 298 373

w sieci
HTTPS://INNOWATORIUM.ORG

FB/innowatorium

INNOWATORIUM

Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Projekt dofinansowany ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej w ramach programu “Młodzi Obywatele”