

DEMOKRACJA W PRAKTYCE!

WPROWADZENIE DO INNOWACJI DEMOKRATYCZNYCH DLA MŁODZIEŻY



PRZEWODNIK DLA NAUCZYCIELI I
TRENERÓW MŁODZIEŻOWYCH



Dofinansowane przez
Unię Europejską

IMPRESSUM

Publikacja w wersji online: www.democracyandyouth.eu

Autorzy(-rki)

Magdalena Domańska
Katarzyna Anna Klimowicz
Séverine Lenglet
David Nacher
Alba Ortega Flores
Michael Siegel
Michał Tragarz
Susanne Ulrich
Martin Wilhelm

Tłumaczenie z języka angielskiego:

Karolina Giedrys-Majkut
Honorata Michalak

Redakcja wersji polskiej:

Tatiana Audycka-Szatrawska

Organizacje partnerskie:

Centrum Edukacji Obywatelskiej, Noakowskiego 10, 00-666 Warszawa, Polska; ceo@ceo.org.pl;
<https://ceo.org.pl>

Citizens For Europe gUG, Postfach 080641, 10006 Berlin, Niemcy;
diyw@citizensforeurope.org; <https://citizensforeurope.org>

Associació Catalana de Professionals de Joventut, C/ Calàbria 120, 08015 Barcelona, Hiszpania;
info@joventut.info; <https://joventut.info/>

Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik e.V, Müllerstraße 156a, 13353 Berlin;
info@degede.de; <https://www.degede.de>

Projekt graficzny, skład i ilustracje:

Marcus Mazzoni, Yorgos Konstantinou (Imagistan)

Licencja:

Creative Commons License 2023: CC BY-NC-SA

Ta licencja pozwala na remiksowanie, adaptację i tworzenie dzieł pochodnych na bazie niniejszej publikacji na warunkach niekomercyjnych, pod warunkiem oznaczenia naszego autorstwa i zapewnienia identycznej licencji dla dzieł pochodnych.

Partnerzy projektu:



Wyłączenie odpowiedzialności. Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania tej publikacji nie oznacza poparcia dla jej treści. Odzwierciedlają one jedynie stanowisko autorów(-rek). Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

Spis treści

Demokratyczne innowacje w pracy z młodzieżą – odpowiedź na kryzys demokracji	4
Czego dotyczy przewodnik i jak z niego korzystać?	5
Partycypacyjne rozwiązania w pracy z młodzieżą – od czego zacząć?	6

Budżet partycypacyjny – czym jest, a czym nie jest?	10
Budżet partycypacyjny w szkole (Polska)	12
Dzień decyzji – budżet partycypacyjny w Eberswalde (Niemcy)	16
Budżet partycypacyjny młodzieży z La Garrotxa (Katalonia/Hiszpania)	23

Panel Obywatelski – czym jest, a czym nie jest?	29
Warszawski Panel Klimatyczny (Polska)	31
Rada Obywatelska Vorarlbergu (Austria)	38
Barcelońska inicjatywa Youth Act! (Katalonia/Hiszpania)	45

Samoorganizujące się grupy młodzieżowe i narzędzia partycypacji cyfrowej	50
Extinction Rebellion (Polska)	52
Narzędzie cyfrowe Aula (Niemcy)	56
Grupa młodzieżowa z Osony (Katalonia/Hiszpania)	63

O autorach i autorkach	69
-------------------------------	-----------

DEMOKRATYCZNE INNOWACJE W PRACY Z MŁODZIEŻĄ – ODPOWIEDŹ NA KRYZYS DEMOKRACJI

Jednym z głównych celów edukacji – formalnej i nieformalnej – jest przygotowanie i wzmocnienie młodych ludzi, by mogli uczestniczyć w demokratycznym społeczeństwie i funkcjonować w nim jako aktywni obywatele i aktywne obywatelki. Gotowość tę opisują kompetencje społeczne i obywatelskie – dwa z ośmiu obszarów kompetencji kluczowych opisanych w rekomendacjach Rady Unii Europejskiej. Edukacja obywatelska prowadzona w szkole często ogranicza się do teoretycznych aspektów tych kompetencji, m.in. do opisu tego, jak działają tradycyjne systemy wyborcze i przedstawicielskie instytucje polityczne. W wielu europejskich szkołach funkcjonują instytucje demokratyczne, np. samorządy uczniowskie, których celem jest umożliwienie uczniom i uczennicom praktykowania obywatelskich umiejętności. Niestety, często jest tak, że są one jednocześnie organami przedstawicielskimi, tzn., że zasiada w nich niewiele osób i tylko one podejmują decyzje dotyczące szkoły. Podobnie jest z zespołami młodzieżowymi wspierającymi prace lokalnych samorządów, np. z radami młodzieży przy urzędach miast. W większości szkół (a także gmin) młodzi ludzie biernie obserwują rozwój sytuacji i poddają się odgórnym zarządzeniom. W ten sposób szkoła odzwierciedla sposób, w jaki funkcjonuje większość obywateli i obywaterek we współczesnych systemach demokracji przedstawicielskiej. Znikome poczucie wpływu na to, co się dzieje w kraju u znacznej części społeczeństwa, odpowiada niskiemu poczuciu sprawczości wśród uczniów i uczennic w środowisku ich szkoły.

JAKIE SĄ TEGO KONSEKWENCJE W SZKOLE I NA POZIOMIE LOKALNYM?

- Demokracja jest postrzegana jako system, który pozwala tylko niewielkiej grupie osób włączyć się w proces podejmowania decyzji.
- Brak zaufania wśród uczniów i uczennic – szkoła jest postrzegana jako instytucja prowadzona przez dorosłych.
- Wpływ tego doświadczenia na późniejsze postawy wobec instytucji demokratycznych, np. brak zaufania do demokracji ze strony młodych ludzi.
- Coraz niższy poziom zaangażowania społecznego wśród młodzieży i młodych dorosłych w większości krajów europejskich.

JAKIE MOŻE BYĆ ROZWIĄZANIE?

- Pokazanie młodym ludziom, jak mogą włączyć się w proces podejmowania decyzji na różnych jego poziomach (szkoła, samorząd lokalny, aktywizm lokalny).
- Zadbanie o większą inkluzywność środowiska szkoły – samorządy uczniowskie i instytucje demokratyczne powinny włączać całą społeczność szkoły w proces podejmowania decyzji.
- Angażowanie młodych ludzi w inicjatywy demokratyczne, które wykraczają poza procesy wyborcze – zarówno w szkołach, jak i lokalnych społecznościach.
- Włączanie młodych ludzi w proces demokratycznego podejmowania decyzji z pomocą narzędzi, które są dostosowane do ich wieku, możliwości i potrzeb percepcyjnych, np. narzędzia i aplikacje cyfrowe.

¹ https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CONSIL:ST_9009_2018_INIT&from=EN

CZYM SĄ INNOWACJE DEMOKRATYCZNE I PARTYCYPACJA OBYWATELSKA?

Innowacje demokratyczne to wykraczające poza wybory procesy partycypacyjne, które umożliwiają ludziom zaangażowanie się w procesy decyzyjne i tworzenie polityki dla ich społeczności oraz instytucji przedstawicielskich na poziomie lokalnym, regionalnym i krajowym (czyli inaczej *partycypacja obywatelska*). Podejście to rozwinęło się jako odpowiedź na kryzys demokracji na świecie. Jego symptomem jest rozczarowanie obywateli i obywaterek demokracją ze względu na odczuwany przez nich brak wpływu na problemy, które ich bezpośrednio dotyczą. Osoby te postrzegają demokrację jaką grę dla bogaczy i elit, a nie dla zwykłych ludzi. Wierzymy, że odpowiedzią na ten kryzys jest wzmocnienie demokracji i oddanie jeszcze większej władzy w ręce ludzi, a nie autorytaryzm.

CZEGO DOTYCZY NASZ PRZEWODNIK I JAK Z NIEGO KORZYSTAĆ?

Nasz przewodnik pomoże ci wprowadzić temat innowacji demokratycznych do pracy z młodzieżą i zastosować rozwiązania partycypacyjne w swojej praktyce. W publikacji znajdziesz opisy działań i metod edukacji nieformalnej, dzięki którym tak przedstawiś ten temat młodym ludziom (w wieku od 12 do 20 roku życia), by zainspirować ich do większego zaangażowania w proces podejmowania decyzji w ich szkołach i społecznościach.

Przedstawiamy następujące trzy rodzaje innowacji demokratycznych, które można wprowadzić w różne konteksty pracy z młodzieżą

- Budżety partycypacyjne
- Panele obywatelskie
- Samoorganizujące się grupy młodzieżowe i narzędzia partycypacji cyfrowej.

W przewodniku znajdziesz następujące elementy dla wymienionych innowacji:

- Trzy krótkie filmy prezentujące zastosowanie każdej z innowacji demokratycznych w Niemczech, w Hiszpanii (Katalonii) i w Polsce. Filmy przedstawiają mechanizm partycypacji, pozwalający różnym osobom wziąć udział w procesie podejmowania decyzji, który można uznać za przykład dobrej praktyki.
- Zestaw trzech aktywności (jedna do jednego filmu) do zaproponowania młodzieży przy testowaniu opisanych innowacji demokratycznych. Są one przeznaczone zarówno dla szkolnych, jak i pozaformalnych grup młodzieży. Aktywności powinny być przeprowadzone przez nauczyciela(-lkę) lub osobę pracującą z młodymi ludźmi na podstawie instrukcji, która krok po kroku przeprowadzi przez cały proces. Jedne działania mogą trwać 45 minut, inne nawet kilka godzin, jedne skupiają się na prezentacji danej innowacji demokratycznej, inne zawierają elementy wspólnego podejmowania decyzji.
- Przewodnik ma za zadanie wspierać cię w codziennej pracy. To ty decydujesz, które z tych działań wykorzystasz i jak dostosujesz je do swoich potrzeb (albo do potrzeb swojej grupy).

Zaprezentowane metody i przykłady działań to nie jedyne rozwiązania, które można wykorzystać w kryzysie demokracji, tych sposobów na pewno jest więcej, podobnie zresztą jak w przypadku innych wyzwań współczesnych czasów. Przewodnik pomyślano tak, by pomóc ci w zmierzeniu się z zagadnieniami innowacji demokratycznych i różnymi metodami wprowadzenia ich do pracy z młodzieżą. Życzymy powodzenia!

OD CZEGO ZACZAĆ STOSOWANIE PARTYCYPACYJNYCH ROZWIĄZAŃ W PRACY Z MŁODZIEŻĄ?

Partycypacja i innowacje demokratyczne są dużym wyzwaniem w pracy z młodzieżą. Wykorzystanie ćwiczeń i filmów przedstawionych w naszym przewodniku nie zagwarantuje, że twoja grupa młodzieżowa, klasa lub szkoła staną się w pełni partycypacyjne i demokratyczne. Zatem jak można rozwijać demokrację w pracy z młodzieżą? I w jaki sposób można poszerzyć zrozumienie demokracji wśród młodych ludzi?

Poczucie bezpieczeństwa w grupie

To fundamentalna zasada. Nie uda nam się doprowadzić do żadnej inkluzji i współpracy, dopóki nie upewnimy się, że wszystkie osoby w grupie czują się w niej bezpiecznie, ufają sobie nawzajem, ale też nauczycielowi(-lce), trenerowi(-rce).

Jak możesz to osiągnąć?

- Ustalcie zasady (tzw. kontrakt) we współpracy z grupą i konsekwentnie je stosujcie.
- Reaguj na każde prześmiewcze zachowanie lub agresję, której celem jest poniżenie innych.
- Spraw, by każdy w grupie czuł się ważny – dbaj o to, by wszyscy mieli takie same możliwości wypowiedzi, doceniaj obecność i wkład w zajęcia.
- Stwarzaj przestrzeń, by wszyscy w grupie mogli się wypowiadać, wyrażać siebie i swoją opinię – pytaj, o czym poszczególne osoby chciałyby rozmawiać, czym się w danej chwili martwią lub interesują. Słuchaj bez oceniania, zachęcaj do mówienia.
- Traktuj poważanie głos młodych ludzi.
- Zadbaj o spójność i rytm, np. by na każdym spotkaniu obowiązywała podobna agenda – powtarzanie tych samych kroków, zadawanie tych samych pytań na forum grupy czy comiesięczne podsumowania.
- Otwarcie rozmawiaj o wyzwaniach i konfliktach – nie jest to przyjemne, ale potrzebne; jeśli nie rozmawia się na forum grupy o różnicy zdań i konfliktach, mogą one wpłynąć na brak bezpieczeństwa wśród członków grupy i wywoływać w niej podziały.

Poczucie wspólnoty

Osoby w grupie powinny czuć się wspólnotą, wtedy będą umiały się komunikować otwarcie i bez przemocy.

Jak możesz to osiągnąć?

- Pielęgnuj wszystkie widoczne oznaki wspólnotowości, np. wybrane imię grupy czy klasy, herb, wspólnie wypracowaną lub przygotowaną przestrzeń czy miejsce, koszulki z logo, itd.
- Przeprowadź ćwiczenia lub zabawy integracyjne w świeżo stworzonej grupie.
- Zadbaj o czas na luźne rozmowy.
- Przyjmij perspektywę młodych ludzi – rozmawiaj o tym, co jest dla nich ważne, by mogli skutecznie pracować. Pamiętaj, że uczniowie i uczennice używają smartfonów do pracy, wyszukiwania informacji lub robienia notatek. Uwzględnij to, kiedy będziecie razem pracować.
- Świątujcie każdy, nawet najmniejszy sukces. Przeznacz czas na odpoczynek, spędzanie czasu w nieformalnych okolicznościach. Wspólne wyjście do kawiarni albo parku może dużo zmienić.
- Dziel się odpowiedzialnością za poszczególne elementy waszej pracy. Może to obejmować opiekę nad wspólną przestrzenią, organizację świąt lub wydarzeń, prowadzenie spotkań lub monitoringu. Zaczynaj od drobiazgów, stopniowo zwiększając trudność powierzonych zadań. Z czasem przekonasz się, że grupa jest w stanie zadbać o większość spraw samodzielnie.

Jasny cel

Młodzi powinni rozumieć, dlaczego i w jaki sposób będą pracować lub podejmować decyzje. Żeby się zaangażować ludzie potrzebują zrozumieć cel swojego działania i postrzegać go jako ważny dla siebie samych.

Jak możesz to osiągnąć?

- Zdefiniuj i jasno określ cele – zarówno na poziomie lekcji (czego nauczymy się na tej lekcji? co powinniście zrozumieć po tej lekcji?), jak też na poziomie aktywności (jaki będzie rezultat naszej dyskusji? co chcemy osiągnąć poprzez organizację tego wydarzenia?). Cele mogą być zaproponowane przez dorosłego lub, stosując bardziej partycypacyjne podejście, ustalone z młodzieżą.
- Rozmawiaj z młodymi ludźmi o ich indywidualnych celach – co oni sami chcą osiągnąć, uczestnicząc w danej aktywności. Pomóż im zdefiniować i zapisać indywidualne cele. Zorganizujcie oddzielne spotkanie przeznaczone na ich omówienie. Po jakimś czasie warto wrócić do tych celów, by wspólnie sprawdzić, które z nich zostały osiągnięte, a które nie.
- W przypadku bardziej złożonych aktywności, na które składa się kilka elementów lub etapów, istotne jest to, by jasno wykazać, np. w formie graficznej, co i kiedy się wydarzy. Ważne będą również pozostałe kluczowe informacje: jak, kiedy, kto i gdzie.

Równe możliwości uczestnictwa dla każdego

Warunek ten dotyczy zarówno codziennej pracy, jak i poszczególnych aktywności i decyzji całej grupy.

Jak możesz to osiągnąć?

- Upewnij się, że wszyscy rozumieją twój przekaz – słowny, pisemny czy graficzny (różnice w opowiadaniu języka, niepełnosprawność lub inne czynniki mogą wpływać na zrozumienie informacji). Jeśli zauważysz przeszkody komunikacyjne w swojej klasie lub grupie, pomyśl o tym, jak można je zminimalizować, tak by ułatwić włączenie się uczniom i uczennicom, których to dotyczy.
- Kreuj okazje do wypowiadania się tym osobom, które zazwyczaj nie zabierają głosu w dyskusjach grupowych, np. wychodź poza werbalne dyskusje na forum, zbieraj opinie na piśmie lub poprzez dyskusję w parach, wykorzystuj narzędzia cyfrowe.
- Zadbaj o to, aby osoby z grupy mogły zadawać pytania. Zachęcaj do zadawania pytań, pomóż je formułować, daj młodym ludziom odczuć, że są ważni.

Powierzaj młodzieży tak wiele odpowiedzialności, jak to tylko możliwe

Na początku twoim zadaniem powinno być stworzenie przestrzeni do partycypacji poprzez wyposażenie młodych ludzi w odpowiednie narzędzia. Z czasem jednak, wraz ze wzrostem pewności siebie młodych ludzi, nauczyciele(-lki), trenerzy(-rki) powinni wycofać się, przekazując coraz więcej odpowiedzialności w ręce młodych ludzi, np. organizację i prowadzenie spotkań, wyznaczanie celów, planowanie aktywności, itp.

GRZECZY GŁÓWNE PARTYCYPACJI

Partycypacyjna praca z młodzieżą i eksperymentowanie z innowacjami demokratycznymi z pewnością przynosi korzyści, może jednak być także źródłem wyzwań. Bardzo łatwo jest pomylić partycypację z pseudo-partycypacją, tzn. z aktywnościami, które z założenia są demokratyczne i prowadzone przez młodzież, w rzeczywistości jednak to dorośli są w nich głównymi aktorami i decydentami. Wśród głównych grzechów partycypacji możemy wyróżnić:

MANIPULACJĘ – bezpośrednie lub pośrednie narzucanie opinii dorosłych młodym ludziom. Manipulacja może przybrać formę sugerowania lub prezentowania młodzieży jedynie wybranych argumentów lub informacji, tak by poprzeć opinię dorosłych. Innym przejawem będzie wspieranie tych głosów młodzieży, które spełniają nasze oczekiwania, przy jednoczesnym ignorowaniu pozostałych osób.

By uniknąć manipulacji, zadawaj sobie następujące pytania:

- Czy naprawdę interesują mnie opinie, potrzeby i pomysły młodych ludzi?
- Czy mam w sobie gotowość, by odejść od swoich początkowych pomysłów, jeżeli młodzi ludzie zaproponują coś innego?
- Czy mam pewność, że każda z osób ma dostęp do wszystkich informacji, w tym do tych, które nie wspierają mojego podejścia?

TOKENIZM – włączanie kilku przedstawicieli(-lek) grupy wrażliwej, np. osób młodych, z niepełnosprawnościami, pochodzących z mniejszości etnicznych, imigrantów(-tek) po to, by pokazać inkluzyność grupy, ale nie dając tym osobom faktycznego wpływu na decyzje.

By uniknąć tokenizmu, zadawaj sobie następujące pytania:

- Czy mam pewność, że wszyscy uczniowie i wszystkie uczennice mają równą możliwość uczestnictwa i zabrania głosu w danej aktywności oraz czy mają równy wpływ na podejmowane decyzje (biorąc pod uwagę osoby w różnym wieku, o różnej sprawności, charakterze, potrzebach i umiejętnościach)?
- Czy dążę do tego, by ograniczyć lub utrudnić uczestnictwo osobom, które uznają za „trudne” lub które mają inną opinię od mojej?
- Czy tworzę przywileje dla określonych członków grupy wrażliwej, zapewniając im więcej czasu na wypowiedzanie się lub szybko okazując swoją zgodę?

DEKORACJĘ/MARGINALIZACJĘ – ograniczanie wpływu i partycypacji młodych ludzi do wycinków działań, do spraw, które nie są zbyt ważne lub do sytuacji, gdzie ich głos ma faktycznie niewielki wpływ na ostateczną decyzję lub przebieg aktywności.

By uniknąć dekoracji, zadawaj sobie następujące pytania:

- Czy aktywności, do których chcę włączyć młodych ludzi, są naprawdę dla nich ważne?
- Czy łączą się z ich prawdziwymi potrzebami i pomysłami?

JAKIE SĄ KORZYŚCI PARTYCYPACYJNEJ PRACY Z MŁODZIEŻĄ?

- Szkoła lub lokalna społeczność w większym stopniu odpowiada na potrzeby młodych ludzi.
- Wzmacnia się poczucie przynależności młodych ludzi oraz ich motywacja, by angażować się w życie szkoły czy społeczności.
- Samorządność grup młodzieżowych zmniejsza nakład pracy dorosłych, np. młodzi ludzie w szkole mogą sami rozwiązywać niektóre z problemów bez angażowania dorosłych; mogą zbierać informacje na temat potrzeb uczniów albo sami wypracowywać rozwiązania.
- Rozwijane są koncepcje, które trudno byłoby wypracować jednostkom.
- Wzmacniają się umiejętności społeczne i obywatelskie (komunikacja, umiejętność argumentowania, wypracowywania konsensusu, omawianie potrzeb, współpraca), co można wypracować jedynie poprzez praktykę.
- Młodzież uczy się weryfikowania i wybierania informacji – w trakcie podejmowania decyzji młodzi ludzie muszą analizować różne opcje, wyszukiwać informacje i decydować, które są dla nich ważne.
- Wzrasta kreatywność i niezależne myślenie.



BUDŻET PARTYCYPACYJNY



BUDŻET PARTYCYPACYJNY: CZYM JEST (A CZYM NIE JEST)?

Budżety partycypacyjne (BP) to kolektywne procesy podejmowania decyzji, w których mieszkańcy(-ni) oraz członkowie(-kinie) społeczności wspólnie decydują, jak wydać część publicznego budżetu, by sfinansować swoje pomysły i propozycje. Ten proces demokratyczny po raz pierwszy zainicjowała w 1989 roku Partia Pracy w Porto Alegre (Brazylia), gdzie lokalne społeczności mogły wziąć udział w konstruowaniu lokalnego budżetu – od zbierania propozycji do udziału w ostatecznym kształtowaniu budżetu. Mechanizm ten stworzył warunki do edukowania, wzmacniania i angażowania społeczności niezależne od wyników wyborów i miał pozytywny wpływ na poziom inkluzji wcześniej wykluczonych grup socjo-ekonomicznych. Na początku XXI wieku idea budżetu partycypacyjnego bardzo szybko rozprzestrzeniła się na całym świecie. W dzisiejszych warunkach poziom funduszy przeznaczonych na projekty bezpośrednio zgłoszone przez obywateli rzadko kiedy przekracza jeden procent całości wydatków inwestycyjnych.

Zazwyczaj proces BP obejmuje następujące kroki:

1. Planowanie procesu BP. Zespół odpowiedzialny za zorganizowanie i przeprowadzenie procesu tworzy regulamin, w którym określa, kto będzie upoważniony do składania projektów, jakie kryteria muszą one spełniać, jak podejmowana będzie ostateczna decyzja.
2. Komunikacja. Szerokie dotarcie z informacją i promocją BP pozwala na włączenie grup, które zwykle nie są reprezentowane i tym samym są wykluczone z procesu podejmowania decyzji.
3. Sesje brainstormingowe. Na spotkaniach online i offline zachęca się obywateli(-lki), do dzielenia się swoimi pomysłami na projekty i opiniami na ich temat. Członkom i członkiniom społeczności należy zapewnić pełen komplet informacji na temat całego procesu.
4. Rozwój propozycji. Chętni obywatele i obywatelki rozwijają pomysły, by stały się wykonalnymi propozycjami projektów. Uczestnikom i uczestniczkom należy zapewnić możliwość konsultacji z ekspertami oraz dostęp do potrzebnej wiedzy eksperckiej.
5. Promocja propozycji.
6. Głosowanie. Mieszkańcy i mieszkanki głosują na propozycje, które najlepiej wpisują się w potrzeby danej społeczności.
7. Dofinansowanie i wdrożenie zwycięskich projektów. Po ogłoszeniu wyników pomysły są wdrażane przez organizatorów procesu (zazwyczaj przez administrację lub instytucje publiczne we współpracy z członkami i członkiniami społeczności).

Celem organizacji takiego procesu – poza ograniczeniem marnowania środków i zasobów na bezcelowe i nieudane inwestycje publiczne – jest wprowadzenie i zmiany społecznej.



BUDŻET PARTYCYPACYJNY W SZKOLE

POLSKA



Zeskanuj kod QR lub
kliknij na zdjęcie, by
zobaczyć film



Kontekst

W 2022 roku uczniowie i uczennice jednej z warszawskich szkół średnich uczestniczyli(-ły) w projekcie „Szkoła Demokracji”. Jednym z jego zadań było zorganizowanie szkolnego budżetu partycypacyjnego. Dyrekcja szkoły przeznaczyła na ten cel 5 tys. zł. Cały proces – począwszy od sformułowania zasad, a skończywszy na wdrożeniu zwycięskiego projektu – przeprowadził zespół młodzieżowy zaangażowany w samorząd uczniowski.



Jak to działa?

1. Uczniowie i uczennice z samorządu uczniowskiego zainicjowali proces, prosząc dyrekcję o przeznaczenie części budżetu szkoły na swoją inicjatywę.
2. Samorząd uczniowski zaplanował cały proces i opracował regulamin.
3. Organizatorzy(-rki) przeprowadzili akcję promocyjną koncepcji BP w swojej szkole: wywiesili plakaty, opublikowali informacje w mediach społecznościowych, a także ogłosili swoją inicjatywę przez szkolny radiowęzeł.
4. Każda osoba ucząca się w szkole mogła zgłosić swój projekt (razem z szacowanym kosztorysem) i przekazać go organizator(k)om.
5. Wszystkim projektom zapewniono promocję na plakatach, w mediach społecznościowych i w szkolnym radiowęźle.
6. Samorząd uczniowski zebrał głosy całej szkolnej społeczności i je przeliczył.
7. Zwycięski projekt został ogłoszony na forum szkolnej społeczności.
8. Dyrekcja szkoły zapłaciła za realizację zwycięskiego projektu



Dlaczego wybraliśmy ten przykład?

Uczniowie i uczennice rzadko kiedy czują, że mają coś do powiedzenia w sprawach, które ich dotyczą, szczególnie jeżeli chodzi o wydawanie pieniędzy. Ta innowacja może być inspiracją i zachętą do przeprowadzenia podobnego procesu w ich szkole.

**Warsztat****🕒 Czas trwania: 45 minut**

Główny cel: Uczniowie i uczennice przekonają się, czym jest budżet partycypacyjny, odkryją zalety i trudności, jakie wiążą się z tym procesem.

Cele szczegółowe:

- Uczniowie i uczennice wiedzą, czym jest budżet partycypacyjny.
- Uczniowie i uczennice wiedzą, że BP może być stosowany na różnych poziomach, tzn. w szkołach, dzielnicach, miastach i tak dalej.
- Uczniowie i uczennice rozumieją zarówno zalety procesu BP, jak i trudności.

**Materiały:**

- film o budżecie partycypacyjnym w szkole
- sprzęt do wyświetlenia filmu (telewizor, laptop lub projektor)
- małe samoprzylepne karteczki (typu post-it)
- flipchart lub tablica
- wydrukowane karty pracy

**Etapy****❶ Wstęp (10 minut)**

Powiedz uczniom i uczennicom, jaki będzie temat lekcji. Zadaj im pytania:

- Czy kiedykolwiek słyszeli o BP?
- Czy w jakikolwiek sposób uczestniczyli BP?
- Jakie pierwsze skojarzenia budzi w nich koncepcja BP?

❷ Skomentuj ich odpowiedzi.

Jeśli temat ten jest nowy dla młodzieży, poinformuj ją, że dowie się na lekcji mnóstwo ekscytujących informacji. Jeżeli jednak młodzi ludzie mają jakąś wiedzę na temat budżetu partycypacyjnego, docień to i powiedz im, że dowiedzą się więcej na temat tego, jak tworzy się budżety partycypacyjne.

❸ Projekcja filmu i praca w grupach (15 minut)

- Powiedz grupie, że obejrzy film na temat BP w szkołach.
- Podziel uczniów i uczennice na trzy-czteroosobowe grupy. Każdej wręcz kartę pracy (załącznik 1). Poproś, by przed obejrzeniem filmu wszyscy przeczytali pytania.
- Zobaczcie film o budżecie partycypacyjnym w szkole. Poproś uczniów i uczennice, żeby w swoich grupach przedyskutowali pytania i zapisali wspólnie wypracowane odpowiedzi.

4 Dyskusja w klasie (20 minut)

Rozpocznij dyskusję od przypomnienia uczniom i uczennicom definicji budżetu partycypacyjnego:

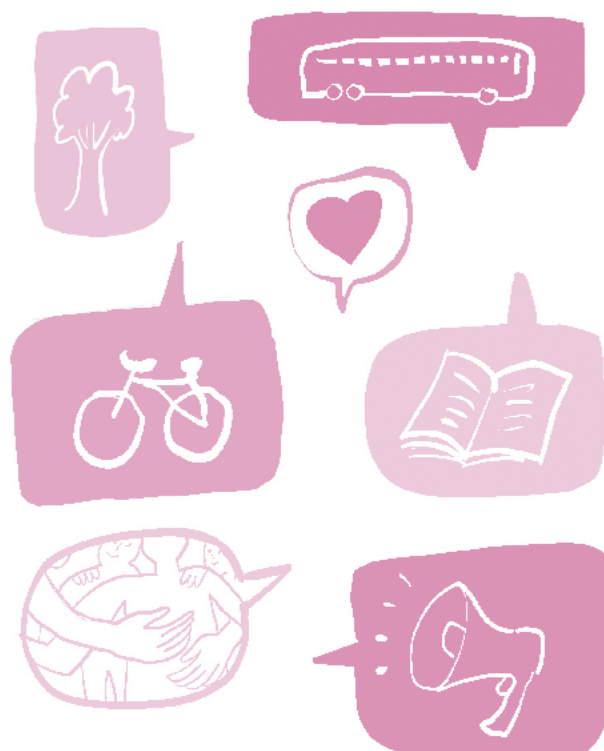
Budżet partycypacyjny jest formą partycypacji obywatelskiej, w której obywatele(-lki) lub przedstawiciele(-lki) konkretnej grupy społecznej włączają się w proces decydowania o sposobie wydatkowania publicznych pieniędzy. Rozwiązanie to wzmacnia społeczeństwo obywatelskie, dając jednostkom możliwość wpływu na życie swojej społeczności.

Odwołaj się do mapy skojarzeń, jaką młodzi ludzie opracowali na początku zajęć. Które z punktów zaznaczonych na mapie były bliskie tej definicji? A które od niej odbiegają?

- Zapytaj uczniów i uczennice, jak rozumieją tę definicję. Jak mogliby ją sparafrazować i wyrazić własnymi słowami? Zadaż młodzieży 2. i 3. pytanie z karty pracy. Podsumuj odpowiedzi na tablicy lub na flipcharcie.
- Zapisz na flipcharcie pomysły uczniów i uczennic zgłoszone przez nich do punktu 4. na karcie pracy. Jeśli młodzież wydaje się zainteresowana tym tematem, zasugeruj oddzielne spotkanie mu poświęcone.
- Zaproś grupę do przeprowadzenia własnego dochodzenia.

Młodzież może:

- Sprawdzić możliwości włączenia się w przeprowadzenia budżetu partycypacyjnego w swojej społeczności – może rozwiązanie takie jest stosowane w ich mieście albo dzielnicy?
- Wyszukać interesujące pomysły, które wdrożone w ramach budżetów partycypacyjnych na świecie – czy jest takie miejsce, gdzie BP stanowi główny sposób decydowania o tym, jak wydawane są pieniądze?





BUDŻET PARTYCYPACYJNY W SZKOLE

Załącznik 1 – karta pracy

- Czy definicja przedstawiona na filmie różni się od waszych pierwszych skojarzeń dotyczących BP? Jeśli tak, to w jaki sposób?
- Co konkretnie pomogło grupie w organizacji budżetu partycypacyjnego w szkole?
- Czy myślicie, że organizacja budżetu partycypacyjnego w szkołach ma sens? Jeśli tak, to jakie korzyści widzicie z wdrożenia tego rozwiązania? Jeżeli nie, to dlaczego ich nie widzicie? Jakie wyzwania się z nim wiążą?
- Wyobraźcie sobie wdrożenie BP w waszej szkole. Jakich trudności się spodziewacie? Co mogłoby wam pomóc? Kogo moglibyście poprosić o pomoc?

[illegible]



DZIEŃ DECYZJI – BUDŻET OBYWATELSKI EBERSWALDE

NIEMCY



Zeskanuj kod QR lub
kliknij na zdjęcie, by
zobaczyć film



Kontekst

Eberswalde to miasto liczące 40 tys. mieszkańców usytuowane w Brandenburgii (Niemcy), mniej więcej 40 km od Berlina. Od 2008 roku miasto corocznie organizuje Budżet obywatelski Eberswalde. W przypadku tego budżetu partycypacyjnego wszyscy mieszkańcy i wszystkie mieszkanki miasta w wieku co najmniej 14 lat, niezależnie od swojej narodowości, mogą zgłaszać propozycje odnośnie do tego, jak powinny wyglądać różne obszary życia w ich mieście i jak można byłoby wykorzystać 100 tys. euro, które zostaną im przekazane.



Jak to działa?

Procedura wdrożenia budżetu obywatelskiego Eberswalde jest prosta. Po pierwsze, wnioski można składać cały rok aż do 30 czerwca: pisemnie, telefonicznie, ustnie lub za pośrednictwem formularzy elektronicznych. Propozycje te są następnie badane (pod kątem kosztów, podziału odpowiedzialności, stopnia wykonalności) przez ekspertów administracji. W wyznaczonym dniu obywatele i obywatelki Eberswalde mogą głosować bezpośrednio na zgłoszone propozycje (w trybie online i offline). Najpopularniejsze propozycje są realizowane do wyczerpania się budżetu obywatelskiego, który wynosi co najmniej 100 tys. euro. Każdy ze zgłoszonych projektów może kosztować maksymalnie 15 tys. euro.



Dlaczego wybraliśmy ten przykład?

Budżet obywatelski Eberswalde to jeden z pierwszych bezpośrednich demokratycznych budżetów obywatelskich i jednocześnie jeden z najstarszych budżetów partycypacyjnych w Niemczech. Procedura składania wniosków i głosowania na projekty przyjęta w tym mieście zainspirowała kilka innych miast w Niemczech.



Warsztat

Budżet partycypacyjny zaczyna się od projektu!

 **Czas trwania: 4-5 godzin**

Główny cel: Osoby uczestniczące omawiają możliwości i wyzwania związane z zaangażowaniem w społeczeństwie obywatelskim, korzystając z przykładu budżetu partycypacyjnego w Eberswalde.

Cele szczegółowe:

- Osoby uczestniczące uczą się o innowacji demokratycznej w postaci budżetu partycypacyjnego.
- Osoby uczestniczące uczą się rozwijać koncepcję projektu.
- Osoby uczestniczące uczą się, jak prezentować koncepcję projektu i ją promować.



Materiały:

- flipchart lub tablica
- markery
- kredki
- pudełko do zbierania głosów
- sprzęt do wyświetlenia filmu (telewizor, laptop lub projektor)
- tabliczki czekolady
- załącznik 1, tzn. kwestionariusz *Mocne strony i talenty*
- załącznik 2, tzn. poradnik *Jak rozwijać i promować koncepcję projektu*
- załącznik 3, tzn. karta do głosowania



Etapy

❶ Wstęp (15 minut)

Wprowadź temat innowacji demokratycznych i, skupiając się na budżecie partycypacyjnym (patrz: Wprowadzenie do tego rozdziału), przedstaw krótko cele warsztatu i kolejne etapy zajęć.

❷ Wzmocnienie (15 minut)

Rozdaj wszystkim wydrukowany załącznik 1. Poproś o wypełnienie kwestionariusza dotyczącego ich mocnych stron i talentów. Zachęć, żeby dodali do tej listy inne swoje mocne strony czy talenty, które przyjdą im do głowy. Poproś każdą osobę o przeczytanie listy. Celem tego kroku jest pokazanie uczestnikom(-iczkom), że każdy(-da) ma mocne strony i talenty, które mogą pomóc w rozwijaniu koncepcji projektu.

❸ Rozwój koncepcji projektu (1 godzina)

Połącz uczestników(-iczki) w grupy liczące cztery-sześć osób. Przekaż każdej grupie załącznik 2 i wyjaśnij opisane w nim kroki. Obserwuj grupy podczas pracy, wspieraj dyskusje i odpowiadaj na pytania, jeśli zajdzie taka konieczność.

4 Omówienie filmu (40 minut)

Wprowadź temat budżetu partycypacyjnego (patrz: wprowadzenie do tego rozdziału). Wyświetl film o BP w Eberswalde. Po seansie rozpocznij dyskusję na temat budżetu partycypacyjnego, wykorzystując pytania, które mają sprawdzić, jak młodzi ludzie zrozumieli tematu:

- Co sądzicie na temat tej innowacji demokratycznej? Czy to rozwiązanie ma jakieś zalety albo wady?*
- Czy chcielibyście i chcielibyście wziąć udział w budżecie partycypacyjnym w waszej społeczności lub szkole?
- Co sądzicie o tym, że głosowanie w budżecie jest dostępne dla wszystkich osób powyżej 14. roku życia? Czy to właściwy wiek? Czy narodowość powinna odgrywać tu jakąś rolę?
- Kto waszym zdaniem powinien być upoważniony do uczestnictwa w głosowaniu, a kto nie?

Zalety

- Promocja postawy aktywnego obywatelstwa.
- Zwiększenie świadomości potrzeb wśród obywateli i władz.
- Wprowadzenie i praktyka procedur demokratycznych.
- Więcej uwagi i zasobów dla grup i dzielnic dysponujących niższymi dochodami.

Wady

- Członkowie(-kinie) społeczeństwa obywatelskiego wchodzą w sytuację konkurencji, zamiast współpracować.
- Osoby, które zgłosiły przegrane projekty, zostają z niczym, co może je zniechęcać.
- Jeśli wysokość funduszy przyznanych do dystrybucji jest zbyt niska, obywatele(-lki) mogą odnieść wrażenie, że władze symulują partycypację.
- Obywatele mogą być bardziej zainteresowani projektami krótko- i średnioterminowymi, co rodzi trudność rozpoczynania rozmów o planowaniu długoterminowym.
- Proces może łatwo przerodzić się w konkurs popularności, w którym osoby przekonują swoich przyjaciół i rodziny, by wzięli udział i zagłosowali na ich propozycję. Wygrywają projekty, których autorzy(-rki) mają najwięcej przyjaciół

5 Prezentacja koncepcji projektów i głosowanie (1-1,5 godzina w zależności od tego, ile jest grup)

Poproś grupy o zaprezentowanie swoich projektów, instruując wszystkich, by robili notatki w trakcie prezentacji. Przed rozpoczęciem prezentacji przypomnij uczestnikom(-czkom) kryteria. Przeznacz równą ilość czasu na prezentację kolejnych grup.

Po prezentacji projektów rozdaj grupom karty do głosowania (załącznik 3). Każda grupa może przyznać określoną liczbę głosów w sposób podobny do procedury przedstawionej na filmie.

Rekomendowana procedura głosowania:

Każda grupa otrzymuje x^* głosów do przyznania $x^* = \text{liczba koncepcji projektów} \times 2$.

Na jeden projekt można przeznaczyć maksymalnie połowę wszystkich możliwych głosów. Można także głosować na swój własny projekt (np. przy czterech projektach można przyznać ogółem osiem głosów, z czego cztery na jeden projekt).

Poproś grupy, by oddelegowała jedną osobę do zespołu liczącego głosy. Po ogłoszeniu wyników przez zespół każda grupa otrzyma tyle czekolad, ile głosów zdobył ich projekt (np. 1 głos = 1 tabliczka czekolady).

6 Refleksja (20 minut)

Omów następujące kwestie:

1. Wspólne rozwijanie koncepcji projektu

Jak czuliście się w trakcie wspólnego rozwijania projektu? Czy dobrze się bawiliście? Czy wystąpiły jakieś trudności? Czy określone kryteria projektów były dla was pomocne?

2. Podejmowanie demokratycznej decyzji w kwestii koncepcji projektu

W jaki sposób uzgodniliście koncepcję, którą zaproponowaliście na końcu? Czy decydowały głosy większości? Szukaliście konsensusu? Poszliście na kompromis? Czy uznajecie ten proces za uczciwy i demokratyczny? Dlaczego, a dlaczego nie? Czy wszyscy czuli się włączeni w ten proces? W czym przejawiało się to włączenie lub brak włączenia?

3. Głosowanie na najlepszy projekt

Czy przyznanie głosów było łatwe czy trudne? Czy był to uczciwy proces? Czy wszyscy mieli te same szanse? Czy odczuwane sympatie pomiędzy członkami i członkiniami poszczególnych grup odegrały jakąś rolę? Które kryteria były dla was szczególnie znaczące? Czy sposób, w jaki przedstawiono projekt, miał dla was jakieś znaczenie? Czy jest to dla was w porządku, że niektóre koncepcje projektów nie doczekały się (niemal) żadnej nagrody? Czy procedura głosowania jest najlepszym sposobem wyboru najlepszej koncepcji? Jakie inne możliwości mogłoby zaoferować obywatelom(-lkom) (uczniom i uczennicom) miasto (szkoła), tak by mogli realizować swoje pomysły?

4. Omówienie innowacji demokratycznej w formie budżetu partycypacyjnego

Czy wszystkie miasta i gminy powinny być zobligowane do dystrybuowania określonej części swojego budżetu w taki właśnie sposób? Jak wysoka powinna być to część?

7 Praca nad faktycznym zaangażowaniem – opcjonalne (30 minut)

Zapytaj uczestników(-czki), czy chcieliby zrealizować swoje projekty. Czego by to wymagało? Pozwól im porozmawiać na ten temat w grupach projektowych i dopiero potem zaprezentować swoją decyzję. Nie naciskaj. Każdy rezultat jest dobrze widziany. Jeśli masz czas i zasoby możesz wesprzeć uczniów i uczennice w praktycznej realizacji projektu.





BUDŻET OBYWATELSKI EBERSWALDE

Załącznik 1: Mocne strony i talenty

Poniżej znajdziesz listę mocnych stron i talentów, które mogą być pomocne podczas wymyślania projektów.

Nie kieruj się skromnością. Zaznacz wszystkie mocne strony i talenty, które posiadasz, przy czym 10 = to stwierdzenie jest zupełnie prawdziwe; 1 = to stwierdzenie zupełnie nie jest prawdziwe. Przed rozpoczęciem wspólnego projektu ważne jest, by mieć świadomość swoich mocnych stron i talentów, jak też mocnych stron i talentów innych.

Mam dużą wyobraźnię i często wpadam na zabawne pomysły.

☐

Dobrze sobie radzę, pracując z innymi nad nowymi pomysłami.

☐

Potrafię słuchać, gdy inni przedstawiają swoje pomysły.

☐

Nieźle sobie radzę z wypracowywaniem wspólnych planów i projektów.

☐

Nieźle sobie radzę z przekonywaniem innych, by do mnie dołączyli.

☐

Nieźle sobie radzę ze znajdowaniem osób, które mogą wesprzeć plan lub projekt.

☐

Nieźle sobie radzę z rysowaniem i tworzeniem plakatów.

☐

Potrafię się zorientować, gdy czegoś brakuje w koncepcji lub kiedy coś można byłoby zrobić inaczej.

☐

Nieźle sobie radzę w grach.

☐

Umiem wprowadzić grupę w dobry nastrój.

☐

Mam dużo cierpliwości, gdy coś na początku nie działa.

☐

Mam w sobie dużo wytrwałości.

☐

Inne mocne strony i talenty, które posiadam to:



BUDŻET OBYWATELSKI EBERSWALDE

Załącznik 2: Jak rozwijać koncepcję projektu

1 Udajcie się do swoich grup i odczytajcie listę swoich mocnych stron i talentów. (5 - 10 minut)

2 Zastanówcie się wspólnie, co chcielibyście i chcielibyście zrobić. Czy widzicie w swoim otoczeniu coś, np. plac zabaw albo podwórko szkolne, czemu przydałoby się odświeżenie? Być może chcielibyście zmienić w jakiś sposób dzień w szkole albo dzień wolny od szkoły? Wymieńcie się pomysłami, zapisując je na flipcharcie. Każdy może zgłaszać pomysły, nawet te najbardziej szalone. Na początku zapisujemy wszystkie pomysły bez żadnych komentarzy. (10-15 minut)

3 Teraz demokratycznie zdecydуйте, którą koncepcję chcielibyście rozwinąć w dalszych krokach.

Proszę, zapoznajcie się z następującymi kryteriami. Które kryteria wydają się wam szczególnie istotne?

1. Czy koncepcja projektu jest wykonalna dla osób, które będą się nim zajmowały (realistyczna)?
2. Czy pomysł na projekt wydaje się interesująca i użyteczna dla wielu czy tylko dla paru osób (atrakcyjna)?
3. Czy koncepcja projektu jest nowa, ekscytująca i zabawna (innowacyjna i twórcza)?
4. Czy wszyscy mogą brać w nim udział (inkluzywna i partycypacyjna)?

4 Nadszedł czas, by nadać koncepcji bardziej konkretny wymiar (20-30 minut)

Porozmawiajcie i róbcie notatki. Poniższe pytania mogą wam pomóc:

1. Co będzie wyglądało lepiej lub inaczej po ukończeniu tego projektu?
2. Co nas najbardziej ekscytuje w tym projekcie?
3. Jakie kroki musimy podjąć, żeby osiągnąć ten cel?
4. Kiedy realizacja mogłaby się rozpocząć, a kiedy projekt zostanie zakończony?
5. Komu przyniesie korzyści ten projekt?
6. Kto będzie włączony w ten projekt? Kto będzie za niego odpowiedzialny?
7. Kto mógłby nas wesprzeć, a być może nawet uczestniczyć w realizacji?
8. Czy potrzebne nam jest finansowe wsparcie do tego projektu? Jeżeli tak, w jakiej wysokości i na co chcemy przeznaczyć te fundusze?

5 Zaprojektujcie wspólnie plakat, który dobrze odda ideę waszego projektu. Bardzo ważny jest dobry tytuł! Skupcie się na celach i wykorzystajcie symbole, żeby ilustrować wasz pomysł; po tym etapie otrzymacie 5 minut na prezentację waszego projektu w odwołaniu do waszego plakatu. (15-20 minut)



BUDŻET OBYWATELSKI EBERSWALDE

Załącznik 3: Karty do głosowania

Rozdzielcie wasze głosy pomiędzy projekty, kierując się następującymi zasadami:

- Każda grupa może przyznać dwa razy więcej głosów, niż zostało zgłoszonych projektów. Jeden projekt może otrzymać maksymalnie połowę wszystkich możliwych głosów. Możecie też głosować na swój własny projekt.
- Przed głosowaniem możecie spojrzeć jeszcze raz na kryteria. Dodajcie swoje, jeśli jakieś przychodzą wam do głowy.

1. Czy koncepcja projektu jest wykonalna dla osób, które będą się nim zajmowały (realistyczna)?
2. Czy pomysł na projekt wydaje się interesująca i użyteczna dla wielu czy tylko dla paru osób (atrakcyjna)?
3. Czy koncepcja projektu jest nowa, ekscytująca i zabawna (innowacyjna i twórcza)?
4. Czy wszyscy mogą brać w nim udział (inkluzywna i partycypacyjna)?
5. ...
6. ...
7. ...

Przetnijcie kartkę do głosowania w tym miejscu, wypełnijcie ją i wrzućcie do pudełka na głosy.

Głosowanie:

Pomysł na projekt 1: _____

Pomysł na projekt 2: _____

Pomysł na projekt 3: _____

Pomysł na projekt 4: _____

Pomysł na projekt 5: _____



BUDŻET PARTYCYPACYJNY MŁODZIEŻY Z LA GARROTXA

KATALONIA



Zeskanuj kod QR lub
kliknij na zdjęcie, by
zobaczyć film



Kontekst

Projekt prowadzony przez Biuro ds. młodzieży w regionie La Garrotxa obejmował serię aktywności i działań, których celem było zachęcenie młodych ludzi do partycypacji i ich upodmiotowienie.

Klub Młodzieżowy w La Garrotxa co roku zaprasza osoby w wieku 12-29 lat do składania propozycji, w co można zainwestować środki (10 tys. euro) pochodzące z Budżetu Młodzieżowego Rady Miasta Olot. Wszystkie aktywności są wybrane, zaprojektowane i zarządzane przez samą młodzież.

Od 2018 roku projekty zostały podzielone na dwie grupy wiekowe: 5 tys. euro przeznaczono na projekty składane przez osoby w wieku 12-16 lat, a kolejne 5 tys. euro na projekty składane przez osoby w wieku 17-29 lat. Każda z propozycji może kosztować maksymalnie 1200 euro.

Po głosowaniu autorzy i autorki wybranych propozycji są odpowiedzialni(-ne) za zarządzanie i organizowanie projektów ze wsparciem i przy facylitacji trenerów i trenerek młodzieżowych.



Jak to działa?

1. Prezentacja i wypromowanie budżetów partycypacyjnych.
2. Przygotowanie, zatwierdzenie i prezentacja propozycji młodych ludzi.
3. Organizacja zgromadzenia, na którym autorzy i autorki wyjaśniają swoje propozycje, określa się możliwe przepięcia między projektami, jak też konsultuje koncepcję projektów.
4. Kwerenda projektów, to znaczy weryfikacja zgodności projektów z regulaminem, ostateczne zatwierdzenie koncepcji.
5. Głosowanie na poszczególne propozycje.
6. Wspólne wdrożenie wybranych projektów (przez administrację i młodzież lub młodych dorosłych).



Dlaczego wybraliśmy ten przykład?

W tym procesie administracja może udostępnić młodym ludziom, którzy chcą zgłosić swoje propozycje projektów, do 10% całości budżetu przeznaczanego na kwestie związane z młodzieżą. Młodzi ludzie mają faktyczny wpływ, ponieważ propozycje wdrażane są przez administrację wspólnie z autorami i autorkami projektów.



Warsztat

Budżet partycypacyjny krok po kroku. Symulacja dla młodzieży

 **Czas trwania: 3,5 godziny + przerwy**

Główny cel: Osoby uczestniczące uczą się, jak krok po kroku wdrożyć rozwiązanie i budżet partycypacyjny.

Cele szczegółowe:

- Osoby uczestniczące uczą się o procesie budżetu partycypacyjnego.
- Osoby uczestniczące zastanawiają się, jak uczynić BP bardziej włączającym.
- Osoby uczestniczące uczą się, jak zorganizować budżet partycypacyjny.



Materiały:

- tablica, duży arkusz papieru
- długopisy
- małe samoprzylepne karteczki typu post-it, najlepiej w różnych kolorach
- sprzęt do wyświetlenia filmu (telewizor, laptop lub projektor)



Etapy

❶ Wstęp (10 minut)

Powiedz grupie, że dzisiaj będziecie rozmawiać o budżetach partycypacyjnych. Zadań następujące pytania:

- Czy kiedykolwiek słyszeliście o budżetach partycypacyjnych? Jak byście zdefiniowali budżet partycypacyjny?
- Czy kiedykolwiek uczestniczyliście w BP? Jeżeli tak, to w jaki sposób?

Wyjaśnij, że budżet partycypacyjny to proces, w którym mniejsza społeczność, np. mieszkańcy(-nki) dzielnicy, społeczność szkoły, członkowie(-kinie) organizacji, decyduje, na co wydać wyznaczoną część wspólnych funduszy. Podkreśl, że budżet partycypacyjny nie dotyczy wyłącznie głosowania – jest to proces obejmujący wiele kroków, każdy z nich przewiduje szerokie zaangażowanie społeczne.

❷ Projekcja filmu (20 minut)

Wręcz każdej osobie długopis i dwie karteczki post-it, w dwóch różnych kolorach. Powiedz wszystkim, że za minutę obejrzą film dotyczący budżetu partycypacyjnego w regionie Garrotxa położonym w Katalonii (Hiszpania). Zadaniem młodzieży jest uważnie obejrzeć film, notując na karteczkach odpowiedzi na następujące pytania:

- Co moim zdaniem jest najbardziej ciekawe w tym procesie?
- Jakie pytanie nasuwa mi się, gdy myślę o tym konkretnym BP albo w ogóle o BP?
- Po obejrzeniu filmu zbierz karteczki post-it i umieść je na flipcharcie, grupując je kolorami. Odpowiedz na wszystkie pytania dotyczące budżetu partycypacyjnego w Garrotxa i w ogóle budżetach partycypacyjnych (patrz: opisy w przewodniku). Jeśli na jakiś temat brakuje ci wiedzy, przyznaj to przed młodzieżą, zachęcając uczniów i uczennice do samodzielnego poszukania informacji na ten temat.

❸ Wprowadzenie do symulacji (15 minut)

Podziel osoby uczestniczące na mniejsze grupy (po 3-5 osób w grupie). Powiedz, że w trakcie warsztatów będą odgrywać rolę zespoły organizującego budżet partycypacyjny. Każda grupa to inna drużyna organizująca budżet. W trakcie aktywności grupy przejdą przez kolejne etapy, przez które przechodzą organizatorzy(-rki) prawdziwych budżetów partycypacyjnych.

- Każdemu zespołowi wręcz kopię załącznika 1.
- Omów z grupą główne zasady budżetu partycypacyjnego i upewnij się, że wszyscy je rozumieją.
- Każdej grupie wręcz wydrukowaną kopię scenariusza (załącznik 2) i poproś, by wszyscy przeczytali go uważnie. Powiedz, że wszystkie grupy przejdą przez kolejne etapy organizacji BP i że na każdym z tych etapów czeka ich zadanie do wykonania.

❹ Regulamin (45 minut)

Powiedz osobom uczestniczącym, że ich pierwszym zadaniem będzie stworzenie wstępnego zarysu regulaminu BP. Wręcz każdej grupie arkusz flipchartu oraz długopisy lub markery. Postanowienia regulaminu powinny odpowiadać na następujące pytania:

- Kto jest organizatorem BP i skąd pochodzą fundusze?
- Kto jest w grupie organizującej BP (grupie projektowej)?
- Kto może składać wnioski? W jaki sposób organizatorzy sprawdzają, czy osoba jest uprawniona do składania wniosków?
- W jaki sposób zostaną wydane pieniądze? Ile może kosztować jeden projekt?
- Co powinna zawierać propozycja projektu?
- W jaki sposób osoby mogą składać wnioski?
- Jaki jest termin złożenia wniosku? Kto zatwierdza i odrzuca projekty? Jak dużo czasu mają autorzy i autorki projektów na ewentualną ich poprawę?
- W jaki sposób zostaną wybrane projekty? Kto może brać udział w głosowaniu?

Po 30 minutach (lub gdy wszyscy skończą) omówcie zaproponowane zasady. Daj osobom uczestniczącym szansę na wyjaśnienie podjętych decyzji i zastanowienie się, dlaczego grupy wypracowały podobne lub inne postanowienia. Podsumuj – opracowanie regulaminu jest kluczowym etapem organizacji BP. W prawdziwym życiu proces ten potrafi zabrać nawet kilka tygodni.

5 Promocja (60 minut)

Zapowiedz grupom, że teraz muszą poinformować mieszkańców i mieszkanki Zmyślonej Woli o tym, że w ich mieście odbywać się będzie budżet partycypacyjny. By to zrobić, każda grupa musi nagrać krótkie ogłoszenie w formie spotu telewizyjnego lub radiowego* (trwającego do 3 minut), w którym wyjaśnią:

- Czym jest budżet partycypacyjny?
- Jakie obowiązują zasady w tym budżecie partycypacyjnym?
- Gdzie można dowiedzieć się czegoś więcej na ten temat?

Przydziel każdej grupie 35 minut na nagranie spotu. Po tym czasie każda grupa może zaprezentować na forum swoje nagranie. Omówcie, co powinno pojawić się w tych nagraniach. Co grupy zrobiłyby, gdyby dysponowały większym budżetem i większą ilością czasu.

*Jeśli nie dysponujesz sprzętem do wykonania tej aktywności, możesz poprosić grupy, żeby wykonały plakaty zamiast filmików.

6 Zbieranie koncepcji, promocja projektów i głosowanie (30 minut)

Przekaż młodzieży, że Rada Miasta Zmyślona Wola prosi o to, by każdy obywatel i każda obywatelka mieli dostęp do udziału w procesie BP, a zwłaszcza nastolatki, osoby starsze, imigranckie, bez dostępu do internetu oraz z niepełnosprawnościami.

Zadaj pytania:

- W jaki sposób można pomóc tym grupom składać wnioski?
- W jaki sposób poinformujecie te grupy o możliwości głosowania na projekty?
- W jaki sposób zapewnicie tym grupom równy dostęp do głosowania?

Po 15 minutach poproś każdą grupę o odczytanie na głos swoich pomysłów. Podkreśl, że trudno mówić o demokracji, dopóki nie zapewnimy każdemu równej szansy włączenia się w procesy społeczne.

7 Podsumowanie (30 minut)

Pogratuluj wszystkim grupom wspaniałej pracy. Powiedz, że w prawdziwym życiu organizatorzy mają o wiele więcej czasu, żeby przemyśleć każdy z kroków i przeprowadzić proces BP. Masz jednak nadzieję, że dzięki warsztatom zyskali wyobrażenie, jak wygląda organizacja budżetu partycypacyjnego. Połącz osoby uczestniczące w pary (zadbaj o to, żeby pary tworzyły osoby z różnych grup). Poproś, by w parach odpowiedzieli na następujące pytania:

- Jaka była najciekawsza część dzisiejszego warsztatu?
- Jaka jest najciekawsza część procesu organizacji BP? Jaka jest najtrudniejsza?
- Jaka była najważniejsza rzecz, jakiej się dzisiaj nauczyli?

Po 10 minutach pracy w parach poproś osoby uczestniczące o podzielenie się swoimi przemyśleniami na temat warsztatu i BP. Powiedz młodzieży, że nawet w tak młodym wieku mogą zorganizować BP, np. w szkole, grupie młodzieżowej albo w swojej społeczności lokalnej. Każdy może uformować grupę projektową i wypromować tę koncepcję wśród swoich przyjaciół i rodzin.



BUDŻET PARTYCYPACYJNY MŁODZIEŻY Z LA GARROTXA

Załącznik 1: Organizacja budżetu partycypacyjnego

Zasady budżetów partycypacyjnych: Budżet partycypacyjny to proces, w którym określona mniejsza społeczność, np. mieszkańcy(-nki) dzielnicy, użytkownicy(-czki) szkoły, członkowie(-inie) organizacji, decyduje, na co wydać określoną część wspólnych funduszy.

Organizatorzy budżetów organizacyjnych powinni stosować cztery główne zasady:

- 1** **TRANSPARENTNOŚĆ** – zasady są jasne i proste; każda z uczestniczących osób ma pełną wiedzę na temat procesu; sposób składania wniosków i głosowania nie przekracza kompetencji mieszkańców i mieszkank.
- 2** **RÓWNOŚĆ** – wszyscy mają takie same prawo do złożenia wniosku i głosowania. Zasady budżetu są ustalane przy udziale przedstawicieli każdej z grup, która tworzy społeczność.
- 3** **UNIWERSALNOŚĆ** – każdy ze społeczności może skorzystać z zaproponowanych projektów.
- 4** **DOBROWOLNOŚĆ** – uczestnictwo w zespole projektowym, złożenie wniosków oraz głosowanie jest dobrowolne.

Jak zorganizować budżet partycypacyjny? Instrukcja krok po kroku:

1. Ustalenie zasad

Zespół inicjujący budżet partycypacyjny (grupa projektowa) ustala jasne zasady BP, ujmując je w krótki i czytelny regulamin.

2. Promocja budżetu

Grupa projektowa upowszechnia informacje na temat budżetu, zapraszając społeczność do uczestnictwa.

3. Nabór wniosków

Grupa projektowa zbiera wszystkie pomysły na działania, opiniuje je i sprawdza, czy są zgodne z regulaminem. Jeśli propozycja projektu spełnia jego postanowienia, to zostaje zaakceptowana. Jeżeli w widoczny sposób je narusza, np. cel projektu jest nielegalny, grupa projektowa odrzuca propozycję lub przekazuje uwagi, dając autor(k)om projektu czas na wprowadzenie poprawek, np. gdy brakuje kosztorysu.

4. Promocja projektów

Grupa projektowa powinna zapewnić każdej osobie taką samą możliwość promocji dla swojej koncepcji, jak też pełen dostęp do informacji o wszystkich projektach. Zespół powinien stworzyć przestrzeń fizyczną, np. tablica z ogłoszeniami, lub wirtualną, np. media społecznościowe, strona internetowa budżetu), gdzie przedstawione zostaną wszystkie projekty. Może także zorganizować wydanie, na którym członkowie społeczności mogą dowiedzieć się więcej na temat zgłoszonych projektów i porozmawiać o nich.

5. Organizacja głosowania

Grupa projektowa powinna zorganizować proces demokratycznego głosowania, w którym każda uprawniona do tego osoba może oddać głos i wskazać preferowany projekt na tych samych prawach co inni. Organizatorzy(-rki) powinni(-ne) ustanowić procedurę przeliczenia głosów i upewnić się, że jej zasady są zrozumiałe.

6. Wdrożenie projektu

Grupa projektowa jest odpowiedzialna za realizację wybranych projektów, jak też za poinformowanie społeczności o końcowym etapie całego procesu.

PAMIĘTAJCIE, celem BP jest nie tylko wydanie pieniędzy, ale także stworzenie całej społeczności okazji do podzielenia się propozycjami projektów na rzecz otoczenia oraz porozmawiania o nich, wysłuchania głosu osób i grup, które w normalnych okolicznościach bywają wykluczone z procesów podejmowania decyzji. To także szansa na zintegrowanie różnych grup.

**BUDŻET PARTYCYPACYJNY MŁODZIEŻY Z LA GARROTXA****Załącznik 2:
Budżet Partycypacyjny w Zmyślonej Woli**

Jesteście grupą osób ze Zmyślonej Woli, która zainicjowała proces BP w swoim mieście. Prezydent i rada miasta przyjęli waszą propozycję i teraz jesteście odpowiedzialni(-ne) za przeprowadzenie całego procesu.

Oto informacje, jakimi dysponujecie:

- Cały budżet to 100 tys. złotych.
- Projekty nie powinny kosztować więcej niż 10 tys. złotych.
- Społeczność Zmyślonej Woli jest zróżnicowana – mieszkają tu osoby w różnym wieku, różne grupy etniczne, osoby z niepełnosprawnościami i problemami zdrowotnymi. Rada miasta poprosiła was, żebyście włączyli wszystkie te osoby do waszego procesu.

PANEL OBYWATELSKI



PANEL OBYWATELSKI – CZYM JEST, A CZYM NIE JEST?

Panele Obywatelskie to obywatele i obywatelki, gromadzący się, by wspólnie przedyskutować różne kwestie o dużym publicznym i społecznym znaczeniu oraz wypracować rozwiązania i rekomendacje dla decydentów i decydek. Instytucje są sposobem na wzmacnianie obywateli i obywaterek oraz wykazanie, że są oni zdolni do samorządzenia i wzięcia odpowiedzialności za swoją przyszłość. Panele Obywatelskie są zwykle powoływane przez administrację publiczną we współpracy z organizacjami pozarządowymi. Osoby uczestniczące wybiera się losowo ze spisu mieszkańców i mieszkanek danej społeczności, tak by stworzyć grupę reprezentującą pełen przekrój społeczny danej okolicy pod względem płci, wieku, etniczności, wykształcenia i statusu socjoekonomicznego. W niektórych przypadkach w spotkaniach uczestniczą także osoby zajmujące się zawodowo facylitacją oraz eksperci(-rki) różnorodnych specjalności – moderują oni dyskusję, tak by wszyscy mogli zabrać głos, a także by wspierać grupę w wymianie opinii i osiągnięciu konsensusu. Końcowe rekomendacje Panelu Obywatelskiego są zazwyczaj przekazywane do komisji eksperckich oraz na ręce przedstawicieli(-lek) instytucji politycznych (np. burmistrzom, ministrom) do dalszych konsultacji i implementacji. Niektóre z Paneli Obywatelskich są powoływane jedynie w celu dodatkowych konsultacji, inne mają charakter wiążący, co oznacza, że osoby odpowiedzialne za tworzenie lokalnej polityki czy też reprezentujące administrację są zobowiązane do wdrożenia wypracowanych rekomendacji. Panele Obywatelskie najlepiej sprawdzają się wtedy, gdy zaangażowane osoby wiedzą, że ich rekomendacje będą miały realny wpływ na życie społeczności.

Panel Obywatelski krok po kroku:

1. Wybór tematu, np. kryzys klimatyczny, edukacja, transport publiczny.
2. Decydenci i decydentki, np. rada miasta, przeznacza fundusze na organizację Panelu i zobowiązuje się do wdrożenia rekomendacji wypracowanych przez panelistów(-tki).
3. Powołanie zespołu organizującego Panel Obywatelski oraz opracowanie konkretnego planu działań.
4. Losowy wybór uczestników(-czek) reprezentujących daną społeczność.
5. Spotkania panelistów(-tek), które mogą być podzielone na:
 - spotkania edukacyjne, w trakcie których eksperci(-tki) poszerzają wiedzę panelistów i panelistek na dany temat
 - omówienie zaproponowanych rekomendacji i wymiana opinii na ich temat
 - głosowanie na rekomendacje.
6. Zaprezentowanie rozwiązań całej społeczności.
7. Wdrożenie rozwiązań Panelu Obywatelskiego przez decydentów(-tki).



WARSZAWSKI PANEL KLIMATYCZNY

POLSKA



Zeskanuj kod QR lub
kliknij na zdjęcie, by
zobaczyć film



Kontekst

W 2020 roku na wniosek mieszkańców i mieszkanki oraz lokalnych organizacji pozarządowych Prezydent Warszawy zorganizował Warszawski Panel Klimatyczny. Przygotowanie wydarzenia powierzono trzem Fundacjom: Civis Polonus, Pole Dialogu, Stocznia.

Osoby organizujące wydarzenie wybrały losowo 18 tysięcy adresów gospodarstw domowych, do których rozesłano zaproszenia do uczestnictwa w Panelu. Każde z zaproszonych gospodarstw domowych mogło wydelegować jedną osobę (w wieku co najmniej 15 lat) do uczestniczenia w spotkaniach Panelu. Z 337 osób, które odpowiedziały na zaproszenie, zespół organizujący wybrał 90 uczestników i uczestniczek. Ta finałowa grupa reprezentowała populację Warszawy – ludzi o różnej płci, wieku i poziomie wykształcenia.



Jak to działa?

Z powodu pandemii covid spotkania odbywały się wyłącznie w trybie online. Mieszkańcy(-ki) spotkali się pięć razy. Odbyły się: jedno spotkanie inauguracyjne, dwa edukacyjne oraz dwa poświęcone obradom. W trakcie spotkań edukacyjnych eksperci(-tki) z dziedziny ochrony środowiska i polityki energetycznej rozmawiali z mieszkańcami(-kami) o problemach środowiskowych i dostępnych rozwiązaniach. Podczas obrad osoby uczestniczące dyskutowały i głosowały nad rekomendacjami dla władz miasta. Miasto wdroży każdą rekomendację, która otrzymała przynajmniej 80-procentowe poparcie ze strony panelistów i panelistek.



Dlaczego wybraliśmy ten przykład?

Ta innowacja pokazuje, że mieszkańcy i mieszkanki lokalnych społeczności mogą mieć wpływ na rozwiązania problemów o skali globalnej. Warszawiacy i warszawianki zawnioskowali(-ły) o organizację panelu, przeprowadzili(-ły) cały proces oraz dopilnowali(-ły), by politycy i polityczki dotrzymali obietnic. Rekomendacje wypracowane w trakcie panelu zainicjowały zmiany, które są obecnie wdrażane jako część polityki miasta.



Warsztat

Dlaczego powinniśmy decydować wspólnie? Lekcja o współdecydowaniu

 **Czas trwania: 90 minut** (aktywność podzielona na dwie równe części, które można zrealizować oddzielnie)

Główny cel:

Osoby uczestniczące uczą się o współdecydowaniu na przykładzie Warszawskiego Panelu Klimatycznego.

Cele szczegółowe:

- Osoby uczestniczące uczą się, czym jest współdecydowanie i dlaczego jest tak ważne dla demokracji.
- Osoby uczestniczące poznają jedną konkretną metodę partycypacji – panel obywatelski.
- Osoby uczestniczące omawiają tematy, o których chcieliby współdecydować wraz z osobami zarządzającymi i projektują proces podejmowania decyzji.



Materiały:

- film o Warszawskim Panelu Klimatycznym
- sprzęt do wyświetlenia filmu (telewizor, laptop lub projektor)
- zdjęcia kierunków wakacyjnych – umieszczone w prezentacji albo wydrukowane.



Etapy

CZĘŚĆ I (45 minut)

1 Przedstawienie tematu (2 minuty). Powiedz, że porozmawiacie o sposobach włączania obywateli(-lek) w proces podejmowania decyzji. Zastanowicie się też nad tym, co czyni demokrację prawdziwie demokratyczną i zidentyfikujecie te obszary życia waszej szkoły lub społeczności, w których młodzi ludzie mogliby się włączyć w proces podejmowania decyzji.

2 Podejmowanie decyzji w grupie. (5 minut). Powiedz osobom uczestniczącym, że musicie podjąć ważną decyzję – możecie wyjechać na tygodniowe wakacje, pod warunkiem że uda wam się wybrać jedno miejsce. Zaprezentuj cztery opcje:

- hotel nad morzem – wygodny, ale w mało spokojnym miejscu
- rajd w górach – dla kochających naturę, aktywność fizyczną i mogących się obyć bez wygod
- domek na wsi – daleko od cywilizacji, ze wspinałym lokalnym jedzeniem, nie dla miłośników imprezowania
- wycieczka do dużego miasta – wyjazd do Paryża, zwiedzanie muzeów, zabytków i atrakcji turystycznych.

Powiedz młodzieży, że zastosujecie trzy metody podejmowania decyzji – na końcu porozmawiacie na ich temat, by zidentyfikować zalety i wady każdej z nich.

③ Trzy procedury wyboru (10 minut):

Przejdź z grupą przez 3 kolejne sposoby na podjęcie decyzji:

- Poprzez wykrzykiwanie – na znak osoby prowadzącej wszyscy wykrzykują nazwę wakacyjnej destynacji. Ty jako trener(ka) decydujesz, którą opcję słyszysz najwyraźniej. Możesz także uznać opcję, którą usłyszałeś(-aś) jako pierwszą.
- Poprzez głosowanie – poproś uczniów i uczennice o podniesienie rąk lub zapisanie na kartce nazwy miejsca, które wybrali. Policz głosy i powiadom wszystkich o tym, która z opcji została wybrana.
- Poprzez rozmowę – podziel uczniów i uczennice na mniejsze grupy (trzy-cztery osoby). Ważne jest, by w każdej grupie były osoby, które głosowały na różne destynacje w poprzednim kroku. Powiedz uczniom i uczennicom: „Porozmawiajcie o tym, jakie są wasze potrzeby i oczekiwania względem miejsca na wakacyjną wycieczkę. Słuchajcie się nawzajem i wybierzcie takie miejsce, które spełnia większość tych potrzeb i jest odpowiednie dla całej grupy”. Daj grupom 5-7 minut na dyskusję.

Jeśli masz więcej czasu, zaproponuj dodatkowe kroki do ostatniego zadania. Po rozmowie w małych grupach możesz połączyć je w większe i poprosić o przeprowadzenie procesu od nowa. Na ostatnim etapie tej wersji aktywności uczniowie i uczennice muszą całą grupą wybrać jedno miejsce.

④ Podsumuj działanie (15 minut)

Zapytaj grupy, czy udało się wspólnie wybrać jedno miejsce – w której grupie doszło do konsensusu? Gdzie pojawiły się argumenty, które sprawiły, że zrozumieliście innych i zmieniliście swoje początkowe preferencje? Łatwo czy trudno było wam zmienić pierwszy wybór? Czy podobnie łatwo byłoby wam zmienić waszą pierwszą preferencję w przypadku prawdziwej sytuacji? Dlaczego?

Podsumujcie krótko trzy typy wyboru:

- a. Wykrzykiwanie – ten typ podejmowania decyzji bez ustalonych ram lub zasad daje przewagę tym, którzy mają najwięcej siły lub sprytu. Przypomina to sytuację, gdy wpływowe osoby reprezentujące biznes bądź koncern medialny są w stanie wpłynąć na polityków i polityczki, by wydawali decyzje wpisujące się w interesy danej firmy lub grupy interesów. Głosowanie to wpisuje się też w sytuację, gdzie różne strony nieustannie ze sobą walczą.
- b. Głosowanie to popularny sposób podejmowania decyzji, często utożsamiany z demokracją. Jednak nie zawsze oznacza, że kraj lub instytucję możemy uznać za demokratyczną (np. Korea Północna, Białoruś lub inne kraj autorytarne organizują wybory i głosowanie).
- c. Dyskusja – trzeci typ proponowanej procedury ma symulować te sposoby podejmowania decyzji, gdzie zainteresowane osoby mają możliwość bezpośredniego uczestnictwa w procesie; wyrażają swoje potrzeby i poglądy, omawiają dostępne opcje i wpływają na ostateczną decyzję – niedługo poświęćcie więcej czasu tym metodom.

Poproś uczestników i uczestniczki o przedyskutowanie w parach lub o indywidualną refleksję na temat zalet i wad drugiej (głosowanie) i trzeciej (dyskusja) metody podejmowania decyzji. Daj im 7 minut na spisanie swoich przemyśleń. Możecie do tego celu wykorzystać poniższą formatkę:

GŁOSOWANIE

Zalety

Wady

WYPRACOWYWANIE KONSENSUSU

Zalety

Wady

Podsumujcie zalety i wady obydwu metod – możesz je spisać na tablicy lub flipcharcie albo za pomocą aplikacji internetowej.

<u>GŁOSOWANIE</u>	
<i>Zalety</i>	<i>Wady</i>
Szybkie	Osoby ze specjalnymi potrzebami, grupy mniejszościowe muszą się dostosować do woli większości
Łatwe do obliczenia	Jedynie te osoby i grupy, które dysponują zasobami, dostępem do mediów, itp. mogą zaprezentować innym swoje potrzeby i poglądy
Zrozumienie procedury i wzięcie udziału są proste	Organizacja głosowania nie czyni kraju albo instytucji demokratycznymi (np. totalitarne kraje, w których dochodzi do wyborów)
Można wdrożyć w dużych grupach (np. w kraju)	Często postrzegane jako sytuacja typu „przegrany- wygrany” raczej niż opcja „win-win”; strony są w stanie konkurencji i walki
	W demokracjach opartych jedynie na głosowaniu coraz więcej osób czuje, że nie ma wpływu na decyzje podejmowane w kraju, co ma destrukcyjny wpływ na społeczeństwo

<u>KONSENS</u>	
<i>Zalety</i>	<i>Wady</i>
Umożliwia uwzględnienie perspektywy i potrzeb pojedynczych osób	Zabiera więcej czasu
Osoby z mniejszym dostępem do mediów, funduszy, wpływów mają większą szansę na zaprezentowanie swoich poglądów	W dużych grupach wypracowanie konsensusu jest niemal niemożliwe – im większa grupa, tym trudniejszy proces
Proces opiera się na współpracy, a nie konkurencji	Wymaga otwartości, woli i umiejętności komunikacyjnych od uczestników(-czek)
Dyskusja na temat potrzeb buduje zaufanie pomiędzy różnymi stronami procesu	Sukces procesu zależy od przygotowania i dobrej moderacji
Decyzje podejmowane w ten sposób lepiej odpowiadają prawdziwym potrzebom ludzi	
Oferuje przestrzeń na szukanie kompromisów i nowych rozwiązań.	

Powiedz osobom uczestniczącym, że demokrację często utożsamia się z głosowaniem, jednak sam akt głosowania czy wyborów nie sprawia, że społeczeństwo lub instytucje stają się demokratyczne. Jest to widoczne w krajach totalitarnych, gdzie przeprowadza się w pełni sterowane wybory po to, by uzasadnić rządy reżimu. Jednak nawet w tradycyjnie demokratycznych krajach zachodnich obserwujemy, jak małe grupy reprezentujące biznes lub koncerny medialne mogą manipulować opinią publiczną. Wiele osób jest rozczarowanych demokracją, ponieważ nie czują, że ich głos się liczy, i zakładają, że wszystkie istotne decyzje są podejmowane przez ludzi władzy.

Jedną z odpowiedzi na kryzys demokracji jest metoda regularnego i szerszego włączania obywateli i obywaterek w proces podejmowania decyzji. Są to metody, które nazywamy partycypacją obywatelską, głęboką demokracją lub innowacjami demokratycznymi. Wynikają one z idei wykorzystywania w społeczeństwie bardziej bezpośrednich metod podejmowania decyzji.

5 Prezentacja (7 minut) - Wyjaśnij uczniom i uczennicom następujące terminy:

Partycypacja to ogólnie rozumiane włączenie osoby w życie grupy, społeczności, działania razem na rzecz wspólnego dobra.

Partycypacja obywatelska to włączenie obywateli(-lek) w procesy podejmowania decyzji przez instytucje publiczne (szkoła, samorząd lokalny, państwo).

Innowacje demokratyczne to wszystkie metody, które umożliwiają partycypację obywatelską, tzn. metody, które pozwalają obywatel(k)om na wzięcie udziału w procesach podejmowania decyzji na poziomie publicznym.

Powiedz uczniom i uczennicom, że głównym celem partycypacji jest zapewnienie ludziom *wpływu na sprawy, które są dla nich ważne*. Jest to odpowiedź na sytuację, gdy duże grupy osób są wykluczone z prawdziwych procesów demokratycznych lub gdy ich wpływ jest ograniczony do głosowania raz na kilka lat.

Zapytaj uczniów i uczennice:

- Jak rozumieją wpływ na sprawy publiczne? Czy obywatele i obywatelki powinni mieć taki wpływ?
- Czy znają jakiegokolwiek przykłady partycypacji obywatelskiej czy innowacji demokratycznych? Czy kiedykolwiek brali udział w takich inicjatywach?

Przedstaw uczniom i uczennicom kilka przykładów innowacji demokratycznych: konsultacje społeczne, budżet partycypacyjny, panel obywatelski. Czy słyszeli o którymkolwiek z nich? Możesz przedstawić im konkretne przykłady z własnego otoczenia (samorząd uczniowski w szkole, budżet partycypacyjny w waszej miejscowości, otwarte konsultacje społeczne dotyczące parku w centrum miasta – tak, by odwołać się do rzeczywistości bliskiej młodym ludziom).

Przytoczenie konkretnych przykładów jest ważne, by pokazać uczniom i uczennicom, że partycypacja obywatelska i innowacje demokratyczne są stosowane w ich środowisku i łatwo wziąć w nich udział. Powiedz im, że w drugiej części zajęć przestudiujecie szczegółowo jeden przykład.



CZĘŚĆ II (45 minut)

❶ **Krótkie przypomnienie** (5 minut) – jeśli dzielisz lekcję na dwie części, przypomnij uczniom i uczennicom pokrótce, o czym rozmawialiście w trakcie pierwszej części (doświadczenie trzech metod podejmowania decyzji, wprowadzenie do partycypacji i innowacji demokratycznych).

❷ **Projekcja filmu** (7 minut) – obejrzyjcie jeden z filmów przedstawiających praktyczne przykłady innowacji demokratycznych (panel obywatelski)

❸ **Krótkie podsumowanie filmu** (5 minut) – zapytaj młodzież, czy podobał im się film. Jak działa panel obywatelski? Wyjaśnij, czym jest panel obywatelski, opisując kolejne kroki procesu.

❹ **Dyskusja w parach** (7 minut)

Poproś uczniów i uczennice o przedyskutowanie w parach:

- Jakie są mocne i słabsze strony tej metody?
- Czy ta metoda zwiększa zakres standardowego wpływu obywateli(-lki) na decyzje podejmowane w mieście? Dlaczego tak, dlaczego nie?

Podsumuj dyskusje przeprowadzone w parach, wypisz za i przeciw omawianej metody. Jak ta metoda może poszerzyć wpływ obywateli(-lek) na ważne decyzje?

Czy uważacie, że można wykorzystać tę metodę w niektórych sprawach w waszej szkole i społeczności?

❺ **Topór opinii** (10 minut)

Poproś uczniów i uczennice, by ustosunkowali się do podanych niżej stwierdzeń, zajmując miejsce na osi, której jeden koniec odpowiada TAK, a drugi NIE – pomiędzy tymi końcami jest pełne spektrum możliwych odpowiedzi, więc jeśli uczniowie i uczennice nie zgadzają się ani nie odrzucają odpowiedzi w pełni, mogą zająć miejsce gdzieś pomiędzy dwoma końcami.

Jeżeli zajęcia odbywają się wirtualnie albo jeśli w sali nie ma wystarczająco dużo miejsca, wykorzystajcie po prostu numery, gdzie 1 oznacza zdecydowane nie, a 10 zdecydowane tak.

Przeczytaj poniższe stwierdzenia, prosząc uczniów i uczennice, by zabrali głos, ustawiając się w wybranym przez siebie miejscu:

- Mam realny wpływ na to, jak działa nasza szkoła.
- Mam realny wpływ na to, jak działa nasza miejscowość.
- Mam realny wpływ na to, jak działa nasz kraj.

Po przeczytaniu kolejnych stwierdzeń, daj młodzieży czas na zajęcie miejsca. Po tym możesz zapytać wybraną osobę, dlaczego stoi w tym, a nie w innym miejscu (szczególnie w sytuacji, gdy w grupie są osoby, które zajęły skrajne pozycje).

Podsumuj. Nie tak łatwo odczuć, że twój głos jest słyszany i że masz autentyczny wpływ na życie dużych grup. W niektórych szkołach nie udaje się nawet zebrać wszystkich na rozmowę w większej sali, ponieważ jest zbyt wiele uczniów i uczennic. Dlatego właśnie tak potrzebne są metody partycypacyjne, które mają na celu zwiększenie wpływu obywateli(-lek). Możemy proponować i inicjować takie rozwiązania na poziomie szkoły lub społeczności lokalnej.

❶ Jakie sprawy są dla Ciebie istotne? (7 minut)

Refleksja indywidualna – poproś osoby uczestniczące, żeby zastanowiły się, jakie trzy kwestie są dla nich istotne. Powinny to być sprawy, o których chcieliby decydować i w których ich głos powinien być uwzględniony w większym stopniu.

Możesz odwzorować poniższą tabelę na tablicy lub wykorzystać wirtualne narzędzie, np. Jamboard. Poproś osoby uczestniczące o spisanie odpowiedzi na karteczkach i umieszczenie ich w prawej kolumnie (jeden temat, jedna karteczka).

Wypiszcie tematy/sprawy, które są dla was istotne i o których chcielibyście móc decydować

Poziom szkoły/klas

Poziom społeczności lokalnej

Uporządkuj odpowiedzi uczniów i uczennic, grupując podobne odpowiedzi tak, by zobaczyć, ile osób podziela to samo zainteresowanie.

Podsumuj dyskusję, skupiając się na sprawach najbardziej popularnych.

❷ Wybór tematów (10 minut)

Wybierz razem z osobami uczestniczącymi jedną lub więcej ważnych dla nich spraw (możecie zadecydować poprzez głosowanie), które dotyczą poziomu szkoły albo społeczności lokalnej. Skup się na tych kwestiach, gdzie widzisz sens i szansę na większe zaangażowanie młodzieży w proces decydowania.

Podyskutujcie w grupie: w jaki sposób młodzież może się bardziej zaangażować w proces decydowania w poszczególnych kwestiach?

Pomyślcie o rozwiązaniach, które są możliwe i realistyczne do wdrożenia w szkole lub społeczności, np. związane ze szkolnym regulaminem. W tej sprawie można prowadzić otwarte dyskusje w całej społeczności szkolnej, przeprowadzić konsultacje internetowe, a potem przedyskutować wnioski z dyrekcją, nauczyciel(k)ami, poprosić dyrekcję o zwołanie panelu obywatelskiego w szkole, itp.

Kolejnym krokiem może być wybranie najbardziej realistycznych i efektywnych pomysłów, zaplanowanie ich krok po kroku, a następnie wprowadzenie ich w życie!

❸ Podsumuj całe szkolenie. Pokróćce przypomnij uczniom i uczennicom o aktywnościach, głównych terminach: partycypacja, innowacje demokratyczne, panel obywatelski, idea autentycznej demokracji, której celem jest ujęcie i uznanie głosu każdej osoby. Poproś uczestników i uczestniczki, by nazwały jedną rzecz, która była dla nich najbardziej interesująca czy inspirująca.



RADA OBYWATELSKA VORARLBERGU

AUSTRIA



Zeskanuj kod QR lub
kliknij na zdjęcie, by
zobaczyć film



Kontekst

Vorarlberg to kraj związkowy położony na zachodzie Austrii, który jest bardziej znany jako kierunek turystyczny położony pomiędzy Jeziorem Bodeńskim a górami. Jego populacja liczy 400 tys. mieszkańców. W 1999 roku w Vorarlbergu utworzono biuro ds. związanych z przyszłością. Misją biura było zacieśnianie współpracy między władzami regionu a obywatel(k)ami. Osoby pracujące w biurze zauważyły, że ludność była znacznie bardziej zaangażowana, gdy była włączana we współtworzenie rozwiązań. Ich inicjatywa utorowała drogę dzisiejszej kulturze partycypacji obywatelskiej w Vorarlbergu. Dziś Rady Obywatelskie są organizowane i koordynowane przez Biuro ds. Wolontariatu i Partycypacji, będące Urzędem Rządu Kraju Związkowego Vorarlberg. Od 2006 roku powstało już 13 ogólnokrajowych [tzn. dla kraju związkowego] i ponad 60 regionalnych i miejskich rad obywatelskich zajmujących się różnymi kwestiami społecznymi dotyczącymi klimatu, młodzieży, rolnictwa, uchodźców, a także edukacji. Takie zaangażowanie w ideę partycypacji obywatelskiej zostało zawarte w konstytucji kraju związkowego w 2013 roku. Rady obywatelskie mogą być tworzone bezpośrednio przez rząd lub parlament kraju związkowego. Ludność może również zainicjować powstanie rady obywatelskiej, zbierając tysiąc podpisów mieszkańców Vorarlbergu, mających więcej niż 16 lat, niezależnie od ich obywatelstwa. Członkowie Rady Obywatelskiej są wybierani losowo z rejestru ewidencyjnego, według kryteriów wieku, płci i miejsca zamieszkania. Oznacza to, że członkiem Rady Obywatelskiej może zostać każdy, kto mieszka w Vorarlbergu i ukończył 16 lat, niezależnie od posiadanego obywatelstwa.



Jak to działa?

Rada obywatelska to czteroetapowy proces:

1. Podczas półtoradniowego spotkania 15-20 uczestników i uczestniczek zastanawia się nad konkretną kwestią i wspólnie opracowuje zalecenia dla parlamentu kraju związkowego. Spotkanie odbywa się pod przewodnictwem niezależnych ekspertów kierujących procesem.
2. Wyniki są prezentowane publicznie i dalej dyskutowane w formacie „obywatelskich rozmów przy kawie” (ang. conversation café).
3. Przedstawiciele polityki i administracji badają możliwość implementacji zaleceń. Uzupełniają wnioski i przygotowują raport.
4. Dokumentacja jest przesyłana do rządu i parlamentu kraju związkowego oraz do gmin, które z kolei przekazują informacje o podjętych działaniach.



Dlaczego wybraliśmy ten przykład?

Ze względu na wprowadzony model rad obywatelskich, w zakresie demokracji Vorarlberg odgrywa pionierską rolę w Europie. Model Vorarlberg Bürgerrat, czyli Rady Obywatelskiej, znalazł się w raporcie OECD na temat innowacyjnej partycypacji obywateli, a partycypacja obywatelska otrzymała w regionie status konstytucyjny. Art. 1 ust. 4 Konstytucji Kraju Związkowego Vorarlberg stwierdza: „Kraj związkowy jest zaangażowany w demokrację bezpośrednią w formie petycji w sprawie referendów, plebiscytów i konsultacji społecznych, a także promuje inne formy demokracji uczestniczącej”.



Warsztat

Czym naprawdę jest demokratyczna partycypacja?

🕒 **Czas trwania: 3 - 5 godzin**

Główny cel: Osoby uczestniczące dowiadują się, na czym polega angażowanie się w społeczeństwo obywatelskie.

Cele szczegółowe:

- Osoby uczestniczące omawiają możliwości i wyzwania związane z angażowaniem się w społeczeństwo obywatelskie.
- Osoby uczestniczące poznają demokratyczną innowację w postaci panelu obywatelskiego.
- Osoby uczestniczące uczą się, jak zaplanować i przeprowadzić kampanię petycyjną.
- Osoby uczestniczące uczą się, w jaki sposób negocjować z decydentami.
- Osoby uczestniczące uczą się, jak stosować metodę „systemowego konsensusu” w celu osiągnięcia demokratycznej decyzji grupowej.

ZANIM ZACZNIECIE

To ćwiczenie nie jest symulacją. Jego celem jest umożliwienie młodym ludziom prawdziwego doświadczenia demokratycznego uczestnictwa w ich szkole lub grupie nieformalnej. Dlatego też konieczne jest włączenie dyrekcji szkoły lub instytucji, która zarządza grupą, i to w pierwszej kolejności, uświadamiając im etapy i konsekwencje ćwiczenia. Należy ich również poinformować, że odegrają ważną rolę w tym ćwiczeniu.

Byłoby bardzo niekorzystnie, gdyby młodzi ludzie odnieśli wrażenie, że to tylko zabawa w demokrację.

Wstęp (20 minut)

Przedstaw, na czym polega innowacja demokratyczna, a w szczególności Panel Obywatelski (patrz: Wprowadzenie do rozdziału). Dokonaj przeglądu celów i etapów aktywności. Dodaj, dlaczego osobiście zdecydowałeś(-aś) się zrealizować ten projekt.

Systemowe budowanie konsensusu (1 godzina)

Rozdaj załącznik 1. Wyjaśnij każdy krok i poprowadź swoich uczniów przez proces budowania systemowego konsensusu.

Budowanie konsensusu systemowego

Wprowadzenie

Konsensus systemowy to proces decyzyjny. Opiera się na zasadzie konsensusu, czyli porozumienia. Np. twoja klasa (grupa) może zdecydować w kwestii, z którą wszyscy zgadzają się w największym stopniu. Jednak w systemowym budowaniu konsensusu nie pytasz członków grupy o zgodę na poszczególne propozycje, tylko skupiasz się na stopniu sprzeciwu, tzn. decydujesz się na kwestię, która generuje najmniejszy opór. W ten sposób osiągniesz wynik, który poprą wszyscy uczestnicy. (Jest to ważne, aby wszyscy chcieli i mogli wziąć udział w zbieraniu podpisów, które odbędzie się później.)



Materiały:

- arkusze papieru, np. flipcharta
- markery
- sprzęt do wyświetlenia filmu (telewizor, laptop lub projektor)
- wydrukowane załączniki 1, 2 i 3



Etapy

❶ Sformułujcie problem (15-30 minut)

Podziel uczniów i uczennice na małe grupy. Poproś, by opracowali problemy, które chcieliby przedstawić administracji szkoły. Zaproponuj metodę tzw. burzy mózgów, by zebrać najwięcej pomysłów. Zadaj pytania: co pilnie należy zmienić w szkole? Co szkoła mogłaby robić lepiej? Upewnij się, że każdy uczestnik grupy uzyskał taką samą przestrzeń dla wyrażenia swoich pomysłów. Wszystkie sugestie są mile widziane! Na tym etapie nie powinny być komentowane, omawiane ani oceniane. Po 15 minutach podziel grupę na mniejsze zespoły. Poproś, by uzgodnili, który pomysł chcieliby poddać głosowaniu na forum grupy. Korzystając z załącznika 1, grupy powinny sformułować swoją propozycję i stworzyć na flipchartcie wizualizację pomysłu. Poproś osoby uczestniczące o określenie, w jaki sposób same mogą przyczynić się do wdrożenia tego pomysłu.

❷ Dyskusja (15 minut)

Na tym etapie pracy każda grupa przedstawia na forum opisane przez siebie, spisane na flipchartach problemy. Następnie grupa może zadawać prezentującym pytania i zgłaszać wątpliwości.

❸ Faza decyzji (15 minut)

Teraz każda z osób uczestniczących podejmuje decyzję. Kolejne propozycje oceniane są za pomocą „punktów sprzeciwu”. Jeśli osoba nie odczuwa żadnego sprzeciwu wobec propozycji, całkowicie się z nią zgadza, daje najmniej punktów, czyli 0. Jeśli propozycja w ogóle nie jest do zaakceptowania i osoba odczuwa wobec niej duży opór, przyznaje najwyższą liczbę punktów, czyli 10. Wszystkie propozycje mogą być oceniane na arkuszach flipchartów. Osoby uczestniczące podchodzą do flipchartów każdej z propozycji i przyznają swoją punktację (od 0 do 10 punktów). Obok arkuszy z propozycjami dodaj także arkusz z flipcharta z napisem BRAK PROPOZYCJI, który również powinien być punktowany przez grupę. To dlatego, że konsensus systemowy zawsze musi zawierać opcję „nie zmieniamy niczego” (to tzw. rozwiązanie pasywne).

4 Ocena (15 minut)

Kiedy wszyscy oceniają już poszczególne propozycje, należy zsumować punkty sprzeciwu: propozycja z najmniejszą liczbą punktów wywołała najmniejszy opór ze strony grupy. Oznacza to, że znaleźliście rozwiązanie, które prawdopodobnie poprą wszyscy członkowie grupy!

Poproś osoby, które przyznały pomysłowi wysoką punktację, aby wyjaśniły powody swojej niechęci. Pomoże to lepiej zrozumieć potrzeby i ewentualnie dostosować propozycję.

5 Film (45 minut)

Po krótkim wprowadzeniu dotyczącym Rady Obywatelskiej, wyświetl film. Po samodzielnej pracy nad problemami, uczestnikom zapewne będzie łatwiej postawić się w sytuacji osób, które w filmie przedstawiły swoje obawy.

Rozpocznij dyskusję na temat Rady Obywatelskiej. Zadaj pytania:

- Co sądzicie o tej innowacji demokratycznej? Jakie dostrzegacie mocne i słabe strony tego procesu?
- Czy Rada Obywatelska wydaje się wam przydatna?
- Czy sądzicie, że zebranie tysiąca podpisów to łatwe zadanie?
- Co sądzicie o procedurze wyboru członków Rady Obywatelskiej?
- Czy uważacie, że określenie 16 roku życia jako minimalnego wieku uczestnictwa jest uzasadnione?
- Czy wszystkie miasta i gminy powinny obowiązkowo posiadać Rady Obywatelskie?

6 Negocjacje z dyrektorem szkoły czy placówki rekreacyjnej (ok. 1 godzina)

Uczniowie i uczennice przygotowują się do spotkania z dyrektorem szkoły i przedstawienia zagadnienia wybranego wcześniej za pomocą „systemowego budowania konsensusu”. Zbierają argumenty dla poparcia swojej propozycji i zastanawiają się, ilu podpisów potrzebują, aby nadać bieg sprawie. Rozważają również, jakie kroki sami chcieliby podjąć, aby przyspieszyć sprawę. Demokratycznie wybrana delegacja uczniów przedstawia kwestię dyrekcji szkoły i negocjuje, ile podpisów uczniowie muszą zebrać i w jakim czasie, aby dyrekcja szkoły zajęła się przedstawioną sprawą.

7 Zbieranie podpisów (od 1 do 7 dni)

Uczniowie i uczennice tworzą ulotkę informacyjną, w której przedstawiają swoją propozycję, oraz listy do zbierania podpisów (załącznik 2). Podpisy zbierają w szkole (w czasie przerw i po zajęciach). Mogą również ustalić z władzami szkoły, że będą odwiedzać poszczególne klasy podczas zajęć, by pokrótce przedstawić swoją propozycję.

⑧ Dostarczenie zebranych podpisów (od 30 minut do godziny)

Pomóż uczniom i uczennicom zorganizować spotkanie z dyrekcją szkoły. Podczas spotkania z uczniami przekazują listy z podpisami i omawiają kolejne kroki.

⑨ Refleksja (od 30 minut do godziny)

Spotkaj się z uczniami i uczennicami po zakończeniu całego procesu. Zadaj pytania, nie oczekując konkretnych odpowiedzi, ale bądź zainteresowany(-a) doświadczeniami młodych ludzi.

- Formułowanie problemu/propozycji
Jak wyglądało formułowanie problemu/propozycji? Co było przyjemne? Co było trudne?
- Uzgodnienie problemu/propozycji metodą „systemowego budowania konsensusu”
Co sądzicie o tej metodzie? Czy była pomocna podczas uzgadniania problemu/propozycji?
- Negocjacje z dyrekcją szkoły
Jak poszły negocjacje z dyrekcją szkoły? Co zadziałało dobrze, a co można było zrobić inaczej?

Czy udało wam się zebrać wystarczającą liczbę podpisów? Jeśli tak, czy jesteście zadowoleni i zadowolone ze sposobu, w jaki rozpatrzono waszą propozycję/wasz problem? Jeśli nie, co mogło być tego powodem? Czy problem nie był dostatecznie ważny dla większości kolegów i koleżanek? Następnym razem co można zrobić w inny sposób? Czy mimo to dyrekcja szkoły zajęła się waszym problemem/propozycją?





RADA OBYWATELSKA VORARLBERGU

Załącznik 1: Zwięzłe sformułowanie wniosku

Nagłówek:

Co powinno się zmienić?

Kogo to dotyczy?

Jak mogłoby to wyglądać inaczej?

Co musi się wydarzyć, aby tak się stało?

Przykład

Nagłówek:

Zielony Ład

Co powinno się zmienić?

Boisko szkolne nie jest dobrym miejscem do spędzania czasu podczas przerwy

Kogo to dotyczy?

Wszystkich uczniów i wszystkich nauczycieli.

Jak mogłoby to wyglądać inaczej?

Powinno być więcej terenów zielonych i kwitnących krzewów oraz miejsc, gdzie ludzie mogliby z przyjemnością spędzać czas.

Co musi się wydarzyć, aby tak się stało?

Udostępnienie środków finansowych przeznaczonych na zazielenienie wyasfaltowanych terenów. Społeczność szkolna powinna być zmotywowana do pomocy i pracy w formie wolontariatu.



RADA OBYWATELSKA VORARLBERGU

Załącznik 2: Podpisy poparcia

Przykład

Problem/propozycja _____

Na czym polega problem (w trzech zdaniach)?

Imię/Nazwisko	Klasa	Podpis



YOUTH ACT! KATALONIA



Zeskanuj kod QR lub
kliknij na zdjęcie, by
zobaczyć film



Kontekst

Youth Act! to wspólna inicjatywa Młodzieżowej Rady Barcelony, Międzynarodowej Służby Cywilnej Katalonii i Uniwersytetu Pompeu Fabra, którą zainicjowano w Barcelonie w 2021 roku. Jej celem jest stworzenie platformy, która umożliwi miejscowej młodzieży oddziaływanie na publiczną politykę Rady Miejskiej Barcelony. Projekt narodził się podczas spotkania 50 młodych aktywistów(-ek) i 50 młodych naukowców(-czyń), które odbyło się w ramach inicjatywy o nazwie Agora Stu. Uczestnicy(-czki) spotkania wspólnie opracowali 30 wytycznych, które mogą posłużyć władzom Barcelony za podstawę do pracy nad zagadnieniami, takimi jak: feminizm i LGBTI+, model ekonomiczny i nierówności, zagrożenie klimatyczne, modele edukacyjne, demokracja i walka z autorytaryzmem, przemiany technologiczne, prawa człowieka, antyrasizm i dekolonizacja, kultura jako motor zmian. W listopadzie 2021 roku organizatorzy Youth Act! gościli pierwszą międzynarodową konferencję Youth Act! Stawmy czoło wspólnym wyzwaniom, w której uczestniczyło ponad 30 aktywistów i aktywistek z 20 krajów. Celem konferencji była wymiana informacji na temat wspólnych wyzwań i rozwiązań, a także umożliwienie uczestniczącym poznania aktywistów z całego świata oraz wielostronnej wymiany wiedzy.



Jak to działa?

Faza 1

Grupa inicjująca, czyli 20 młodych ludzi ze środowiska akademickiego i aktywistów(-tek) zorganizowało debaty, wybierając najważniejsze wyzwania, które miały zostać przeniesione do Agory Stu.

Faza 2

Agora Stu. Do początkowej grupy dołączyło 80 młodych ludzi, ostatecznie tworząc zespół złożony ze 100 osób. Pracowali oni w różnych przestrzeniach tematycznych, aby w każdej z nich uzgodnić trzy wyzwania i trzy propozycje możliwych rozwiązań. Praca dziesięciu grup panelowych zaowocowała łącznie 30 wyodrębnionymi wyzwaniami i propozycjami rozwiązań.



Dlaczego wybraliśmy ten przykład?

Projekt ten łączy środowiska akademickie i aktywistów(-tki). Zjednoczył on dwa światy, aby wspólnie wpływać na proces tworzenia polityki miasta. Początkowo stworzone propozycje zweryfikowano i rozszerzono poprzez międzynarodową wymianę doświadczeń. Całą pracę wykonano w systemie hybrydowym, który umożliwił uczestnictwo młodych ludzi z całego świata.



Warsztat

Małe kroki do rozwiązania wielkich problemów

 **Czas trwania: 4 godziny + przerwy**

Główny cel: Osoby uczestniczące zastanawiają się, w jaki sposób mogą znaleźć rozwiązania istotnych problemów społecznych, które napotykają w codziennym życiu.

Cele szczegółowe:

- Osoby uczestniczące identyfikują problemy i wyzwania ważne dla swojej grupy.
- Osoby uczestniczące dyskutują i dzielą się opiniami na ważne dla nich tematy.
- Osoby uczestniczące opracowują działania i/lub projekty społeczne, które mają być wdrażane przez grupę lub indywidualnie.



Materiały:

- sprzęt do wyświetlenia filmu (telewizor, laptop lub projektor)
- kolorowe flamastry
- arkusze papieru
- karteczki samoprzylepne
- wydrukowany załącznik 1.



Etapy

❶ Wprowadzenie (5 minut)

Powiedz osobom uczestniczącym, że dzisiaj porozmawiacie o różnych wyzwaniach społecznych i o tym, jaki wpływ możecie mieć na te problemy jako jednostki i jako mała grupa.

❷ Film (20 minut)

Wyjaśnij, że najpierw obejrzyjecie film o Youth Act!, tzn. o projekcie powstałym w Katalonii. W ramach tego projektu aktywiści(-tki) i naukowcy(-czynie) dyskutowali(-ły) o ważnych problemach społecznych oraz możliwych sposobach rozwiązania tych problemów przez władze.

Po obejrzeniu filmu zadaj osobom uczestniczącym pytania:

- Jakie tematy były poruszane podczas konferencji Youth Act?
- Jakie działania podjęli organizatorzy Youth Act!, aby dokonać zmian?

Możesz podać uczestnikom więcej szczegółów na temat wydarzenia (opis tej innowacji znajdziesz wyżej).

❸ **Wielkie problemy** (30 minut)

Pokaż grupie listę sześciu istotnych problemów, z którymi obecnie borykają się społeczeństwa na całym świecie:

1. Kryzys klimatyczny
2. Rasizm
3. Nierówność płci
4. Kwestie LGBTQ+
5. Autorytaryzm
6. Nierówności ekonomiczne

Zapytaj uczestników, jak rozumieją znaczenie każdego z tych problemów. W przypadku niejasności wyjaśnij, jak należy je interpretować.

Powiedz, że dziś osoby uczestniczące mogą wybrać jeden z problemów do omówienia. Utworzą maksymalnie trzy grupy tematyczne, z których każda będzie omawiać inny temat.

Następnie poproś o zastanowienie się, które z wymienionych sześciu kwestii są dla nich najważniejsze lub w przypadku których problemów chcieliby dokonać zmian w pierwszej kolejności. Umieść kartki z tematami na sześciu stołach w sali i poproś osoby, aby stanęły przy zagadnieniu, które jest dla nich najważniejsze. Policz ile osób stanęło przy każdym ze stołów. W ten sposób ustalicie trzy problemy, które zyskały kolejno największe zainteresowanie. Następnie poproś osoby stojące przy pozostałych trzech stołach o dołączenie do jednego z najczęściej wybieranych tematów.

❹ **Zrozum swoje zagadnienie** (45 minut)

Po utworzeniu grup tematycznych rozdaj każdej z grup wydrukowaną tabelkę (załącznik 1). Powiedz, że aby znaleźć rozwiązanie problemu, osoby powinny najpierw zdobyć wiedzę na jego temat. Poproś ich, aby przedyskutowali problem, który wybrali. Ważne, by skupili się na tym, w jaki sposób ten problem objawia się w ich codziennym życiu. Uczestnicy powinni udzielić odpowiedzi na pytania zawarte w otrzymanej tabeli. W odpowiedziach powinni zawrzeć perspektywę każdej osoby w grupie.

Po 30 minutach poproś każdą z grup, aby podzieliła się swoimi odpowiedziami. Jeśli coś jest niejasne, zadawaj pytania i upewnij się, że uczestnicy rozumieją swoje tematy.

⑤ Znajdowanie rozwiązań (1,5 godziny)

Powiedz uczestnikom, że nadszedł czas, aby zastanowić się nad rozwiązaniami tych problemów. Powiedz grupom, że ich zadanie składa się z dwóch części.

Omówcie, w jaki sposób możecie zaangażować się w rozwiązanie tych problemów. Wymyślcie konkretne rozwiązania i podzielcie je na trzy kategorie:

- Co mogę zrobić jako jednostka, np. zmienić sposób, w jaki robię X, zmienić sposób, w jaki traktuję Y?
- Co możemy zrobić jako mała grupa, np. stworzyć kampanię uświadamiającą w naszej szkole, zmienić coś w naszej społeczności?
- Jak możemy wpłynąć na władze, np. poprosić dyrektora szkoły o zrobienie czegoś, napisać petycję do lokalnego samorządu?

WAŻNE! Jako osoba prowadząca, staraj się poprowadzić uczestników w taki sposób, aby ich pomysły były jak najbardziej konkretne. Zamiast pisać: Będziemy informować ludzi o kryzysie klimatycznym, uczestnicy mogą napisać: Możemy namalować plakaty o zmianach klimatu i rozwiesić je w naszej szkole.

- Stwórzcie plakat na flipcharcie przedstawiający wasze pomysły. Postarajcie się, aby był ładny i czytelny.
- Daj grupom 1,5 godziny na wykonanie tych dwóch zadań. W czasie ich realizacji podejdź do grup i sprawdź, czy rozumieją swoje zadanie. W razie potrzeby udziel wskazówek.

⑥ Cicha debata (30 minut)

Poproś grupy, aby położyły swoje plakaty na stołach. Daj każdej osobie karteczki samoprzylepne (co najmniej tyle, ile jest grup). Ich zadaniem jest podejść do różnych stolików i zapoznać się z propozycjami innych grup. Następnie każda osoba powinna napisać i przykleić swoją notatkę dot. propozycji innej grupy – wyrazić sugestię, myśl, konstruktywną krytykę. Po 20 minutach poproś grupy, aby wróciły do swoich flipchartów i przeczytały notatki pozostawione przez pozostałe osoby. Grupy mogą potraktować sugestie dowolnie, tzn. wprowadzać poprawki do swoich pierwotnych planów lub je odrzucić.

⑦ Podsumowanie (15 minut)

Pogratuluj grupom ciężkiej pracy. Poproś osoby uczestniczące, aby podniosły ręce, jeśli chciałyby zmienić swoje pomysły w rzeczywiste działania. Zachęć ich, aby rozpoczęli od małych kroków. Powiedz, że to od nich zależy, co zrobią dalej. Mogą spotkać się po warsztatach i przedyskutować te pomysły. Mogą zwrócić się do innych grup i współpracować z nimi lub poprosić o pomoc lokalne organizacje pozarządowe. Możecie także wrócić do tych tematów podczas kolejnych spotkań.



YOUTH ACT!

Załącznik 1: Pytania pomocnicze

Pytanie	Znaczenie	Odpowiedzi
Co?	Na czym polega wyzwanie/problem?	
Kto?	Kogo on dotyczy w jaki sposób?	
Jak?	Jak to wpływa na twoją miejscowość, miasto, szkołę, klasę, grupę?	
Dlaczego?	Dlaczego jest to ważne?	
Kiedy?	Kiedy ta kwestia pojawia się w twoim życiu? W jakich sytuacjach widzisz konsekwencje tego problemu?	
Gdzie?	W jakich miejscach to wyzwanie/problem pojawia się w największym stopniu?	

GRUPY MŁODZIEŻOWE I CYFROWE NARZĘDZIA PARTYCYPACJI

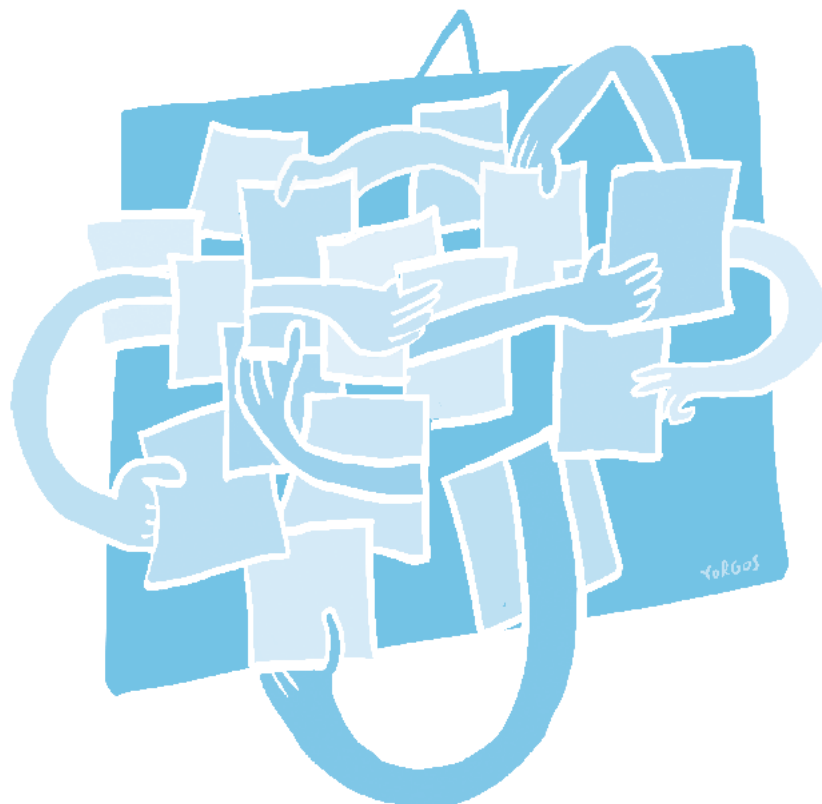


GRUPY MŁODZIEŻOWE I CYFROWE NARZĘDZIA PARTYCYPACJI O CO W TYM CHODZI (A O CO NIE)?

Grupy młodzieżowe łączą się lokalnie, międzynarodowo i cyfrowo, aby razem pracować nad znalezieniem innowacyjnych i zrównoważonych rozwiązań dla wspólnych wyzwań. Kładą jednocześnie nacisk na niehierarchiczne przywództwo i partycypacyjne metody podejmowania decyzji. W tym rozdziale pokazujemy samoorganizujące się ruchy aktywistyczne i grupy młodzieżowe aktywnie uczestniczące w podejmowaniu decyzji. Opisaliśmy, w jaki sposób takie grupy mogą one wywierać większy wpływ na program polityczny oraz decyzje podejmowane w ich lokalnych społecznościach czy szkołach.

Podczas gdy nauczyciele i rodzice często narzekają, że młodzież używa narzędzi cyfrowych głównie dla zabawy, niektóre ruchy młodzieżowe wykorzystują je w naprawdę konstruktywny sposób. Organizują wpływowe akcje zbiorowe, domagają się odpowiedzialnych decyzji politycznych i podnoszą świadomość społeczną.

Działania partycypacyjne w instytucjach takich jak szkoły, gdzie procesy są zwykle inicjowane przez dorosłych, lub poza nimi, gdzie samoorganizująca się młodzież działa samodzielnie, mogą się wzajemnie uzupełniać i kłaść podwaliny pod bardziej demokratyczne i zorientowane na obywateli systemy polityczne.





EXTINCTION REBELLION

POLSKA



Zeskanuj kod QR lub
kliknij na zdjęcie, by
zobaczyć film



Kontekst

Extinction Rebellion (XR) to międzynarodowy, niehierarchizowany ruch, walczący o sprawiedliwość klimatyczną i lepszą politykę w o kugkudpowiedzi na kryzys klimatyczny. Jego członkowie stosują metody obywatelskiego nieposłuszeństwa: protesty, blokowanie ruchu ulicznego i petycje. Ruch nie ma przywódców ani formalnej struktury. W XR każda osoba ma równy głos w procesie podejmowania decyzji. Do ruchu może przyłączyć się każdy, niezależnie od wieku, narodowości czy statusu społecznego. Role koordynacyjne są częściej przydzielane marginalizowanym grupom. Obsada odpowiedzialnych stanowisk podlega rotacji w celu uniknięcia utrwalania relacji władzy i podporządkowania. Ruch dba o dostępność (tj. zapewnienie opieki nad dziećmi, dostęp dla wózków inwalidzkich, unikanie technicznego żargonu) zarówno podczas spotkań, jak i podejmowanych działań. Strategia XR koncentruje się na pracy wymaganej do nawiązania autentycznych sojuszy z oddolnymi ruchami najbardziej zmarginalizowanych grup.



Jak to działa?

Niehierarchizowana i oddolna struktura ruchu przejawia się w podziale zadań i podejmowaniu decyzji. Każda osoba może przejąć inicjatywę i zaprosić innych do wniesienia swojego wkładu. Poszczególne osoby angażują się, decydując, za co biorą odpowiedzialność i w jakim stopniu chcą się zaangażować. W ramach ruchu działają mniejsze grupy robocze (np. medialna, regeneracji). Każda z podgrup może decydować o własnych działaniach, tak aby proces decyzyjny przebiegał sprawnie. Decyzje nie są podejmowane w drodze głosowania, ale w drodze konsensusu. W trakcie procesu decyzyjnego każda osoba ma prawo do zgłoszenia sprzeciwu. Jeśli tak się stanie, osoba ta musi wyjaśnić, co uważa za niewłaściwe. Grupa dyskutuje, aż osiągnie konsensus. Konsensus w XR polega na tym, że nikt nie wyraża zdecydowanego sprzeciwu wobec podjętej decyzji.



Dlaczego wybraliśmy ten przykład?

Sposób, w jaki działa Extinction Rebellion Polska, pokazuje, że demokratyczne grupy nie potrzebują liderów, by skutecznie działać. Prezentują one nowatorskie sposoby podejmowania decyzji i dzielenia się obowiązkami. Może to stanowić inspirację dla młodych ludzi ukazującą, że demokracja może wyglądać inaczej niż głosowanie i przekazywanie odpowiedzialności wybranym jednostkom.



Warsztat

Lekcja na temat Extinction Rebellion

🕒 **Czas trwania: 90 minut**

Główny cel: Osoby uczestniczące uczą się o kolektywnym podejmowaniu decyzji i ćwiczą je, podejmując decyzje w swojej grupie.

Cel szczegółowy: Osoby uczestniczące wiedzą, czym jest Extinction Rebellion i w jaki sposób podejmuje się decyzje w XR.



Materiały:

- film o Extinction Rebellion Poland
- sprzęt do wyświetlenia filmu (telewizor, laptop lub projektor)



Etapy

❶ Wstęp (5 minut)

Poproś osoby uczestniczące, aby opisały, w jaki sposób podejmują decyzje w domu lub w gronie przyjaciół. W jaki sposób podejmujemy decyzje w naszym społeczeństwie? Korzystając z odpowiedzi na te pytania, przedstaw temat podejmowania decyzji i wyjaśnij nadchodzące ćwiczenie jako sposób podejmowania decyzji w zupełnie inny sposób.

❷ Film i dyskusja (20 minut)

Wspólnie obejrzyjcie film o XR. Rozpocznij dyskusję, zadając pytania:

- Co jest niezwykłego w tej grupie/ruchu?
- Jak podejmują decyzje? Czy ten sposób podejmowania decyzji sprawdziłby się w twojej klasie/szkole/grupie młodzieżowej? Dlaczego tak lub dlaczego nie?
- Czy ruchy takie jak XR oddziałują w jakikolwiek sposób na decyzje polityczne? Dlaczego tak lub dlaczego nie?

③ Wspólne podjęcie decyzji (45 minut)

- Wybierz rzeczywistą decyzję, którą ty i twoja grupa musicie podjąć. Powinno to być coś prostego, np. sposób w jaki będziecie świętować ważny dzień lub jaki film obejrzycie razem w kinie. Bardzo ważne jest wybranie tematu istotnego dla grupy, a nie fałszywej koncepcji wyłącznie na potrzeby wykonania ćwiczenia. Powinna to być również decyzja, która angażuje młodych ludzi, a jej efekty będą widoczne w niedalekiej przyszłości.
- Zaproś grupę do stworzenia kryteriów podejmowania decyzji. Zobaczcie przykłady zasad w załączniku 1. Ważne jest, aby zasady były tworzone przez młodzież. Powinni zaproponować to, co jest dla nich ważne, przedyskutować i zapisać.
- Poproś osoby uczestniczące o zaproponowanie zasad dobrego procesu podejmowania decyzji i zapisanie ich na tablicy. Możecie przeczytać o przykładach zasad w załączniku 2.
- Poproś, aby wszyscy zapisali własne propozycje (np. tytuły filmów, jeśli decydujecie o tym, co obejrzyć w kinie) na karteczkach samoprzylepnych. Podkreśl, że nie ma dobrych ani złych pomysłów. Po 5 minutach zbierz karteczki i umieść je na tablicy. Możesz pogrupować podobne odpowiedzi i podsumować je. Zapytaj grupę, czy każda propozycja jest zgodna z ustalonymi wcześniej zasadami. Jeśli nie, poproś składającego tę propozycję o wprowadzenie zmian, jeśli to możliwe.
- Zapisz każdą propozycję na tablicy. Poproś uczniów, aby głosowali na propozycję, która najbardziej im się podoba.
- Po podliczeniu głosów zapytaj uczniów, czy jest ktoś, kto nie zgadza się z podjętą decyzją. Jeśli tak, grupa może dyskutować na temat zasad, która wybrana propozycja nie spełnia.

④ Podsumowanie (15 minut)

Zapytaj osoby uczestniczące, jak czuły się, podejmując tę decyzję? Czy czują, że jest to ich własna decyzja, czy że została na nich wymuszona? Dlaczego? Jak mogą następnym razem usprawnić proces podejmowania decyzji? Czy uważają, że głosowanie jest sprawiedliwym sposobem podejmowania decyzji? Czy chcieliby podjąć podobną decyzję w drodze konsensusu, jak robi to XR?

Podsumuj, mówiąc, że grupy zawsze mogą ulepszyć sposób, w jaki wspólnie podejmują decyzje. Wy, jako grupa, zawsze możecie wrócić do zasad podejmowania decyzji i zmienić je na bardziej włączające i demokratyczne.





EXTINCTION REBELLION POSKA

Załącznik 1: Wspólne podejmowanie decyzji

Przykładowe zasady świętowania pierwszego dnia wiosny:

- Data to 21 marca.
- Mamy budżet w wysokości 50 zł na osobę.
- Odbywa się na zewnątrz budynku szkoły.
- Powinno obejmować każdą osobę w naszej klasie.
- Powinno trwać maksymalnie cztery godziny.

Załącznik 2: Zasady dobrego podejmowania decyzji

Przykładowe zasady dobrej komunikacji:

- Słuchamy siebie nawzajem.
- Nie śmiejemy się z siebie nawzajem.
- Rozważamy każdą propozycję.
- Każdy może głosować.



NARZĘDZIE CYFROWE AULA

NIEMCY



Zeskanuj kod QR lub
kliknij na zdjęcie, by
zobaczyć film



Kontekst

Aula to koncepcja, która powstała w 2014 roku. Działając za pośrednictwem platformy internetowej umożliwia uczniom i uczennicom szkół podstawowych i liceów, w wieku 11-18 lat, rozwijanie własnych projektów dotyczących zmian w środowisku szkolnym oraz decydowanie o sposobie wdrażania swoich pomysłów. Aula daje uczniom i uczennicom szansę na zastanowienie się nad procesem w kontekście klasy szkolnej i zbadanie powiązań między decyzjami w życiu codziennym a demokratyczną współodpowiedzialnością. Projekt został opracowany przez niemieckie stowarzyszenie Politik-Digital e.V. przy wsparciu Niemieckiej Federalnej Agencji Edukacji Obywatelskiej. Aula jest używana głównie w niemieckich szkołach, ale została również dostosowana do wykorzystania poza obszarem edukacji, np. podczas podejmowania decyzji przez społeczność lokalną.



Jak to działa?

1. Rada szkoły, w skład której wchodzi uczniowie, nauczyciele i dyrekcja, sporządza umowę regulującą sposoby korzystania z platformy internetowej Aula. Umowa określa, w jaki sposób korzystający mogą wносить pomysły do Auli, ale także zawiera ograniczenia dotyczące tego, co mogą robić. Dyrekcja szkoły zobowiązuje się również do podjęcia każdej propozycji, o której zdecydowano na platformie, o ile pomysł ten jest akceptowalny w ramach warunków szkolnej umowy dotyczącej używania platformy Aula.
2. Po podpisaniu umowy przez wszystkie zaangażowane strony uczniowie otrzymują konto użytkownika i mogą logować się do platformy w dowolnym miejscu i czasie. Za pośrednictwem platformy internetowej mogą publikować, dyskutować, rozwijać własne pomysły i wspierać pomysły innych użytkowników.
3. Po opracowaniu pomysłów i tematycznym ich pogrupowaniu kierownictwo szkoły sprawdza, czy pomysł jest zgodny z zasadami umowy i wykonalny w praktyce.
4. Następnie pomysły są poddawane pod głosowanie.
5. Wszystkie pomysły, które uzyskały wystarczającą liczbę głosów, są wdrażane. Odpowiedzialność za realizację pomysłu spoczywa na osobie zgłaszającej pomysł oraz zespole projektującym. Zespoły mogą poprosić o pomoc przedstawicieli i przedstawicielki klas, dyrekcję szkoły lub wychowawców i wychowawczynie.

Platforma Aula jest moderowana przez osoby nauczycielskie i uczniowskie, chcące przyjąć na siebie większą odpowiedzialność oraz niektóre role administracyjne. Rodzice mają możliwość otrzymania własnych kont na platformie. Te konta umożliwiają zapoznanie się z pomysłami i dyskusjami toczącymi się w szkole lub klasie ich dziecka.



Dlaczego wybraliśmy ten przykład?

W środowisku szkolnym uczniowie i uczennice mają mało możliwości wpływania na otoczenie, w którym spędzają większość swojego dnia. Aula to projekt, który pozwala im aktywnie uczestniczyć w kształtowaniu swoich szkół poprzez wykorzystanie narzędzi cyfrowych.

Aula łączy naukę o mediach i polityce oraz tworzy podstawy dla odpowiedzialnego uczestnictwa politycznego w cyfrowym świecie. Pozwala młodym ludziom ćwiczyć odpowiedzialność, komunikację, kreatywne myślenie oraz poprzez działanie nabierać pewności siebie.



Warsztat

Podejmowanie decyzji przy użyciu narzędzi cyfrowych

🕒 **Czas trwania: 3,5 godziny + przerwy**

Główny cel: Osoby uczestniczące zdobywają informacje na temat cyfrowej partycypacji na przykładzie aplikacji Aula.

Cele szczegółowe:

- Osoby uczestniczące rozumieją pojęcie cyfrowej partycypacji.
- Osoby uczestniczące poznają możliwości wykorzystania cyfrowej partycypacji w szkołach.
- Osoby uczestniczące tworzą pomysły wykorzystania narzędzi cyfrowych w podejmowaniu decyzji w swoich szkołach.



Materiały:

- film o Auli
- sprzęt do wyświetlenia filmu (telewizor, laptop lub projektor)
- tablica
- papier typu flipchart lub inne duże arkusze papieru
- kolorowe długopisy i zakreślacze
- zielone, żółte i czerwone karteczki samoprzylepne (tyle, ilu uczestników)





❶ Wstęp (5 minut)

Powiedz grupie, że tematem warsztatów będzie partycypacja, ze szczególnym uwzględnieniem partycypacji cyfrowej. Termin ten odnosi się do różnych sposobów, w jakie ludzie angażują się w podejmowanie decyzji w swoich społecznościach (szkołach, miastach, krajach). Istnieją tradycyjne formy uczestnictwa (np. głosowanie, kandydowanie w wyborach, pisanie petycji) oraz bardziej innowacyjne, które z roku na rok stają się coraz popularniejsze. Podczas zajęć omówicie, w jaki sposób narzędzia cyfrowe mogą korzystnie wpłynąć na partycypację osób w waszej szkole.

❷ Czy Aula może być dla nas wzorem? (20 minut)

Powiedz grupie, że teraz obejrzyjecie krótki film prezentujący przykład uczestnictwa cyfrowego. Wyjaśnij, że po obejrzeniu filmu spróbujecie udzielić odpowiedzi na poniższe pytania.

Zapisz pytania na tablicy lub wyświetl je na ekranie:

- Jak opisał(a)byś ideę Auli swoim rówieśnikom?
- Jakie możliwości dla uczniów i uczennic tworzy ta platforma?
- Jakie mogą być wyzwania podczas wdrażania podobnego procesu decyzyjnego w szkołach?

Osoby uczestniczące oglądają film o Auli.

Po obejrzeniu filmu powiedz, że będą pracować w trzech fazach. Na początek przez 2 minuty samodzielnie zastanowią się nad pytaniami. Następnie przez 6 minut będą dzielić się swoimi przemyśleniami w parach i wspólnie opracują wnioski. Na koniec każda para uczniów przedstawia swoje przemyślenia na forum. Ostatni etap potrwa około 12 minut.

Zapytaj osób uczestniczących, czy mają pytania dotyczące filmu i zasad korzystania z Auli. Najczęściej zadawane pytania i odpowiedzi na nie znajdziesz w *załączniku 1*.

❸ Lista narzędzi cyfrowych (15 minut)

Powiedz grupie, że Aula to wyjątkowa innowacja, ale jej elementy może łatwo wykorzystać dowolna grupa. Zapytaj, czy znają lub korzystają z narzędzi cyfrowych pomocnych w procesach takich jak:

- tworzenie nowych projektów i pomysłów
- omawianie nowych pomysłów
- debatowanie
- wspólne podejmowanie decyzji.

Na tablicy zapisz narzędzia wymienione przez uczestników. Wyjaśnij grupie, że lista przyda się w następnym etapie warsztatów.

4 Dostępność partycypacji cyfrowej (30 minut)

Poproś osoby uczestniczące, aby zastanowiły się nad ograniczeniami związanymi z partycypacją cyfrową. Podkreśl, że prawdziwa demokracja jest możliwa tylko pod warunkiem dostępności dla wszystkich.

- Daj grupie dwa pytania do przemyślenia:
- Czy możesz podać przykłady sytuacji, w których uczniowie lub uczennice nie mają równego dostępu do tego narzędzia cyfrowego?
- Jak moglibyśmy rozwiązać te problemy? Zaproponuj co najmniej trzy rozwiązania.

Po 10 minutach poproś osoby, aby podzieliły się swoimi odpowiedziami z grupą. Na tablicy lub flipcharcie sporządź listę możliwych problemów i zaproponowanych rozwiązań.

5 Narzędzia cyfrowe w naszej grupie (90 minut)

Podziel uczniów na grupy liczące od trzech do pięciu osób. Daj każdej grupie flipchart i długopisy w różnych kolorach. Poproś zespoły, aby zastanowiły się nad wykorzystaniem narzędzi cyfrowych do podejmowania decyzji w grupie. Określ, że ich zadaniem jest wybranie problemu lub zagadnienia ważnego w ich grupie, które można rozwiązać poprzez podjęcie decyzji (np. wybór celu wycieczki lub decyzje dotyczące wyglądu ich pracowni). Następnie zespoły powinny stworzyć propozycję, w jaki sposób mogą wykorzystać znane im narzędzia cyfrowe do podejmowania wspólnych decyzji. Podkreśl, że propozycje muszą wykraczać poza samo głosowanie, tzn. umożliwiać uczniom dzielenie się swoimi przemyśleniami, propozycjami, dyskusjami.

Grupy powinny stworzyć propozycję, odpowiadając na pytania:

- Jakim tematem czy problemem chcemy się zająć?
- Jaką decyzję związaną z tym problemem należy podjąć?
- Jakich narzędzi możemy użyć w tym przypadku?
- Jakie możliwości da nam to narzędzie?
- Dlaczego narzędzia cyfrowe pomogłyby nam w podjęciu tej decyzji?
- Jak krok po kroku należy przeprowadzić ten proces?

Zapisz te pytania na tablicy, tak by wszyscy je widzieli.

Osoby uczestniczące powinny narysować plakat reklamujący swoją propozycję i przygotować się do zaprezentowania jej całej grupie.

Daj zespołom 40 minut na stworzenie propozycji. Następnie poproś o zaprezentowanie poszczególnych pomysłów na forum przez 5 minut. Po każdej prezentacji reszta grupy ma 5 minut na zadawanie pytań prezentującym. Każda grupa odpowiada na pytania lub zapisuje je do rozważenia później. Na koniec tej części cała grupa może wspólnie zdecydować w drodze konsensusu, które propozycje chce zastosować w swojej grupie.

⑥ Podsumowanie i informacja zwrotna (40 minut)

Przypomnij grupie o wszystkim, o czym rozmawialiście podczas tych warsztatów. Daj osobom uczestniczącym po trzy karteczki samoprzylepne: zieloną, żółtą i czerwoną. Poproś o napisanie na nich:

- Na zielonej kartce zapisują wniosek, refleksję lub myśl będącą efektem warsztatów.
- Na żółtej kartce zapisują pytania lub obawy z jakimi kończą warsztaty.
- Na czerwonej kartce zapisują niezrozumiałe rzeczy dotyczące cyfrowej partycypacji.

Daj grupie 5 minut na zapisanie odpowiedzi. Zbierz karteczki i pogrupuj je tematycznie na tablicy czy flipcharcie. Podsumuj odpowiedzi w każdej kategorii (zielony/żółty/czerwony). Jeśli potrafisz, to odpowiedz na pytania lub odnieś się do wątpliwości. Jeśli nie, zachęć uczniów do zbadania tematu po warsztatach.





NARZĘDZIE CYFROWE AULA

Załącznik 1: Więcej informacji o Auli

Jakie są zasady współpracy z Aulą?

- Należy poinformować wszystkie organy szkolne (dyrekcję, radę pedagogiczną, radę rodziców, samorząd uczniowski itd.) o tym, że uczniowie mają możliwość projektowania, wybierania i realizowania projektów z wykorzystaniem Auli.
- Przewiduje się, że wszystkie pomysły „zaakceptowane” w ramach Auli wchodzi w życie.
- Dodatkowe informacje o samorządzie uczniowskim: jest on nadal w pełni odpowiedzialny za swoje zadania w szkole i nie traci znaczenia na skutek możliwości współdecydowania, jakie daje Aula. Samorząd ma również za zadanie powołanie zespołu moderatorów dyskusji online.

Co na ten temat mówi prawo?

- Przed sądem umowy związane z Aulą nie są wiążące, ale mają charakter zobowiązania moralnego.

Kto jest wymieniony w umowie o współpracy?

Wszyscy ci, którzy odgrywają role w procesie, np.:

- generujący pomysły
- popierający pomysły
- osoby odpowiedzialne za pomysły (dwie dla każdego pomysłu)
- zespół recenzujący (sprawdzający wdrożenie pomysłu i kogo należy zaangażować)
- moderatorzy (odpowiedzialni za przestrzeganie zasad i przyznający medale za wybrane pomysły)

Co jeszcze zawiera umowa?

Zawiera opis procesu, w ramach którego pomysły są poddawane ewentualnemu głosowaniu uczniów.

NARZĘDZIE CYFROWE AULA / ZAŁĄCZNIK 1 / STRONA 2

W jakich obszarach uczniowie mogą proponować zmiany?

- Zagospodarowanie przestrzeni szkoły.
- Zasady obowiązujące w szkole.
- Zasady dotyczące przerw.
- Stołówka szkolna i sklepik szkolny.
- Zajęcia pozalekcyjne, ograniczone zasobami kadrowymi i materialnymi szkoły.
- Współpraca z placówkami i instytucjami w ramach współpracy z lokalną społecznością.
- Organizacja szkolnych imprez okolicznościowych.
- Tworzenie i rozwijanie programów partnerskich, w których uczestniczy szkoła.
- Wewnątrzszkolne zasady dotyczące wyjazdów oraz wycieczek klasowych i przedmiotowych.
- Zasady działania grup uczniowskich w szkole.
- Inne sprawy leżące w kompetencjach samorządu uczniowskiego.
- Zasady funkcjonowania w klasie.
- Przejrzystość w zakresie tworzenia i funkcjonowania zasad oraz programów nauczania projektowanych przez nauczycieli.
- Pytania dotyczące wyposażenia pracowni lub szkoły.
- Zmiany dotyczące funkcjonowania Auli.
- Kształtowanie programu szkoły.
- Prezentacje lub plany projektów pozaszkolnych.

Inne możliwości wykorzystania Auli: Omówienie oficjalnych dokumentów samorządu uczniowskiego na forum całej szkoły.

Jakie są granice współdecydowania?

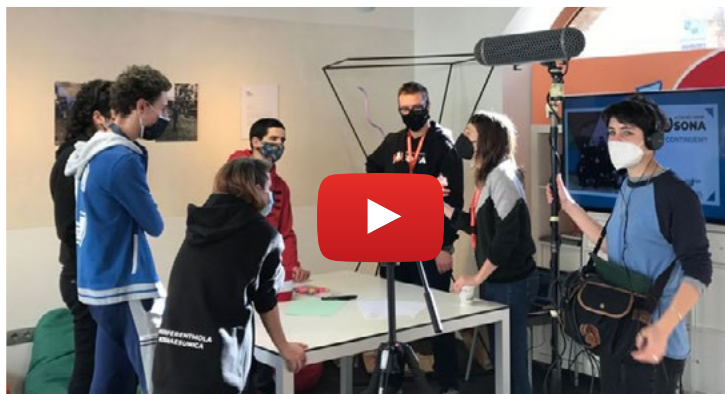
- Obowiązujące prawo.
- Prawo oświatowe/statut szkoły.
- Brak akceptacji dla pomysłów, które przynoszą korzyści tylko jednostkom lub określonym uczniom i uczennicom.
- Aula nie ma wpływu na politykę personalną/kadrową szkoły.
- Koszty realizacji muszą być pokryte przez niezależną formę finansowania.

Inne informacje:

- Moderatorzy zapewniają przestrzeganie zasad panujących na platformie.
- W przypadku trzykrotnego naruszenia zasad korzystania z platformy osoba użytkująca zostaje pozbawiona możliwości korzystania z platformy, a konto zostaje zablokowane na dwa miesiące. Jeśli osoba ponownie dopuści się trzech naruszeń, konto zostaje zablokowane na cztery miesiące. Zaistnienie naruszenia muszą potwierdzić co najmniej trzy osoby moderujące. Po każdym naruszeniu osoba otrzymuje ostrzeżenie.
- Na platformie nie mogą być zamieszczane żadne obelgi, dyskryminujące posty ani inne obraźliwe treści.
- Platforma nie może służyć do prowadzenia żadnych osobistych konfliktów i obmawiania innych osób.
- Na platformie nie umieszcza się pełnych nazwisk uczniów ani nauczycieli. Dozwolone są nazwy użytkownika (np. maxmus) lub skróty nazwiska, takie jak Max M.
- Każda osoba musi upewnić się, że posiada prawa do wykorzystania swojego zdjęcia profilowego. Najlepiej używać własnych zdjęć lub na tzw. otwartej licencji. Obrażliwe, znieważające lub pornograficzne treści są zabronione.
- Propozycje ulepszeń należy formułować konstruktywnie. Nie mogą polegać na umniejszaniu pomysłom bez podania przyczyn.



ZRÓŻNICOWANA GRUPA MŁODZIEŻOWA Z OSONY KATALONIA



Zeskanuj kod QR lub
kliknij na zdjęcie, by
zobaczyć film



Kontekst

Grupa Młodzieżowa z Osony to przestrzeń dla młodych ludzi stworzona przez radę dystryktu, w ramach wspierania przez administrację publiczną aktywnego uczestnictwa w społeczeństwie obywatelskim. Inicjatywie przyświecają wartości tolerancji, inkluzywności i różnorodności kulturowej. Pomysł zrodził się podczas współtworzenia Regionalnego Planu Młodzieżowego przez Biuro ds. Młodzieży oraz Biuro Przyjęć i Integracji Rady Dystryktu Osona.

Inicjatywa ta zachęca młodzież do podjęcia współpracy z administracją publiczną dla dobra wszystkich młodych ludzi w regionie. Celem jest rozwiązywanie problemów związanych ze stereotypami i uprzedzeniami, usprawnienie współpracy międzypokoleniowej w obliczu możliwych sytuacji dyskryminacyjnych. Obecnie grupa składa się z dwunastu młodych ludzi w wieku od 15 do 24 lat. Spotykają się co miesiąc. Pracują nad spójnością grupy, rozmawiają o różnorodności i promują różnorodne działania mogące wpływać na decyzje na poziomie dystryktu.

Jest to grupa otwarta – może do niej dołączyć każda młoda osoba. W przyszłości inicjatywa ma stać się przykładem samodzielnej partycypacji i samoorganizowania się młodzieży, niezależnej od administracji, ze zdolnością do wpływania na regionalną politykę dotyczącą młodzieży.



Jak to działa?

Samorząd regionu Osona (Katalonia) dążył do opracowania Regionalnego Planu ds. Młodzieży w oparciu o uczestnictwo grupy młodych ludzi. Pracujący z młodzieżą postanowili stworzyć grupę roboczą z przekrojową wizją, aby nadać planowi inkluzywny wizerunek. Po utworzeniu grupa zaczęła uczestniczyć w Regionalnym Planie Młodzieży i nadal współpracuje przy opracowywaniu publicznej polityki młodzieżowej. Organizuje seminaria i warsztaty na tematy takie jak antyrasizm oraz ruch LGBTQ+.

W przyszłości grupa chce wypracować niezależność od administracji publicznej. Wzmocnienie tej grupy da młodym ludziom w regionie możliwość wyrażania własnego zdania i działania w celu tworzenia nowej polityki dotyczącej młodzieży.



Dlaczego wybraliśmy ten przykład?

Jest to innowacyjny sposób włączania młodzieży z różnych środowisk w kształtowanie polityki na poziomie lokalnym. Można powiedzieć, że grupa ta jest swego rodzaju szkołą partycypacji. Jej celem jest wzmocnienie pozycji młodych ludzi jako posiadających własny głos współtwórców polityki młodzieżowej.



Warsztat

Praca wewnętrzna – zaczniemy od nas

 **Czas trwania: 2 godziny 45 minut + przerwy**

Główny cel: Osoby uczestniczące analizują, w jaki sposób różnice w uprzywilejowaniu odzwierciedlają się podczas podejmowania decyzji w ich grupach.

Cele szczegółowe:

- Osoby uczestniczące pogłębiają samowiedzę.
- Osoby uczestniczące identyfikują rolę, jaką pełnią w swojej klasie/grupie.
- Osoby uczestniczące analizują swój wpływ i pozycję w grupie.
- Osoby uczestniczące tworzą pomysły dotyczące zapewnienia równego uczestnictwa w swojej grupie.



Materiały:

- film o Grupie Młodzieżowej z Osony
- sprzęt do wyświetlenia filmu (telewizor, laptop lub projektor)
- flipchart lub tablica
- wydrukowany załącznik



Etapy

❶ Wstęp (5 minut)

Powiedz grupie, że będziecie rozmawiać o tym, w jaki sposób różni członkowie grupy mogą zajmować stanowiska odzwierciedlające ich przywileje. Zadaniem osób uczestniczących będzie znalezienie rozwiązań tych problemów w swojej grupie. Poproś o podanie kilku przykładów, w których czyjaś pozycja odzwierciedla przywileje tej osoby w społeczeństwie.

❷ Film (15 minut)

Powiedz uczestnikom, że obejrzą film dotyczący Grupy Młodzieżowej z Osony. Grupa ta składa się z osób pochodzących z różnych środowisk. Wspólnie omawiają ważne tematy i mogą przedstawiać swoje sugestie Radzie Dystryktu Osona.

Po obejrzeniu filmu, powiedz że czerpiąc inspirację z tej grupy, wspólnie zastanówcie się, jak w waszej klasie lub grupie zapewnić równe szanse osobom pochodzącym z różnych środowisk.

③ Nasza grupa (30 minut)

Podziel uczestników na mniejsze grupy. Wszystkim grupom daj zestaw pytań:

- Jakie są cele naszej grupy?
- Jakie korzyści uzyskujemy z bycia razem?
- Czy dostrzegamy jakieś przeszkody w aktywnym uczestnictwie w naszej grupie? Jeśli tak, na czym polegają?

Jeśli uczestnicy mają problemy ze zrozumieniem pytań czy opracowaniem pomysłów, możesz zadać im bardziej szczegółowe pytania:

- Cele grupy (co robicie wspólnie: uczycie się? podejmujecie działania? dyskutujecie?)
- Korzyści (co jest dla ciebie najważniejsze w tej grupie? skąd wiesz, że czas spędzony w grupie nie jest stracony?)
- Przeszkody (czy każdy w równym stopniu uczestniczy w naszych zajęciach? Jeśli nie, to dlaczego? Może wynika to z różnicy wieku, barier językowych, różnic osobowości?)

Podsumuj odpowiedzi w grupie. Jeśli uczestnicy mają różne punkty widzenia, możesz powiedzieć, że następne ćwiczenie może pomóc im zrozumieć źródło tych różnic.

④ Zrób krok do przodu (40 minut)

Powiedz uczestnikom, że za chwilę otrzymają opis fałszywej tożsamości. Ich zadaniem jest przeanalizowanie opisu i wyobrażenie sobie, że to oni są opisaną osobą. Rozdaj opisy (jeden egzemplarz dla każdego uczestnika). Jeśli jest więcej osób, ten sam opis (załącznik 1) może dostać wiele osób. Daj uczestni(cz)kom czas na przeczytanie i analizę opisów.

Poproś, aby osoby stanęły obok siebie w rzędzie. Przeczytaj im zdania (załącznik 2) – jeśli zdanie odzwierciedla osobę w jej fałszywej tożsamości, powinna wystąpić naprzód. Wyjaśnij, że w przypadku braku pewności, czy należy zrobić krok naprzód, powinni sami zdecydować, jak czułaby się ich fałszywa osobowość w takiej sytuacji.

Po przeczytaniu ostatniego zdania poproś osoby, które doszły najdalej, aby obejrzały się za siebie. Wyjaśnij, że choć osobowości nie były prawdziwe, odzwierciedlają, jak ludzie w różnych grupach (w tym w waszej) startują z różnych punktów w życiu. Różnice między uczestnikami wskazują, że nie wystarczy dać wszystkim równe prawa do uczestnictwa, trzeba im również dać równe możliwości.

Poproś uczestników, aby wrócili na swoje miejsca i odpowiedzieli na pytania:

- Jak czujecie się po zakończeniu ćwiczenia?
- Jak czujecie się, widząc różne miejsca, w których uczestnicy ostatecznie się znaleźli?
- Czy chcecie dokonać zmiany, aby dać równe możliwości osobom w twojej grupie?

Wyjaśnij, że kolejne zadanie będzie polegało na tworzeniu rozwiązań dla możliwych nierówności w grupie.

5 Rozwiązania dla naszej grupy (1 godzina)

Podziel grupę na dwuosobowe zespoły. Poproś, aby każda z par przedyskutowała następujące pytania:

- Jakie zasady możemy wprowadzić w naszej grupie, aby zapewnić równe możliwości każdej osobie?
- Jakie rozwiązania proponujemy, aby każdej z osób stworzyć równe możliwości wypowiedzenia się i podejmowania z nami decyzji?

Jeśli uczestnicy mają problemy z tworzeniem rozwiązań, możesz dać im do wyboru wymienione kategorie:

- bariery językowe
- dostęp do internetu i narzędzi cyfrowych
- pochodzenie z rodzin o niskich dochodach
- różne pochodzenie etniczne
- mniejszości seksualne
- nierówności płci
- introwertycy lub ekstrawertycy.

Po 15 minutach pracy w parach poproś osoby o utworzenie małych grup (6-8 osób) i przedyskutowanie wymyślonych rozwiązań. Daj grupom 15 minut na wymianę pomysłów, po czym poproś każdą z grup o przeczytanie na forum wszystkich pomysłów.

Zapytaj, czy wszyscy uczestnicy zgadzają się ze wszystkimi pomysłami. Jeśli nie, daj uczestnikom możliwość przedyskutowania kwestii spornych.

Na flipcharcie lub online wspólnie stwórzcie „Ustawę o równych możliwościach”. Zapisz wszystkie zasady i rozwiązania stworzone przez grupę.

6 Podsumowanie (15 minut)

Pogratuluj wszystkim uczestnikom ciężkiej pracy. Poproś, aby każda osoba wzięła kartkę i długopis i dokończyła następujące zdania:

- Najważniejszą rzeczą, jakiej się dzisiaj nauczyłem(-łam), jest to, że...
- Cieszę się, że...
- Zastanawiam się...

Powiedz uczestnikom, że od teraz wspólnie będziecie odpowiedzialni za tworzenie tych samych możliwości dla wszystkich w waszej grupie.



ZRÓŻNICOWANA GRUPA MŁODZIEŻOWA Z OSONY

Załącznik 1: Wyobraź sobie, że jesteś tą osobą

Alice

Jesteś obywatelką tego kraju. Tutaj się urodziłaś i wychowałaś, ale twoi rodzice wyemigrowali z Egiptu. Mieszkasz z rodzicami, którzy mają dobrą pracę, ale nie spędzają z tobą dużo czasu. Podczas Ramadanu opuszczasz niektóre zajęcia, aby pójść do meczetu.

Maria

Urodziłaś się w innym kraju i musiałaś go opuścić z powodu wojny. Mieszkasz z babcią w małym mieszkaniu. Twoi rodzice zostali w kraju twojego pochodzenia. Nie lubisz swojego wyglądu.

Jan

Jesteś obywatelem tego kraju. Twój ojciec ma bardzo dobrą pracę, a mama zostaje w domu, by się tobą zajmować. Często wychodzisz ze znajomymi, masz też dziewczynę. W przyszłości chciałbyś zostać piłkarzem, dlatego na co dzień trenujesz piłkę nożną.

Mat

Urodziłeś się w tym kraju, ale nie jesteś jego obywatelem. Twoi rodzice mieszkają razem, ale często się kłócą. Cierpisz na zaburzenia lękowe i depresję, ale boisz się poprosić kogokolwiek o pomoc. Nie masz komputera ani telefonu komórkowego.

Laura

Masz fajną rodzinę. Twoi rodzice mają dobrą pracę i nigdy nie brakuje ci środków finansowych. Jesteś zdrowa i mądra, wszyscy w szkole cię lubią. Jednak boisz się powiedzieć komukolwiek, że jesteś lesbijką.



ZRÓŻNICOWANA GRUPA MŁODZIEŻOWA Z OSONY

Załącznik 2: Zrób krok do przodu – lista zdań

- Nigdy nie doświadczyłeś(-aś) żadnych poważnych trudności finansowych.
- Masz przyzwoite mieszkanie z telefonem i telewizją.
- Czujesz, że twój język, religia i kultura są szanowane w społeczeństwie, w którym żyjesz.
- Wiesz, gdzie zwrócić się o poradę i pomoc, jeśli jej potrzebujesz.
- Nigdy nie czułeś(-aś) się dyskryminowany z powodu pochodzenia.
- Masz odpowiednią dla swoich potrzeb opiekę socjalną i medyczną.
- Raz w roku możesz wyjechać na wakacje.
- Masz ciekawe życie i z optymizmem patrzysz w przyszłość.
- Nie obawiasz się nękania lub ataku na ulicach lub w mediach.
- Możesz zakochać się w wybranej przez siebie osobie.
- Możesz używać internetu i czerpać z niego korzyści.
- Jesteś blisko z większością swojej rodziny.
- Identyfikujesz się jako obywatel(-ka) tego kraju.
- Czujesz się dobrze w swoim ciele.

O nas:

Ten zestaw narzędzi, przeznaczony dla osób pracujących z młodzieżą i nauczycieli, opracowano w ramach europejskiego projektu **Democratic Innovations in Youth Work** (DIYW, pol. Demokratyczne Innowacje w Pracy z Młodzieżą). Projekt współfinansował program Unii Europejskiej Erasmus+. Zainicjowały go cztery organizacje społeczeństwa obywatelskiego oraz przedsiębiorstwa społeczne: Katalońskie Stowarzyszenie Ekspertów Polityki Młodzieżowej (Hiszpania), Centrum Edukacji Obywatelskiej (Polska), Obywatele dla Europy (Niemcy) i Niemieckie Towarzystwo Edukacji Demokratycznej. Celem projektu jest stawienie czoła rosnącemu rozczarowaniu demokracją i jej erozji w Europie. Celem projektu jest wspieranie osób pracujących z młodzieżą w upodmiotowieniu młodych ludzi tak, aby wyobrażali sobie demokrację w szerszym rozumieniu niż tylko wybory. Zależy nam na tym, by młodzi widzieli siebie jako aktywnych budowniczych demokracji partycypacyjnej. Od stycznia 2021 do sierpnia 2023 roku DIYW gromadził osoby pracujące z młodzieżą, nauczycieli i nauczycielki, działaczy i działaczki społeczeństwa obywatelskiego, młodych ludzi, twórców i twórczynie filmów oraz ekspertów i ekspertki w dziedzinie innowacji demokratycznych. Zgromadzeni pracowali, przetestowali i rozpowszechnili materiały dydaktyczne, które mają pomóc osobom pracującym z młodzieżą w zapoznawaniu młodych ludzi z innowacjami demokratycznymi. Innowacje te stworzono w celu rozwijania demokracji i angażowania ludzi, zwłaszcza młodych, w tworzenie polityki i podejmowanie decyzji wpływających na ich życie.

Katalońskie Stowarzyszenie Ekspertów Polityki Młodzieżowej (ACPJ) powstało w 2004 roku w celu regulowania pracy młodych profesjonalistów oraz ich obrony przed instytucjami. Aby osiągnąć te cele, pracujemy na różnych płaszczyznach, tzn. obrona godności społecznej i pracowniczej młodych ludzi, reprezentowanie członków i współpracowników przed instytucjami prowadzącymi politykę młodzieżową. ACPJ zajmuje się również promowaniem projektowania ukierunkowanych programów szkoleniowych, tworzeniem niezbędnych mechanizmów gwarantujących reprezentację terytorialną członków stowarzyszenia, organizowanie działań formacyjnych i społecznych dla wzmocnienia spójności grupy i promowania rozwoju polityki młodzieżowej.

Centrum Edukacji Obywatelskiej (CEO) jest największą porządkową organizacją edukacyjną w Polsce. Dzięki wsparciu CEO nauczyciele i nauczycielki wnoszą do szkół metody i tematy, które pomagają uczniom i uczennicom angażować się we własną edukację i lepiej radzić sobie z wyzwaniami współczesnego świata. Prowadzimy programy rozwijające wiarę we własne możliwości, otwartość i krytyczne myślenie, uczące współpracy i odpowiedzialności, zachęcające do zaangażowania w życie publiczne i działalność społeczną. Śledzimy aktualne trendy i odpowiadamy na wyzwania edukacyjne pojawiające się w zmieniającym się świecie. Rozwiązania proponowane przez CEO opierają się na ponad 28-letnim doświadczeniu, wiedzy ekspertów i współpracy z praktykami. Z naszego wsparcia korzysta około 40 tysięcy nauczycieli i dyrektorów szkół z blisko 10 tysięcy placówek w całej Polsce.



**PROFESSIONALS
DE JOVENTUT**



**CENTRUM EDUKACJI
OBYWATELSKIEJ**



Citizens For Europe gUG (CFE) to organizacja non-profit z siedzibą w Berlinie, której celem jest wzmacnianie społeczeństwa obywatelskiego i demokracji, a także promowanie różnorodności oraz eliminowanie dyskryminacji i rasizmu. Od 2010 roku opowiada się za bardziej partycypacyjnym i inkluzywnym społeczeństwem na poziomie lokalnym i europejskim oraz dąży do reprezentowania wszystkich marginalizowanych społeczności. Działalność obejmuje badania i publikacje mające na celu upodmiotowienie poprzez szkolenia, doradztwo w zakresie różnorodności i integracji, gromadzenie danych dotyczących równości i przeciwdziałania dyskryminacji, oddolny aktywizm i audiowizualne projekty edukacyjne. Działania wdraża interdyscyplinarny i różnorodny zespół, we współpracy z sieciami i ekspertami w środowisku akademickim, polityce, społeczeństwie obywatelskim i społecznościach lokalnych. Projekty organizacji cieszą się dużym zainteresowaniem mediów internetowych, polityki i społeczności.



Niemieckie Towarzystwo Edukacji Demokratycznej (DeGeDe) to sieć podmiotów zajmujących się edukacją, praktyką edukacyjną, badaniami edukacyjnymi oraz administracją oświatową. DeGeDe zajmuje się także polityką edukacyjną mającą na celu promowanie i łączenie krajowych oraz międzynarodowych dyskursów na temat edukacji demokratycznej. Celem DeGeDe jest upodmiotowienie dzieci, młodzieży i dorosłych, aby mogli pomagać w kształtowaniu demokratycznego i inkluzywnego społeczeństwa. Dlatego DeGeDe promuje demokratyzację formalnych i nieformalnych instytucji i organizacji edukacyjnych. Wspiera dzieci, młodzież i edukatorów w budowaniu przedmiotowych i międzyprzedmiotowych kompetencji demokratycznych. Promuje dalszy rozwój edukacji demokratycznej poprzez dyskusje wśród członków, praktyczne projekty, a także nawiązywanie do dyskursów nauk społecznych, zwłaszcza teorii demokracji.





www.democracyandyouth.eu